

## Analisis mekanisme monetisasi video gim free-to-play: studi kasus dari video gim DotA 2 = Analysis on monetization mechanics on free-to-play game: case study on video game DotA 2

Lutfi Kamili Juliandri Ibrahim, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20491054&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Industri video gim merupakan salah satu industri di mana perkembangannya sangat cepat. Akibat besarnya saingan dan keruhnya pasar, munculah satu strategi bisnis yang sifatnya disruptif dan mengubah pola bisnis dari seluruh industri gim yaitu free-to-play. Dengan akses yang gratis, video gim berubah secara efektif menjadi alat distribusi dan produk utama yang ditawarkan adalah barang virtual yang tersedia di dalam permainan melalui strategi monetisasi yang disebut dengan mikro transaksi. "DotA 2" merupakan salah satu gim yang sukses dalam mengimplementasikan mekanisme monetisasi video gim. Melalui studi kualitatif karya tulis ini akan melihat bagaimana "DotA 2" mengimplementasikan desain dari video gim mereka untuk menciptakan kebutuhan akan barang virtual dan juga memberikan harga moneter kepada komoditas yang mereka tawarkan. Kita akan melihat faktor-faktor yang mempengaruhi mekanisme monetisasi, strategi monetisasi dan juga implemtasi dari kebijakan-kebijakan Valve.

.....Video game industry is one of the fastest growing industry. Due to tight competition in the market, come one of the most unique business strategies in the video game world that is free-to-play. With free access, video game effectively turned into a marketing tool rather than a retail product, with its main sales comes from virtual goods. Its sales come from a monetization practice that is called microtransaction. Through qualitative studies this paper will look on how Valve developer of 'DotA 2' implement its design as a marketing tool to sell microtransaction through game design and implementation of game mechanics. And also, to look on another factor that effect on monetization mechanics, monetization mechanics or policy that effect the implementation of microtransaction.