

**PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER HACK & SLASH GAME
"SOUL GENESIS"**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

JIMMY CHRISTIAN

21.60.0121

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER HACK & SLASH GAME
"SOUL GENESIS"**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

JIMMY CHRISTIAN

21.60.0121

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER HACK & SLASH GAME
"SOUL GENESIS"**

yang disusun dan diajukan oleh

Jimmy Christian

21.60.0121

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <18 Juni 2025>

Dosen Pembimbing,



Vikky Aprelia Windarni, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302482

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER HACK & SLASH GAME
"SOUL GENESIS"

yang disusun dan diajukan oleh

JIMMY CHRISTIAN

21.60.0121

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <18 Juni 2025>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Vikky Aprelia Windarni, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302482

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 18 Juni 2025 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : JIMMY CHRISTIAN
NIM : 21.60.0121

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER HACK & SLASH GAME "SOUL GENESIS"

Dosen Pembimbing : Vikky Aprelia Windarni, S.Kom., M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <18 Juni 2025>

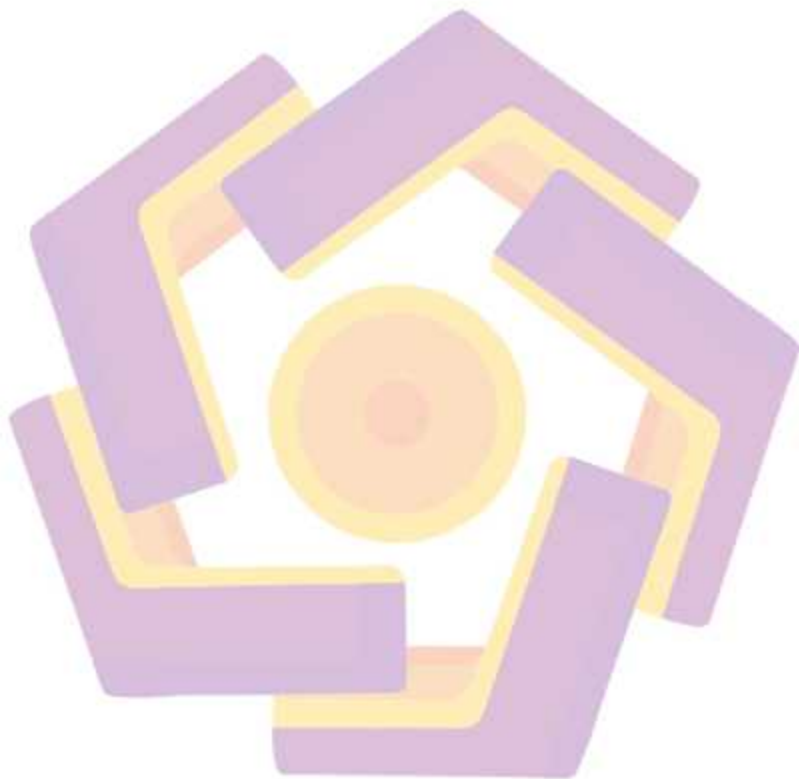
Yang Menyatakan,



Jimmy Christian

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur, skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua, keluarga, dan teman yang selalu mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Game 2D Platformer Hack & Slash Game "Soul Genesis"*" Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

