

**PERANCANGAN GAME “*ANNIHILATION OF MELODY*”
DENGAN KONSEP *ACTION HACK AND SLASH***

SKRIPSI

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



disusun oleh

SHABRI QINTHORO

22.82.1539

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN GAME “*ANNIHILATION OF MELODY*”
DENGAN KONSEP *ACTION HACK AND SLASH***

SKRIPSI

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



disusun oleh

SHABRI QINTHORO

22.82.1539

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “ANNIHILATION OF MELODY”
DENGAN KONSEP ACTION HACK AND SLASH**

yang disusun dan diajukan oleh

Shabri Qinthoro

22.82.1539

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Rizky, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME “ANNIHILATION OF MELODY”
DENGAN KONSEP ACTION HACK AND SLASH

yang disusun dan diajukan oleh

Shabri Qinthoro

22.82.1539

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.
NIK. 190302467

Muhammad Misbahul Munir, M.Kom.
NIK. 190302497

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Shabri Qinthoro
NIM : 22.82.1539

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN GAME “ANNIHILATION OF MELODY” DENGAN KONSEP ACTION HACK AND SLASH

Dosen Pembimbing : Rizky, S.Kom., M.Kom.

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, 22 Juni 2026

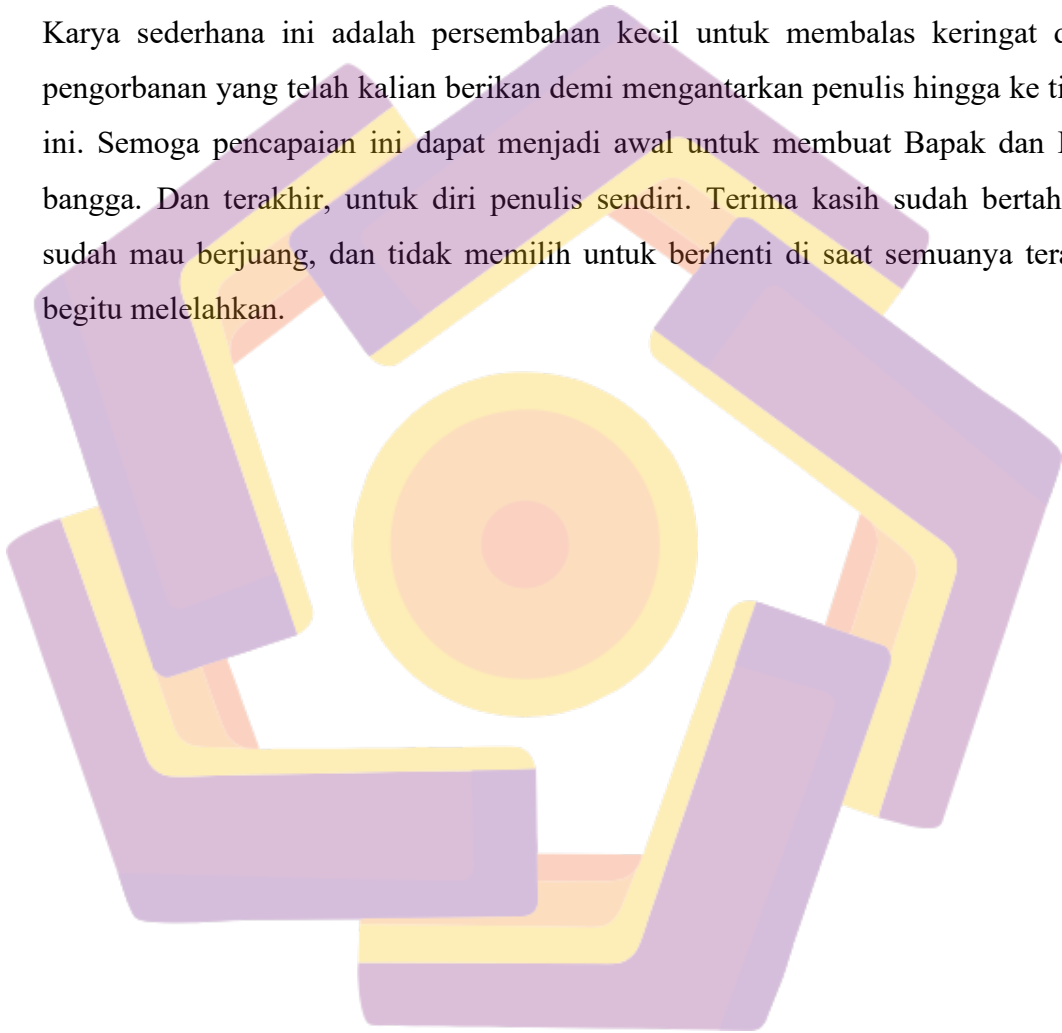
Yang Menyatakan,



Shabri Qinthoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa syukur, hormat, dan cinta yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang tiada henti memanjatkan doa, memberikan dukungan moral maupun material, serta melimpahkan kasih sayang dan kesabaran dalam setiap langkah hidup penulis. Karya sederhana ini adalah persembahan kecil untuk membalas keringat dan pengorbanan yang telah kalian berikan demi mengantarkan penulis hingga ke titik ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi awal untuk membuat Bapak dan Ibu bangga. Dan terakhir, untuk diri penulis sendiri. Terima kasih sudah bertahan, sudah mau berjuang, dan tidak memilih untuk berhenti di saat semuanya terasa begitu melelahkan.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penelitian skripsi yang berjudul “Perancangan Game “*Annihilation of Melody*” Dengan Konsep Action Hack And Slash” dengan baik. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Teknologi Informasi serta perolehan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa prosesnya tidak luput dari berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat dukungan, bimbingan, serta nasihat dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Rizky, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan dukungan sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.

7. Segenap responden yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuesioner untuk melengkapi data pada penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman kelas Teknologi Informasi 03 dan Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki dan masih ada ruang untuk perbaikan. Dengan rendah hati, penulis terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penelitian di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat membawa manfaat nyata bagi semua pihak yang membutuhkan, terkhusus dalam industri pengembangan game yang terus tumbuh.

