

ABSTRAK

Dalam proses pembaruan ataupun pembuatan video game, developer harus mengidentifikasi preferensi dan sikap kelompok pemain tertentu terhadap spesifikasi serta fitur yang tersedia, sekaligus memastikan elemen yang membuat suatu game banyak dimainkan dan mendapatkan rating yang tinggi pada saat yang sama. Ikaan Studio merupakan perusahaan developer yang mengembangkan game Citampi Stories, mereka memiliki permasalahan di kurangnya jumlah unduh dan rating yang tidak begitu tinggi. Tujuan dari makalah ini adalah untuk menemukan elemen mana yang mempengaruhi pemain untuk mengunduh, memainkan, menyukai, serta memberikan rating tinggi pada suatu game. Penelitian ini menggunakan analisis conjoint dalam desain game untuk memberikan metode yang efektif bagi developer untuk mengidentifikasi preferensi pemain. Tahap pertama, diawali dengan menentukan atribut penting dan tingkat atribut desain game. Selanjutnya, pembentukan kombinasi stimuli menggunakan orthogolan design. Terakhir, data dari 209 sampel dianalisis dengan conjoint analysis untuk menentukan preferensi pemain. Hasilnya mengungkapkan bahwa atribut “tutorial” adalah elemen yang dianggap paling penting bagi pemain, diikuti oleh atribut “game mechanic” dengan tingkat kepentingan yang tidak berbeda begitu jauh. Sebaliknya atribut “object” dianggap paling tidak penting. Studi ini juga mengidentifikasi preferensi pemain dengan perbedaan gender dan rentang usia yang bertujuan untuk memberikan insight kepada perusahaan terkait preferensi di pasar aktual. Berdasarkan pengolahan data, terdapat perbedaan hasil khususnya untuk responden perempuan dan responden yang berada pada rentang usia 10-16 tahun. Dimana “game mechanic” merupakan elemen yang dianggap paling penting, kemudian urutan kedua diikuti oleh elemen “connectivity”. Selanjutnya “object” masih merupakan elemen yang dianggap paling tidak penting. Berdasarkan hasil seluruh pengolahan data maka terdapat empat tujuan dari tugas akhir ini. Pertama dalam menemukan perbedaan yang signifikan antara spesifikasi yang dimiliki oleh Citampi Stories dengan preferensi pemain di pasar aktual. Kedua adalah menemukan urutan atribut yang dianggap paling penting oleh pemain secara keseluruhan. Ketiga memberikan alternatif rekomendasi perbaikan terhadap atribut game eksisting. Terakhir adalah memberikan spesifikasi untuk game yang akan dikembangkan selanjutnya, serta memberikan insight terkait perbedaan preferensi pemain berdasarkan gender dan rentang usia tertentu. Saat ini hanya terdapat sedikit informasi dalam literatur terkait preferensi pemain mengenai desain dan spesifikasi video game. Hal tersebut menjadi keterbatasan dalam mengidentifikasi atribut yang sebenarnya ada sangat banyak.

Kata kunci: Kata Kunci: Citampi Stories, Conjoint Analysis, Perancangan Produk, Preferensi, Mobile Game