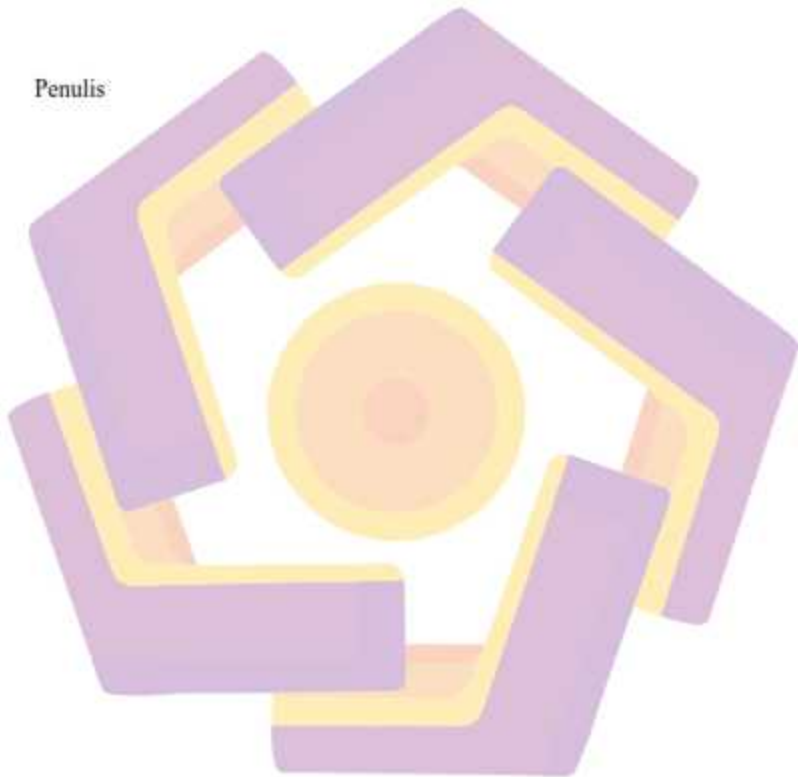
- Ibu Vikky Aprelia Windami, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
- Seluruh dosen dan staf di lingkungan Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pelayanan yang sangat bermanfaat selama masa studi penulis.
- Orang tua tercinta, keluarga, serta teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk saran dan kritik yang bersifat

membangun demi kesempurnaan penelitian di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang pengembangan game.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xx
DAFTAR ISTILAH	xxi
INTISARI	xxiii
<i>ABSTRACT</i>	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

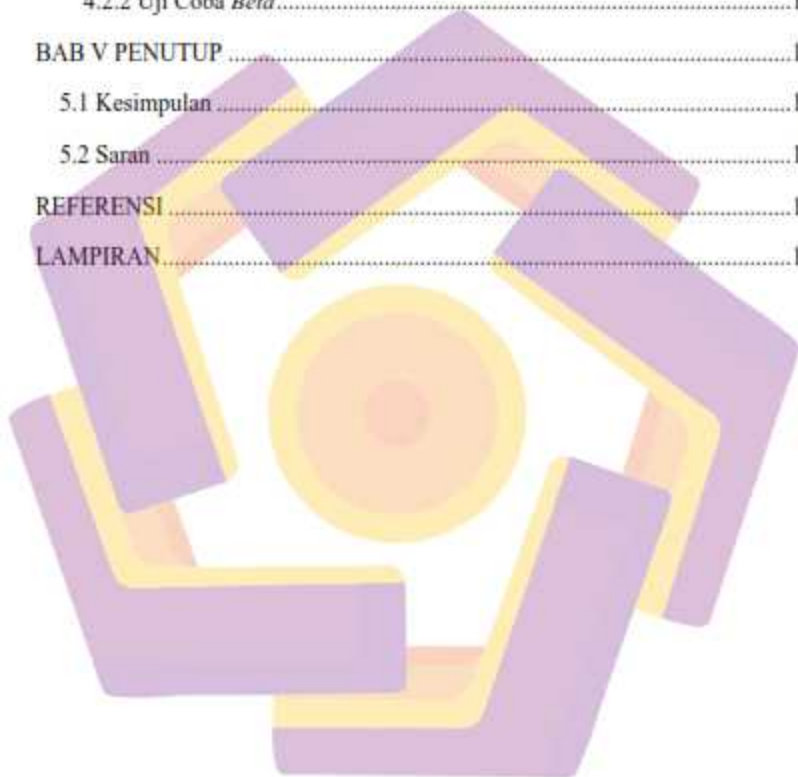
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori.....	19
2.3 Game.....	19
2.3.1 Action.....	22
2.3.1.1 <i>Platformer</i>	22
2.3.1.2 <i>Fighting</i>	22
2.3.2 <i>Adventure</i>	22
2.3.2.1 <i>Role-Playing Game (RPG)</i>	23
2.3.2.2 <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)</i>	23
2.3.3 <i>Strategy</i>	23
2.3.3.1 <i>Turn-Based Strategy (TBS)</i>	23
2.3.3.2 <i>Real-Time Strategy (RTS)</i>	23
2.3.3.3 <i>Tower Defense</i>	23
2.3.4 <i>First-Person Shooter (FPS)</i>	23
2.3.5 <i>Third-Person Shooter (TPS)</i>	23
2.3.6 <i>Puzzle</i>	24
2.3.7 <i>Racing</i>	24
2.3.8 <i>Rhythm</i>	24
2.3.9 <i>Simulation</i>	24
2.4 Sistem Rating Game	24
2.4.1 Sistem Rating di Berbagai Negara	24
2.4.2 Sistem Rating Game di Indonesia (<i>IGRS</i>).....	25
2.5 <i>Game Design Document</i>	26
2.6 <i>Unity Engine</i>	26

