

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**GAME BERGENRE METROIDVANIA
“SPACE MARINE HILDA”**



**Kevin Raka Noverian
1800227033**

Pembimbing :

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA
SENI**

Judul :

**GAME BERGENRE METROIDVANIA
“SPACE MARINE HILDA”**

Disusun oleh:

**Kevin Raka Noverian
1800227033**

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal.....

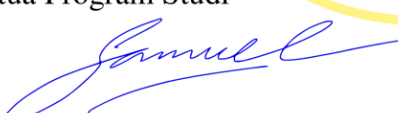
Pembimbing I


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 198010162005011001

ABSTRACT

“Space Marine Hilda” is a 2-dimensional (2D) game produced in 2021 using Construct 2 game engine with a side-scrolling camera.

Tells the story of a far future world in 2170, in a space station where scientists and researchers are conducting research to find planets that have life like planet Earth and managed to find an entity that has movements like living things in other solar systems, suddenly Worm Hole appears and armed aliens appear to attack the space station.

The story in the game "Space Marine Hilda" takes inspiration from the game "DOOM" where the Aliens come and invade the earth and have an overpowered main character which means it is stronger than anyone in the game.

With the production process of a 2D metroidvania game, "Space Marine Hilda" was created to introduce the Metroidvania genre to players who may have played this genre and how to make this genre game with limited time and available assets.

After all the production process is done, this game can finally be completed for three months and can meet the targets and requirements as a metroidvania game which has a branching level system, locked doors, items to repair blood and reload bullets, and a boss at the end of the level. .

Keywords: Metroidvania, 2D Game, Construct 2, Alien, Side-Scrolling, Space Marine Hilda

ABSTRAK

Game 2D “*Space Marine Hilda*” merupakan sebuah karya seni permainan 2 dimensi (2D) yang diproduksi pada tahun 2021 dengan menggunakan *game engine Construct 2* dengan kamera side-scrolling.

Mengisahkan sebuah dunia *far future* tahun 2170, dalam stasiun luar angkasa dimana para ilmuwan dan peneliti sedang melakukan riset untuk mencari planet yang memiliki kehidupan seperti planet bumi dan berhasil menemukan sebuah entitas yang memiliki pergerakan seperti makhluk hidup di tata surya lain, tiba – tiba *Worm Hole* muncul dan para alien bersenjata muncul menyerang stasiun luar angkasa tersebut.

Cerita dalam game “*Space Marine Hilda*” mengambil inspirasi dari game “*DOOM*” dimana para *Alien* datang dan menginvasi bumi dan memiliki karakter utama *overpower* yang artinya lebih kuat dari siapapun dalam game tersebut.

Dengan proses produksi *game* 2D bergenre *metroidvania* “*Space Marine Hilda*” dibuat guna mengenalkan genre *Metroidvania* ke para pemain yang mungkin pernah memainkan genre ini dan bagaimana cara membuat *game* begrenre tersebut dengan keterbatasan waktu dan asset yang ada.

Setelah semua proses produksi dilakukan, *game* ini akhirnya dapat diselesaikan selama tiga bulan dan dapat memenuhi target dan syarat sebagai *game metroidvania* yang memiliki system level bercabang, pintu - pintu yang terkunci, *item – item* untuk memperbaiki darah dan mengisi peluru, dan boss di akhir level.

Kata Kunci: *Metroidvania*, *Game 2D*, *Construct 2*, *Alien*, *Side-Scrolling*, *Space Marine Hilda*

PENDAHULUAN

Banyak genre *game* yang bisa dimainkan, namun meski sering memainkan *game* tertentu, banyak orang yang belum tahu nama genre dari *game* tersebut. Atau bisa jadi ada beberapa genre *game* yang asing didengar meski *gameplay*-nya sudah sering dimainkan.

Genre ini lahir di era awal *console* pada tahun 1986 ketika Nintendo mengeluarkan judul *game* berjudul “Metroid”, lalu genre *Metroidvania* muncul kembali di tahun 2000-an, dipopulerkan lagi oleh *developer - developer* independen. *Metroidvania* merupakan gabungan dari dua judul *game* legendaris: Metroid dan Castlevania. Ia mengacu pada *game-game platforming* – biasanya *gameplay* nya dibuat berupa *side-scrolling* 2D – dengan *map* luas yang saling tersambung, Memiliki musuh disetiap level, dan pintu – pintu yang terkunci dan membutuhkan sesuatu untuk dibuka.

