

Pola Gelap dalam Bujuk Rayu Kapitalisme Digital: Sebuah Studi Etnografi Virtual Model Freemium Video Game Genshin Impact.

ABSTRAK

Studi ini menyelidiki dan membongkar praktik kapitalisme *video game* dengan mengambil kasus salah satu *video game* yang mengadopsi model bisnis *freemium*, berjudul Genshin Impact. Permainan ini merupakan salah satu *video game freemium* dengan genre Adventure-RPG (*Role Playing Game*) yang mengalami kesuksesan komersial luar biasa. Menggunakan kacamata teori kapitalisme bujuk rayu, studi ini melihat cara kerja model bisnis *freemium* dalam *video game*, dan menggambarkan bagaimana perusahaan pengembang *video game* menciptakan ilusi bagi konsumennya, untuk memaksimalkan keuntungan komersialnya. Mulai dari memberikan kesan seolah-olah bebas biaya, memberikan citra keunggulan fitur premium, hingga proses stimulasi ekstase permainan yang dikombinasikan dengan skema kerja formula *dark pattern* (pola-pola gelap) yang bervariasi. Kacamata teori *The Creative Destruction* juga dimanfaatkan untuk menjelaskan bahwa eksistensi model bisnis *freemium* merupakan produk mutakhir dari proses panjang atas metamorfosis industri *video game* itu sendiri. Sehingga permainan *video game* Genshin Impact akan lebih unggul dalam kompetisi inovasi yang dinamis, karena model bisnis *freemium* memungkinkan jangkauan audiens yang lebih luas. Kasus *video game* Genshin Impact dapat menggambarkan bagaimana industri *video game* mereproduksi dirinya terus-menerus, memperbarui strategi komersialnya secara cerdik atau licik, dan melanggengkan kapitalisme.

Kata Kunci: Genshin Impact, *Freemium*, *Dark Pattern*, Kapitalisme Bujuk Rayu, Ekstase Permainan



Dark Patterns in Digital Persuasive Capitalism: A Virtual Ethnographic

Study of the Freemium Video Game Model in Genshin Impact.

ABSTRACT

This study investigates and debunks the practice of video game capitalism by taking the case of one of the video games that adopted the freemium business model, titled Genshin Impact. Genshin Impact is an Adventure-RPG (Role Playing Game) that has achieved significant commercial success. Using the theory of 'Persuasive Capitalism' (*Bujuk Rayu*), the study looks at how the freemium business model works in video games, and describes how a video game developer company creates illusions for its consumers, in order to maximize its commercial profits. These illusions range from giving impression of being 'free of charge' and highlighting the advantages of premium features, to stimulating ecstasy within the game through the use of various dark pattern formulas. Additionally, 'The Creative Destruction' theory is used to explain how the freemium business model represent the latest product of the video game industry's metamorphosis. As the freemium business model allows wider audience reach, Genshin Impact will excel in the dynamic competition and innovation of video game industry. The case of Genshin Impact as a video game can illustrate how the video game industry continually reproduces itself, cleverly update its commercial strategies, and perpetuates capitalism.

Keywords: Genshin Impact, Freemium, Dark Pattern, Persuasive Capitalism, Video Game Ecstasy