

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi AI di bidang kreatif memiliki dampak negatif pada karir ilustrator. Banyak *AI generator* menggunakan karya yang diciptakan oleh manusia tanpa izin untuk menghasilkan output. Contohnya *Midjourney* dan *Stable Difusion*. Maka dari itu, penggunaan AI art kurang diterima oleh tenaga kerja bidang kreatif. Di Indonesia, hukum mengenai hak cipta karya AI masih berada pada tahap perkembangan dan berada di garis abu-abu. Dengan sistem *text-to-image prompt* yang mudah digunakan oleh masyarakat awam, banyak karya dapat dihasilkan dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan waktu yang dihabiskan oleh manusia. Korporat mulai beralih ke teknologi AI karena dapat menghemat biaya produksi serta ingin mendapatkan karya dalam waktu yang lebih sedikit. Alhasil, karir ilustrator di bidang kreatif terancam [1]. Buktinya, saham Buzzfeed naik hingga 200% sejak mengumumkan bahwa mereka akan menggunakan AI untuk menciptakan konten. Buzzfeed juga memecat 12% tenaga kerja perusahaannya [2]. Penerimaan masyarakat terhadap penggunaan AI generator meskipun etika penggunaannya masih dipertanyakan menandakan kurangnya apresiasi dan minat masyarakat terhadap ilustrator.

Banyak masyarakat awam masih mendukung post AI art pada media sosial. Hal ini dapat dilihat melalui jumlah *social media engagement*. Beberapa alasan dari dukungan tersebut adalah tidak mengetahui mengenai cara kerja AI generator yang menggunakan karya ilustrator sebagai dataset untuk training model generator tanpa izin, ataupun sudah tahu mengenai hal tersebut tetapi tetap bersikeras menggunakan AI generator dengan alasan bahwa menciptakan AI art tidak mudah karena "usaha keras" yang diperlukan untuk mengetik *prompt*. Dalam kata lain, masih banyak masyarakat awam yang kurang mengapresiasi tenaga kerja di bidang kreatif. Maka dari itu, website gachacom diciptakan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mendukung ilustrator manusia.

Media sosial seperti Instagram dan Twitter digunakan sebagai sebuah platform atau portfolio oleh banyak ilustrator untuk menunjukkan karya-karya yang mereka ciptakan. Banyak ilustrator berhasil mencari nafkah melalui media sosial dengan cara menjual *merchandise*, kolaborasi dengan perusahaan dan *art*

commission. Menurut wawancara yang dilakukan oleh Kutvonen, hanya 1 dari 6 ilustrator tidak menggunakan media sosial saat memulai karirnya. Semua ilustrator yang diwawancarai setuju bahwa media sosial memiliki peran yang sangat penting bagi ilustrator. Alasan utamanya adalah karena media sosial membuka kesempatan untuk mendapatkan lebih banyak klien dari seluruh bagian di dunia [3].

Sejak beberapa tahun lalu, banyak ilustrator merasakan penurunan besar pada *engagement* yang dikarenakan oleh perubahan algoritma media sosial. Contohnya pada masa kini, Instagram lebih sering menunjukkan akun yang sering melakukan post dan membuat konten *Reels* di *explore page*. Ditambah dengan adanya AI, kompetitor ilustrator semakin banyak. Ilustrator merasa kesusahan bersaing cepat dengan AI untuk mendapatkan *exposure* di media sosial. Mood dan kreativitas ilustrator dipengaruhi oleh jumlah likes dan komentar positif maupun negatif pada post mereka. Harga diri dan kepercayaan diri ilustrator sering kali dipengaruhi secara negatif oleh jumlah *likes* atau *followers*. Hal ini membuat ilustrator yang sedang sulit lebih sering membandingkan dirinya dengan saingannya pada media sosial. Mereka tidak lagi merasa senang saat membuat sebuah karya alhasil semakin sedikit mem-*posting* konten. Karena semakin jarang membuat konten, *engagement* media sosialnya menurun.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yiluo, terdapat penurunan 4.3% registrasi user baru di Pixiv sejak munculnya *AI art* pada platform tersebut. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan pada jumlah karya dari kreator baru. Karya baru tersebut hampir mencapai 50% dari semua karya lainnya yang telah dibuat hingga 2023, dan 56.2% dari karya ini di-*generate* menggunakan AI. *Human art* memperoleh lebih banyak *views* dibandingkan *AI art*. Tetapi *AI art* memiliki lebih banyak *bookmarks*. Hal ini dikarenakan bahwa *AI art* dapat dengan fleksibel menyesuaikan *art style* dengan tren di kalangan masyarakat. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *AI art* masih belum bisa bersaing dengan *top-tier human art*. Signifikansi kreator tersebut dalam komunitas berkurang dibandingkan dengan kebanyakan kreator baru yang menggunakan AI. Meskipun hasil penelitian Yiluo yang menunjukkan bahwa AI belum bisa bersaing dengan *top-tier human creator*, kreator manusia yang amatir mengalami kesusahan [4].