Yogyakarta, 3 Juni 2026

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI	xxv
<i>ABSTRACT</i>	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	16
2.2.1	Pengertian Game	16
2.2.2	Genre Game	19
2.2.3	Game Mechanic Hack And Slash	24
2.2.4	Metode Game Development Life Cycle (GDLC).....	25
2.2.5	Pengertian Game Design Document (GDD).....	31
2.2.6	Unity Engine	39
2.2.7	Metode Pengujian Black Box	39
BAB III METODE PENELITIAN		41
3.1	Objek Penelitian.....	41
3.2	Alur Penelitian	41
3.2.1	Inisiasi	42
3.2.2	Pra-produksi	43
3.2.3	Produksi	63
3.2.4	Pengujian.....	63
3.2.5	Perilisan.....	64
3.3	Pengumpulan Data	65
3.4	Analisis Kebutuhan.....	70
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	71
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	72
3.5	Aspek Produksi	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		79
4.1	Produksi	79
4.1.1	Kontrol Input Permainan.....	79

4.1.2	Logika Permainan	81
4.1.3	Objective Game	107
4.1.4	Penggabungan Aset Visual	110
4.1.5	Build Game	121
4.2	Pengujian.....	121
4.2.1	Pengujian Alpha Testing.....	122
4.2.2	Pengujian Beta Testing	126
4.3	Perilisan Game	134
BAB V PENUTUP		135
5.1	Kesimpulan	135
5.2	Saran	136
REFERENSI		137
LAMPIRAN.....		140

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3. 1	<i>Level Desain Stage</i>	49
Tabel 3. 2	Aset Visual.....	55
Tabel 3. 3	<i>Spesifikasi Hardware</i>	72
Tabel 3. 4	Kebutuhan <i>Software</i>	73
Tabel 3. 5	Kebutuhan <i>Brainware</i>	74
Tabel 3. 6	Aspek Produksi.....	75
Tabel 4. 1	<i>Input Action</i>	80
Tabel 4. 2	Tabel pengujian <i>black box</i>	122
Tabel 4. 3	Bobot penilaian kuesioner.....	126
Tabel 4. 4	Persentase indeks kuesioner.....	127
Tabel 4. 5	Tabel Informasi Responden Ahli.....	128
Tabel 4. 6	Evaluasi Ahli.....	129
Tabel 4. 7	Hasil Kuesioner Umum.....	132

DAFTAR GAMBAR

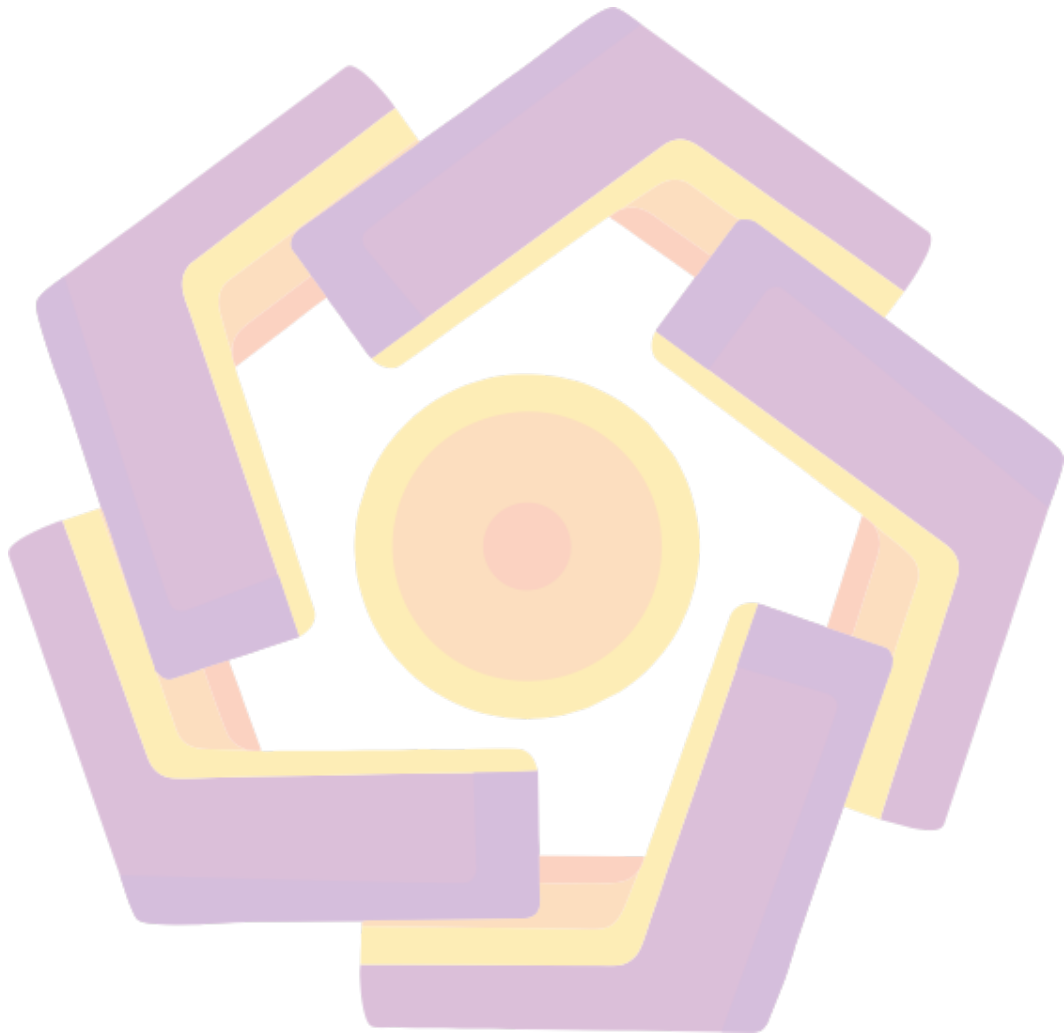
Gambar 2. 1	Model GDLC Heather Chandler	26
Gambar 2. 2	Model GDLC Arnold Hendrick	27
Gambar 2. 3	Model GDLC Doppler Interactive	27
Gambar 2. 4	Model GDLC Ridho Ramadhan	28
Gambar 2. 5	Model GDLC Agate Studio	29
Gambar 2. 6	Model GDLC Unity Tech Guru	29
Gambar 2. 7	Model <i>Rapid Game Development</i> (RGD).....	30
Gambar 2. 8	Model Serious Game Development Model (SGDM)	30
Gambar 3. 1	HomePage Annihilation of Melody	41
Gambar 3. 2	Alur Penelitian GDLC	42
Gambar 3. 3	Flowchart Level 1 – Stage Room.....	44
Gambar 3. 4	Flowchart Level 2 – Stage Guild Hall	46
Gambar 3. 5	<i>Flowchart Level 3 – Stage Celah</i>	47
Gambar 3. 6	Flowchart Level 4 – Stage Bos	48
Gambar 3. 7	Desain Karakter Lars	50
Gambar 3. 8	Desain Karakter Aria	51
Gambar 3. 9	Desain Karakter Clarine.....	52
Gambar 3. 10	Desain Karakter Tot Musical	53
Gambar 3. 11	Desain Karakter Archer Musical.....	53
Gambar 3. 12	Desain Karakter The Deadly Harmony.....	54
Gambar 3. 13	Heads-Up Display (HUD).....	58
Gambar 3. 14	UI Homescreen	59
Gambar 3. 15	UI Pause	59
Gambar 3. 16	UI Player Stats	60
Gambar 3. 17	UI Member Stats	60
Gambar 3. 18	UI Setting	61
Gambar 3. 19	UI Inventory	61
Gambar 3. 20	UI Select.....	62