2.7 Flowchart.....	26
2.7.1 Simbol-Simbol Flowchart	27
2.7.2 Jenis-jenis Flowchart	29
2.7.2.1 Flowchart Sistem (System Flowchart).....	29
2.7.2.2 Flowchart Dokumen (Document Flowchart)	30
2.7.2.3 Flowchart Skematik (Schematic Flowchart).....	31
2.7.2.4 Flowchart Program (Program Flowchart).....	31
2.7.2.5 Flowchart Proses (Process Flowchart)	32
2.8 Skala Likert.....	33
2.9 Testing.....	36
2.9.1 Alpha Testing (Black Box Testing)	36
2.9.2 Beta Testing (Questionnaire-Based Evaluation)	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Alur Penelitian	37
3.1.1 Initiation.....	37
3.1.2 Pre-Production	37
3.1.2.1 Pengumpulan Data	38
3.1.2.1.1 Observasi.....	38
3.1.2.1.2 Referensi Game 2D Platformer.....	38
3.1.2.1.3 Referensi Latar	40
3.1.3 Production.....	41
3.1.4 Flowchart Game	41
3.1.5 Penjelasan Flowchart Gameplay	42
3.1.5.1 Start	43
3.1.5.2 Game Start	43

3.1.5.3 Gameplay	43
3.1.5.4 Damage System	44
3.1.5.5 Player Hit Check	44
3.1.5.6 Game Progression	44
3.1.5.7 End	44
3.1.6 Testing	45
3.1.7 Alpha Testing (Black Box Testing)	45
3.1.8 Beta Testing (Questionnaire)	45
3.2 Analisis Kelayakan	46
3.2.1 Kelayakan Teknis	46
3.2.2 Kelayakan Informasi	46
3.3 Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional	46
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	46
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	47
3.3.3 Platform	48
3.4 Game User Interface (GUI)	48
3.4.1 Release	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Spesifikasi Teknis	49
4.1.2 Hasil Perancangan	49
4.1.2.1 Story	49
4.1.2.2 Core Loop (Mekanisme Inti Permainan)	53
4.1.2.2.1 Mekanik Game	53
4.1.2.2.2 Player Script Components	53

4.1.2.2.2.1 Struktur <i>Hierarchy Player</i> dalam <i>Unity</i>	53
4.1.2.2.2.2 Implementasi <i>Script Player</i> kedalam <i>Unity</i>	54
4.1.2.2.3 <i>Enemy Script Components</i>	56
4.1.2.2.3.1 Struktur <i>Hierarchy Enemy</i> dalam <i>Unity</i>	56
4.1.2.2.3.2 Implementasi <i>Script Enemy</i> kedalam <i>Unity</i>	57
4.1.2.2.4 <i>Boss Script Components</i>	63
4.1.2.2.4.1 Struktur <i>Hierarchy Boss</i> dalam <i>Unity</i>	63
4.1.2.2.4.2 Implementasi <i>Script Boss</i> kedalam <i>Unity</i>	64
4.1.2.2.5 <i>Interactable Script Components</i>	70
4.1.2.2.5.1 Struktur <i>Hierarchy Interactable</i> dalam <i>Unity</i>	70
4.1.2.2.5.2 Implementasi <i>Script Interactable</i> kedalam <i>Unity</i>	71
4.1.2.2.6 <i>Menu Script Components</i>	74
4.1.2.2.6.1 Struktur <i>Hierarchy Menu</i> dalam <i>Unity</i>	74
4.1.2.2.6.2 Implementasi <i>Script Menu</i> kedalam <i>Unity</i>	74
4.1.2.3 <i>Level Design</i>	79
4.1.2.3.1 <i>Level Design</i>	79
4.1.2.4 <i>Interactable Object</i>	80
4.1.2.5 <i>UI Design</i>	81
4.1.2.5.1 <i>Art/Visual</i>	85
4.1.2.5.1.1 <i>Visual (Pixel Art Style)</i>	86
4.1.2.6 <i>Animation</i>	91
4.1.2.6.1 Proses Pembuatan Animasi di <i>Unity</i>	91
4.1.2.6.2 Cara Kerja Animasi di <i>Unity</i> Menggunakan <i>Animator</i>	93
4.1.2.7 <i>Audio</i>	97
4.1.2.7.1 <i>Background Music</i>	97

