

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara yang sudah dikenal oleh mancanegara akan keragaman dan keunikan budaya yang dimilikinya. Perkembangan industri hiburan digital kini telah menjadi hal yang sangat menguntungkan dan membantu mendorong pertumbuhan ekonomi Jepang dengan sangat cepat. Berbagai inovasi dilakukan untuk membuat hiburan digital terus maju. *Video Game* adalah Salah satu industri besar yang berperan penting dalam dunia hiburan di masa sekarang ini. Berkembangnya teknologi membuat *video Game* tidak hanya menjadi sebuah hiburan semata, namun dapat menjadi bisnis yang menguntungkan. *Video Game* kini terus berkembang dan dapat dimainkan kapanpun, dimanapun, serta pemain kini dapat berinteraksi dengan pemain lain secara langsung.

Social network Games (SNGs) adalah tipe *Game* digital berbasis koneksi internet yang dapat menghubungkan pemainnya untuk bersosialisasi. Industri *SNGs* berawal pada akhir tahun 2000 dan berkembang sangat pesat setelahnya. Salah satu *SNGs* pertama yang dibuat oleh Jepang adalah *Game* simulasi memancing berjudul *Tsuri Star*, dikembangkan oleh Perusahaan Media Internet Jepang, GREE. Pemain dapat saling bekerja sama atau berkompetisi dengan pemain lainnya. Setelah itu banyak *SNGs* lain dibuat dan berkembang sampai ke negara-negara barat seperti *Game Farm Ville* dan *Mafia Wars* yang dikembangkan oleh Zynga. *SNGs* kini memiliki bermacam-macam fitur dan menggunakan model bisnis yang biasa disebut *free-to-play* atau biasa disingkat *F2P* yang dapat membuat pemain bermain tanpa membayar atau membeli *Game* tersebut. Namun pemain dapat menggunakan uangnya dalam *Game* untuk meng-improvisasi pengalamannya dalam bermain *Game* tersebut. Misalnya pemain dapat membeli *item* yang dapat membuat permainan menjadi lebih cepat untuk naik level, ataupun

mendapatkan *item* yang terbatas. *SNGs* menjadi fenomena di Jepang saat hadir dalam fitur handphone di tahun 2007. Hampir tiap *F2P Game* Jepang memiliki keunikan yang serupa dalam sistem *Gamennya* untuk menarik minat pemain. Dalam *Game F2P* Jepang biasanya memiliki sistem *Gacha* didalamnya.

Sistem *Gacha* pada awalnya berasal dari kata *Gashapon*, yakni sebuah mesin penjual yang dapat mengeluarkan kapsul plastik berisi hadiah atau mainan, jika pembeli memasukkan koin 100-500 yen, kedalamnya dan memutar tuasnya. Kata *Gasha* atau *Gacha* sendiri adalah bentuk onomatope dari suara yang dihasilkan ketika pembeli memutar tuas mesin tersebut. Dalam satu mesin penjual *Gashapon* biasanya terdapat *item* yang langka atau terbatas. Jika berbentuk mainan biasanya mainan tersebut memiliki detail atau bentuk yang berbeda dan unik dari yang lainnya. Hal inilah yang menjadi daya tarik sistem *Gacha* tersebut.

Tidak hanya *Gashapon*, masyarakat Jepang juga memiliki banyak macam permainan yang mempertaruhkan keuntungan seperti *pachinko*, balap kuda, atau yang paling sederhana seperti *Takarakuji*. Beberapa tahun lalu Jepang mulai memasukkan unsur *Gacha* yang terdapat dalam mesin penjual tersebut kedalam permainan *F2P Game*. Bentuk *Gacha* yang disajikan dalam *Game* mobile memiliki bentuk visual yang beragam, desainnya tidak mengikuti mesin *Gacha* yang sesungguhnya. Misalnya seperti *Game Bravely Archieve* yang dibuat oleh *Square Enix*, mesin *Gacha* digambarkan sebagai cermin sedangkan koinnya digambarkan sebagai kristal. Untuk menggunakan *Gacha* tersebut, pemain menggeser kristal yang ada di layar ke arah cermin tersebut.

Hingga kini, *Gacha* tidak hanya menjadi daya tarik dalam *Game*, namun menjadi unsur penting yang menguntungkan. Hampir semua *mobile Game F2P* memiliki fitur *Gacha* tersebut. Bahkan ketika perusahaan *Game* barat seperti *Popcap* membuat *Game* untuk pasar Jepang, mereka juga membuat sistem *Gacha* tersebut kedalam *Game* buatannya.