Gambar 3. 21	UI Player Death.....	63
Gambar 3. 22	Tales of Arise	65
Gambar 3. 23	GranBlue Fantasy Relink.....	66
Gambar 3. 24	Zenless Zone Zero.....	67
Gambar 3. 25	God Eater 3	67
Gambar 3. 26	Cult of The Lamb.....	68
Gambar 3. 27	Persona 5 Royal	68
Gambar 3. 28	Eiyuuden Chronicle: Hundred Heroes	69
Gambar 3. 29	Eiyuuden Chronicle: Hundred Heroes	70
Gambar 4. 1	<i>Input Action Unity</i>	80
Gambar 4. 2	Script baseStatsData.....	82
Gambar 4. 3	Fungsi Awake	82
Gambar 4. 4	Fungsi TakeDamage	83
Gambar 4. 5	Fungsi Mitigasi Damage Dan Heal.....	83
Gambar 4. 6	Fungsi Mitigasi Stats.....	84
Gambar 4. 7	Fungsi Pengambil Data	86
Gambar 4. 8	Fungsi Movement	87
Gambar 4. 9	Fungsi Action Pemain.....	88
Gambar 4. 10	Fungsi Attack Pemain	89
Gambar 4. 11	Fungsi <i>Block</i> Pemain.....	89
Gambar 4. 12	Fungsi <i>Skill</i> Dan <i>Ultimate</i> Pemain.....	90
Gambar 4. 13	Fungsi <i>Death</i> Pemain	91
Gambar 4. 14	Fungsi <i>HandleInteractionInput</i> Dan <i>AddItem</i>	93
Gambar 4. 15	Fungsi <i>Follow</i> Pemain	95
Gambar 4. 16	Fungsi <i>Attack</i>	97
Gambar 4. 17	Fungsi <i>Auto Heal</i>	98
Gambar 4. 18	Fungsi <i>Skill BoostUp</i>	99
Gambar 4. 19	Fungsi <i>Skill Heal</i>	100
Gambar 4. 20	Fungsi Patroli	101
Gambar 4. 21	Fungsi <i>Chase</i>	103

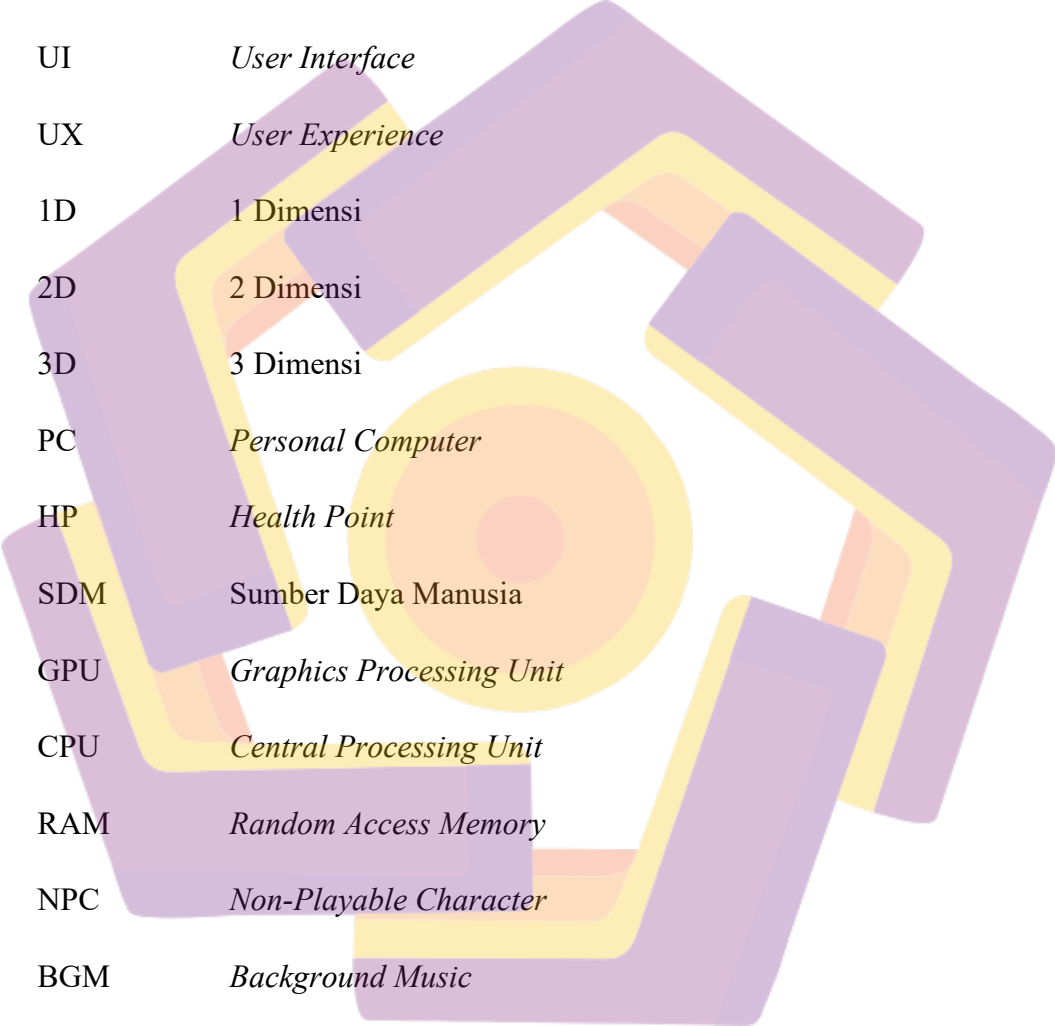
Gambar 4. 22	Fungsi <i>Range Attack</i>	104
Gambar 4. 23	Fungsi <i>Melee Attack</i>	105
Gambar 4. 24	Fungsi <i>Skill Bos</i>	106
Gambar 4. 25	Fungsi <i>SetStageState, InitializeNewState, Dan InitializeQuestAndObjectivesData</i>	108
Gambar 4. 26	Fungsi <i>CleanUpPreviousState</i>	110
Gambar 4. 27	Proses Pembuatan Animasi Karakter	111
Gambar 4. 28	<i>Animator Controller</i> Unity	112
Gambar 4. 29	<i>Timeline</i> Unity	113
Gambar 4. 30	<i>Script</i> Memutar <i>Timeline</i>	114
Gambar 4. 31	Proses Pembuatan <i>Storyboard</i>	115
Gambar 4. 32	Proses Pembuatan <i>Cinematic Video</i>	116
Gambar 4. 33	<i>Script</i> Memutar <i>Mp4</i>	116
Gambar 4. 34	Fungsi <i>InitializePlayerHUD</i>	118
Gambar 4. 35	Fungsi <i>UpdatePlayerHealthUI</i> Dan <i>UpdatePlayerManaUI</i> ...	119
Gambar 4. 36	<i>Script</i> Pengatur Audio.....	120
Gambar 4. 37	<i>Build Project</i> Unity	121
Gambar 4. 38	Perilisan Game Pada Platform <i>Itch.Io</i>	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Pengujian Kelayakan ahli :	140
Lampiran 2	Kuesioner Pengujian terhadap 20 responden :	145

