

PEMBUATAN GAME HACK-AND-SLASH “BERSEKER’S BLADE” PADA PLATFORM WEB

William¹, Jeanny Pragantha², Darius Andana Haris³

¹Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: wiliamwijaya100@gmail.com

²Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: jeannyp@fti.untar.ac.id

³Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: dariush@fti.untar.ac.id

Masuk : 17-09-2023, revisi: 28-09-2023, diterima untuk diterbitkan : 30-09-2023

ABSTRAK

Game merupakan sarana hiburan yang sangat dikenal dan disukai banyak orang, dikarenakan ada banyak sekali tipe game maupun genre yang ada sampai saat ini, video game juga memiliki berbagai aspek rumit mulai dari segi teknologi, desain, seni, dan lainnya. Tidak hanya sebagai sarana hiburan, game sendiri dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran, lahan bisnis, hingga dapat menjadi cabang olahraga E-sports. Manfaat dari game genre hack and slash sendiri adalah permainan yang melibatkan banyak pertempuran. Senjata yang sering digunakan untuk bertempur adalah melee weapon seperti kapak, pedang, dan palu yang memiliki jangkauan pendek. Hack and slash sendiri tercipta dari cara pemain mengayunkan senjata melee mereka kepada musuh dan kemudian diikuti dengan ayunan kedua, ketiga, dan seterusnya yang mengakibatkan kerusakan pada musuh. Mengontrol karakter dalam game sendiri merupakan bagian dari keseruan hack and slash karena pemain harus berjuang melawan gelombang musuh yang banyak. Game dengan tipe ini juga membutuhkan refleks yang cepat serta pemain harus memikirkan strategi untuk menghadapi banyak musuh, selain itu genre Hack and Slash juga memiliki konsep yang mudah untuk diikuti dan dimengerti untuk pemula. Game yang dirancang adalah game dengan genre Hack and Slash yang berjudul “Berseker’s Blade” yang dapat dimainkan pemain melalui website, dalam permainan ini nantinya para pemain harus melewati berbagai level serta rintangan musuh dalam jumlah banyak di setiap levelnya. Pemain akan dapat berganti senjata ditengah-tengah permainan dengan cara masuk ke stage tertentu untuk menggantinya. Tujuan dari permainan ini sendiri adalah melewati berbagai rintangan yang ada dan mengalahkan bos di level terakhir.

Kata Kunci: Berseker’s Blade; *hack and slash*; dua dimensi; Unity; website

ABSTRACT

Games are a form of entertainment that is widely known and loved by many people. This is because there are numerous types and genres of games available up to this day. Video games, in particular, encompass various complex aspects, including technology, design, art, and more. Not only are games a source of entertainment, but they can also serve as a means of learning, a business opportunity, and even a branch of E-sports. The benefit of the hack and slash game genre lies in the fact that it involves a lot of battles. Weapons commonly used in combat are melee weapons such as axes, swords, and hammers, which have a short range. Hack and slash games are characterized by how players swing their melee weapons at enemies, followed by subsequent swings that result in damage to the enemy. Controlling the character in the game is part of the excitement of hack and slash because players must combat waves of numerous enemies. Games of this type also require quick reflexes, and players must think strategically to face many foes. Furthermore, the Hack and Slash genre is easy to follow and understand for beginners. The designed game is a Hack and Slash genre game titled "Berserker's Blade," which can be played by players through a website. In this game, players will have to overcome various levels and face numerous enemy obstacles at each level. Players will be able to switch weapons in the middle of the game by entering specific stages to change them. The objective of this game is to overcome various obstacles and defeat the boss in the final level.

