

Evaluasi *Gameplay* Autochess Mobile *Game* Menggunakan *Mechanic Dynamic Aesthetic Framework*

Abdul Hakim¹, Eriq Muhammad Adams Jonemaro², Wibisono Sukmo Wardhono³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹kim123.ah68@gmail.com, ²eriq.adams@ub.ac.id, ³wibiwardhowo@ub.ac.id

Abstrak

Game adalah salah satu hiburan yang banyak diminati oleh semua orang. Dewasa ini *game* banyak memiliki jenis seperti *card game*, *board game* dan *video game*. Untuk *video game*, sudah banyak sekali *platform* yang bisa digunakan untuk bermain seperti *console*, *pc game* dan *mobile game*. Dalam *mobile game*, Auto Chess Mobile merupakan salah satu *game* dengan genre strategi yang bisa di download pada play store. Berdasarkan penilaian Google Play Store, nilai Auto Chess Mobile merupakan yang paling rendah dibanding dengan *game* lain yang memiliki genre sama, salah satu penilaian yang rendah tersebut adalah penilai pada *gameplay*. Oleh karena itu dilakukan penelitian terhadap *gameplay game* Auto Chess Mobile dengan menggunakan *Mechanic Dynamic Aesthetic Framework*. Dalam metode ini pengumpulan data didapat dari melakukan *solo testing* dan *playtesting* terhadap dua narasumber yang bermain *game* Auto Chess Mobile. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dari *solo testing* dan *play testing* terhadap dua narasumber, didapatkan rekomendasi untuk melakukan peningkatan dan pengurangan beberapa serangan dan skill, dari suatu hero, peningkatan dan pengurangan efek dari suatu sinergi, peningkatan dan pengurangan statistik dasar suatu hero dan cara pemakaian item yang akan dipakai dalam suatu hero, hasil rekomendasi akan dikelompokkan dengan *Formal Element Of Game*

Kata kunci: Evaluasi, *video game*, *gameplay*, *Autochess Mobile*, *Mechanic Dynamic Aesthetic Framework*, *Formal Elements Of Game*

Abstract

Game is one of the entertainment thing which have many people inetersted of. Nowadays games has so many genre, for example *card game*, *board game* and *Video game*. For *video game*, there is so many platforms that you can play with, like *Console*, *Pc Games* and *Mobile games*. in *mobile games*, *Auto Chess* is one of strategy based genre which you can download on google play store. Based on google play rating, *Auto Chess Mobile* has the lowest score compared to the other games who have same genre, one of the lowest score is on *gameplay*. therefore, research is conducted on the *gameplay* of *Auto Chess Mobile* games with *Mechanic Dynamic Aesthetic Framework*. in this method, data collection is obtained by doing *solo testing* and *playtesing* with two particapnts who plays *Auto Chess Mobile Game*. based on the analysis that has been done by doing *solo testing* and *playtesting* with two particapants, obtained recommendations for doing enhancment and reduction for damage from the skill of some the heroes, enhancment and reduction from some of the synergy, enhancment and reduction of the base stat for some heroes and how to use the item for the heroes. recomendation result will be categories by *Formal Elements Of Game*.

Keywords: Evaluation, *video game*, *gameplay*, *Autochess Mobile*, *Mechanic Dynamic Aesthetic Framework*, *Formal Elements Of Game*

1. PENDAHULUAN

Dalam menghilangkan penat dari aktifitas-aktifitas sehari-hari yang melelahkan, bermain game merupakan salah satu solusinya. David Parlett mengatakan bahwa setiap video game

mempunyai objektif yang bisa dicapai dan untuk menyelesaikan objektif tersebut terdapat aturan-aturan yang harus dipenuhi. Permainan papan, permainan kartu dan *video game*, *video game* pilihan dari kebanyakan orang devasi ini. Untuk bermain *video game* sudah banyak

perangkat-perangkat yang bisa digunakan selain konsol-konsol yang ada pada umumnya, seperti bermain *video game* pada komputer ataupun pada perangkat ponsel pintar