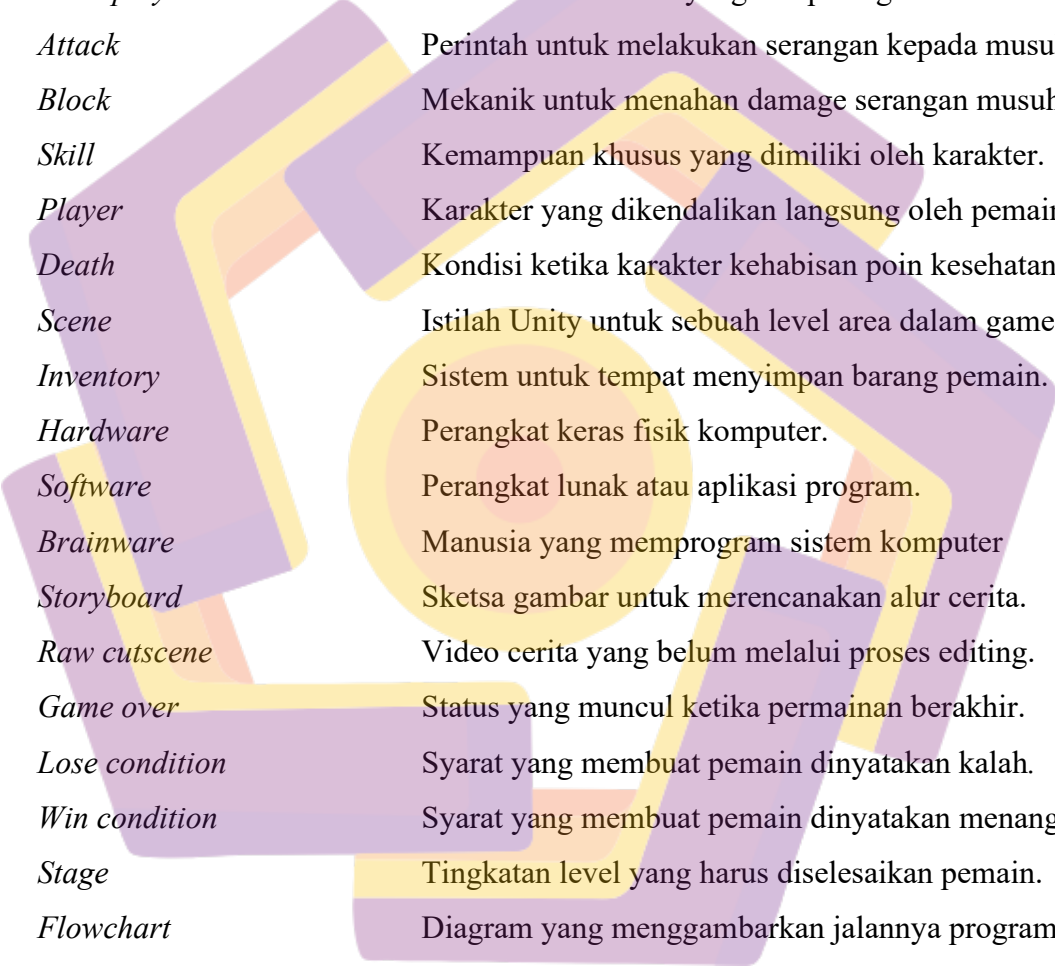


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

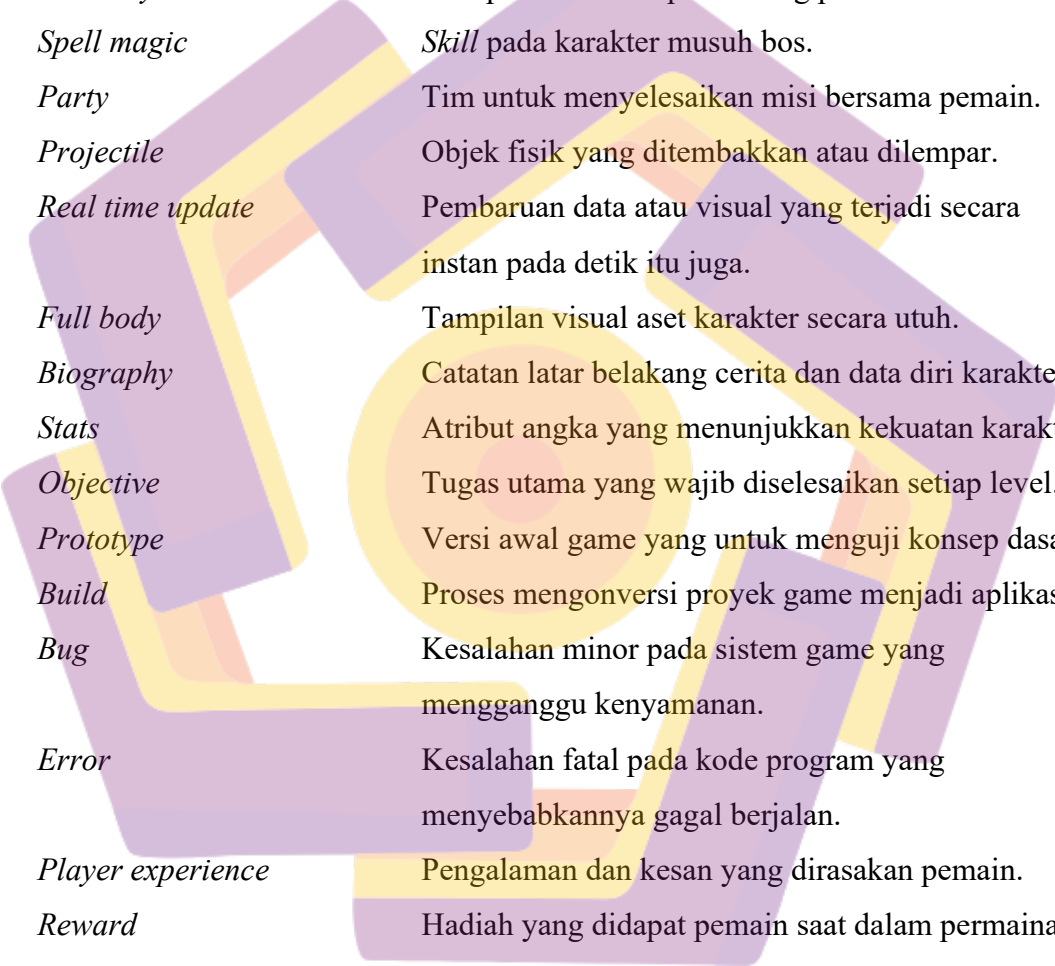


GDD	<i>Game Design Document</i>
GDLC	<i>Game Development Life Cycle</i>
HUD	<i>Heads-Up Display</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
1D	1 Dimensi
2D	2 Dimensi
3D	3 Dimensi
PC	<i>Personal Computer</i>
HP	<i>Health Point</i>
SDM	Sumber Daya Manusia
GPU	<i>Graphics Processing Unit</i>
CPU	<i>Central Processing Unit</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
NPC	<i>Non-Playable Character</i>
BGM	<i>Background Music</i>
SFX	<i>Sound Effects</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i>
PNG	<i>Portable Network Graphics</i>
JSON	<i>JavaScript Object Notation</i>
HP	<i>Health Point</i>

DAFTAR ISTILAH



<i>AxisX</i>	Sumbu horizontal (X) dalam koordinat 2D atau 3D.
<i>AxisY</i>	Sumbu vertikal (Y) dalam koordinat 2D atau 3D.
<i>Single player</i>	Mode game yang dimainkan satu pemain.
<i>Offline</i>	Game yang dimainkan tanpa internet.
<i>Gameplay</i>	Mekanik dan aturan yang ada pada game.
<i>Attack</i>	Perintah untuk melakukan serangan kepada musuh.
<i>Block</i>	Mekanik untuk menahan damage serangan musuh.
<i>Skill</i>	Kemampuan khusus yang dimiliki oleh karakter.