Judul *Space Marine Hilda* diambil dari nama karakter utama dari *game* ini, *Space Marine* sendiri adalah Marinir Luar Angkasa, yang merupakan pangkat fiksi ilmiah militer, adalah prajurit yang beroperasi di luar angkasa atau di dunia asing.

Cara bermain *game* ini simple dimana pemain harus menggerakkan karakter maju mundur atau lompat saja, lalu menembak semua musuh yang terlihat dan mencari kunci untuk membuka pintu ke *level* berikutnya lalu bertemu dengan boss di akhir permainan.

Secara garis besar, elemen dalam *game* ini mengambil tema sci-fi dan berlatar pada *far future* atau jauh di masa depan di mana teknologi dan manusia sudah sangat maju sampai sudah menjelajahi luar angkasa dan mulai mencari planet selanjutnya untuk ditempati oleh manusia, *game* akan dimulai di stasiun luar angkasa dimana para ilmuwan dan peneliti melakukan riset terhadap planet – planet dan benda asing luar angkasa .

Karakter utama atau “Hilda” pada *game* ini mengambil sudut pandang *female lead* atau *female protagonist* yang digambarkan sebagai

wanita pemberani dan *overpower*, ide ini diadaptasi dari game “Metroid” sebagai pionir video game dengan karakter utama perempuan yang dimainkan oleh *player*. Dalam buku berjudul *Fundamentals of Game Design*, (Adam (2014:84) mengutip ucapan Shery Graner Ray (2004)),

“*But what if the player is female?*”

Dengan kombinasi *gameplay 2D Side-Scrolling* dan *fast-paced* atau serba cepat, game ini memungkinkan pemain untuk bertindak dengan cepat dalam bertempur maupun berjalan, gabungan cipratan darah yang dihasilkan ketika alien hancur dan music bergenre *Progressive metal* yang membuat adrenalin pemain naik.

Rumusan masalah dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang game bergenre *Metroidvania* dan mengenalkan genre ini ke khalayak umum,
2. Bagaimana melancarkan motorik pemain sehingga dapat bertindak dengan cepat ketika bermain game *action fast-paced*,
3. Bagaimana agar pemain dapat belajar bahasa ingris sambil bermain.

Lalu Tujuan dari rumusan masalah pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *game 2D action-adventure* dengan genre *Metroidvania* sekaligus mengenalkan genre ini ke banyak orang,
2. Membuat *game action* dengan alur permainan yang *Fast-paced* guna membuat motorik pemain dapat berjalan dengan cepat,
3. *Game* ini menggunakan Bahasa Inggris, agar pemain dapat belajar Bahasa ingris juga sambil bermain

PEMBAHASAN

Game berjudul “*Space Marine Hilda*” telah melewati beberapa tahap proses produksi, berawal dari pencarian ide dan konsep dan melalui tahap lanjutan yang dikembangkan akhirnya menghasilkan suatu karya Game dengan berjumlah 4 Level. Game ini mengambil genre Metroidvania namun dengan konten game yang lebih kecil. Berikut Game beserta referensi yang digunakan