Auto Chess merupakan game jenis baru yang merupakan modifikasi dari *game Dota 2*. *Game* ini merupakan game strategi yang berisi delapan orang pemain. Setiap putarannya pemain akan menghadapi pemain lainnya secara acak, setiap pemain juga akan melawan *artificial intelligence* dari *game* tersebut. Setiap pemain memiliki darah masing-masing seratus poin dan pemain terakhir yang memiliki poin sedangkan pemain lainnya kehabisan poin adalah pemenangnya

Hubungan interaksi antara pemain dengan pemain ataupun pemain dengan suatu *game* disebut dengan *gameplay*, *gameplay* juga merupakan suatu pola yang ada pada suatu *game* ataupun peraturan-peraturan yang ada pada *game* tersebut. Terdapat dua *game* lagi yang mempunyai *gameplay* yang mirip dengan Auto Chess yaitu ; Dota Underlord dan Chessrush. *Review* nilai yang diberikan Auto Chess pada Google Play *Rating* memiliki nilai paling rendah dibanding Dota Underlord dan juga Chessrush, dengan nilai 4.1 sedangkan Dota Underlord dan Chessrush memiliki nilai 4.2 dan 4.5. Untuk nilai *subreview* Auto Chess juga memiliki nilai lebih rendah dibanding dua pesaingnya dengan nilai 1.8 sedangkan Dota Underlord dan Chessrush memiliki nilai 1.9 dan 1.8

Suatu metode yang bisa digunakan untuk merancang ataupun menganalisis suatu *video game* adalah MDA Framework. MDA sendiri merupakan singkatan dari Mechanic, Dynamic, Aesthetic. Aturan-aturan dan komponen yang ada pada *video game* disebut dengan Mechanic, lalu strategi yang dipakai bermain dikenal dengan Dynamic dan perasaan pemain saat bermain *video game* merupakan Aesthetic. Untuk menganalisa suatu *video game* akan diketahui terlebih dahulu Aesthetic pemain lalu akan didapat Dynamicnya dan terakhir didapatkan Mechanicnya

Diharapkan setelah seluasnya penelitian

ini akan didapatkan hasil berupa rekomendasi perbaikan dari *gameplay* Auto Chess yang bisa membuat *game* Auto Chess lebih menarik

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Video game

Video Game merupakan *game* yang banyak dimainkan oleh kebanyakan orang dewasa ini. Merupakan suatu *game* elektronik, *video game* menggunakan *user Interface* dua atau tiga dimensi yang bisa dilihat pada layar televisi, *virtual reality*, layar komputer ataupun layar ponsel pintar. Dan untuk inputnya terdapat *joy stick*, *keyboard*, *mouse pad*, ataupun layar sentuh lalu untuk outputnya terdapat speaker ataupun headphone. *Game* yang ada pada perangkat *video game* terkadang hanya bisa dimainkan pada satu perangkat itu saja seperti *arcade game* yang terkenal pada tahun 1980'an tetapi popularitasnya menurun sejak adanya nintendo yang bisa dimainkan dirumah tanpa perlu keluar rumah lalu kepopuleran nintendopun mulai berkurang sejak adanya konsol modern seperti Xbox dan Playstation, Nintendo sendiri mempunyai beberap perangkat baru yang bisa dibuat untuk bersaing dengan perangkat-perangkat modern yang ada. Lalu persaingan juga bertambah dengan adanya *game* yang bisa dimainkan di komputer ataupun pada ponsel pintar(Newzoo,2019).

2.2 Gameplay

Interaksi antar pemain ataupun interaksi antara pemain dengan suatu *game* disebut dengan *gameplay*. *Gameplay* juga bisa disebut dengan aturan-aturan yang ada pada *game* lalu tantangan dan plot yang ada pada *game* tersebut, juga hubungan-hubungan antara tantangan, aturan dan juga plot yang ada

Manipulation rules, *goal* dan juga *metarules* merupakan komponen yang ada pada suatu *game*. Hal-hal yang bisa dilakukan oleh pemain pada suatu *game* merupakan *manipulation rules* lalu tujuan dari setiap *game*

merupakan *goal* dan untuk *metarules* adalah bagaimana suatu *game* agar bisa diatur ataupun di modifikasi