<i>Player</i>	Karakter yang dikendalikan langsung oleh pemain.
<i>Death</i>	Kondisi ketika karakter kehabisan poin kesehatan.
<i>Scene</i>	Istilah Unity untuk sebuah level area dalam game.
<i>Inventory</i>	Sistem untuk tempat menyimpan barang pemain.
<i>Hardware</i>	Perangkat keras fisik komputer.
<i>Software</i>	Perangkat lunak atau aplikasi program.
<i>Brainware</i>	Manusia yang memprogram sistem komputer.
<i>Storyboard</i>	Sketsa gambar untuk merencanakan alur cerita.
<i>Raw cutscene</i>	Video cerita yang belum melalui proses editing.
<i>Game over</i>	Status yang muncul ketika permainan berakhir.
<i>Lose condition</i>	Syarat yang membuat pemain dinyatakan kalah.
<i>Win condition</i>	Syarat yang membuat pemain dinyatakan menang.
<i>Stage</i>	Tingkatan level yang harus diselesaikan pemain.
<i>Flowchart</i>	Diagram yang menggambarkan jalannya program.
<i>Pop-up</i>	Jendela informasi kecil yang muncul mendadak.
<i>Exploration point</i>	Titik atau area pada peta untuk dijelajahi pemain.
<i>Respawn</i>	Proses munculnya kembali karakter di tempat tertentu setelah mati.
<i>Spawn</i>	Proses kemunculan pertama kali suatu objek/karakter ke dalam game.
<i>Open map</i>	Fitur game dengan dunia terbuka luas.



