

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, video game menjadi hiburan populer di Indonesia. Menurut laporan 'Digital 2022 April Global Statshot Report' dari Hootsuite dan We Are Social yang dikutip oleh GamesGrid.id (2022), Indonesia menduduki peringkat kedua dari 44 negara dalam penggunaan internet untuk bermain video game. Perkembangan game online di Indonesia dimulai sekitar tahun 2001 dengan munculnya game Nexia yang bergenre Role-Playing Game (RPG). Salah satu game RPG terkenal pada saat ini adalah Genshin Impact, yang dirilis pada 28 September 2020. Genshin Impact, jenis game free-to-play (F2P) action-RPG dan open world, menunjukkan antusiasme pemain yang signifikan. Data dari Statista (2024) melaporkan total instalasi Genshin Impact dari September 2020 hingga Januari 2024 mencapai 192 juta unduhan. Menurut Bisnis Tekno (2024), Genshin Impact menjadi game mobile pertama di dunia yang menghasilkan pendapatan sebesar 5 miliar dolar AS atau sekitar 78,82 triliun rupiah dalam waktu kurang dari empat tahun. Pada Januari 2024, Genshin Impact menghasilkan 4,07 juta unduhan di seluruh dunia dengan pendapatan bulanan dalam aplikasi sebesar 51 juta dolar AS.

Di Indonesia, data dari Bisnis Tekno (2024) mengatakan bahwa Genshin Impact termasuk dalam empat game teratas yang paling sering diunduh pada iPhone dan berada di peringkat dua puluh besar untuk unduhan terbanyak di perangkat Android. Indonesia juga menempati peringkat ke-4 sebagai negara dengan jumlah pemain terbanyak yang memainkan Genshin Impact pada *platform mobile*. Pada tahun 2022, Genshin Impact telah diunduh sebanyak 6,857,493 kali di Indonesia, melalui Google Play Store dan App Store. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *game* Genshin Impact berasal dari Indonesia dan Genshin Impact merupakan *game* yang cukup terkenal di kalangan *gamers* Indonesia.

Walau Genshin Impact merupakan *game* yang dapat diunduh secara gratis, namun dalam permainan ini terdapat sistem *top-up* dengan menggunakan uang sungguhan untuk membeli uang virtual yang dapat digunakan untuk melakukan *gacha*, yang merupakan salah satu elemen monetisasi utama dalam game ini. Sistem *gacha* dalam Genshin Impact mirip dengan mesin lotre, di mana pemain dapat menggunakan mata uang virtual dalam *game* untuk mencoba mendapatkan karakter atau senjata

yang lebih langka. Sistem *gacha* juga seringkali disertai dengan "garansi" di mana pemain akan dijamin mendapatkan item langka setelah sejumlah *wish* tertentu (miHoYo, 2020). Melalui *gacha* inilah pemain dapat mendapatkan karakter-karakter untuk dimainkan, yang menjadi salah satu daya tarik utama dalam game ini.

Genshin Impact sendiri menggunakan gaya model anime pada desain visual karakternya atau yang biasa dikenal dengan istilah *moe-anthropomorfisme*. Menurut Souwandi (2021), istilah 'moe' sendiri berasal dari budaya populer Jepang, yaitu sesuatu seperti karakter *game*, karikatur, *film*, atau animasi yang dapat membangkitkan perasaan cinta dan kasih sayang. Melalui desain yang menarik, karakter *game* menjadi lebih dari sekadar elemen dalam permainan; mereka menjadi subjek yang dapat pemain identifikasi dan bentuk hubungan emosional (Souwandi, 2021). Karakter pada *game* Genshin Impact ini sering kali menjadi pusat dari pengalaman bermain *game*, mengundang pemain untuk menjelajahi dan terlibat lebih dalam dengan dunia *game*. Seperti contohnya saat karakter baru diperkenalkan, seringkali karakter tersebut menjadi topik utama pembicaraan di komunitas pemain Genshin Impact dan saat banner karakter tersebut muncul dalam game, pemain secara antusias berlomba-lomba untuk mendapatkan karakter tersebut. Neuvillette dan Alhaitham, misalnya, merupakan karakter Genshin Impact yang cukup terkenal di kalangan pemain. Hal ini terbukti dengan pendapatan pada banner Neuvillette yang mencapai \$5,913,587 selama 6 hari pertama atau setara dengan Rp. 92,264,080,053.35 di platform iOS server China. Kemudian pendapatan untuk banner Alhaitham yang mencapai \$111,336,643 selama 8 hari pertama atau setara dengan Rp. 1.799.645.497.452 di platform iOS server China. Selain itu, di komunitas online pemain Genshin Impact di Indonesia juga mereka cukup populer dibicarakan karena desain visual yang menarik dan cerita latar yang kaya. Hal ini cukup membuktikan bahwa desain karakter yang menarik menjadikan mereka subjek yang bisa diidentifikasi dan membentuk hubungan emosional dengan pemain.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti yang telah dijelaskan dalam penelitian oleh Yusof (2024), salah satu variabel utama yang berpengaruh signifikan terhadap minat beli dan keputusan pemain untuk melakukan *gacha* ialah variabel desain estetik. Meskipun desain karakter yang menarik dalam game Genshin Impact terbukti mempengaruhi keputusan pemain untuk melakukan *gacha*, masih sedikit penelitian yang fokus pada elemen-elemen desain mana yang paling berpengaruh. Pentingnya penelitian ini adalah untuk