Keywords: Berseker’s Blade; *hack and slash*; two-dimensional; Unity; website

1. PENDAHULUAN

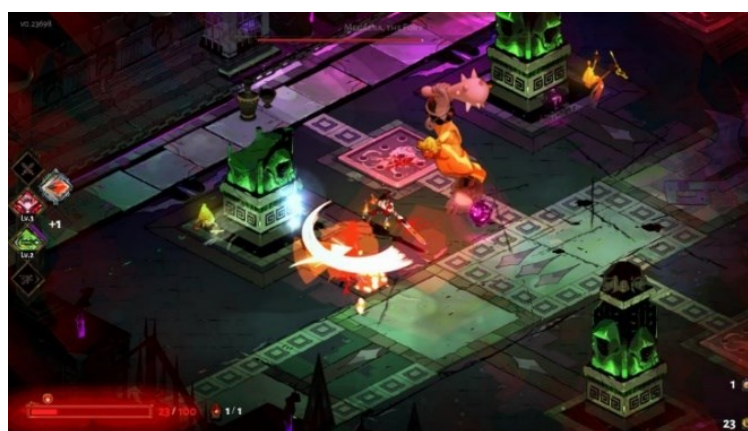
Latar Belakang

Game merupakan sarana hiburan yang sangat dikenal dan disukai banyak orang, dikarenakan ada banyak sekali tipe *game* maupun genre yang ada sampai saat ini, video *game* juga memiliki berbagai aspek rumit mulai dari segi teknologi, desain, seni, dan lainnya (Priyantoro, 2016). Tidak hanya sebagai sarana hiburan, *game* sendiri dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran, lahan bisnis, hingga dapat menjadi cabang olahraga E-sports contohnya saja ada valorant, CS:GO, DOTA 2, dan lain sebagainya. Selain itu, ada pula *game* bergenre hack and slash di mana pemain melawan dan mengalahkan banyak musuh, kesenangan dari *game* tersebut biasanya ada pada proses mengalahkan musuh dalam skala besar, biasanya juga strategi diperlukan untuk memenangkan *game* tersebut.

Manfaat dari *game* genre hack and slash sendiri adalah permainan yang melibatkan banyak pertempuran. Senjata yang sering digunakan untuk bertempur adalah melee weapon seperti kapak, pedang, dan palu yang memiliki jangkauan pendek. Hack and slash sendiri tercipta dari cara pemain mengayunkan senjata melee mereka kepada musuh dan kemudian diikuti dengan ayunan kedua, ketiga, dan seterusnya yang mengakibatkan kerusakan pada musuh (Muiz, 2023). Mengontrol karakter dalam *game* sendiri merupakan bagian dari keseruan hack and slash karena pemain harus berjuang melawan gelombang musuh yang banyak. *Game* dengan tipe ini juga membutuhkan refleks yang cepat serta pemain harus memikirkan strategi untuk menghadapi banyak musuh, selain itu genre Hack and Slash juga memiliki konsep yang mudah untuk diikuti dan dimengerti untuk pemula (Leonardo, 2020).

Rumusan Masalah

Game yang dirancang adalah *game* dengan genre *hack and slash* yang berjudul “Berseker’s Blade” yang dapat dimainkan pemain melalui website. Perancangan *game* ini akan dibuat menggunakan Unity game engine. Dalam permainan ini nantinya para pemain harus melewati berbagai level serta rintangan musuh dalam jumlah banyak di setiap levelnya. Pemain akan dapat berganti senjata ditengah-tengah permainan dengan cara masuk ke stage tertentu untuk menggantinya. Tujuan dari permainan ini sendiri adalah melewati berbagai rintangan yang ada dan mengalahkan bos di level terakhir. Contoh *game hack and slash* yang pernah dibuat adalah Hades yang dapat dilihat pada **Gambar 1**, The Journey Of Salem yang dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 1. Hades

Sumber: <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>



Gambar 2 The Journey Of Salem

Sumber: <https://qbstorm.itch.io/the-journey-of-salem>

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan “Berseker’s Blade”, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan supaya dapat menghasilkan *game* yang layak dimainkan. Aspek-aspek yang perlu dijelaskan adalah metode perancangan, genre *game*, perangkat yang digunakan untuk membuat *game*. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode yang ada pada “The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition” oleh Jesse Schell karena memberikan banyak sekali perspektif pada *game* yang ada.

Desain Rancangan

Pada proses pembuatan *game*, tahapan perancangan sangat penting sebagai patokan dalam pembuatan *game* agar nantinya *game* yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan dalam perancangan ini terbagi menjadi (Schell, 2020):

High Concept

High Concept adalah deskripsi singkat dari *game* yang akan dirancang. High Concept juga bertujuan untuk mengarahkan agar *game* yang akan dibuat tidak melenceng dari rancangan yang sudah ada.