<i>Light attack</i>	Serangan cepat tapi menghasilkan damage kecil.
<i>Heavy attack</i>	Serangan lambat tapi menghasilkan damage besar.
<i>Endurance</i>	<i>Skill</i> pada karakter pemain.
<i>Berserk</i>	<i>Ultimate</i> pada karakter pemain.
<i>Boostup</i>	<i>Skill</i> pada karakter pendukung pertama.
<i>Auto heal</i>	<i>Skill</i> pasif pada karakter pendukung pertama.
<i>Recovery</i>	<i>Skill</i> pada karakter pendukung pertama.
<i>Spell magic</i>	<i>Skill</i> pada karakter musuh bos.
<i>Party</i>	Tim untuk menyelesaikan misi bersama pemain.
<i>Projectile</i>	Objek fisik yang ditembakkan atau dilempar.
<i>Real time update</i>	Pembaruan data atau visual yang terjadi secara instan pada detik itu juga.
<i>Full body</i>	Tampilan visual aset karakter secara utuh.
<i>Biography</i>	Catatan latar belakang cerita dan data diri karakter.
<i>Stats</i>	Atribut angka yang menunjukkan kekuatan karakter.
<i>Objective</i>	Tugas utama yang wajib diselesaikan setiap level.
<i>Prototype</i>	Versi awal game yang untuk menguji konsep dasar.
<i>Build</i>	Proses mengonversi proyek game menjadi aplikasi.
<i>Bug</i>	Kesalahan minor pada sistem game yang mengganggu kenyamanan.
<i>Error</i>	Kesalahan fatal pada kode program yang menyebabkannya gagal berjalan.
<i>Player experience</i>	Pengalaman dan kesan yang dirasakan pemain.
<i>Reward</i>	Hadiah yang didapat pemain saat dalam permainan.
<i>Idle</i>	Animasi diam karakter saat tidak menerima input tombol apa pun dari pemain.
<i>Workflow</i>	Tahapan kerja dari awal hingga proyek selesai.
<i>Blend tree</i>	Fitur Unity untuk menggabungkan beberapa animasi berdasarkan parameter angka.
<i>Blend type</i>	Jenis metode pencampuran animasi di dalam Blend Tree Unity.

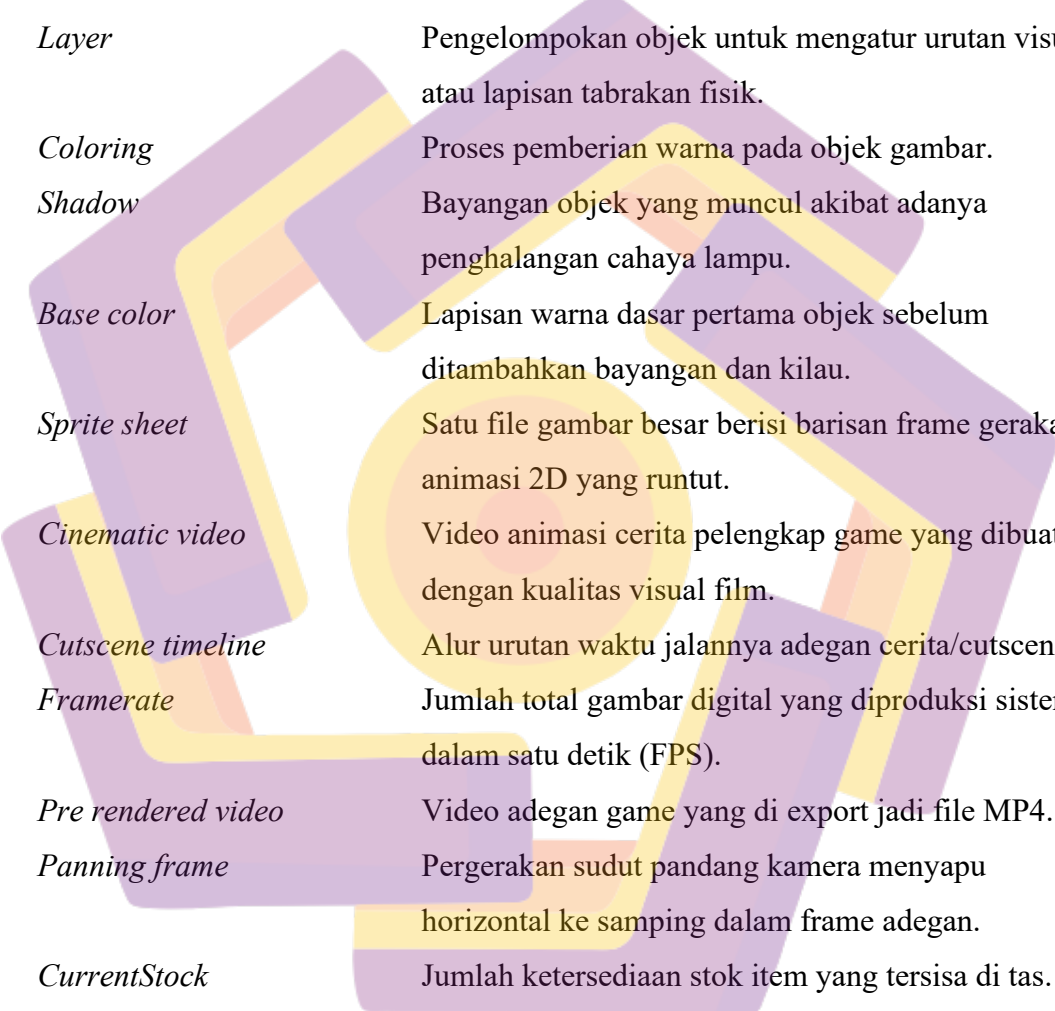
<i>2d simple directional</i>	Tipe pencampuran animasi 2D berdasarkan 4 arah mata angin.
<i>Animator controller</i>	Komponen Unity yang mengatur alur transisi antar-animasi karakter.
<i>Navmesh agent</i>	Komponen Unity untuk memberikan kecerdasan buatan (AI) navigasi jalan otomatis.
<i>Script</i>	Kode pemrograman yang berisi instruksi logika.
<i>Coroutine</i>	Fungsi C# khusus di Unity yang bisa menunda eksekusi kode.
<i>Action state</i>	Status aksi yang sedang dilakukan karakter pada saat itu.
<i>Float</i>	Tipe data untuk angka decimal.
<i>Take damage</i>	Fungsi program saat karakter menerima serangan dan mengurangi HP-nya.
<i>Raw damage</i>	Nilai kerusakan sebelum dipotong oleh pertahanan.
<i>Final damage</i>	Nilai kerusakan akhir yang langsung memotong poin kesehatan musuh setelah kalkulasi.
<i>Vector3.lerp</i>	Fungsi C# untuk menggeser objek di ruang 3D secara halus antar dua titik.
<i>Scene manager</i>	Sistem Unity yang bertugas untuk memuat <i>scene</i> .
<i>Raycast</i>	Garis laser tak terlihat untuk mendeteksi objek yang berada di jalurnya.
<i>Obstacle</i>	Objek rintangan atau penghalang yang tidak bisa dilewati karakter/AI.
<i>Pocket</i>	Istilah alternatif untuk kantong penyimpanan item.
<i>Player prefs</i>	Fitur Unity untuk menyimpan data game sederhana.
<i>Audio mixer</i>	Alat pengatur volume dan efek suara di Unity.
<i>Playable director</i>	Komponen Unity yang mengontrol jalannya aset animasi Timeline.
<i>Raw image</i>	Komponen UI Unity untuk menampilkan file gambar bertekstur mentah.