Ada banyak tipe *gameplay* contohnya adalah *cooperative gameplay* yaitu tipe *gameplay* yang membuat dua pemain atau lebih untuk bekerja sama untuk menyelesaikan *game*. Lalu ada *gameplay* yang rumit dalam *game* yang cukup simpel yang disebut *emergent gameplay* dan ada juga *gameplay* yang keadaan awal pada *gamenya* tidak seimbang antara pemain satu dengan pemain lainnya dan terakhir ada *gameplay* yang membuat pemain berlomba dalam beberapa sesi permainan yang berbeda (Frasca,2003)

2.3 Auto Chess Mobile

Drodo merupakan studio *game* yang membuat Auto Chess Mobile, Auto Chess sendiri sebelumnya adalah *game* yang dimainkan dalam Dota 2 dan sejak bulan Januari 2019, dibuatlah versi *game tersendiri* untuk desktop dan bulan Mei 2019 diluncurkan versi *mobilenya*

Game ini merupakan kombinasi antara *game* Dota 2 dan catur, dimana pada *game* ini pemain hanya bisa memasang bidak-bidaknya dan bidak-bidak itu akan berjalan otomatis. Pada permainan terdapat delapan pemain yang melawan satu sama lain, setiap pemain memiliki papan catur masing-masing. Untuk bidak yang dimainkan merupakan bidak-bidak dari hero-hero yang sudah dikenal pada Dota 2 dan bidak-bidak itu mempunyai tipe yang berbeda-beda dan juga *skill* yang berbeda-beda juga. Untuk putaran bermainnya setiap pemain akan melawan satu sama lain dan juga melawan beberapa *bot artificial intelligence* dalam beberapa ronde, saat melawan *bot* pemain akan mendapat *item* yang bisa dipakai untuk memperkuat bidak-bidak yang dipakai.

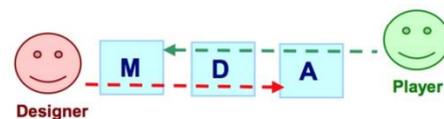
Saat bermain ada satu bidak diluar papan yang menginfokan uang yang kita punya, darah yang kiti miliki dan sedang dalam *level* berapa kita, pada *level* ini yang menentukan berapa banyak bidak yang bisa kita mainkan dalam permainan, setiap level mewakili jumlah bidak yang bisa kita mainkan, dengan maksimal *level* sepuluh atau sama dengan sepuluh bidak bisa dimainkan sekaligus, setiap bidak memiliki harga yang berbeda, dengan harga paling murah adalah satu coin dan paling

mahal adalah 5 coin. Darah yang dimiliki setiap pemain saat memulai permainan adalah seratus, pada setiap putarannya, jika kita kalah dalam satu ronde, maka jumlah bidak yang masih dimiliki lawan saat menang melawan kita akan dijumlahkan dan akan dikurangi dari jumlah darah kita, pemain yang masih memiliki darah, saat tujuh orang pemain lainnya sudah kehabisan darah, adalah pemenangnya(Dragonest,2019)

2.4 MDA Framework

MDA framwork merupakan kepanjangan dari Mechanic,Dynamic dan Aesthetic Framework merupakan metode untuk merancang atau menganalisa suatu *I video game*. Dalam MDA Framework *game* dibagi menjadi tiga komponen, yaitu Mehanic yang merupakan dasar-dasar dari suatu *game* dan juga aturan dari *game* tersebut , lalu ada Dynamic yang secara sederhana merupakan strategi yang dipakai pemain dalam bermain suatu *game* dan terakhir Aesthetic adalah perasaan yang ada pada setiap pemain setelah bermain suatu *game*

Dalam menganalisis suatu *game*, akan diketahui dulu Aesthetic dari setiap pemain yang menang ataupun yang kalah. Saat itu kita akan mengetahui apa yang membuat pemain itu senang saat menang atau kecewa saat kalah, dari situ kita akan mendapat strategi yang dipakai pemain yang menang ataupun yang kalah, strategi yang dipaai ini merupakan dynamic yang didapat dari aesthetic yang sebelumnya sudah didapat dan dari dynamic itu kita akan mengetahui mechanic yang membuat dynamic itu bekerja. Untuk merancang *video game* akan dilakukan cara sebaliknya dengan membuat mechanic lalu dynamic dan didapatkan aestheticnya (Hunickle,2004)



