

ABSTRACT

Sejak pengembangan ponsel pintar, game mobile free to play (f2p) telah menjadi hit di pasar game. Sebuah game seluler walaupun f2p dapat memiliki pendapatan yang tidak kalah dengan PC dan game konsol yang mahal. Beberapa game seluler f2p menggunakan sistem pendapatan yang disebut Gacha. Gacha adalah istilah yang berasal dari mesin kapsul penjual mainan Jepang. Game Gacha adalah game dengan mekanik mirip Gacha. Pengguna dapat berpartisipasi dalam Gacha untuk mendapatkan konten baru dan item virtual. Memperoleh item tertentu adalah acak dan seringkali membutuhkan beberapa upaya partisipasi dalam Gacha. Penelitian ini bertujuan untuk merancang persona pengguna dalam game mobile MMORPG - Granblue Fantasy. Diterbitkan oleh Cygames, Granblue Fantasy adalah game mobile f2p populer di Jepang yang memanfaatkan Gacha sebagai sistem pendapatannya.

Persona adalah representasi pengguna. Ini dirancang dengan merekam data pengguna seperti aktivitas dan ketinggian mereka. Peta empati akan menjadi alat utama dalam menciptakan kepribadian dalam penelitian ini. Persona dirancang untuk mengetahui hubungan aktivitas pengguna dan ketinggian dalam permainan dan bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi pengguna untuk berpartisipasi dalam Gacha. Penulis adalah pengguna setia Granblue Fantasy dengan level dalam permainan 185/250, ada dasar yang kuat bagi penulis untuk memahami pengguna lain dan menginterpretasikan tindakan dan ketinggian mereka ke dalam peta empati dan persona desain. Lagipula persona diciptakan; penulis mengidentifikasi dua persona paling penting yang berperilaku paling berbeda terhadap Gacha dan menjalankannya melalui situasi dan skenario.

Keywords: Empathy, Empathy map, Personas, Persona building, Mobile game, Gacha, Granblue Fantasy