<i>Event-Driven</i>	Kode pemrograman yang berjalan untuk merespons suatu kejadian.
<i>String</i>	Tipe data yang digunakan untuk menampung teks.
<i>Unity package</i>	Format file pembungkus aset atau script untuk dibagikan antar proyek Unity.
<i>New input system</i>	Sistem kontrol Unity versi baru yang lebih fleksibel untuk berbagai perangkat.
<i>Input manager</i>	Sistem pengaturan kontrol Unity versi lama.
<i>Input action</i>	Konfigurasi aksi kontrol tertentu.
<i>Action map</i>	Pengelompokan aksi kontrol.
<i>C# script</i>	File teks berisi baris kode menggunakan bahasa pemrograman C#.
<i>Health point</i>	Indikator poin kesehatan yang dimiliki karakter.
<i>Mono behavior</i>	Kelas dasar bawaan Unity agar script bisa berinteraksi dengan objek game.
<i>Mana</i>	Poin energi yang dikonsumsi karakter untuk mengeluarkan skill.
<i>Durability</i>	Poin ketahanan yang dimiliki karakter.
<i>Strength</i>	Poin kekuatan yang dimiliki karakter.
<i>Scriptable object</i>	Wadah penyimpanan data di Unity tanpa perlu menempelkannya pada objek game.
<i>Game object</i>	Semua jenis benda yang ada di dalam scene Unity.
<i>Inspector</i>	Jendela editor Unity yang menampilkan detail komponen dari objek.
<i>Nullreferenceexception</i>	Error akibat kode mencoba memanggil objek yang datanya masih kosong.
<i>Unitpoint</i>	Satuan untuk mendefinisikan ukuran suatu elemen.
<i>Math.max</i>	Fungsi matematika C# untuk mencari nilai tertinggi dari perbandingan dua angka.
<i>Potion</i>	Item ramuan habis pakai untuk memulihkan HP atau Mana.

<i>Null conditional</i>	Operator dalam C# untuk mencegah error saat memeriksa data kosong.
<i>Sintaksis ringkas lambda</i>	Metode penulisan fungsi C# secara singkat menggunakan simbol panah (=>).
<i>Encapsulation</i>	Metode pembungkusan data agar aman dari akses luar kelas yang tidak sah.
<i>Character controller</i>	Komponen Unity untuk menggerakkan karakter.
<i>Ultimate</i>	Kemampuan khusus yang dimiliki oleh karakter.
<i>Flat movement</i>	Logika pergerakan karakter yang lurus merata.
<i>dashSpeedMultiplier</i>	Variabel pengali angka kecepatan saat karakter melakukan gerakan melesat.
<i>Boolean</i>	Tipe data logika yang hanya memiliki dua nilai yaitu Benar (True) atau Salah (False).
<i>Vector3.zero</i>	Perintah C# untuk menetapkan posisi koordinat.
<i>Dash</i>	Gerakan melesat cepat ke depan dengan singkat.
<i>Switch case</i>	Percabangan logika C# alternatif If-Else untuk memeriksa banyak kondisi.
<i>Melee</i>	Jenis gaya pertarungan jarak dekat.
<i>Yield return new</i>	Sintaks di dalam Coroutine C# untuk memberi jeda waktu eksekusi kode.
<i>Physics.OverlapSphere</i>	Fungsi pendeteksi objek yang masuk dalam radius lingkaran/bola imajiner.
<i>Foreach</i>	Perulangan kode C# untuk memeriksa semua isi item dalam suatu daftar grup data.
<i>InteractableItem</i>	Objek benda di dalam game yang bisa diinteraksi.
<i>Itemdata</i>	File penyimpan informasi detail spesifik mengenai sebuah item game.
<i>Destroy</i>	Fungsi perintah di Unity untuk menghapus/menghilangkan objek dari permainan.
<i>Array</i>	Wadah variabel tunggal yang bisa menampung banyak data sejenis berurutan.

<i>Avoidance</i>	Kemampuan AI navigasi untuk otomatis berbelok menghindari tabrakan sesama AI.
<i>Healer</i>	Karakter pendukung (support) yang bertugas memulihkan poin kesehatan anggota tim.
<i>Current target</i>	Objek atau musuh yang sedang dikunci saat ini.
<i>Findnearestplayer</i>	Logika program AI untuk mencari lokasi pemain terdekat dari posisinya.
<i>Vector3.distance</i>	Fungsi matematika untuk menghitung jarak antara dua koordinat posisi 3D.
<i>Follow distance</i>	Batas jarak ideal bagi AI saat membuntuti target.
<i>Stopdistance</i>	Jarak minimal AI harus berhenti dan tidak boleh maju lagi mendekati target.
<i>Velocity</i>	Nilai kecepatan gerak objek yang menyertakan arah pergerakannya.
<i>Magnitudo</i>	Nilai total panjang atau besaran murni dari sebuah vektor kecepatan.
<i>Sekuens</i>	Urutan rangkaian kejadian yang berjalan rapi.
<i>Castheal</i>	Proses durasi merapalkan sihir pemulihan darah hingga sihirnya keluar.
<i>Autohealamount</i>	Jumlah total poin HP yang didapatkan setiap kali auto heal aktif.
<i>Autohealcooldown</i>	Jeda waktu tunggu sebelum fungsi pemulihan otomatis bekerja kembali.
<i>Area of effect</i>	Radius area jangkauan efek dari suatu serangan.
<i>Cooldown</i>	Waktu tunggu yang diperlukan sebelum skill bisa digunakan kembali.
<i>Patrol waypoint</i>	Titik-titik lokasi rute yang harus dilewati AI saat berjaga-jaga.
<i>Chasing</i>	Kondisi atau perilaku AI saat mendeteksi karakter dan langsung mengejarnya.

