

INTISARI

Dalam era kemajuan teknologi, layanan hiburan seperti permainan video, atau video game, telah menjadi fenomena global dengan akses yang mudah bagi seluruh lapisan masyarakat. Permainan daring atau online games kini memungkinkan sejumlah besar pemain untuk berinteraksi melalui jaringan internet, menarik perhatian berbagai kelompok usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu genre game yang tersedia saat ini adalah genre platformer game dengan genre platformer melibatkan pemain bergerak dari satu tempat ke tempat lain di arena yang biasanya memiliki desain medan tidak rata dan platform dengan ketinggian yang berbeda. Pemain menggunakan karakter mereka untuk melompati platform dan menghindari berbagai rintangan. Dalam penelitian ini, dilakukan playtesting untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman bermain dari berbagai jenis pemain. Hasil playtesting mengungkapkan beberapa aspek gameplay yang perlu diperbaiki, seperti kontrol karakter yang kurang responsif, ketidakseimbangan rintangan, dan penempatan checkpoint yang kurang optimal. Selain itu, variasi rintangan juga diidentifikasi sebagai area yang memerlukan peningkatan untuk menghindari repetisi dan meningkatkan daya tarik game. Berdasarkan hasil evaluasi, penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan yang meliputi penyesuaian kontrol karakter, rebalancing rintangan, penataan ulang checkpoint, serta peningkatan variasi. Implementasi rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas gameplay dan memberikan pengalaman bermain yang lebih memuaskan bagi pemain. Penelitian ini menunjukkan bahwa MDA framework efektif dalam mengidentifikasi dan mengarahkan perbaikan dalam pengembangan game, terutama dalam memastikan bahwa elemen-elemen gameplay bekerja harmonis untuk menciptakan pengalaman bermain yang seimbang, menantang, dan menarik.

Kata kunci: Playtesting, MDA Framework, Gameplay

ABSTRACT

In an era of technological advancement, entertainment services such as video games, or video game, have become a global phenomenon with easy access for the whole layer of society. Online games or online games now allow a large number of players to interact through the Internet, attracting the attention of different age groups from children to adults. One of the game genres available today is the platformer game genre with a platformer genre involving players moving from one place to another in the arena that usually has uneven field designs and platforms with different heights. Players use their characters to jump over the platform and avoid various obstacles. In this study, playtesting was carried out to gather data on the experience of different types of players. Playtesting results revealed some aspects of gameplay that need to be improved, such as less responsive character controls, imbalances of obstacles, and less optimal checkpoint placement. In addition, the resistance variation is also identified as an area that requires improvement to avoid repetition and increase the appeal of the game. Based on the evaluation results, the study provides recommendations for improvements that include character control adjustments, rebalancing of obstacles, re-setup of checkpoints, as well as improved variation. Implementation of these recommendations is expected to improve the quality of gameplay and provide a more satisfactory gaming experience for players. This research shows that the MDA framework is effective in identifying and directing improvements in game development, especially in ensuring that the gameplay elements work harmoniously to create a balanced, challenging, and exciting gaming experience.

Keywords: Playtesting, MDA Framework, Gameplay