

Apropriasi Pemain pada Free-to-Play Game (Studi Kasus pada Pemain Gacha Game) = Player`s Appropriation of Free-to-Play Games (A Case Study of Gacha Game Player)

Amelia Yeza Pradhipta, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20526104&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apropriasi yang dilakukan pemain untuk menghindari aspek emosional dari model free-to-play gacha game. Mekanisme lotre gacha yang merupakan bentuk monetisasi utama dari gacha game memanfaatkan ikatan emosional pemain dengan karakter game untuk memaksimalkan keuntungan. Pemain gacha game yang telah terikat dengan karakter game akan terpancing untuk membeli kesempatan penggunaan lotre gacha secara berlebihan. Pada penelitian ini proses keterlibatan audiens dengan figur media dan konsep game appropriation digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai motivasi serta bentuk apropriasi yang dilakukan oleh pemain gacha game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dan pengumpulan data melalui wawancara daring. Berdasarkan jawaban dari sepuluh orang pemain gacha game, penelitian ini menemukan bahwa motivasi pemain mengapropriasi model free-to-play gacha game adalah adanya kekhawatiran ketidakmampuan untuk mengendalikan diri akibat keinginan untuk memiliki karakter game yang disukai. Oleh sebab itu, masing-masing pemain gacha game memiliki strategi untuk menekan pembelian yang impulsif dan frekuensi penggunaan gacha.

.....This research explores the players' appropriation of free-to-play gacha games as a strategy to avoid the emotional aspect of gacha usage which may lead to over-spending. Gacha game's main monetization comes from a random reward mechanism called gacha. This mechanism is specifically designed to maximize profit by taking advantage of the players' emotional attachment to game characters. In order to understand the player's motivation and appropriation of gacha game's free-to-play model, this research uses the concept of audience involvement with media characters and video game appropriation. This is a qualitative, descriptive case study research using interpretive paradigm. Based on an interview with ten gacha game players, this research argues that gacha game players' desire of winning their favorite game characters contributes to their anxiety towards overspending and losing self-control which motivates their appropriation. Each gacha game players employs their own strategy to spend less and avoid over-spending on gacha.