1. Judul Game : Berseker’s Blade
2. Genre : Hack and Slash
3. Bahasa : Indoensia
4. Target Pemain : Umur 7 tahun ke atas
5. Jumlah Pemain : Single player
6. Tampilan : 2D
7. Game Engine : Unity Engine
8. Bahasa Program : C#
9. Kontrol Game : Keyboard, mouse, dan touchscreen

Gameplay

Game “Berseker’s Blade” adalah *game* 2D *roguelike hack and slash* yang cukup mudah untuk dimainkan. Sistem perang pada *game* ini juga tidak rumit dan pemain bisa menghindari serangan tersebut dengan mudah, namun musuh yang dihadirkan akan berjumlah cukup banyak sehingga pemain tetap harus waspada. Pemain dapat mengambil *gold* sehabis mengalahkan musuh atau

menghancurkan objek untuk ditukar dengan *power-up* atau senjata untuk meningkatkan *attack point* sehingga memudahkan pemain mengalahkan musuh.

Storyline

Game “Berseker’s Blade” menceritakan seorang pria yang sudah keluar dari tentara kerajaan dan memutuskan untuk berkeluarga di desa terpencil. Suatu hari ketika ia sedang mengambil kayu di hutan yang cukup jauh, ia terkejut melihat gumpalan asap hitam yang melambung tinggi. Pria itu kemudian bergegas untuk pulang namun ia syok ketika melihat seluruh desa sudah terbakar dan menjadi abu. Pria itu seketika menjadi marah dan langsung bergegas mencari tahu siapa dan kenapa mereka membakar desanya, pemain akan berperan sebagai pria yang akan terus mencari sampai menemukan pelaku yang telah membakar desanya. Dalam perjalanan untuk mencari pelaku, karakter utama akan dihadang oleh berbagai musuh yang merupakan bawahan dari pelaku tersebut. Pada akhirnya karakter utama akan berhadapan dengan pelaku untuk membalaskan dendam yang dimiliki karakter utama.

Audience

Game ini ditujukan untuk pemain dengan usia minimal 7 tahun ke atas karena terdapat beberapa objek seperti pedang tajam yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Pemain juga harus dapat mengoperasikan keyboard dan mouse karena pergerakan karakter dan mekanisme permainan sepenuhnya dilakukan dari input tersebut.

Perangkat Lunak Yang Digunakan

Pada saat pembuatan *game*, perangkat lunak digunakan untuk melakukan berbagai tugas seperti desain *game*, *scripting*, dan *modeling*. Setiap perangkat lunak mempunyai peran masing-masing dalam pembuatan *game* dari awal hingga akhir. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan pada saat pembuatan *game*:

1. **Unity** akan menjadi perangkat lunak utama dalam proses pembuatan *game*. Unity merupakan *game engine* yang cukup populer dipakai para developer dalam pembuatan *game* dikarenakan Unity tidak membatasi publikasi *game* yang sudah dibuat tanpa membayar lisensi atau *royalty* kepada Unity.
2. **Visual Studio Code** merupakan perangkat lunak yang juga penting untuk melakukan *scripting*. Visual Studio Code juga merupakan code editor yang populer digunakan orang-orang karena memiliki berbagai fitur yang cukup lengkap (Santi, 2022).

Desain Tampilan

Rancangan tampilan pada *game* “Berseker’s Blade” dibagi menjadi:

1. Menu Utama: Tampilan modul menu utama muncul saat *game* pertama kali dibuka. Pada menu ini, terdapat tombol Memulai Permainan, Cara Bermain, Info, dan Keluar *Game*.
2. Memulai Permainan: Tombol ini berguna untuk pemain untuk memulai *game*.
3. Info: Modul info akan menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi, dosen pembimbing, dan seluruh orang yang telah ikut serta membantu dalam pembuatan *game*.
4. Cara Bermain: Modul cara bermain akan menampilkan tombol yang akan digunakan selama permainan berlangsung.
5. Keluar *Game*: Tombol ini berfungsi untuk keluar dari *game*.

Hack And Slash

Game dengan genre hack and slash adalah game di mana pemain berperan sebagai karakter dan mengalahkan banyak musuh menggunakan senjata jarak dekat (Naharu, Jonemaro, & Akbar, 2021). Selain itu pemain harus melawan musuh melalui input serangan biasa atau penggunaan skill, hack and slash itu sendiri adalah sebuah sistem pertarungan jarak dekat atau biasa disebut hand to hand namun tidak menutup kemungkinan adanya penambahan serangan jarak jauh (Pratama, 2017).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

“Berseker’s Blade” merupakan *game* 2D dengan genre *Topdown Hack and Slash* yang berisi 5 level, di mana ketiga dari level tersebut terdapat bos yang menunggu di akhir area. *Game* ini dapat dimainkan melalui *website* dengan kontrol *keyboard*, *mouse*, dan *touchscreen*.