Gambar 1 MDA Framework Perspektif

2.5 Formal Element Of Game

Formal sistem dan experimental sistem merupak contoh dari bentuk yang berbeda dari sistem suatu game. Cara yang dilakukan untuk menganalisis formal sistem dan experimental sistem berbeda satu dengan yang lainnya. Pada experimental mempunyai suatu bentuk antara lingkungan dan sistemnya sedangkan untuk formal akan dinalisis secara independen antara sistem itu sendiri dan komponennya

Dalam membantu membangun sitem/struktur suatu *game* terdapat Formal element of game yang bisa membantu membangun suatu game, daftar-daftar dibawah ini merupakan daftar-daftar formal element of game

1. Pemain

Merupakan hubungan interaksi antar pemain dalam bermain. Yang biasa dikenal seperti *player vs player* dengan contoh game seperti FIFA ataupun Mortal Kombat lalu ada *Team Competition* yang dimana satu tim akan melawan tim lain seperti contohnya Counter Strike dan Dota 2

2. Objectives

Tujuan yang harus dicapai dalam suatu game dikenal dengan isitilah *objectives*. Disini maksudnya adalah kondisi menang dari suatu permainan. *Game* bisa dikategorikan menurut *objectivenya* seperti contoh Overwatch memiliki *objectives capture* lalu *game Prop Hunt* merupakan tipe *objectives chase*

3. Procedures

Metode-metode yang ada pada suatu *game* yang diijinkan untuk dipakai untuk bermain disebut juga dengan *procedures*, terbagi menjadi empat bagian, pertama adalah *starting* yang merupakan permulaan lalu ada *progression* yaitu prosedur saat permainan

berjalan, lalu *special* yaitu *procedures* yang tidak bisa sembarang diapakai dan terakhir prosedur untuk mengakhiri permainan atau disebut dengan *resolving*

4. Rules

Aturan adalah salah satu hal utam yang harus ada pada suatu *game*, aturan membuat permainan lebih menarik karena pemain tidak akan sembarang bermain dan gampang memenangkan permainan lalu aturan juga merupakan hal yang harus dipenuhi agar *procedures* dalam suatu *game* dapat berjalan

5. Resources

Resources adalah hal paling dasar yang ada pada *video game*, objek adalah hal-hal yang mempunyai nilai pada setiap *game* dan *Resources* ini ditentukan pada kelengkaan dan kebutuhan dari suatu pemain. Nilai *resources* yang merupakan item langka belum tentu akan bernilai tinggi dimata pemain yang kebetulan memiliki item itu dengan jumlah banyak dan terkadang hal yang tidak langka bisa sangat berguna karena bisa saja itu yang sangat dibutuhkan. Contoh dari *resources* uang dalam permainan, darah pemain, waktu bermain dan nyawa pemain

6. Conflicts

Saat seorang pemain mengalami halangan dalam mencapai tujuan dalam permainan dalam bentuk aturan-aturan yang sulit untuk dilanggar, hal ini disebut dengan konflik, halangan, lawan bermain dan juga dilema untuk memilih keputusan, merupakan tipe konflik yang ada

7. Boundaries (Batasan)

Pada permainan FIFA, terdapat perbedaan saat kita bermain sepak bola jika bermain pada *video game*

dan saat bermain atau menonton sepak bola secara langsung, contohnya saat bermain FIFA waktu akan berhenti jika bola keluar lapangan ataupun saat permainan diberhentikan sejenak, sedangkan dalam sepak bola waktu akan terus berjalan, hal ini yang disebut dengan batasan