memahami faktor-faktor yang membuat pemain tertarik dan mau melakukan gacha, karena ini berdampak besar pada pendapatan pengembang game. Dengan pendapatan besar dari mekanisme gacha, mengetahui elemen desain yang paling efektif dapat membantu pengembang meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pemain. Penelitian sebelumnya oleh Nathania dan Apriliyanti (2023) serta Agung dan Wiwaha (2023) membahas pengalaman pengguna dan estetika karakter, tetapi tidak khusus meneliti hubungan antara desain karakter dan keputusan untuk mengikuti gacha. Penelitian Angelia et al. (2021) lebih fokus pada perilaku konsumtif tanpa mendalami pengaruh desain karakter. Belum ada penelitian yang membahas mengenai pengaruh elemen desain, baik secara visual maupun naratif pada karakter secara spesifik, serta penelitian yang secara langsung membahas pengaruhnya di game Genshin Impact. Objek dalam penelitian adalah *game* Genshin Impact versi 4.3, dan karakter yang akan dibedah ialah Neuvillette dan Alhaitham, mengingat popularitas karakter tersebut yang sangat besar. Maka dari itu, penelitian ini menyoroti pemain di Indonesia dan mengisi celah dalam literatur dengan mengeksplorasi elemen desain karakter dalam Genshin Impact yang mempengaruhi keputusan gacha. Temuan ini memberi wawasan baru bagi pengembang untuk menciptakan desain karakter yang menarik secara visual dan emosional, sehingga meningkatkan partisipasi dan pendapatan.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, didapatkan identifikasi masalah berupa:

1. Desain karakter yang menarik dan estetis memainkan peran penting dalam mendorong pemain untuk melakukan gacha, yang merupakan elemen monetisasi utama dalam Genshin Impact. Namun, elemen desain mana yang paling efektif masih belum jelas.
2. Kurangnya penelitian yang mendalam tentang bagaimana elemen-elemen desain karakter secara spesifik mempengaruhi keputusan pemain untuk melakukan gacha, meskipun desain karakter yang menarik terbukti mempengaruhi keputusan tersebut
3. Perlu adanya penelitian khusus yang fokus pada pemain di Indonesia untuk memahami elemen desain yang paling mempengaruhi keputusan mereka

dalam melakukan gacha, mengingat besarnya basis pemain dan antusiasme terhadap Genshin Impact di Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan indentifikasi masalah di atas, kemudian didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visual karakter dalam *game* Genshin Impact digambarkan dan mempengaruhi pemain untuk melakukan gacha?
2. Bagaimana narasi karakter dalam *game* Genshin Impact mempengaruhi pemain untuk melakukan gacha?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana visual karakter Genshin Impact serta pengaruh yang dimiliki oleh visual karakter terhadap keputusan pemain dalam melakukan penarikan gacha di Genshin Impact.
2. Menganalisis bagaimana narasi karakter dalam game Genshin Impact dan bagaimana elemen-elemen naratif tersebut mempengaruhi keputusan pemain untuk melakukan gacha.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah:

1. Sebagai acuan dan memperkaya pemahaman akademis tentang dinamika desain dan psikologi konsumen dalam video game. Bagi industri game, wawasan ini berguna dalam mengarahkan strategi pemasaran dan pengembangan produk yang sesuai dengan preferensi dan perilaku pemain.
2. Dapat membantu pengembang game dalam mengembangkan karakter yang lebih menarik, tidak hanya dari segi visual tapi juga dalam hal mendorong interaksi pemain dan pembelian dalam game.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada pembabakan pertama ini penulis menjelaskan fenomena yang dibahas. Menyajikan latar belakang penelitian yang menyoroti desain karakter dalam Genshin Impact dan dampaknya terhadap perilaku gacha pemain. Bab ini juga mendefinisikan masalah penelitian, tujuan, dan manfaat yang diharapkan dari studi ini untuk teori dan industri game.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Pada pembabakan kedua ini penulis menjabarkan teori-teori terkait yang digunakan sebagai dasar untuk meneliti objek dari fenomena yang dibahas dalam penulisan laporan ini. Teori-teori ini digunakan untuk membentuk kerangka teori yang akan mengarahkan analisis dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada pembabakan ini menguraikan metodologi yang digunakan untuk meneliti dampak desain karakter dalam Genshin Impact terhadap perilaku gacha pemain di Indonesia. Bab ini menjelaskan populasi dan sampel penelitian, serta metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Juga dibahas metode validasi untuk memastikan keandalan hasil, diikuti oleh teknik analisis data yang dipakai untuk memproses dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh, guna menghasilkan wawasan yang relevan dan akurat mengenai subjek penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pembabakan ini memaparkan hasil dari data yang dikumpulkan menggunakan metode yang terdefinisi di Bab III, mencakup observasi desain karakter di Genshin Impact, analisis kuisisioner tentang persepsi pemain, dan wawancara yang mengeksplorasi dampak desain pada keputusan gacha. Hasil ini dianalisis dan dibahas berdasarkan teori terkait untuk mengerti lebih dalam bagaimana desain karakter mempengaruhi keputusan pembelian dalam game. Bab ini juga mengemukakan implikasi hasil penelitian terhadap praktik desain game dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada pembabakan ini merangkum kesimpulan dari analisis dan pembahasan terdahulu, menjawab rumusan masalah dan mengevaluasi pencapaian tujuan penelitian. Bab ini juga memberikan rekomendasi bagi pengembang game dan peneliti masa depan tentang cara meningkatkan desain karakter untuk mempengaruhi perilaku pembelian dan meningkatkan keterlibatan pemain.