4.1.2.7.2 <i>Sound Effects (SFX)</i>	98
4.1.2.7.3 Implementasi <i>Audio</i> dalam <i>Game Engine (Unity)</i>	98
4.2 Pengujian dan Evaluasi	100
4.2.1 Uji Coba <i>Alpha</i>	100
4.2.2 Uji Coba <i>Beta</i>	102
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	108
REFERENSI	109
LAMPIRAN	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2.2 Daftar Simbol-Simbol Flow Direction.....	27
Tabel 2.3 Daftar Simbol-Simbol Processing.....	28
Tabel 2.4 Daftar Simbol-Simbol Input/Output.....	29
Tabel 2.5 Kategori Penilaian Skala Likert	34
Tabel 2.6 Interval Tingkat Intensitas	34
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras yang digunakan.....	47
Tabel 4.1 Level Design	79
Tabel 4.2 Aset Interactable Object.....	80
Tabel 4.3 Aset Interactable Object.....	81
Tabel 4.4 Karakter Soul Genesis	86
Tabel 4.5 Aset Background Music.....	97
Tabel 4.6 Hasil Alpha Testing	100
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Beta	102
Tabel 4.8 Total Bobot Nilai	105

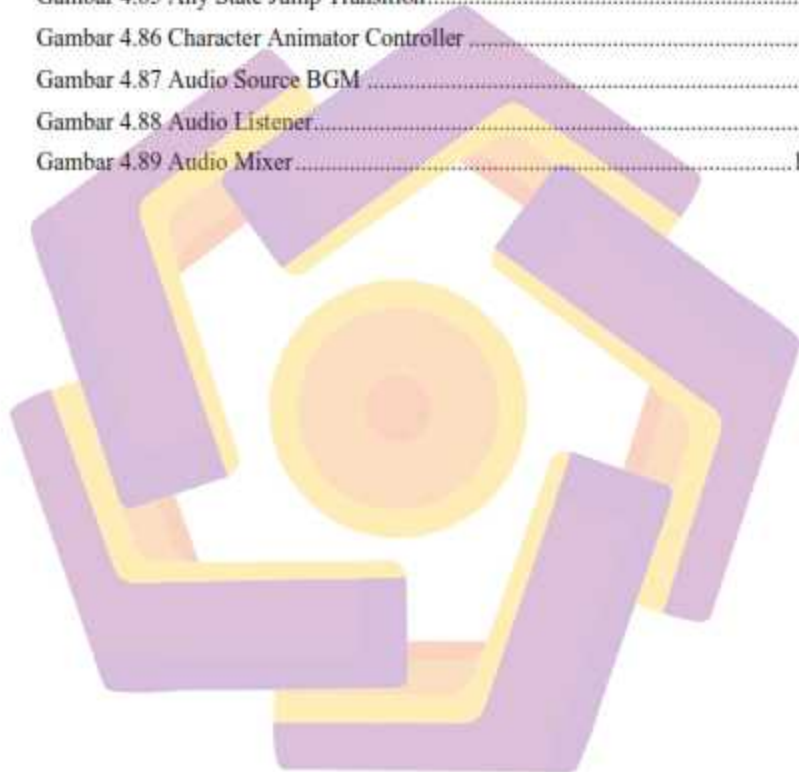
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart System.....	30
Gambar 2.2 Flowchart Document.....	30
Gambar 2.3 Flowchart Schematic.....	31
Gambar 2.4 Flowchart Program.....	32
Gambar 2.5 Flowchart Process.....	33
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	37
Gambar 3.2 Gameplay Dead Cell.....	39
Gambar 3.3 Gameplay Hollow Knight.....	39
Gambar 3.4 Gameplay Celeste.....	40
Gambar 3.5 Dead Cell Map Layout.....	41
Gambar 3.6 Dead Cell Gameplay.....	41
Gambar 3.7 Flowchart Gameplay.....	42
Gambar 4.1 Opening Cutscene.....	50
Gambar 4.2 Second Cutscene.....	50
Gambar 4.3 Third Cutscene.....	51
Gambar 4.4 Fourth Cutscene.....	51
Gambar 4.5 Fifth Cutscene.....	52
Gambar 4.6 Ending Cutscene.....	52
Gambar 4.7 Hierarchy Player Components.....	54
Gambar 4.8 Rigidbody2D Global Variables.....	54
Gambar 4.9 movement variables.....	55
Gambar 4.10 jumping variables.....	55
Gambar 4.11 move script.....	55
Gambar 4.12 jump script.....	56
Gambar 4.13 hierarchy enemy hob goblin.....	56
Gambar 4.14 hierarchy enemy curut.....	57
Gambar 4.15 hierarchy patrol point.....	57
Gambar 4.16 Public Variables Enemy.....	58
Gambar 4.17 Private Variables Enemy.....	58

