

ABSTRAK

Flappy Bird merupakan game *arcade* yang dimainkan dengan melakukan Tap pada layar android. Pernah populer namun memiliki beberapa kekurangan seperti control yang sulit, mekanik yang monoton, dan grafis yang kurang menarik sehingga membuat frustrasi pemain. Oleh karena itu dilakukan pengembangan game *Flappy Bird* yang di beri nama game Gatca. Proses pengembangan game Gatca menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*, perancangan *user interface* dan *user experience* dilakukan pada tahap *prototype* dan *pre-production*. Perancangannya sendiri dilakukan dengan metode *MDA framework* dan *Five Planes User Experience*. Dengan kedua metode tersebut didapatkan hasil berupa rancangan UI/UX dan *Game Design Dokumen* yang akan digunakan dalam tahap proses produksi game. Dari perancangan yang dilakukan dilakukan pengujian dengan evaluasi *game design* dan didapatkan hasil pengujian sebesar 92% dari 36 responden yang telah mencoba bermain game Gatca yang lebih unggul hasilnya daripada hasil game *Flappy Bird* sebesar 45%.

Kata kunci: *flappy bird, GDLC, user interface, user experience, MDA framework, five planes user experience*

Keyword: *flappy bird, GDLC, user interface, user experience, MDA framework, five planes user experience*