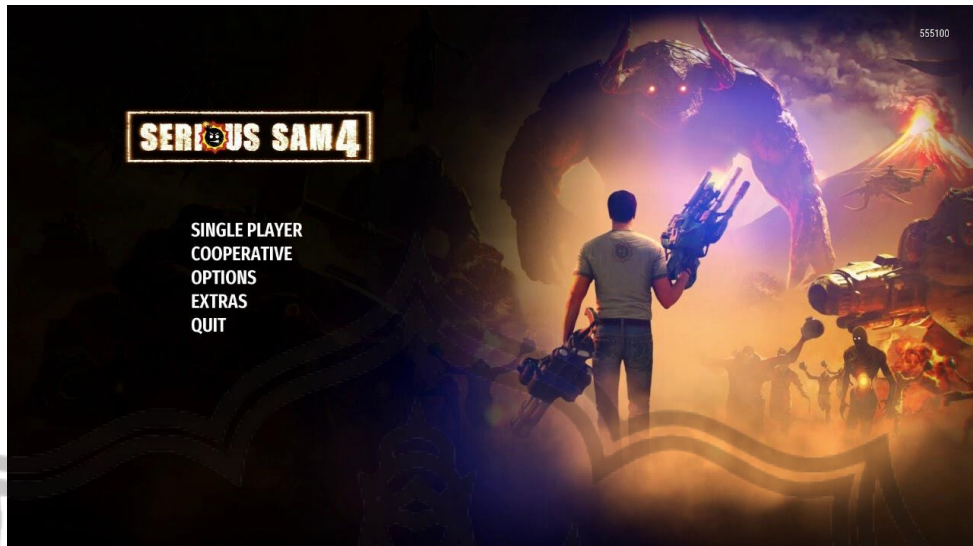
A. Pembahasan Game dan Referensi

1. Opening

Permainan diawali dengan Menu utama yang muncul diawal permainan dan memiliki pilihan *Start*, *Credit*, dan *Exit*.

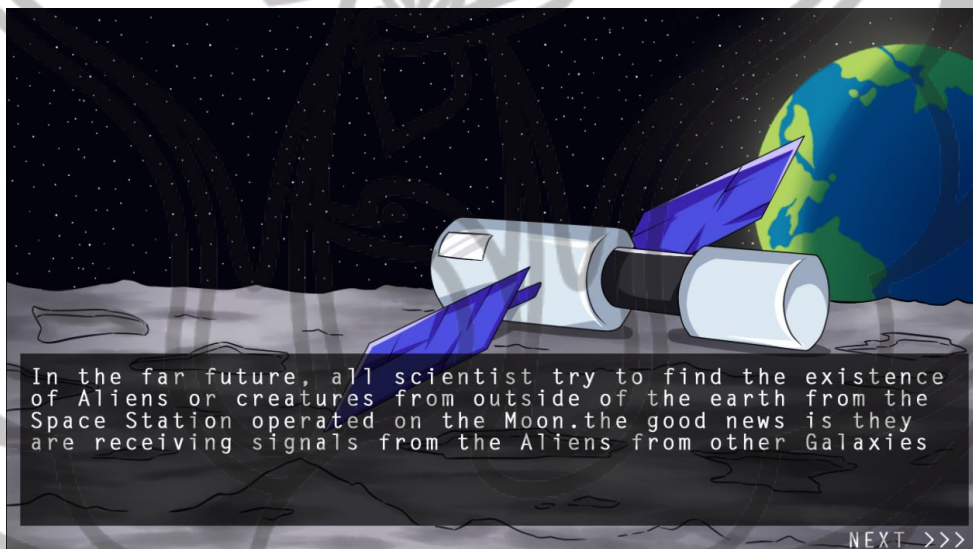


Gambar 1. Screenshot menu utama game



Gambar 2. Screenshot menu utama referensi

Referensi untuk *layout main menu* diambil dari game berjudul Serious Sam 4, perbedaan terlihat pada peletakan tombol main menu yang berada di pojok kiri bawah.



Gambar 3. Screenshot cutscene bergambar



Gambar 4. Screenshot referensi *cutscene* bergambar

Referensi untuk opening *cutscene* pada *game* yang diambil dari referensi *game MiniDoom* yang memiliki gaya *pixel* sedangkan *game Space Marine Hilda* memilih gaya ilustrasi seperti kartun atau *manga* dan pewarnaan *cell shading*

2. Gameplay

Permainan dimulai dengan pemain muncul di level 1 para permainan dan akan diberi senjata basic awal dengan peluru tak terbatas namun memiliki kekuatan yang kecil sehingga jika ingin membasmi musuh akan memerlukan banyak tembakan dan memakan waktu.

Pemain juga akan bertemu dengan musuh pertamanya disini dan akan diberi petunjuk basic seperti bagaimana cara menembakkan senjata, pemain juga diharuskan mencari keycard sebagai kunci untuk membuka pintu ke level selanjutnya, keycard berada di ruangan lain pada permainan, pada level – level berikutnya, mencari keycard akan dibuat lebih rumit seperti harus melawan miniboss.



Gambar 5. *Screenshot level 1* permainan.



Gambar 6. *Screenshot level 2* permainan.

Pemain harus mencari *keycard* yang bekerja sebagai kunci pintu untuk menuju ke level berikutnya, untuk menemukan *keycard* player harus menelusuri *map* permainan dimana biasanya *keycard* akan disimpan didalam sebuah ruangan yang dikunci, dan pemain harus menemukan kunci tersebut di ruangan lain atau melawan musuh tertentu untuk mendapatkan kunci ruangan tersebut pada level tertentu.

