

Abstrak

Game platformer merupakan salah satu jenis *game* dimana pemain harus melalui *platform* dan menghindari rintangan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. *Game platformer* memiliki karakteristik yang serupa: *platforms*, *obstacles*, *movement aids*, *collectible items*, dan *triggers*. Dari kesamaan karakteristik tersebut, untuk mempermudah dalam pengembangan *game platformer*, digunakan *game engine* yang memanfaatkan *data-driven programming*. *Data-driven programming* memisahkan antara *logic* dan *code* pada *game*, sehingga perubahan *game* dapat mudah dilakukan hanya dengan mengubah data. Tujuan dari penelitian ini adalah mencari desain *data-driven programming* yang dapat memenuhi kebutuhan 2-Dimensi (2D) *platformer* untuk diimplementasikan pada *game engine*. *Game engine* selanjutnya diuji dan dianalisis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *data-driven programming* dalam proses pengembangan *game platformer*.

Kata kunci: *Data-driven programming*, *game engine*, *game platformer*.