<i>While loop</i>	Perulangan kode yang akan terus berjalan selama syaratnya terpenuhi.
<i>WaypointTolerance</i>	Jarak toleransi minimum untuk menganggap AI telah menyentuh titik waypoint.
<i>PatrolWaitTime</i>	Lamanya waktu AI berhenti saat tiba di <i>waypoint</i> sebelum lanjut jalan lagi.
<i>CurrentWaypointIndex</i>	Angka urutan titik waypoint yang sedang dituju oleh AI saat ini.
<i>Waypoint</i>	Titik koordinat penanda rute jalan di permainan.
<i>Aistate.chasing</i>	Status logika mesin AI saat berada dalam mode mengejar pemain.
<i>Detectionrange</i>	Jarak jangkauan penglihatan maksimal AI untuk menyadari posisi karakter.
<i>Threshold</i>	Angka batas minimal/maksimal untuk memicu perubahan suatu fungsi kode.
<i>Cast</i>	Proses mengeluarkan kemampuan aktif.
<i>Gameplay pacing</i>	Pengaturan tempo ketegangan ritme permainan agar pemain tidak bosan.
<i>Game manager</i>	Script pusat pengendali status alur game secara keseluruhan.
<i>Quest</i>	Misi atau rangkaian petualangan yang diberikan kepada pemain.
<i>Timeline director</i>	Sistem editor visual Unity untuk merangkai video, audio, dan gerakan objek.
<i>Video player</i>	Komponen pemutar berkas video di dalam Unity.
<i>Memory leak</i>	Kebocoran RAM komputer akibat data game lama yang tidak dibersihkan otomatis.
<i>Blueprint</i>	Istilah rancangan sistem mekanik game.
<i>Collider</i>	Bentuk fisik tak terlihat pembungkus objek agar bisa saling bertabrakan.



<i>Sprite</i>	Aset gambar dua dimensi (2D) tunggal di dalam proyek game.
<i>Rotoscoping</i>	Teknik animasi menggambar manual di atas rekaman video gerakan asli manusia.
<i>Multiply</i>	Efek pencampuran warna <i>layer</i> gambar yang menghasilkan warna lebih gelap.
<i>Layer</i>	Pengelompokan objek untuk mengatur urutan visual atau lapisan tabrakan fisik.
<i>Coloring</i>	Proses pemberian warna pada objek gambar.
<i>Shadow</i>	Bayangan objek yang muncul akibat adanya penghalangan cahaya lampu.
<i>Base color</i>	Lapisan warna dasar pertama objek sebelum ditambahkan bayangan dan kilau.
<i>Sprite sheet</i>	Satu file gambar besar berisi barisan frame gerakan animasi 2D yang runtut.
<i>Cinematic video</i>	Video animasi cerita pelengkap game yang dibuat dengan kualitas visual film.
<i>Cutscene timeline</i>	Alur urutan waktu jalannya adegan cerita/cutscene.
<i>Framerate</i>	Jumlah total gambar digital yang diproduksi sistem dalam satu detik (FPS).
<i>Pre rendered video</i>	Video adegan game yang di export jadi file MP4.
<i>Panning frame</i>	Pergerakan sudut pandang kamera menyapu horizontal ke samping dalam frame adegan.
<i>CurrentStock</i>	Jumlah ketersediaan stok item yang tersisa di tas.
<i>Audiosource</i>	Komponen Unity untuk mengeluarkan suara.
<i>Skala Likert</i>	Metode pengukuran ilmiah untuk menilai pendapat seseorang terhadap suatu pernyataan.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pertumbuhan industri game secara signifikan sehingga video game menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di berbagai kalangan. Selain berfungsi sebagai media hiburan, game juga dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pelatihan, kesehatan, pemasaran, dan bisnis. Seiring dengan perkembangan tersebut, industri game terus mengalami inovasi yang menghasilkan beragam genre dan pengalaman bermain yang semakin kompleks serta interaktif.

Perkembangan industri game modern menyebabkan batas antar genre menjadi semakin fleksibel melalui penggabungan berbagai mekanik permainan. Salah satu genre yang terus berkembang adalah *hack and slash*, yaitu subgenre dari game *action* yang berfokus pada pertarungan jarak dekat dengan tempo cepat dan menghadapi banyak musuh secara bersamaan. Genre ini memiliki sistem kontrol yang relatif sederhana sehingga pemain dapat lebih fokus pada aksi, pergerakan karakter, dan strategi pertempuran. Karakteristik tersebut menjadikan genre *hack and slash* mampu memberikan pengalaman bermain yang dinamis, intens, dan menarik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis melakukan perancangan game “*Annihilation of Melody*” dengan konsep *action hack and slash* menggunakan Unity3D. Perancangan game dilakukan dengan mengimplementasikan elemen visual 2D dan 3D untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mendukung pengalaman bermain. Metode yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang meliputi tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan perilisan. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya prototipe game “*Annihilation of Melody*” yang dapat dimainkan secara *single player* dan berjalan secara *offline*.

Kata kunci: Permainan, Aksi, Pengembangan Game, Unity, *Hack And Slash*.

ABSTRACT

Advances in digital technology have significantly driven the growth of the gaming industry, making video games a popular form of entertainment across various demographics. In addition to serving as a form of entertainment, games are also utilized in various fields such as education, training, healthcare, marketing, and business. Along with these developments, the gaming industry continues to innovate, resulting in a diverse range of genres and increasingly complex and interactive gameplay experiences.

The evolution of the modern gaming industry has blurred the lines between genres through the integration of various game mechanics. One genre that continues to evolve is hack-and-slash—a subgenre of action games focused on fast-paced close-quarters combat against multiple enemies simultaneously. This genre features a relatively simple control system, allowing players to focus more on the action, character movement, and combat strategy. These characteristics enable the hack-and-slash genre to deliver a dynamic, intense, and engaging gameplay experience.

Based on these conditions, the author designed the game “Annihilation of Melody” as an action hack-and-slash game using Unity3D. The game was designed by implementing 2D and 3D visual elements to create an engaging visual experience that enhances gameplay. The method used was the Game Development Life Cycle (GDLC), which includes the initiation, pre-production, production, testing, and release phases. The expected outcome of this research is the creation of a prototype of the game “Annihilation of Melody” that can be played in single-player mode and runs offline.

Keyword: Game, Action, Game Development, Unity, Hack And Slash.