8. Outcome

Dalam suatu *game* ada seorang pemain yang tujuannya bukan hanya menang dalam suatu permainan, contohnya pada game Counter Strike, beberapa pemain hanya ingin membebaskan sandra, menghidupkan bom, menjinkana bom atau membunuh lawan tetapi saat tim tidak menang pemain itu sudah cukup puas, hal ini disebut dengan *outcome*, berbeda dengan *obectives* karena *outcome* merupakan hasil yang diinginkan beberapa pemain tetapi bukan tujuan utama dari suatu *game*(Nacke,2014)

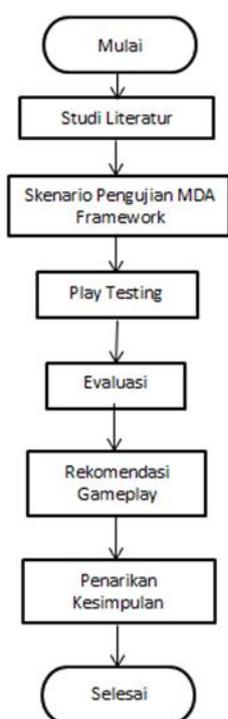
Tahapan pertama yang dilakukan adalah studi literatur. Studi literatur adalah teori-teori yang dijadikan sebagai sumber informasi dan data pendukung dalam proses penelitian yang dilakukan. Dasar-dasar teori didapatkan melalui berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah atau buku yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan

Tahapan kedua adalah menuliskan skenario pengujian. Skenario pengujian ini digunakan untuk membentuk tahap-tahap tugas yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini, tugas-tugas ini nantinya akan dilakukan pada tahap playtesting, evaluasi, rekomendasi dan kesimpulan pada penelitian ini. Tahap-tahap pengujian ini diurutkan sebagai berikut : solo testing, Analisis dari solo testing, playtesting dengan narasumber, melakukan diskusi dengan narasumber, melakukan rekomendasi dari Formal Element Of *Game*, Menuliskan Kesimpulan Penelitian.

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah *playtesting*. Play Testing adalah tahap pertama dalam pengujian MDA Framework ini. Play testing dilakukan dua tahap, tahap satu peneliti akan melakukan play testing dan menuliskan apa saja yang perlu di ditambah, dikurang ataupun diubah pada mechanic, dynamic dan aesthetic pada *game* Auto Chess Mobile. Hasil dari playtest akan dijadikan acuan sebagai bahan diskusi oleh responden lain yang akan melakukan playtest. Playtest yang dilakukan oleh peneliti dilakukan agar peneliti mengetahui terlebih dahulu mechanic, dynamic dan aesthetic apa yang kemungkinan akan ditemukan oleh para responden yang akan menjalankan playtesting. Tahap kedua pada playtesting adalah melakukan playtest kepada responden yang juga bermain autochess, playtest ini akan dilakukan oleh dua sampai tiga orang. Setelah dilakukan playtest, peneliti akan melakukan diskusi dengan responden dan akan menanyakan hal – hal yang sudah ditemukan oleh peneliti pada tahap pertama playtesting yang dilakukan oleh peneliti. Saat sedang bermain responden tidak diberikan tugas-tugas khusus, responden hanya akan disuruh bermain seperti biasa sementara peneliti melakukan pengamatan pada responden yang sedang bermain, setelah itu baru dilakukan diskusi dengan responden

Tahap keempat adalah evaluasi. Analisis hasil evaluasi sebagai proses analisis dari hasil evaluasi dari responden. Hasil analisis

3. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2 Alur Metodologi Penelitian

menghasilkan kesimpulan dari evaluasi responden pada *game* autochess mobile. Evaluasi ini akan dilihat pada bagian – bagian mechanic,dynamic dan aesthetic dari *game* autochess mobile. Hasil evaluasi dari analisis setelah berdiskusi dengan responden akan dikombinasikan dengan formal elements of *game* seperti apakah ada perubahan dalam sisi player, apa objektif dalam *game* ada yang perlu dimodifikasi atau diubah? Apa ada penambahan,pengurangan atau modifikasi dalam aturan permainan? Apa ada perlu perubahan pada character–character yang ada pada *game* autochess? Conflict apa yang muncul pada *game* ini? Seperti rintangan-rintangan yang ada, lawan main ataupun dilema yang muncul pada permainan, apa ada aturan yang bisa dipakai dan diterapkan pada permainan catur pada umumnya yang bisa diterapkan pada autochess mobile? Dan apakah setiap orang mempunyai outcome yang sama dalam *game*? .