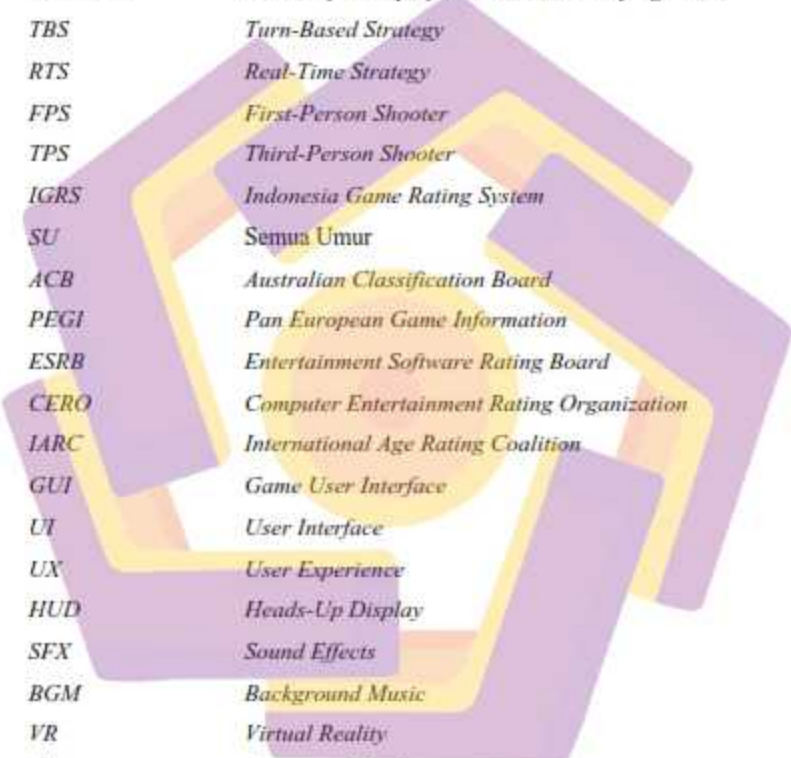
Gambar 4.18 Enemy Awake Variables	59
Gambar 4.19 Enemy Update Variables	59
Gambar 4.20 enemy OnTriggerEnter2D variables	60
Gambar 4.21 Enemy Logic Variables.....	60
Gambar 4.22 Enemy Move Variables.....	60
Gambar 4.23 Enemy Attack Variables	61
Gambar 4.24 Enemy Cooldown Variables	61
Gambar 4.25 Enemy StopAttack Variables	62
Gambar 4.26 RaycastDebugger Variables	62
Gambar 4.27 SelectTarget Variables	62
Gambar 4.28 Flip Variables	63
Gambar 4.29 Boss Hierarchy Component	63
Gambar 4.30 Public Variables Boss Script.....	64
Gambar 4.31 Private Variables AI Boss	65
Gambar 4.32 Boss Awake Variables AI Boss	66
Gambar 4.33 Boss Start Variables Health Bar Boss.....	66
Gambar 4.34 Boss Update Variables	67
Gambar 4.35 Boss OnTriggerEnter2D Variables	67
Gambar 4.36 BossEnemyLogic Variables	68
Gambar 4.37 BossMove Variables Boss	68
Gambar 4.38 BossAttack Variables Boss	69
Gambar 4.39 BossCooldown Variables Boss	69
Gambar 4.40 BossStopAttack Variables Boss.....	69
Gambar 4.41 BossFlip Variables Boss	70
Gambar 4.42 Hierarchy Interactable Object Heal Component	70
Gambar 4.43 Hierarchy Interactable Object Portal Component.....	71
Gambar 4.44 Hierarchy Interactable Object Coins Component	71
Gambar 4.45 OnTriggerEnter2D Variables	71
Gambar 4.46 Global Variables coinValue	72
Gambar 4.47 DestroyAfterAnimation Variables	72
Gambar 4.48 HealPlayer global Variables healAmount.....	72

