ABSTRAK

Game memiliki banyak genre salah satunya yaitu horror. Game horror yang perspektifnya third person side scrolling dilengkapi dengan Dynamic Difficulty Adjustment agar tidak monoton dan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan tiap level yang ada. Dengan memanfaatkan emosi pemain dan pengaturan Dynamic Difficulty Adjustment, konten game tidak akan monoton dan dapat menyesuaikan level dengan performa pemainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas bermain pemain game horror dengan memanfaatkan penyesuaian rintangan pada terdapat pada level. Penyesuaian dilakukan dengan mengolah data emosi wajah pemain selama sesi bermain dijalankan. Metodologi yang digunakan selama penelitian yaitu waterfall, dimana semua proses harus dilakukan secara sekuensial dari pembuatan dasar game hingga pengolahan data dari library MoodME dan kemudian dilakukan testing White Box dan Black Box. Game dievaluasi dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada pemain yang telah memainkan game yang dapat menyesuaikan rancangan rintangan. Kuesioner dirancang menggunakan UEQ yang berfokus untuk mengukur user experience yang diperlukan untuk mengukur sejauh mana game dapat menyesuaikan rintangan terhadap performa pemainnya serta daya tarik game yang dirancang.

Berdasarkan data kuesioner yang terdiri dari 30 orang, menunjukkan bahwa penggunaan konsep pengaturan rintangan yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan ekspresi wajah pemain telah berhasil menarik minat pemain secara berulang (mean daya tarik = 1,59). Meskipun demikian, terdapat kebutuhan untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang tujuan dan fungsi pengaturan rintangan berdasarkan emosi pemain (mean kejelasan = 1,14), serta memastikan ketepatan (mean ketepatan = 1,32) dan efisiensi (mean efisiensi = 1,47) dalam menyesuaikan tingkat kesulitan dengan performa pemain. Penggunaan rintangan yang dapat menyesuaikan pemain berhasil menstimulasi (mean stimulasi = 1,71) pemain untuk melanjutkan permainan hingga selesai. Fitur penyesuaian rintangan berdasarkan skor dan emosi pemain dinilai inovatif dan terbaharukan (mean kebaruan = 1,45). Dengan demikian, permainan ini memiliki potensi yang besar untuk mempertahankan minat pemain dengan daya tarik yang tinggi, asalkan perhatian khusus diberikan pada pengembangan aspek-aspek tertentu yang mempengaruhi pengalaman pemain.