Tahapan kelima yang dilakukan adalah Menuliskan Rekomendasi *Gameplay*. Hasil dari evaluasi *gameplay* tersebut berupa rekomendasi untuk *game* autochess mobile ataupun untuk developer yang ingin membuat *game* serupa dengan *gameplay* yang lebih baik. Rekomendasi *gameplay* akan dibuat berdasarkan mechanic,dynamic dan aesthetic dari *game* autochess mobile dan akan dikelompokan dengan formal elements of gaming seperti pemain, objektif, prosedur, aturan, resources, konflik, batasan dan hasil

Tahapan keenam yang dilakukan adalah Penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah tahap paling akhir pada penelitian ini, dilakukan setelah melakukan semua tahap – tahap penelitian sebelumnya. Penarikan kesimpulan akan dibuat dari rumusan masalah penelitian yang dituliskan pada bab satu penelitian ini.

4. PEMBAHASAN

4.1 Solo Testing

Solo testing dilakukan oleh peneliti, peneliti akan bermain pada mode classic dan akan membuat pertanyaan-pertanyaan berdasarkan permainan yang sudah dilakukan, berikut hasil pertanyaan dan jawaban dari Self Testing

Pertanyaan	Jawaban	Jenis
Apa anda merasa	Ada Senang	Aesthetic

senang dalam bermain <i>game</i> ini?	dan tidak menyenangkan juga	
Saat apa anda merasa tidak senang dalam bermain <i>game</i> ini?	Saat Kebingungan untuk memilih hero apa yang akan dipilih	Aesthetic
Apa yang membuat anda kebingungan saat memilih hero?	Saat hero-hero yang membuat sinergi kita bekerja juga dipakai oleh orang lain, sehingga membuat hero yang kita ingin beli di shop menjadi berkurang jumlahnya	Aesthetic
Dalam 10 ronde awal, saya melihat anda memilih hero dengan cepat dan tanpa kebingungan, apa yang membuat anda bingung setelahnya?	Yang membuat saya bingung, ketika hero saya harus kalah ketika bermain dengan hero lawan	Aesthetic
Menurut anda, apa yang membuat hero anda kalah	Karena hero-hero yang saya pakai tidak kunjung menjadi bintang 2, sedangkan saya selalu melawan pemain lain yang sudah memiliki banyak bintang 2. Hero yang saya pakai juga tidak sama dengan yang dipakai oleh lawan	Aesthetic
Hero dengan class dan race apa yang anda pilih?	Pada <i>game</i> ini saya berencana untuk memilih perpaduan antara Race	Aesthetic

	beast,cave clan dan class warrior	
Tetapi saat mulai dari ronde 10, barisan hero anda lebih banyak didominasi class assassin	Ya, karena hero dengan tipe warrior dan beast saya tidak kunjung menjadi bintang 2 sehingga saya harus mengganti dengan RNG yang diberikan ke saya	Dynamic

.Tabel 4.1 Hasil Solo Testing

4.2 Analisis Solo Testing

Setelah melakukan solo testing, akan dilakukan analisis dari hasil solo testing yang telah dilakukan, pada tahap analisis ini akan dituliskan saran perbaikan agar *game* ini bisa lebih menarik di sisi *gameplay*

Analisis MDA	Komponen MDA	Perbaikan
Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 2 dan 3, shop yang tersedia untuk setiap pemain, tergantung dari hero-hero yang sudah dibeli oleh pemain lain	Mechanic	Tidak perlu ada perbaikan Sistem shop seperti ini membuat permainan lebih menarik, karena seorang pemain tidak akan menyamakan persis barisan hero yang dipakainya dengan lawan
Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 4, no 5, no 8 dan no 9, pemain merasa tidak puas dengan shop, walau	Mechanic	Perlu adanya penambahan petunjuk atau info yang

pemain sudah membeli hero yang sudah berbeda dengan lawan, tetapi tetap tidak mendapatkan hero yang sedang dipakainya		memberi tahu tentang berapa persentase keluarnya hero, agar pemain tidak merasa resah tidak mengetahui ui berapa persentasi dari suatu hero yang akan didapkatnya
---	--	---