Gambar 4.49 HealPlayer OnTriggerEnter2D Variables.....	73
Gambar 4.50 DestroyThisHeal Variables	73
Gambar 4.51 ShowMaxHealthText Variables	74
Gambar 4.52 Hierarchy Menu Unity Component.....	74
Gambar 4.53 SceneThing Global Variables	74
Gambar 4.54 SceneThing Start Variables.....	75
Gambar 4.55 DisableStartingSceneTransition Variables.....	75
Gambar 4.56 StartGame Variables	75
Gambar 4.57 StartGameWithIndex Variables	76
Gambar 4.58 LoadNextLevel Variables	76
Gambar 4.59 EnableEndingSceneTransition Variables.....	76
Gambar 4.60 DisableEndingSceneTransition Variables.....	77
Gambar 4.61 QuitGame Variables.....	77
Gambar 4.62 SetNextSceneBuildIndex Variables.....	77
Gambar 4.63 PauseVariables	78
Gambar 4.64 Resume Variables	78
Gambar 4.65 RestartScene Variables	79
Gambar 4.66 Early Concept UI Main Menu.....	82
Gambar 4.67 Early Concept UI About	82
Gambar 4.68 Finish Concept UI Main Menu	83
Gambar 4.69 Finish Concept UI Main Menu How To Play	83
Gambar 4.70 Finish Concept UI Menu About.....	84
Gambar 4.71 First Concept HUD	85
Gambar 4.72 Finish Concept HUD	85
Gambar 4.73 Konsep Pertama Karakter Kael.....	88
Gambar 4.74 Konsep Kedua Karakter Kael.....	89
Gambar 4.75 Hasil Akhir UI Button.....	90
Gambar 4.76 Hasil Akhir UI Button.....	90
Gambar 4.77 Health Point.....	91
Gambar 4.78 Coins	91
Gambar 4.79 Sprite Sheet Assets.....	92

Gambar 4.80 Animator Controller.....	93
Gambar 4.81 Animation Clip Idle	94
Gambar 4.82 Animation Clip Attack.....	94
Gambar 4.83 Animation Clip Walking.....	94
Gambar 4.84 Idle State	94
Gambar 4.85 Any State Jump Transition.....	96
Gambar 4.86 Character Animator Controller	96
Gambar 4.87 Audio Source BGM	99
Gambar 4.88 Audio Listener.....	99
Gambar 4.89 Audio Mixer.....	100