Gachacom merupakan sebuah website yang dikembangkan dengan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat player terhadap ilustrator serta meningkatkan motivasi ilustrator untuk membuat konten. Salah satu alasannya yaitu supaya dapat mendukung ilustrator untuk mempertahankan karirnya di industri kreatif. Fungsi fitur task yang diciptakan pada website Gachacom adalah meningkatkan

minat user untuk mendukung *social media engagement* ilustrator. Contoh simpel dari sebuah *task* yang dapat di-*create* oleh ilustrator adalah melakukan *like* atau meninggalkan komentar pada post gambar di media sosial. Selain itu, ilustrator juga dapat membuat *task* lain seperti membeli coin, merchandise atau *art commission*. *Coin* yang diperoleh player dapat digunakan untuk melakukan *spin* pada *gachacom machine*. *Prize pool* yang bisa didapatkan oleh player ditentukan oleh ilustrator sendiri. Jumlah *rarity* (kategori probabilitas) hadiah pada *prize pool* ditentukan oleh developer dengan konsiderasi beban kerja yang akan diperoleh oleh ilustrator. Hadiah pada *prize pool* dapat bervariasi tetapi tetap dalam bentuk kreatif. Contohnya seperti *bust sketch commission*, *merchandise*, tiket diskon pada pemesanan *commission* selanjutnya, dll.

Gachacom dibangun dengan konsep gacha. Gacha adalah sebuah mekanisme game dimana seorang player menghabiskan sejumlah *in-game money* untuk melakukan *Gacha Spin* dan kemudian player mendapatkan karakter atau *item* secara acak. Beberapa karakter atau item lebih jarang diperoleh atau memiliki kesempatan yang rendah untuk didapatkan. Maka dari itu, gacha game dapat tergolong sebagai *gambling game*. Mekanisme gacha menciptakan sebuah adiksi dan kebiasaan untuk mengulang dan melanjutkan game tersebut [5]. Salah satu game gacha terkenal saat ini adalah Genshin Impact. Genshin Impact merupakan open-world RPG game yang memiliki sebuah cerita, karakter, *task* dan reward yang diciptakan oleh *game developer*. Perbedaan penting antara Gachacom dibandingkan dengan game gacha lainnya ada pada sistem *task dan reward*. Pada website Gachacom, *task dan reward* tersebut ditentukan oleh ilustrator.

Gamifikasi adalah sebuah aktivitas *non-game* yang dibentuk dengan menggunakan konsep game [6]. Gamifikasi dapat mendukung peningkatan produktivitas dan mengubah suatu pekerjaan menjadi sesuatu yang mengikat dan menghibur. Gamifikasi juga dapat memberikan keuntungan bagi individu yang berinteraksi dengan bisnis yang menerapkan metode tersebut dengan menyelaraskan kepentingan individu tersebut dengan tujuan organisasi [7].

