

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Virtual Dressing (V-Dress) merupakan permainan dalam kategori fashion dimana pemain harus menghiasi karakter dengan item yang tersedia di dalam permainan, item tersebut berupa aksesoris rambut, pakaian atas, dan pakaian bawah. Item yang tersedia dalam permainan didapatkan dengan cara melakukan pembelian atau Top-Up. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana cara memasarkan item kepada pemain agar menarik untuk dibeli. Berbagai model pemasaran seperti toko item, hadiah pencapaian level, hadiah login harian, dll. dapat dijadikan opsi untuk diterapkan pada permainan V-Dress. Hazart Studio selaku pengembang permainan V-Dress memilih sistem *gacha* untuk dijadikan sebagai opsi utama dalam memasarkan item permainan mereka.

Pengembang memilih sistem *gacha* sebagai opsi pemasaran item bukan tanpa alasan, kepopuleran menjadi alasan utama dipilihnya sistem *gacha* untuk diterapkan pada permainan V-Dress. Berbagai macam genre permainan mulai dari permainan battle royale seperti PUBG hingga permainan olahraga seperti FIFA menerapkan sistem *gacha* sebagai model pemasaran item mereka. Pengembang berharap dengan menerapkan sistem *gacha* dapat meningkatkan daya beli pemain V-Dress.

Tantangan selanjutnya yang dihadapi adalah bagaimana mekanisme *gacha* terbaik untuk diterapkan pada permainan V-Dress dan juga fitur unggulan dari sistem *gacha* yang ada sebagai pembeda dari game sejenis yang lainnya. Berbagai

macam mekanisme *gacha* yang terdapat dalam beberapa permainan dapat diterapkan pada permainan V-Dress, namun yang menjadi persoalan utama adalah apakah mekanisme *gacha* yang ada dapat membuat pemain merasa puas dan tidak terlalu membebani pemain secara material. Mekanisme *gacha* yang disediakan oleh pihak pengembang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna terhadap permainan yang dimainkan. Mekanisme *Gacha* yang terlalu mudah tidak akan memberikan kesan mendalam kepada pengguna, akan tetapi mekanisme *gacha* yang terlalu sulit juga akan membuat pengguna kecewa dan merasa tidak sebanding antara nominal yang telah dikeluarkan dengan item yang didapat. Fitur pity atau garansi item tingkat atas dapat dijadikan opsi untuk mengatasi masalah diatas. Fitur pity ini akan memastikan pengguna mendapatkan item langka dalam sejumlah penarikan acak yang telah ditentukan. Misalnya dalam 10 kali *gacha* pemain akan dipastikan mendapatkan 9 item tingkat rendah dan 1 item tingkat menengah atau item tingkat atas dengan kesempatan yang kecil dan juga garansi 1 item tingkat atas setiap 80 kali total penarikan. Tetapi apakah dengan fitur pity saja akan menyelesaikan permasalahan yang ada?

Sehubungan dengan pertanyaan diatas saya melakukan penelitian berjudul “Membangun Sistem *gacha* pada Permainan Virtual Dressing”, penelitian ini bertujuan untuk menentukan mekanisme *gacha* terbaik menurut tingkat kepuasan pengguna. Mekanisme *gacha* pada permainan Genshin Impact dan Tower of Fantasy digunakan sebagai acuan utama dalam pembangunan sistem *gacha*, dan nantinya hasil dari penelitian akan diimplementasikan pada permainan Virtual-Dressing (V-Dress). Permainan Genshin Impact dan Tower of Fantasy dipilih

karena kedua game tersebut memiliki mekanisme *gacha* yang hampir mirip, namun memiliki sedikit perbedaan yang dapat berdampak besar kepada pengalaman bermain para pemainnya. Perbedaan tersebut terletak pada fitur pity dan mekanisme mendapatkan garansi item langka pada saat pity dicapai.

1.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini terkait pembahasan diatas yaitu bagaimana mekanisme *gacha* yang tepat untuk permainan Virtual Dressing menurut tingkat kepuasan pengguna dan bagaimana cara implementasi mekanisme *gacha* tersebut pada game Virtual Dressing.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka ditentukan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Koresponden merupakan orang yang memainkan permainan Genshin Impact dan Tower of Fantasy. Genshin Impact dan Tower of Fantasy dipilih karena kedua permainan ini memiliki mekanisme *gacha* yang hampir sama namun memiliki perbedaan yang berdampak besar ke pengalaman pengguna.
2. Penelitian dilakukan dengan cara pengujian A/B (*A/B Test*) dimana koresponden akan dihadapkan dengan dua pilihan sistem yang telah dibangun dan memilih mana yang terbaik menurut mereka.
3. Sistem dirancang menggunakan pemrograman web dengan bantuan Next JS sebagai *Framework* pembangun, dan PostgreSQL sebagai basis data.

4. Penelitian yang dilakukan akan memfokuskan pada mekanisme *gacha* sehingga permainan yang dibuat nantinya lebih menekankan pada sistem *gacha* yang terdapat pada permainan tersebut.
5. Hasil penelitian merupakan permainan berbasis web yaitu Virtual-Dressing (V-Dress), dan mekanisme *gacha* terpilih dapat diterapkan pada permainan lain yang menerapkan sistem *gacha* sebagai media pemasaran item mereka.

1.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis penelitian ini adalah:

1. H0: Tidak terdapat perbedaan median skor kepuasan pemain antara pemain yang menggunakan sistem *gacha* A dan pemain yang menggunakan sistem *gacha* B.
2. H1: Terdapat perbedaan median skor kepuasan pemain antara pemain yang menggunakan sistem *gacha* A dan pemain yang menggunakan sistem *gacha* B.

1.5 Tujuan penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Menentukan mekanisme *gacha* terbaik untuk permainan V-Dress berdasarkan kepuasan pengguna.
2. Membangun sistem *gacha* untuk permainan Virtual-Dressing berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan bantuan metode *Random Number Generator (RNG)*.
3. Memberikan pemahaman kepada pembaca akan mekanisme sistem *Gacha* yang terdapat pada permainan video di era sekarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak developer game Virtual Dressing dalam menentukan model *Gacha* yang tepat untuk diterapkan dalam permainan Virtual Dressing.
2. Penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman dan referensi dalam pengembangan sistem yang sejenis.
3. Memberikan informasi tentang mekanisme dari sebuah sistem *gacha* yang terdapat di sebagian besar *video game*.
4. Memberikan informasi mengenai bagaimana cara pembuatan sistem *gacha* pada pemrograman web terutama menggunakan javascript.

Menjelaskan bagaimana cara kerja *Random Number Generator* berkerja di sebuah sistem *gacha*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan dokumen penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan yang diantaranya meliputi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Berisi berbagai literasi yang digunakan dalam proses penelitian seperti jurnal, buku panduan, ataupun penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi metode atau cara kerja dari penelitian yang akan dilakukan, mulai dari alur penelitian, bahan/data, peralatan, prosedur pengumpulan data, analisa dan perancangan sistem, dan pemodelan yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi implementasi kode program dari teknologi yang digunakan, uji coba sistem secara mendalam dan juga pembahasan dari implementasi dan uji coba yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan yang telah dilakukan beserta penjelasan mengenai keterbatasan dalam penelitian jika ada dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi berbagai sumber referensi yang digunakan dalam membantu berlangsungnya proses penelitian dari awal sampai akhir.