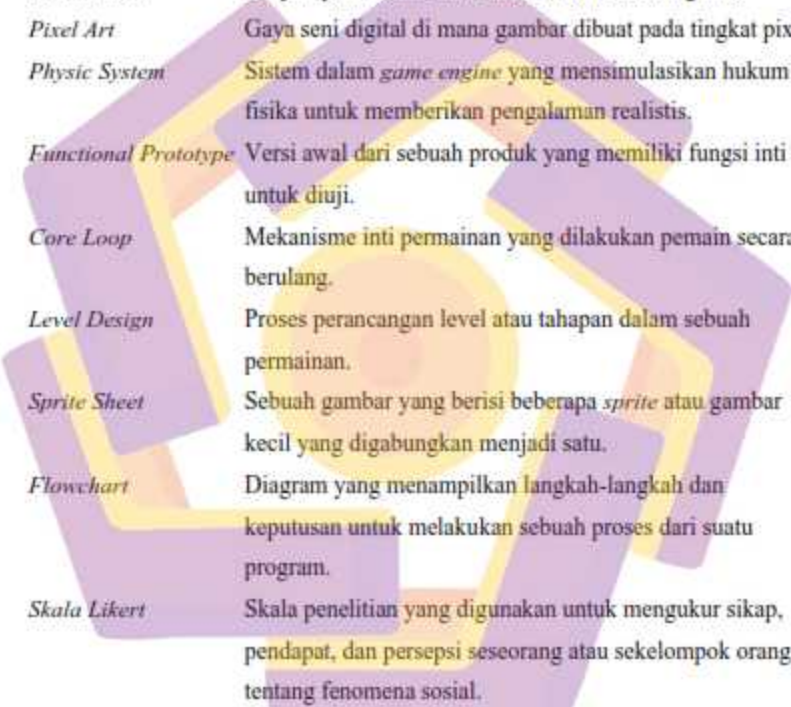


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



<i>GDLC</i>	<i>Game Development Life Cycle</i>
<i>GDD</i>	<i>Game Design Document</i>
<i>RPG</i>	<i>Role-Playing Game</i>
<i>MMORPG</i>	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
<i>TBS</i>	<i>Turn-Based Strategy</i>
<i>RTS</i>	<i>Real-Time Strategy</i>
<i>FPS</i>	<i>First-Person Shooter</i>
<i>TPS</i>	<i>Third-Person Shooter</i>
<i>IGRS</i>	<i>Indonesia Game Rating System</i>
<i>SU</i>	<i>Semua Umur</i>
<i>ACB</i>	<i>Australian Classification Board</i>
<i>PEGI</i>	<i>Pan European Game Information</i>
<i>ESRB</i>	<i>Entertainment Software Rating Board</i>
<i>CERO</i>	<i>Computer Entertainment Rating Organization</i>
<i>IARC</i>	<i>International Age Rating Coalition</i>
<i>GUI</i>	<i>Game User Interface</i>
<i>UI</i>	<i>User Interface</i>
<i>UX</i>	<i>User Experience</i>
<i>HUD</i>	<i>Heads-Up Display</i>
<i>SFX</i>	<i>Sound Effects</i>
<i>BGM</i>	<i>Background Music</i>
<i>VR</i>	<i>Virtual Reality</i>
<i>AR</i>	<i>Augmented Reality</i>
<i>FSM</i>	<i>Finite State Machine</i>

DAFTAR ISTILAH



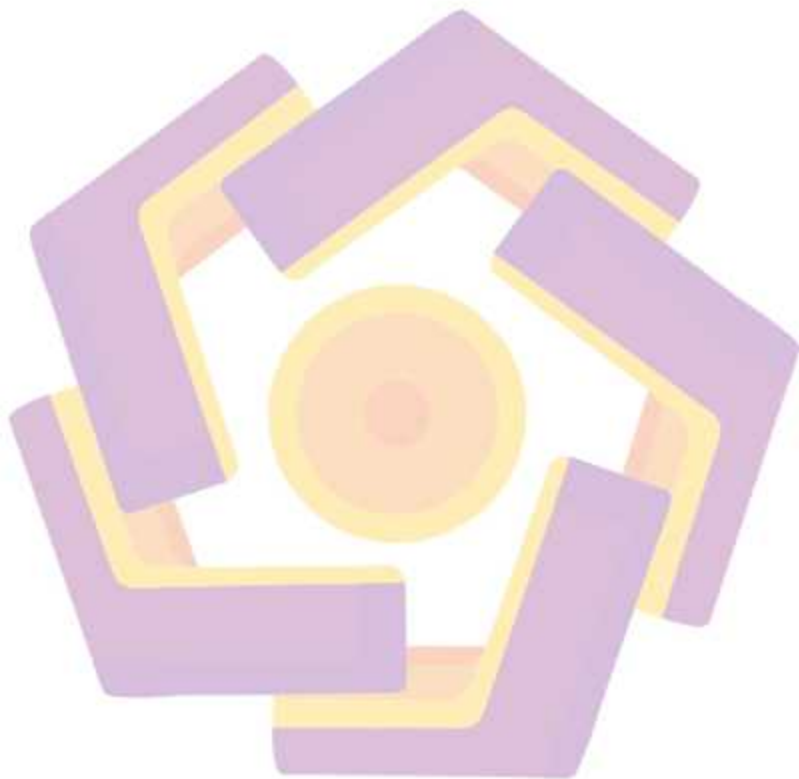
<i>Hack and Slash</i>	Genre permainan yang berfokus pada pertarungan jarak dekat dengan tempo cepat.
<i>Platformer</i>	Genre permainan di mana pemain mengontrol karakter untuk melompat di antara platform.
<i>Storytelling</i>	Penyampaian cerita atau narasi dalam sebuah game.
<i>Pixel Art</i>	Gaya seni digital di mana gambar dibuat pada tingkat pixel.
<i>Physic System</i>	Sistem dalam <i>game engine</i> yang mensimulasikan hukum fisika untuk memberikan pengalaman realistik.
<i>Functional Prototype</i>	Versi awal dari sebuah produk yang memiliki fungsi inti untuk diuji.
<i>Core Loop</i>	Mekanisme inti permainan yang dilakukan pemain secara berulang.
<i>Level Design</i>	Proses perancangan level atau tahapan dalam sebuah permainan.
<i>Sprite Sheet</i>	Sebuah gambar yang berisi beberapa <i>sprite</i> atau gambar kecil yang digabungkan menjadi satu.
<i>Flowchart</i>	Diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.
<i>Skala Likert</i>	Skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.
<i>Alpha Testing</i>	Tahap pengujian awal yang dilakukan secara internal oleh tim pengembang.
<i>Beta Testing</i>	Tahap pengujian yang melibatkan pengguna eksternal untuk mendapatkan umpan balik.
<i>Black Box Testing</i>	Metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi tanpa melihat struktur kode internalnya.