Seiring permainan berjalan, pemain akan menemukan senjata yang lebih kuat namun memiliki peluru yang terbatas dan peluru dari senjata tersebut dapat ditemukan diseluruh map dengan jumlah yang terbatas pula, oleh karena itu pemain harus menghemat peluru.

Referensi gameplay pada *game* ini diambil dari *game* berjudul *MiniDoom*, baik dari environment dan UI nya, berikut gambar game yang dijadikan referensi tersebut



Gambar 7. Referensi gameplay dari game MiniDoom

3. *Artificial Intelligence* pada *Enemy*

Dalam permainan ini terdapat 2 Jenis *Artificial Intelligence* atau singkatnya *A.I.* yang dipasang di dalam 3 jenis musuh, salah satunya adalah *A.I.* pada musuh yang memiliki keadaan awal *Idle* yang hanya diam menunggu pemain mendekatinya dan *Patrol* yang akan berjalan melewati beberapa titik yang sudah ditentukan pada map, lalu keadaan menyerang di tempat dimana pemain harus

mendekati musuh dahulu dan serangan jarak jauh dimana pada jika pemain mendekat, musuh akan menyerang dengan proyektil yang ditembakkan kearah pemain.



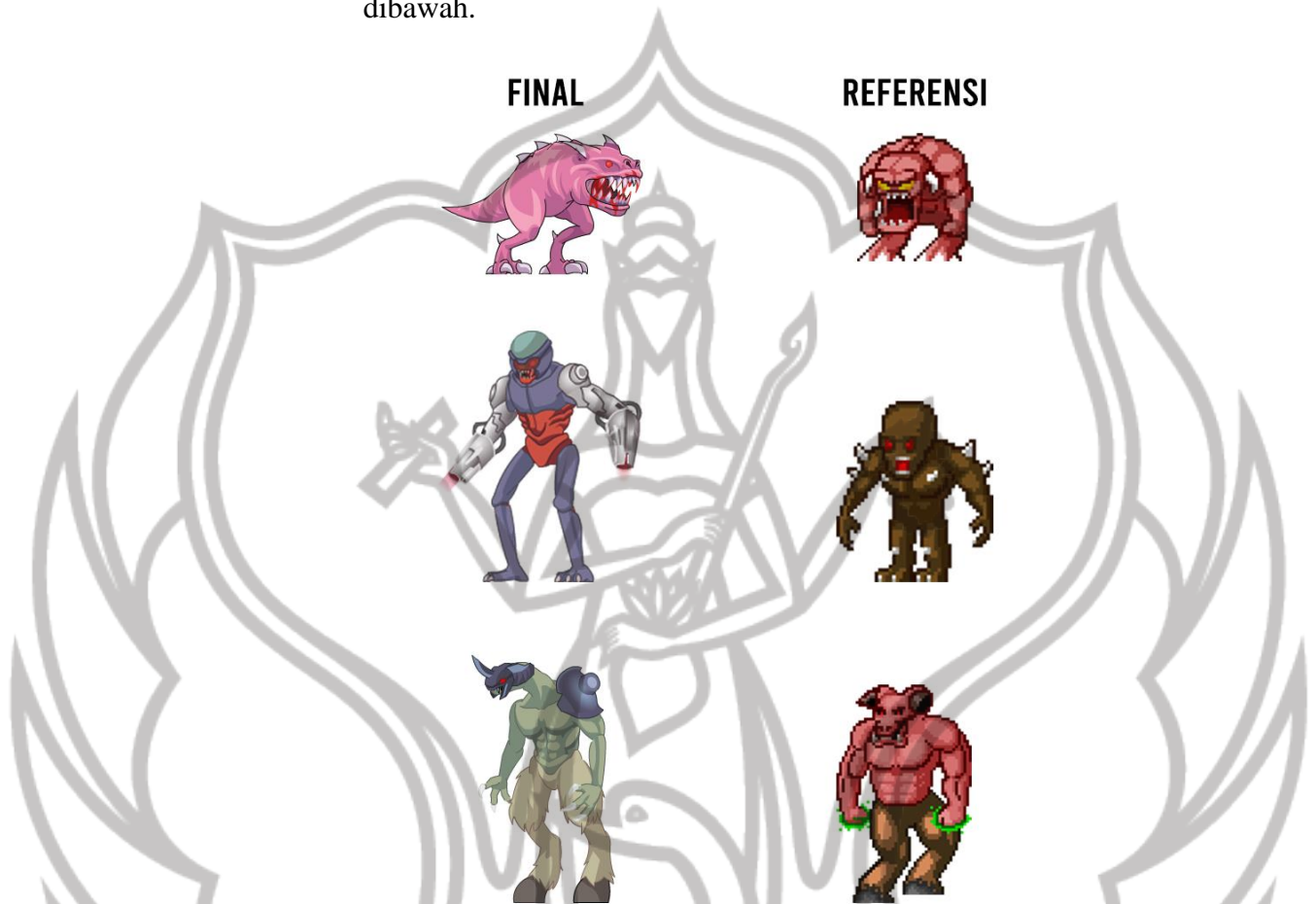
Gambar 7. *Screenshot* serangan jarak dekat.



