

ABSTRAK

Industri *video game* telah berkembang pesat, melampaui sektor hiburan lainnya dalam hal pendapatan dan pertumbuhan. *Fighting games* tetap menjadi *genre* yang populer karena mekanikanya yang kompleks dan tantangan taktis yang ditawarkan. Penelitian ini menganalisis hubungan antara *playtime*, *game design* dan *mechanics* terhadap ulasan positif dalam *genre fighting games* menggunakan *Large Language Models* (LLM) untuk analisis sentimen dan emosi. Data diperoleh dari lebih dari 200.000 ulasan pengguna *Steam* pada 12 *game fighting* populer. Hasil analisis menunjukkan bahwa korelasi antara *playtime* dan ulasan positif umumnya lemah, pada beberapa game, *playtime* lebih lama cenderung menghasilkan ulasan positif. Dalam aspek *game design* dan *mechanics*, setting *Fantasy* (92,34%), grafik 2D (94,21%), dan gaya visual *Anime* (95,12%) lebih disukai. Dari segi mekanika, *Multiple Meters* (93,11%), *Advanced Blocking* (93,56%), dan *Wall Boundaries* (91,72%) mendapat ulasan lebih tinggi, menunjukkan bahwa fitur yang lebih kompleks dan bervariasi cenderung meningkatkan kepuasan pemain. Analisis sentimen berbasis LLM menunjukkan bahwa masalah teknis, seperti lag, ketidakseimbangan karakter, dan kualitas DLC, lebih sering memicu ulasan negatif. Penelitian ini menegaskan bahwa dalam *fighting games*, *design* dan *mechanics* lebih berperan dalam membentuk persepsi pemain dibandingkan dengan *playtime*.

Kata kunci: Fighting games, Playtime, Game Design, Game Mechanics, Large Language Models, Steam Reviews