Rogo Sukmo

Kekuatan kuno yang mampu memisahkan jiwa dari tubuh, yang menjadi latar cerita *game*.

Game Engine

Perangkat lunak yang dirancang untuk pembuatan dan pengembangan *video game*.



INTISARI

Game dengan tema *Hack and Slash* terutama *2D platformer* semakin banyak diminati karena *gameplay* yang dinamis dan *fast action*. Pembuatan judul ini bertujuan untuk mengembangkan *Game 2D Platformer "Soul Genesis"* yang dikembangkan oleh tim produksi dengan menggabungkan element *hack and slash* dan *storytelling*. Dalam pengembangan *game* ini, metodologi yang digunakan yaitu iterasi berbasis *Agile* untuk memastikan fleksibilitas dalam proses mendesain dan implementasi dalam *game*. *Game* ini dikembangkan menggunakan *Game Engine Unity* dengan bahasa pemrograman *C#*, serta mengintegrasikan *pixel art style* dalam bentuk *2D* dan *Physic System* untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih realistis. Hasil dari pengembangan ini adalah *Functional Prototype* yang terdiri dari beberapa level dengan berbagai musuh dan tantangan.

Setiap level dirancang untuk menguji kemampuan pemain dalam bertarung dan menjelajah. Uji coba dilakukan pada saat Expo GKM 2024 untuk mengevaluasi *gameplay*, *control response*, dan *difficulty*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *game "Soul Genesis"* mendapatkan response yang positif dalam hal visual yang menarik, *control response*, dan tantangan yang seimbang. *Game* yang dibuat ini masih didalam tahap pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan fitur dan penambahan konten.

Kata kunci: Pengembangan Game, Platformer 2D, Hack and Slash, Desain Level, Animasi Karakter

ABSTRACT

Hack and Slash games, especially 2D platformers, are increasingly in demand due to their dynamic gameplay and fast-paced action. This title aims to develop a 2D Platformer Game “Soul Genesis” developed by our team by combining hack and slash and storytelling elements. In the development of this game, the methodology I used was Agile-based iterations to ensure flexibility in the design process and in-game implementation. The game was developed using Unity Game Engine with C# programming language, and integrated pixel art style in 2D and Physic System to provide a more realistic gaming experience.

The result of this development is a Functional Prototype consisting of several levels with various enemies and challenges. Each level is designed to test the player's ability to fight and explore. Testing was conducted during GKM 2024 Expo to evaluate gameplay, control response, and difficulty level. The test results showed that the “Soul Genesis” game received a positive response in terms of attractive visuals, control response, and balanced challenges. The game is still under further development to improve features and add content.

Keyword: *Game Development, 2D Platformer, Hack and Slash, Level Design, Character Animation*