ABSTRAK

Gim memiliki banyak genre salah satunya yaitu horror. Gim 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 gim tidak akan monoton dan dapat menyesuaikan level dengan performa pemainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas bermain pemain gim 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 gim hingga pengolahan data dari library MoodME dan kemudian dilakukan testing White Box dan Black Box. Gim dievaluasi dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada pemain yang telah memainkan gim yang dapat menyesuaikan rancangan rintangan. Rancangan kuesioner meliputi pengumpulan data sejauh mana gim dapat menyesuaikan rintangan terhadap performa pemainnya dan daya tarik gim yang dirancang.

Berdasarkan data kuesioner yang terdiri dari 27 orang 100% pemain setuju jika emosi seseorang dapat dibaca melalui raut wajah. Menurut data pemain yang berhasil menyelesaikan 1 level dengan jumlah 18 pemain, 44% setuju jika jenis rintangan dengan skor ’Pemula’ digenerate menjadi lebih mudah pada level berikutnya. Pemain yang mendapatkan skor ’Mahir” pada jenis rintangan tertentu setuju jika rintangan dengan jenis tersebut menjadi lebih sulit dengan data persentase sebanyak 55.6%. Sedangkan 47.4% pemain setuju jika mendapat nilai ’Normal’ maka rintangan yang digenerate dipertahankan tingkat kesulitannya dan bertambah susah secara linear hingga pemain mendapatkan nilai ’Pemula’ atau ’Mahir’ sehingga akan didesuaikan kembali.