Gambar 8. *Screenshot* serangan jarak jauh.

Gambar diatas adalah contoh musuh yang dipasang jenis keadaan serangan yang berbeda, serangan jarak dekat dan jarak jauh menggunakan proyektil.

Beberapa monster pada *game Space Marine Hilda* juga mengambil referensi dari *game MiniDoom* seperti pada gambar dibawah.



Gambar 9. Perbandingan monster final dengan referensi.

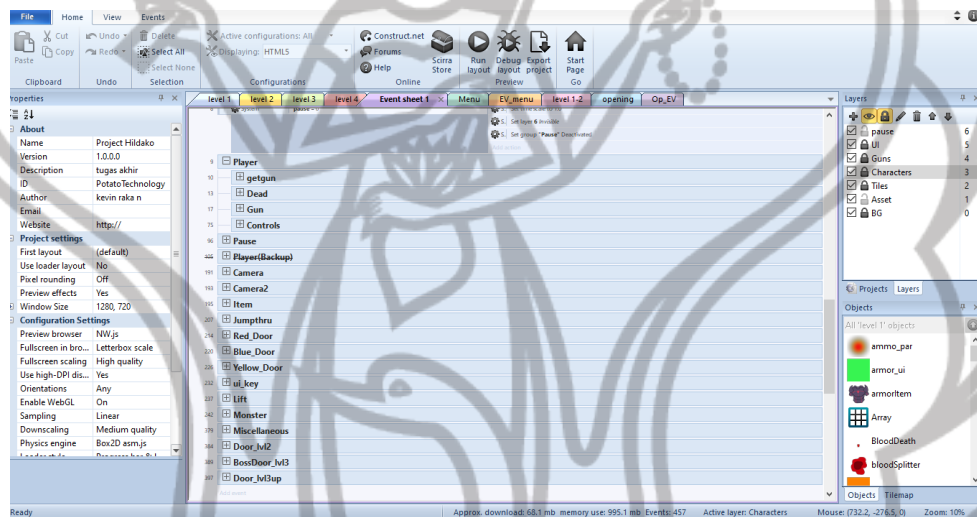
Ketiga monster pada *game Space Marine Hilda* memiliki sedikit kemiripan dengan referensi monster yang diambil dari *game MiniDoom*.

seperti monster paling atas berwarna pink, pada *game Space Marine Hilda* ia hanya memiliki kaki sedangkan pada referensi ia memiliki tangan, monster di tengah pada *game Space Marine Hilda* memiliki senjata laser di tangannya sedangkan pada referensinya ia hanya monster tanpa perlengkapan persenjataan apapun. Lalu monster yang terakhir salah satu kemiripannya adalah memiliki kaki

seperti kaki kambing dan berbulu, namun pada game Space Marine Hilda, dia hanya memiliki serangan jarak dekat sedangkan pada referensinya ia memiliki kekuatan supranatural, dia dibuat hanya memiliki serangan jarak dekat karena keterbatasan waktu pada animator.