Framework yang digunakan untuk pembangunan website Gachacom adalah *Framework Octalysis*. Menurut framework Octalysis, terdapat 8 *core drives* yang memotivasi player untuk melakukan sebuah aktivitas [8]. Framework Octalysis digunakan karena dapat mencapai tujuan penelitian yang dilakukan yaitu memotivasi user atau player untuk melakukan sebuah aktivitas yang merupakan *task* yang diberikan oleh ilustrator.

Perbedaan penelitian ini dengan "PERANCANGAN APLIKASI

PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP GAMIFIKASI” adalah konsep dan mekanisme yang dikembangkan [9]. Pada website gachacom, website menggunakan mekanisme gacha yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat awam supaya dapat mendukung ilustrator. Sementara pada penelitian tersebut, aplikasi digunakan untuk pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah dirumuskan menjadi sebagai berikut:

- Bagaimana cara merancang dan membangun website Gachacom dengan metode Gamifikasi?
- Bagaimana penerimaan user terhadap website yang dibangun?

1.3 Batasan Permasalahan

Penelitian mengenai ”Rancang Bangun Website Gachacom Dengan Metode Gamifikasi” memiliki beberapa batasan terkait luasan dan cakupan masalah yang ingin diselesaikan. Berikut adalah batasan-batasan masalah dari penelitian ini:

- Target user website Gachacom berumur 12 tahun keatas.
- Pengujian website gachacom dilakukan oleh 1 ilustrator dan 48 player.
- Gachacom hanya menyediakan 5 kategori *rarity* yang sudah ditentukan oleh developer, bukan user.
- Penelitian ini hanya fokus pada penerimaan user dengan tipe akun player sehingga fitur yang dikembangkan merupakan fitur yang digunakan oleh user yaitu fitur gacha spin, task, prize pool dan profile.
- Fitur lain seperti kelengkapan fitur profil dan keamanan *website* tidak termasuk bagian dari penelitian.
- Penelitian ini fokus pada menerapkan maksimal 2 *game technique* yang terdapat pada setiap *core drives* di framework Octalysis.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka peneliti dapat menyampaikan tujuan dari penelitian sebagai berikut:

- Merancang dan membangun website Gachacom dengan metode Gamifikasi
- Mengukur tingkat penerimaan user terhadap website Gachacom.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilustrator, masyarakat awam dan peneliti. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini:

- Gachacom diharapkan dapat meningkatkan *engagement* dan *traffic* media sosial penjualan *art commission*, *merchandise* ataupun karya lain ilustrator sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap prospek tenaga kerja bidang kreatif internasional.
- Meningkatkan keuntungan finansial bagi ilustrator dan memberi sebuah media hiburan perantara bagi masyarakat umum untuk mendukung ilustrator, dan meningkatkan ketertarikan masyarakat umum terhadap *art commission*.
- Membantu ilustrator dalam persaingan industri kreatif yang ketat.
- Meningkatkan peluang para ilustrator dalam mendapatkan audiens yang menjadi *returning client* atau klien loyal. User website juga dapat mendapatkan hiburan dan kesempatan untuk memperoleh hadiah gratis dalam bentuk kreatif dari ilustrator dengan memakukan gacha spin pada *Gachacom*.
- Membuka peluang baru bagi ilustrator untuk mendapatkan keuntungan finansial melalui penjualan coin secara mandiri di *Gachacom*.
- Bagi peneliti, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai cara kerja framework *Octalysis* dan metode gamifikasi dalam pembangunan website *Gachacom*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bab 1 berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab 2 berisikan beberapa teori terkait dengan penelitian. Beberapa teori tersebut diantaranya adalah *art commission*, *generative artificial intelligence*, mekanisme gacha, gamifikasi, *framework Octalysis*, *Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)*, serta skala likert.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bab 3 berisikan metodologi penelitian yaitu perancangan website yang diperlukan dalam melakukan penelitian, termasuk bentuk website, flowchart, rancangan database, desain figma website, serta aset visual website.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bab ini berisikan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan, dan hasil dari pengujian sistem dan aplikasi
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN
Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang diperoleh berdasarkan tujuan awal penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

U I W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A