



INTISARI

Game platformer dua dimensi (2D) telah menjadi salah satu kategori game yang paling populer sejak awal industri game hingga saat ini. Penelitian pengembangan *game platformer* bertujuan untuk menunjukkan metode *blockly programming* dari Melon Editor yang dapat membuat *game 2D* sederhana. *Luna: Death Forest* merupakan salah satu contoh *game platformer* yang diterapkan sebagai penelitian ini. Pengembangan *game Luna: Death Forest* menggunakan Melon Editor sebagai *game engine*. Objek yang dapat digerakkan hanya karakter utama pada *game Luna: Death Forest* menyesuaikan kondisi tertentu seperti pada saat karakter mendorong kayu, maka animasi mendorong kayu berjalan. Metode yang digunakan dalam pengembangan *game Luna: Death Forest* adalah MDLC (*Multimedia Life Development Cycle*). Pengujian aplikasi yang dilakukan meliputi *Black Box Testing*, *Compatibility Testing*, dan UAT (*User Acceptance Test*). Hasil *black box testing* menunjukkan bahwa fitur dan kontrol pada karakter berjalan dengan baik secara keseluruhan dan pada *compatibility testing* menunjukkan bahwa *game Luna: Death Forest* dapat dimainkan pada berbagai perangkat dengan spesifikasi yang beragam. Hasil UAT oleh responden mendapatkan nilai sebesar 80,5% bahwa *game* layak untuk dimainkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang cukup menantang bagi pemain.

Kata kunci: *Game Platformer*, Melon Editor, *Blockly Programming*



ABSTRACT

Two-dimensional (2D) platformer games have been one of the most popular game categories since the beginning of the gaming industry until today. The development research of platformer games aims to demonstrate the blockly programming method of Melon Editor that can create simple 2D games. Luna: Death Forest is one example of a platformer game applied as this research. The game development of Luna: Death Forest uses Melon Editor as the game engine. Objects that can be moved are only the main character in the Luna game: Death Forest adjusts certain conditions such as when the character pushes wood, then the animation of pushing wood runs. The method used in game development Luna: Death Forest is MDLC (Multimedia Life Development Cycle). Application testing conducted includes Black Box Testing, Compatibility Testing, and UAT (User Acceptance Test). The results of black box testing show that the features and controls on the characters run well overall and the compatibility testing shows that the Luna: Death Forest can be played on various devices with various specifications. UAT results by respondents get a value of 80.5% that the game is feasible to be played. The results of this study are expected to provide a gaming experience that is quite challenging for players.

Key words: Game Platformer, Melon Editor, Blockly Programming