

ABSTRAK

Trauma merupakan permasalahan psikologis kompleks yang sering kali sulit dipahami oleh masyarakat luas karena sifatnya yang tertutup di dalam lingkungan keluarga. Pengembangan game narasi interaktif 3D berjudul “Be in My Shoes for Once” bertujuan untuk menjadi media simulasi guna meningkatkan empati masyarakat terhadap korban trauma tersebut. Namun, sebagai media edukatif yang berbasis teknologi visual kompleks, kualitas pengalaman pengguna sangat bergantung pada stabilitas teknis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi mendalam terhadap aspek performa dan keandalan sistem pada game tersebut.

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup empat aspek utama: Performance Testing untuk mengukur stabilitas frame rate (FPS) dan penggunaan memori, Vertex Loading Responsiveness Test untuk mengevaluasi kecepatan render aset grafis pada lingkungan open world, Branch Logic Consistency Testing untuk memastikan keakuratan seluruh percabangan narasi, serta Compatibility Testing untuk mengetahui keterpakaian game pada berbagai spesifikasi perangkat keras.

Kata kunci: Trauma, game narasi interaktif, vertex, performance, branch logic