

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *game* telah mengalami evolusi pesat dan bertransformasi menjadi salah satu sektor hiburan terbesar di dunia. Transformasi ini tidak hanya terjadi pada aspek teknologi grafis dan mekanika permainan, tetapi yang lebih fundamental yaitu pada model ekonomi dan strategi monetisasi yang diadopsi oleh pengembang serta penerbit *game*. Secara historis, model yang dominan adalah model Premium, di mana konsumen membayar biaya awal tunggal untuk mendapatkan akses penuh pada konten di dalam *game* tersebut. Namun seiring dengan kemajuan teknologi digital dan konektivitas internet, industri telah beralih secara masif ke model *Games as a Service* yang berfokus pada pendapatan berkelanjutan melalui rilis konten berkala dan monetisasi pasca-peluncuran[1]. Pergeseran ke model *Games as a Service* mempopulerkan model bisnis *Free-to-Play* (F2P) yang kini mendominasi pasar *game* terutama pada platform *mobile*. Dalam model F2P, *game* dapat diunduh dan dimainkan secara gratis dan menawarkan aksesibilitas tanpa hambatan biaya awal. Pendapatan dihasilkan melalui pembelian dalam aplikasi atau *microtransaction*. Salah satu mekanisme monetisasi F2P yang paling umum dan menguntungkan adalah sistem *Gacha*[2].

Mekanisme *Gacha* telah berevolusi menjadi salah satu strategi monetisasi yang paling efektif secara finansial sekaligus paling kontroversial secara etis. Sistem *gacha* dalam *game* mengimplementasikan algoritma probabilitas acak di mana pemain menukarkan mata uang virtual yang dikonversi dari uang dunia nyata untuk mendapatkan kesempatan memperoleh *item* virtual, karakter atau aset permainan dengan tingkat kelangkaan yang bervariasi[3]. Popularitas mekanisme ini telah meledak secara eksponensial terutama di pasar *game* seluler didorong oleh kesuksesan *game* fenomenal seperti Genshin Impact, Honkai: Star Rail dan Wuthering Waves yang secara konsisten memuncaki tangga pendapatan global[4].

Penelitian ini mengangkat studi kasus pada Destiny: Rising, sebuah *game mobile sci-fi RPG shooter* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh NetEase di bawah lisensi

resmi dari Bungie, pencipta *franchise* Destiny. Dirilis secara global pada 28 Agustus 2025, Destiny: Rising merepresentasikan sebuah eksperimen industri yang berisiko tinggi yaitu transisi sebuah *Intellectual Property* (IP) yang sangat mapan di pasar konsol dan PC dengan basis penggemar yang loyal, menuju pasar *mobile* yang memiliki karakteristik demografi dan ekspektasi monetisasi yang sangat berbeda. Destiny 2, entri utama dalam seri ini, dikenal dengan model monetisasi dengan struktur ekspansi tahunan berbayar. Dalam model Destiny 2, pemain membayar sejumlah uang di muka untuk menjamin akses ke konten naratif, aktivitas lain serta perlengkapan eksklusif tanpa elemen perjudian dalam perolehan kekuatan karakter[5]. Sebaliknya, Destiny: Rising mengadopsi struktur monetisasi yang sepenuhnya bergantung pada sistem *Gacha* untuk perolehan karakter utama. Dalam sistem ini, kemampuan unik dan gaya bermain yang sebelumnya merupakan pilihan kelas karakter yang bebas di Destiny 2 kini dikunci di balik mekanisme probabilitas acak. Karakter dengan tingkat kelangkaan tertinggi memiliki probabilitas perolehan yang sangat rendah, sering kali di bawah 1%, yang memaksa pemain untuk melakukan pengeluaran berulang demi mendapatkan karakter yang diinginkan.

Perubahan drastis ini telah memicu gelombang respons yang sangat bertabrakan dari komunitas pemain global. Di satu sisi, argumen pendukung model F2P menekankan bahwa penghapusan biaya awal memungkinkan audiens yang jauh lebih luas untuk menikmati dunia Destiny tanpa risiko finansial dan bahwa sistem *gacha* dapat memberikan kepuasan psikologis tersendiri melalui sensasi perjudian dan koleksi[1]. Namun di sisi lain, kritik tajam muncul terkait potensi perilaku adiktif, pengeluaran impulsif, dan persepsi ketidakadilan kompetitif atau *pay-to-win* (P2W). Pemain lama merasa bahwa integritas desain permainan telah dikorbankan demi maksimalisasi keuntungan, di mana kemajuan dalam permainan tidak lagi ditentukan semata-mata oleh keterampilan dan dedikasi waktu, melainkan oleh kedalaman dompet pemain[6].