Desain Kontrol

Game yang dimainkan akan dirilis untuk *website* dan menggunakan kontrol *mouse* dan *keyboard*, dan *touchscreen*. Desain kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Kontrol

No	Tombol		Kegunaan
1	W /		Bergerak ke atas
2	A /		Bergerak ke kiri
3	S /		Bergerak ke bawah
4	D /		Bergerak ke kanan
5	I /		Memakai <i>skill</i>
6	Esc /		Membuka Menu Pause
7	Space /		Menghindar
8	Mouse left button /		Menyerang

Desain Karakter

Desain Karakter yang terdapat dalam game “Berseker’s Blade” terbagi menjadi empat yaitu karakter utama, musuh, Non-Playable Character (NPC), dan bos. Detail dari setiap karakter akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Karakter Utama

Karakter Utama adalah karakter yang akan dipakai oleh pemain nantinya. Status karakter utama dapat dilihat pada Tabel 3.2. HP dari karakter utama dapat berkurang jika terkena serangan musuh atau menyentuh musuh. HP, dan Attack Speed, damage dapat ditingkatkan dengan cara membeli item yang dijual oleh merchant, peningkatan status karakter utama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi Karakter Utama

Status	Jumlah awal	Max
<i>Health Point (HP)</i>	50	100
<i>Attack Speed</i>	1	2
<i>Movement Speed</i>	1	1
<i>Damage</i>	10	30

Terdapat 1 varian yang tersedia pada karakter utama untuk dimainkan. Desain karakter utama dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Karakter Utama

2. Karakter Musuh

Musuh adalah karakter yang akan menghadang dan melawan karakter utama. Stats dan desain dari masing-masing musuh dapat dilihat pada Tabel 3. Ketika HP musuh habis atau dikalahkan, maka musuh akan menjatuhkan gold tergantung dari jenis musuh yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Table 3. Spesifikasi Musuh

Jenis musuh	Gold	HP	Damage	Speed	Attack Speed
<i>Minion Bandit</i>	1	10	3	0.6	0.7
<i>Fork-man</i>	2	15	4	0.7	0.6
<i>Mage</i>	4	15	6	0.8	0.4
<i>Bandit</i>	5	20	7	0.8	0.7
<i>Archery</i>	3	15	6	0.5	0.6

Desain dari masing-masing karakter musuh dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Karakter Musuh

3. Karakter Bos

Bos adalah musuh yang lebih kuat dibanding musuh biasa yang ada pada game “Berseker’s Blade”. Terdapat 3 bos yang akan hadir pada game ini, *stats* dari masing-masing bos dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Spesifikasi Bos

Jenis Bos	Gold	HP	Damage	Speed	Attack Speed
Giant	70	200	15	0.5	0.5
Sanders	100	300	17	0.8	0.8
Thorkell	999	500+300	20	1	1

Desain dari setiap bos dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Karakter Bos

Desain Objek

Pada sebuah *game* terdapat objek yang bersifat pasif dan aktif. Objek ini merupakan salah satu bagian dan elemen yang penting dalam *game*. Desain objek yang ada pada *game* “Berseker’s Blade” dapat dilihat pada Tabel 5.

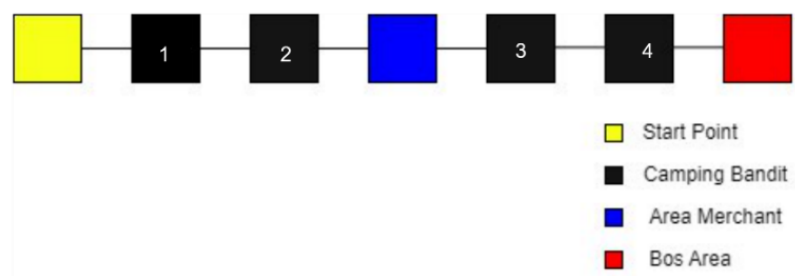
Tabel 5. Spesifikasi Objek

Nama Item	Desain Item	Price	Stats	Didapatkan Dari
Health Potion		50 coin	Menambahkan 20 Max HP	Merchant
Fast Potion		50 coin	Meningkatkan 0.25 <i>Attack Speed</i>	Merchant
Meat		20 coin	Mengisi 20 HP	Merchant dan barel
Axe		70 coin	Damage 15	Merchant
Big Axe		100 coin	Damage 20	Merchant
Flame Axe		200 coin	Damage 30	Merchant

Nama Item	Desain Item	Price	Stats	Didapatkan Dari
Gold Coin		-	-	Musuh, merchant, dan barel

Desain Level

Desain level pada game “Berseker’s Blade” memiliki 5 level, yaitu level 1, level 2, level 3, level 4, dan final level. Pada setiap level memiliki jumlah area yang berbeda-beda. Pada setiap level terdapat 1 area untuk merchant area, area camping bandit, dan area untuk ke level berikutnya, untuk area bos hanya ada pada level 2, level 4, dan *final level*. Salah satu level dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Desain Level 5

Desain Suara

Desain suara merupakan salah satu elemen penting untuk mendukung dalam penggambaran suasana supaya game lebih terasa hidup. Ada 2 jenis suara yang akan digunakan dalam game “Berseker’s Blade” yaitu Background Music (BGM) dan Sound Effect (SE).

Desain Tampilan

Rancangan tampilan pada *Game* “Berseker’s Blade” dapat diakses ketika pemain memulai permainan. Pemain akan dapat melihat *Health Point*, *total coin*, *minimap*, dan kontrol pada game. Rancangan tampilan *game* dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7. Rancangan Tampilan Permainan



Gambar 8. Rancangan Tampilan Area Bos

4. KESIMPULAN DAN SARAN

“Berseker’s Blade” merupakan *game* bergenre *Topdown Hack and Slash*. Tujuan *Game* ini adalah mengalahkan setiap bos yang ada dan memenangkan permainan. Terdapat 5 level pada *game* ini yang di mana kesulitan akan bertambah ketika pemain menuju ke level berikutnya. Terdapat 3 bos dari kelima level tersebut, bos merupakan karakter musuh yang lebih kuat daripada musuh biasanya, setiap bos memiliki keunikan masing-masing. *Game* ini dapat dimainkan melalui *website* dengan kontrol *keyboard*, *mouse*, dan *touchscreen*.

Game “Berseker’s Blade” ditujukan untuk kalangan umur 12 tahun ke atas karena terdapat objek tajam yang ada pada *game*. *Game* ini bercerita tentang seorang pemuda yang memiliki dendam

dikarenakan sekelompok orang membakar desanya sampai hangus, pemuda tersebut akan terus mencari dan melampiaskan dendamnya dengan cara mengalahkan mereka.

Tujuan dari *game* ini adalah untuk menjadi sarana hiburan untuk masyarakat, *game* yang dapat dimainkan di mana saja melalui *smartphone* atau komputer serta *gameplay* yang tidak begitu lama cukup untuk menghibur masyarakat di saat senggang. *Game* “Berseker’s Blade” sudah diuji dan mendapatkan respon positif dari penguji siding.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang telah membantu selama proses pembuatan *game*. Penulis juga berterima kasih kepada Panitia SENAPENMAS yang telah memberikan kesempatan untuk berpartisipasi pada kegiatan SENAPENMAS 2023. Dan terima kasih kepada seluruh orang yang telah ikut serta membantun dalam pembuatan *game*.

REFERENSI

- Leonardo. (2020). PEMBUATAN GAME HACK AND SLASH 2D “SERENADE TOWER”. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 5.
- Muiz, A. (2023, Agustus 4). *adammuiiz*. Diambil kembali dari Pengertian Hack and Slash : Genre Game, Kelebihan dan Contoh Populer: <https://adammuiiz.com/hack-and-slash/>
- Naharu, A. F., Jonemaro, E. M., & Akbar, M. A. (2021). Penerapan Hierarchical Finite State Machine untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character (Studi Kasus: Gim Hack and Slash). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, V(3), 1.
- Pratama, D. (2017). PERANCANGAN MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE KNIGHTS FANTASY ONLINE. *Journal of Computer Science and Information Systems*, I(1), 38.
- Priyantoro, E. (2016). Persepsi Dasar Terhadap video game Sebagai Aplikasi pragmatis Dan Media Reflektif. *Jurnal Rekarupa*.
- Santi, E. (2022, Desember 6). *idwebhost*. Diambil kembali dari Kelebihan Visual Studio Code dan Cara Menggunakannya: <https://idwebhost.com/blog/kelebihan-visual-studio-code-untuk-coding-fitur-dan-cara-menggunakannya/>
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.