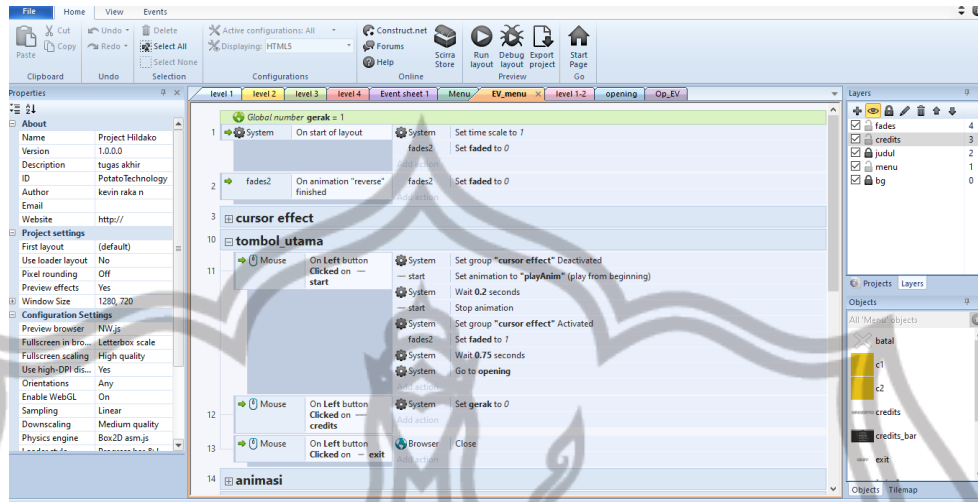
B. *Event Sheet* pada Game

Berikut adalah potongan *event sheet* yang terdapat dalam permainan “*Space Marine Hilda*”.



Gambar 9. Screenshot event sheet 1.

Gambar diatas merupakan *event sheet* pada *gameplay* yang berisi fungsi yang dapat menggerakkan pemain dan musuh, juga berisi fungsi pintu-pintu yang akan terbuka apabila pemain memiliki barang yang dibutuhkan, yaitu *keycard*.



Gambar 10. Screenshot event sheet 2.

Gambar diatas merupakan *event sheet* pada menu utama agar fungsi tombol – tombol dapat berfungsi memasuki permainan, membuka *credits*, dan keluar dari permainan.

KESIMPULAN

Berikut ini kesimpulan yang di dapatkan di sebuah proses pembuatan karya tugas akhir permainan 2D “*Space Marine Hilda*”:

1. Game bergenre *Metroidvania* dirancang dengan menggunakan referensi - referensi *game metroidvania* yang ada dengan mengandalkan desain level yang besar, pintu yang terkunci pada setiap level, item untuk mengisi darah dan menambah peluru, boss di akhir permainan. dan genre ini dikenalkan ke khalayak melalui *game* berjudul "*Space Marine Hilda*" ini.
2. Pemain dapat melancarkan motorik ketika bermain *game action fast-paced*, karena *game "Space Marine Hilda"* pemain diharuskan bergerak dan bertindak dengan cepat.
3. Pemain dapat belajar bahasa Inggris pada *game* ini karena *game* ini memiliki teks bahasa Inggris.

A. Saran

Setelah melewati proses pengerjaan *game* 2D “*Space Marine Hilda*”, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan beberapa saran yang membangun diantara lain :

1. Mengatur waktu dengan lebih baik agar pengerjaan tidak berjalan terlalu lama.
2. Memperbanyak memahami desain level pada *game* yang memiliki genre *Metroidvania*.
3. Menjaga kesehatan tubuh agar tidak mudah sakit selama mengerjakan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

- Garner, Bryan., 2009. *Garner's modern American usage*. Oxford University Press.
- Adams, Ernest., 2014. *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Bleszinski, Cliff. and Games, E., 2000. The art and science of level design. In *Game Developers Conference*.
- Brathwaite, B. and Schreiber, I., 2009. *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning.
- Rouse III, Richard., 2004. *Game design: Theory and practice, Second Edition*. Wordware Publishing.
- Adams, Ernest. and Dormans, Joris., 2012. *Game mechanics: advanced game design*. New Riders.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Subagio, Aryadi., 2014. *Learning Construct 2*. Packt Publishing Ltd.
- Rogers, Scott., 2014. *Level Up! The guide to great video game design*. John Wiley & Sons.

Laman Pustaka

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Metroidvania> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.24 WIB.
- <https://www.nintendo.com/games/detail/metroid-3ds> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.20 WIB.
- <https://www.nintendo.com/games/detail/castlevania-anniversary-collection-switch/> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.24 WIB.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Space_marine Diakses pada Selasa, 9 Februari 2021, pukul 17.33 WIB.
- <https://gastack.id/gamedev/151283/why-is-it-called-roguelike-and-metroidvania> Diakses pada Selasa, 9 Februari 2021, pukul 17.50 WIB