Tabel 4.2 Analisis Solo Testing

4.3 Playtesing Narasumber 1

Pada tahap ini, responden akan diamati saat bermain *game* Auto Chess Mobile. Setelah responden selesai melakukan play testing, akan dilakukan diskusi dengan responden

Pertanyaan	Jawaban	Jenis
Apa perasaan anda dalam bermain <i>game</i> autochess	Cukup Senang untuk bermain sendiri, tetapi tidak begitu asik saat bermain dengan teman	Aesthetic
Jadi anda tidak suka bermain <i>game</i> ini karena tidak 301ias bermain dengan teman?	Dalam mode ranked, kita tidak 301ias bermain dengan teman, tetapi dalam mode 301ias301ic 301ias, itu yang membuat saya kurang suka karena kita tidak 301ias bermain dengan teman saat ranked	Aesthetic
Apa ada hal saat dalam permainan anda tidak sukai?	Yang tidak saya sukai saat sampai round 10 tidak	Aesthetic

	juga memiliki hero yang bintang 2	
Saat round pertama anda memilih hero heaven bomber, apa ada alasannya?	Karena saat awal, saya melihat 2 hero dengan race goblin dan class mech, dari situ saya punya felling bahwa mungkin pada shop di round selanjutnya saya 302ias mendapat hero dengan race dan class yang sama, sehingga 302ias bersinergi	Dynamic

Tabel 4.3 Hasil Playtesting Narasumber Satu

4.4 Analisis Playtesting narasumber 1

Setelah melakukan play testing dengan narasumber satu , dilakukan analisis dari hasil diskusi dengan narasumber satu

Analisis MDA	Komponen MDA	Perbaikan
Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 3 pemain merasa resah jika sampai dengan ronde 10 dia tidak kunjung mendapat hero bintang 2	Aesthetic	Perlu adanya tambahan pada jumlah bench, agar pemain bisa menyimpan lebih banyak hero. Saat pemain mempunyai banyak simpanan hero di bench, peluang untuk mendapat bintang 2 lebih besar

Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 4 alasan pemain memilih suatu hero didasarkan dari pengamatan pemain melihat hero dengan jenis race / class yang sama sehingga hero tersebut mempunyai sinergi	Dynamic	Perlu adanya pemerataan jumlah hero di semua race/clan yang berharga 1 coin agar setiap sinergi bisa cepat didapatkan di awal.
---	---------	--

Tabel 4.4 Analisis Narasumber Dua

4.5 Playtesting narasumber 2

Pada tahap ini, responden akan diamati saat bermain *game* Auto Chess Mobile. Setelah responden selesai melakukan play testing, akan dilakukan diskusi dengan responden

Pertanyaan	Jawaban	Jenis
Apa perasaan anda dalam bermain <i>game</i> autochess	Cukup Senang karena <i>game</i> ini mengajarkan kita untuk mengambil setiap langkah – langkah dengan benar dari awal saat kita tidak mempunyai apa – apa sampai dengan membangun kombinasi hero – hero yang kita ingin mainkan pada <i>game</i>	Aesthetic
Apa ada perasaan tidak menyenangkan saat dalam bermain <i>game</i> ini?	Ada,yaitu saat terdapat sinergi yang terlalu overpower, sehingga semua orang memakai kombinasi dari hero tersebut	Aesthetic
Sinergi apa yang	Divinity +	Aesthetic

menurut anda terlalu overpower?	magic, walaupun untuk dapat full potensial kombinasinya susah dan hanya bisa maksimal dengan satu kombinasi tetapi saat kombinasi sudah lengkap ini menjadi sangat overpower	
Kenapa anda mengatakan bahwa divinity + magic overpower?	Jika dibandingkan saat semua hero sudah bintang 3, disinilah kombinasi divinity + mage menjadi sangat overpower	Dynamic

Tabel 4.5 Hasil Playtesting Narasumber Dua

4.6 Analisis Playtesting narasumber 2

Setelah melakukan play testing dengan narasumber dua , dilakukan analisis dari hasil diskusi dengan narasumber dua

Analisis MDA	Komponen MDA	Perbaikan
Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 1, 2 dan 3 kombinasi dari sinergi divinity + mage terlalu kuat sehingga banyak pemain yang memilih mekai kombinasi dari sinergi ini, sehingga membuat permainan membosankan	Dynamic	Perlu dikurangi efek dari sinergi magic, karena efek dari sinergi ini terlalu besar sehingga tidak bisa ada yang melawan sinergi ini
Berdasarkan jawaban dari pertanyaan no 4 dan 5, walaupun untuk membuat	Dynamic	Perlunya mempermudah syarat untuk

kombinasi dari sinergi divinity+mage susah, tetapi kombinasi sangat kuat sehingga menjadi rebutan setiap pemain		memakai kombinasi hero divinity dan mengurangi efek dari sinergi mage, perbaikan ini dibuat agar pemain tidak hanya sekedar memakai kombinasi sinergi yang selalu sama
---	--	--

Tabel 4.6 Analisis Narasumber Dua

4.7 Rekomendasi

Rekomendasi adalah tahap akhir pada bab ini. Hasil rekomendasi didapatkan dari hasil analisis yang telah dilakukan dari hasil Solo Testing dan Play Testing dengan responden satu dan dua

Formal Element Of Game	Rekomendasi
Player	Sistem Party bisa dipakai untuk bermain ranked
Player	Mode grup vs grup. Pada mode ini terdapat dua grup yang dimana masing-masing grup berisi 4 pemain, permainan selesai saat empat pemain dari salah satu grup telah kalah
Procedures	Menambahkan Pengingat di setiap akhir rondonya untuk membuka kunci untuk shop, jika shop terkunci

Resources	Menambahkan jumlah bench sebanyak empat tempat
Resources	Pengurangan harga hero the source, dari 2 coin menjadi 1 coin
Resources	Pengurangan harga hero shining archer, dari 2 coin menjadi 1 coin

Tabel 4.7 Hasil Rekomendasi

09014637/https://newzoo.com/key-numbers/>

Lindsay, Craig, 2008, “Dissecting Play – Investigating the cognitive and Emotional Motivations and Affects Of Computer *Gameplay*”

Rollings, Andrew ; Morris, Dave, 1999, “*Game Architecture and Design*”

Bjork, Staffan; Holopainen, Jussi, 2005, “*Patterns In Game Design*”

Krierkegaard, Alex, 2012, “*Video Game Culture Vol I*”

Frasca, G, 2003, “Simulation Versus narrative : Introduction to ludology”

Dragonest, 2019, Auto Chess Official Site. [Online] Tersedia di <<https://ac.dragonest.com/en>>

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Penilaian pemain didapatkan dari keresahan pemain yang merupakan Aesthetic dari game, lalu didapatkan dyanamicnya dan ditemukan mechanicnya
2. Rekomendasi dari *game* Auto Chess Mobile adalah perbaikan dari mechanic yang ada pada Auto Chess Mobile dan dikelompokan berdasarkan Formal Element Of Game

5.2 Saran

Heuristic For Playing Playbility bisa dilakukan utntuk penelitian selanjutnya untuk meneliti dari sisi *gamer* dan *non gamer*. Lalu penelitian juga bisa dilakukan pada *game* yang memiliki *gameplay* yang sama, seperti Dota Underlord ataupun Chessrush

6. DAFTAR PUSTAKA

Hunicke Robin; Leblanc Marc; Zubek Robert, 2004, “MDA : A Formal Approach to *Game Design and Game Research*”

Nacke Lennart, 2014. The formal systems of *games* and *game* design atoms. [online] Tersedia di <http://www.acagamic.com/courses/game-design-course/the-formal-systems-of-games-and-game-design-atoms/>

Newzoo, 2019. Newzoo Key Numbers. [Online] Tersedia di <<https://web.archive.org/web/201905>