Walaupun memiliki keunikan yang dapat membuat pemain tertarik dan tidak mudah bosan, sistem *Gacha* juga dapat menimbulkan efek negatif kepada pemainnya. Hal yang paling sering terjadi adalah kecanduan ringan seperti, rasa tidak sadar telah membuang-buang waktu atau rasa tidak nyaman jika tidak memainkannya dalam jangka waktu tertentu. Sampai kecanduan yang agak berat seperti menghabiskan uang untuk mendapatkan hadiah *Gacha* yang diinginkan.

Fate Grand Order atau biasa disingkat FGO yang dikembangkan oleh Aniplex, kini telah masuk dalam jajaran 10 besar *F2P Game* yang populer dan meraup keuntungan besar. Berada dalam peringkat 10 besar dengan *Game Puzzle Dragon* dan *Grand Blue Fantasy* yang sudah lebih dulu rilis. Sebagai *Game* pendatang baru, FGO telah menarik banyak minat pemain yang kebanyakan seorang *Otaku* yang lebih dulu mengenal animenya. Mengusung tema *Turn Based Role Playing Game* atau *RPG* seperti kebanyakan *Game F2P* buatan Jepang lainnya, FGO memiliki nilai lebih dari karakter yang terdapat didalamnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, Sistem *Gacha* dalam permainan *F2P Game* membuat banyak perusahaan *Game mobile* menggunakan sistem tersebut sebagai daya tarik yang memiliki nilai bisnis yang menguntungkan. Karena bermain *Game* tidak hanya sebatas untuk menghabiskan waktu, namun juga terdapat banyak unsur yang dapat membuat orang tertarik bahkan sampai kecanduan untuk memainkan *Game* dengan sistem *Gacha* tersebut. Banyak sekali pemain *social mobile Game* rela menghabiskan waktu dan uang untuk mendapatkan hadiah dari *Gacha* tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Sebagai permainan yang populer, *F2P Mobile Game* memiliki berbagai jenis permainan dengan tipe sistem *Gacha* yang berbeda-beda. Serta karena banyaknya ragam jenis perusahaan pembuat *Game* yang ada saat ini. Penulis membatasi masalah dalam penelitiannya pada daya tarik dari sisi psikologis menggunakan teori *Skinner Box* yang terdapat didalam permainan *Free To Play Mobile Games Fate/Grand Order* .

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah, mengapa permainan *F2P Game* dengan sistem *Gacha* dapat terlihat menarik sebagai berikut :

1. Apa yang membuat pemain tertarik dengan *F2P Game* yang menggunakan sistem *Gacha* didalamnya ?
2. Apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh sistem *Gacha* dalam *F2P Game*?

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui daya tarik *F2P Game* yang menggunakan sistem *Gacha* didalamnya.
2. Dapat mengetahui dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh sistem *Gacha* dalam *F2P Game*.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang di pakai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah dengan metode *Deskriptif Analitis*, yaitu melakukan penelitian dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh dari buku-buku dan artikel mengenai daya tarik sistem *Gacha* dalam *Mobile Game Fate/Grand Order* yang diteliti sebagai sumber primer. Penulis juga menggunakan sumber data dari internet yang menyediakan informasi terkait dengan teori/konsep/definisi tentang Sistem *Gacha* dan sistem *Free To Play*. Kemudian memaparkan masalah dari data yang ada untuk menganalisis data-data tersebut dengan terperinci dan sistematis, serta melibatkan diri secara langsung dalam aktivitas permainan *Mobile Game Free To Play Fate/Grand Order* menggunakan *Smartphone*.

1.7. Sistematika Penulisan

Berdasarkan manfaat penelitian di atas, sistematika penyajian penelitian disusun oleh penulis sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi pemaparan tentang *Gacha* dan pengertian konsep-konsep: *Free To Play*, *In App Purchase* dan *Game Fate/Grand Oder*. Konsep-konsep di atas tampil dalam beberapa sub-bab.

BAB III: ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM GACHA DALAM MOBILE GAME F2P (FREE TO PLAY)

Berisi tentang analisa tentang dampak negatif dan masalah yang terdapat dalam sistem *Gacha* tersebut

BAB IV: KESIMPULAN

Berisikan tentang kesimpulan dari analisis yang menunjukkan daya tarik sistem *Gacha*, dengan menunjukkan sisi positif dan dampak negatif yang ditimbulkan. Serta himbauan agar terhindar dari beragam masalah yang dapat terjadi dalam bermain *Social Mobile Game*.