Sebelum peluncuran resmi, Destiny: Rising telah memperoleh lebih dari 10 juta pra-registrasi, menandakan tingginya antisipasi dan minat awal dari pemain di berbagai wilayah dunia[7]. Pada minggu pertama pasca-rilis, Destiny: Rising berhasil mencapai lebih dari satu juta unduhan di platform iOS dan App Store, serta menghasilkan

pendapatan jutaan dolar dari pembelian dalam aplikasi, yang mencerminkan perhatian signifikan dari komunitas *game mobile* terhadap judul ini[8].

Namun, momentum awal tersebut tidak bertahan secara konsisten dalam beberapa bulan setelah peluncuran. Menurut data industri dari platform analitik pihak ketiga seperti Sensor Tower, pendapatan *game* ini menunjukkan tren penurunan yang tajam, dari sekitar \$11,13 juta pada bulan September 2025, turun menjadi sekitar \$3,86 juta pada Oktober 2025, dan kemudian sekitar \$1,76 juta pada November 2025, yang berarti penurunan lebih dari 80 % dari puncaknya dalam rentang beberapa bulan setelah rilis[9]. Jumlah unduhan baru juga mengalami penurunan serupa, dari sekitar 1,8 juta di bulan September menjadi sekitar 602 ribu di bulan Oktober dan sekitar 312 ribu di bulan November, menunjukkan turunnya minat pemain baru terhadap game pasca-rilis[10].

Penurunan tren pada *Destiny: Rising* tidak hanya menunjukkan berkurangnya pendapatan dan unduhan, tetapi juga mengindikasikan tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pemain dalam jangka panjang. Fenomena ini relevan karena monetisasi berbasis *gacha* dapat memengaruhi keputusan pemain untuk terus terlibat atau berinvestasi secara finansial dalam sebuah *game*. Turunnya performa statistik ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana pengalaman dan persepsi pemain terhadap aspek monetisasi, khususnya sistem *gacha*, berkontribusi terhadap dinamika penurunan keterlibatan tersebut. Jika persepsi negatif terhadap sistem monetisasi tidak dianalisis secara sistematis, maka pengembang berisiko kehilangan loyalitas pemain, menurunkan retensi pengguna, serta berdampak langsung terhadap keberlanjutan model bisnis *free-to-play*.

Untuk memahami bagaimana perubahan model monetisasi pada *Destiny: Rising* memengaruhi penerimaan pemain, khususnya komunitas yang sebelumnya terbiasa dengan sistem premium pada *Destiny 2*, diperlukan analisis terhadap opini dan pengalaman pemain. Salah satu sumber data yang relevan untuk tujuan tersebut adalah Reddit, khususnya subreddit *r/destinyrisingmobile*, yang berfungsi sebagai ruang diskusi utama bagi komunitas pemain *Destiny: Rising*. Reddit tidak hanya menjadi tempat berbagi informasi dan strategi permainan, tetapi juga menjadi wadah bagi pemain untuk mengekspresikan pandangan, kritik, dan apresiasi mereka terhadap berbagai aspek

permainan, termasuk sistem monetisasi *gacha* yang diterapkan. Oleh karena itu, analisis terhadap komentar pemain di Reddit dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sentimen dan persepsi komunitas terhadap perubahan sistem monetisasi pada Destiny: Rising.

1.2. Rumusan Masalah

Transisi model monetisasi dari premium pada *franchise* Destiny menuju model *free-to-play* berbasis *gacha* pada Destiny: Rising menciptakan perbedaan ekspektasi nilai di kalangan pemain. Perbedaan ekspektasi ini memunculkan beragam persepsi terhadap sistem monetisasi yang diterapkan. Selain itu, aspek-aspek spesifik dalam sistem monetisasi *gacha*, seperti mekanisme perolehan *item*, harga, dan tingkat probabilitas, memiliki potensi untuk dipersepsikan secara berbeda oleh pemain. Variasi persepsi ini belum teridentifikasi secara terstruktur karena belum dilakukan analisis berbasis aspek terhadap opini pemain. Di sisi lain, data opini pemain yang tersedia pada *platform* komunitas seperti Reddit masih berupa teks tidak terstruktur, sehingga diperlukan pendekatan analisis sentimen berbasis aspek untuk mengidentifikasi kecenderungan sentimen pada setiap aspek monetisasi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan analisis berbasis model yang mampu memahami konteks bahasa secara komprehensif untuk mengklasifikasikan sentimen pemain terhadap sistem monetisasi *free-to-play* berbasis *gacha* pada Destiny: Rising.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pertanyaan yang muncul adalah:

1. Bagaimana sentimen umum pemain terhadap sistem monetisasi *free-to-play* berbasis *gacha* pada game Destiny: Rising berdasarkan data ulasan di subreddit?
2. Aspek-aspek spesifik apa dari sistem monetisasi *gacha* pada *game* tersebut yang menjadi fokus utama diskusi dalam ulasan pemain?

1.4. Tujuan Penelitian

Agar penelitian tetap fokus pada tujuannya, ada Batasan yang diperlukan untuk mencapai hasil akhir atau tujuan akhir yakni sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan, melatih dan mengevaluasi kinerja model *Deep Learning* yaitu RoBERTa dalam mengklasifikasikan sentimen aspek pada dataset ulasan *game* yang menggunakan bahasa informal, tidak terstruktur dan penuh jargon spesifik.
2. Menganalisis hasil klasifikasi sentimen menggunakan pendekatan *Aspect-Based Sentiment Analysis* (ABSA) untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai persepsi dan penerimaan pemain terhadap pergeseran model bisnis dari premium ke *free-to-play* berbasis *Gacha* dalam konteks *franchise* Destiny.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan.

1. Penelitian ini menggunakan data ulasan yang dikumpulkan hanya dari Reddit khususnya subreddit *r/destinyrisingmobile* dengan rentang waktu 2 bulan setelah perilisan awal.
2. Analisis sentimen difokuskan secara eksklusif pada sistem monetisasi. Aspek lain dari seperti *gameplay*, alur cerita atau kualitas grafis tidak termasuk dalam cakupan analisis kecuali jika disebutkan dalam konteks monetisasi.
3. Penelitian ini menghapus emoji pada tahap *preprocessing* untuk menjaga konsistensi representasi teks tanpa mempertimbangkan simbol non-verbal.
4. Metodologi teknis terbatas pada *Aspect-Based Sentiment Analysis* (ABSA) menggunakan *fine-tuning* model RoBERTa.

1.6. Manfaat Penelitian

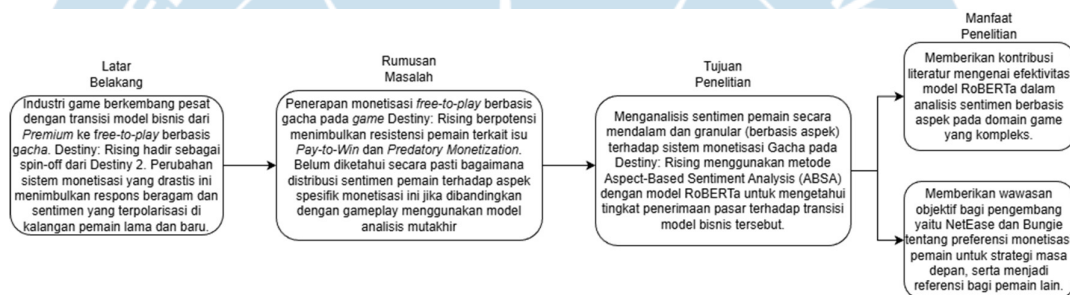
Penelitian ini memiliki manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan studi kasus mengenai penerapan metodologi ABSA dengan model RoBERTa dalam domain analisis sentimen ulasan *game*, khususnya pada

platform media sosial Reddit. Penelitian ini juga menyumbangkan pemahaman tentang persepsi pemain dalam transisi model bisnis premium ke *free-to-play* berbasis *gacha*.

- Memberikan masukan kepada developer (NetEase) dan *publisher game* lain mengenai aspek monetisasi spesifik yang diterima secara positif (seperti *affordable* dan *generous*) dan yang ditolak (misalnya *predatory* dan *overpriced*) oleh komunitas. Wawasan ini krusial untuk strategi retensi pemain saat mentransisikan *Intellectual Property* (IP) yang sudah mapan.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan