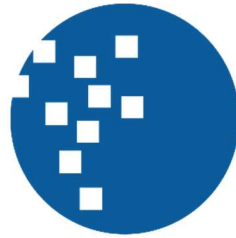


**PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK
BERMAIN GIM *GACHA* UNTUK ANAK REMAJA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dharmatirta Prajnavira

0000020106

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK

BERMAIN GIM *GACHA* UNTUK ANAK REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Dharmatirta Prajnavira

0000020106

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dharmatirta Prajnavira

Nomor Induk Mahasiswa : 00000020106

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK BERMAIN GIM GACHA UNTUK ANAK REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan tugas akhir maupun dalam penulisan laporan tugas akhir, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Desember 2023



(Dharmatirta Prajnavira)

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK BERMAIN GIM *GACHA* UNTUK ANAK REMAJA

Oleh

Nama : Dharmatirta Prajnavira
NIM : 00000020106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 4 Januari 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

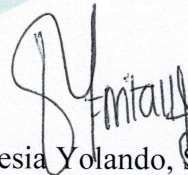
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



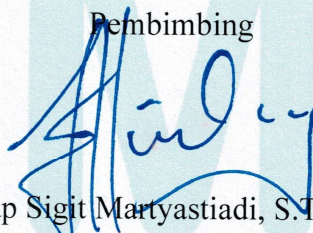
Tolentino, S.Ds., M.M.
0320078407/L00430

Penguji



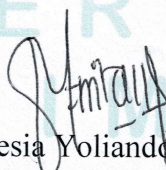
Fonita Theresia Yolando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliandø, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dharmatirta Prajnavira
NIM : 00000020106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK BERMAIN GIM GACHA UNTUK ANAK REMAJA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Dharmatirta Prajnavira)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberkahanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Gim Seluler tentang Dampak Bermain Gim *Gacha* untuk Anak Remaja” sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk mengurangi permasalahan sebab bermain gim *gacha* dengan memberikan media informasi yang interaktif untuk pemain anak remaja.

Kata pengantar ini akan penulis tutup dengan ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Psi. Hertha Christabelle Hambalie, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan mengenai permasalahan bermain gim *gacha*.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepala sekolah, guru-guru dan siswa-siswa SMA Atisa Dipamkara yang telah bersedia membantu penelitian sebagai dengan memberikan izin dan sebagai responden.
8. Tung Leihu, sebagai kolaborator jasa *programming* di sisi teknis *scripting* gim sehingga gim dapat berjalan.

Penulis memiliki harapan hasil karya dan pengetahuan dalam laporan ini dapat memenuhi kebutuhan informasi untuk para anak remaja, dan juga berguna untuk penelitian atau perancangan pembaca di masa depan.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Dharmatirta Prajnavira)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM SELULER TENTANG DAMPAK

BERMAIN GIM *GACHA* UNTUK ANAK REMAJA

(Dharmatirta Prajnavira)

ABSTRAK

Melalui perkembangan teknologi, gim pada *smartphone* menjadi sebuah bagian dari gaya hidup yang sulit dihindari terutama untuk anak remaja. Di sisi lain, gim yang populer sementara ini ialah gim yang menggunakan sistem *gacha* atau putar lotre, yang merupakan sebuah simulasi perjudian. Sehingga dampaknya muncul pada pemain gim *gacha* dengan kecenderungannya yang boros dan obsesif terhadap gimnya. Informasi bahaya gim ini umumnya datang dari orang tua sementara anak menerima informasi secara pasif. Namun, laporan dari orang tua kepada KOMINFO mengatakan orang tua tidak berhasil menyampaikan peringatan sendirian. Berita dan artikel berhasil memfasilitasi orang tua sementara tidak untuk anak remaja. Penulis menyebar kuesioner dan menemukan 70% responden kurang mengenal gim *gacha* walau 76%nya bermain. Penulis melakukan observasi pada peramban internet, tetapi tidak menemukan media informasi yang memfasilitasi anak remaja tentang topik ini. Karena ini, perancangan media informasi tentang dampak bermain gim *gacha* untuk remaja 13-18 tahun perlu diadakan. Perancangan ini diteliti menggunakan metode campuran yang melibatkan wawancara, *FGD* dan kuesioner. Perancangan media informasi akan berbentuk gim menggunakan metode perancangan gim (Schell, 2020). Perancangan ini diharapkan dapat memberi pemahaman terhadap gim *gacha* dan bahayanya.

Kata kunci: Gim *Gacha*, Perilaku Konsumtif, Gim

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

DESIGNING MOBILE GAME ABOUT THE EFFECT OF GACHA GAME FOR ADOLESCENT

(Dharmatirta Prajnavira)

ABSTRACT (English)

Now in year 2023, mobile gaming had become a part of a lifestyle that is difficult to avoid, especially for adolescent. The more popular mobile game in Indonesia introduce these adolescent to a simulated gambling in a form of gacha. These adolsecents that plays gacha tend to be more wasteful and obsessive toward their game. As Parents held responsible to inform the danger of gacha games, their children may find the information given by their parent insuficient to make them act. News and articles do not appeal to adolescent and meanwhile these adolescent lack any more mean to get informed. The author conducted a survei and found 70% of respondents are not familiar with gacha game even though 76% of them play the game. Observation has also been conducted through internet browser which never found any information media that is suitable for adolescent explaining the danger of gacha game. Through this reason, designing information media about the effect of gacha game for adolescent within the age of 13-18 need to be conducted. The design was researched using mixed research method which includes interview, FGD and survei. Information media is designed to be a game through Schell's design method (2020). This design aims to informs the danger of gacha game.

Keywords: *Gacha Game, Consumptive Behaviour, Game*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Informasi	6
2.1.1 Fungsi Media Informasi.....	6
2.1.2 Jenis Media Informasi.....	7
2.2 Interaktivitas.....	8
2.2.1 Dimensi Interaktivitas.....	8
2.2.2 Jenis Interaksi.....	8
2.2.3 Pola Interaktivitas	10
2.3 Desain Gim.....	11
2.3.1 Elemen Gim.....	11
2.3.2 Game Interface	14
2.4 Gim Gacha.....	16
2.4.1 Elemen Gim Gacha.....	16
2.4.2 Desain Gim Gacha.....	18

2.4.3	Dampak Gim <i>Gacha</i>	24
2.4.4	Solusi Dalam Menanggapi Dampak Gim <i>Gacha</i>	27
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	28
3.1	Metodologi Penelitian	28
3.1.1	Metode Kualitatif	28
3.1.2	Metode Kuantitatif	33
3.1.3	Studi Referensi	38
3.2	Metodologi Perancangan	43
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	45
4.1	Strategi Perancangan	45
4.1.1	Konseptualisasi Ide	45
4.1.2	Implementasi Ide	70
4.1.3	Pengujian Purwarupa	120
4.2	Analisis Perancangan	122
4.2.1	Analisis <i>Alpha Test</i>	123
4.2.2	Analisis Desain Beta	137
4.2.3	Analisis <i>Beta Test</i>	148
4.3	<i>Budgeting</i>	151
BAB V	PENUTUP	152
5.1	Simpulan	152
5.2	Saran	154
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xix
Lampiran A	– Form Bimbingan	xix
Lampiran B	– Hasil Turnitin	xxi
Lampiran C	– Transkrip Wawancara	xxii
Lampiran D	– Transkrip Focused Group Discussion	xxxiv
Lampiran E	– Hasil Kuesioner	xliii
Lampiran F	– Hasil Kuesioner Alpha Test	lv
Lampiran G	– Transkrip Group Playtest	lix

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Interval Skala Likert.....	123
Tabel 4.2 Tabel Skala Likert Penyajian Visual Tombol dan Ikon.....	124
Tabel 4.3 Tabel Skala Likert Penyajian Tampilan Teks.....	125
Tabel 4.4 Tabel Skala Likert Penyajian Ilustrasi dan Penggunaan Warna	126
Tabel 4.5 Tabel Skala Likert Kenyamanan Peletakan Komponen Interaksi	127
Tabel 4.6 Tabel Skala Likert Penyusunan Alur <i>Interface</i> dan Informasi	128
Tabel 4.7 Tabel Skala Likert Kesalahan Sistem Purwarupa.....	129
Tabel 4.8 Tabel Skala Likert Konten Pembahasan Gim.....	130
Tabel 4.9 Tabel Skala Likert Penilaian Konten Informatif dan Menghibur	131
Tabel 4.10 Tabel Estimasi <i>Budget</i> Produksi Gim <i>Apparation</i>	151

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Nodal Plot</i>	10
Gambar 2.2 <i>Modulated Plot</i>	10
Gambar 2.3 <i>Open Plot</i>	11
Gambar 2.4 Peletakan Informasi ke Saluran.....	15
Gambar 2.5 Elemen <i>Gacha</i>	17
Gambar 2.6 Mata Uang <i>Gacha</i>	23
Gambar 3.1 Wawancara Psi. Hertha Christabelle Hambalie, M.Psi.....	29
Gambar 3.2 <i>Focused Group Discussion</i> Anak Remaja SMA Atisa Dipamkara... 31	
Gambar 3.3 Pengambilan Data Kuesioner di Sekolah Atisa Dipamkara.....	35
Gambar 3.4 Pemahaman terhadap Konsep Gim <i>Gacha</i>	35
Gambar 3.5 Frekuensi Bermain	36
Gambar 3.6 Frekuensi Melakukan Pembelian	37
Gambar 3.7 Penggunaan Uang untuk <i>Gacha</i>	37
Gambar 3.8 Papers, Please	39
Gambar 3.9 Needy Streamer Overload	40
Gambar 3.10 Emily Is Away.....	42
Gambar 4.1 Skema Permasalahan.....	46
Gambar 4.2 Persona Pengguna	47
Gambar 4.3 Peta Pikiran Masalah.....	50
Gambar 4.4 Diagram Afinitas Masalah	51
Gambar 4.5 Transformasi Kata Kunci	51
Gambar 4.6 Peta Pikiran Solusi	52
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> dan <i>Coloscheme</i>	55
Gambar 4.8 <i>Typeface</i> Righteous	56
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> Kingsting Clarity.....	56
Gambar 4.10 Daftar Ide Gim	58
Gambar 4.11 Daftar Ide Mekanika.....	59
Gambar 4.12 Daftar Ide Cerita.....	60
Gambar 4.13 Daftar Ide Estetika.....	61
Gambar 4.14 Daftar Ide Teknologi.....	61
Gambar 4.15 Konsep Gim Pertama	62
Gambar 4.16 Konsep Siklus gim	63
Gambar 4.17 Konsep Gim Kedua.....	66
Gambar 4.18 Konsep Gim Ketiga.....	68
Gambar 4.19 Pola Interaksi Halaman Pemilihan <i>Scene</i>	74
Gambar 4.20 Pola Interaksi Pertarungan	75
Gambar 4.21 Alur Interaksi Cerita Hari Pertama.....	77
Gambar 4.22 Pola Interaksi Cerita Hari Kedua dan Ketiga.....	78
Gambar 4.23 Pola Interaksi Cerita Hari Terakhir	78
Gambar 4.24 Pola Interaksi Cerita Sekarang	80
Gambar 4.25 Referensi Visual	81

Gambar 4.26 Referensi Desain Musuh	82
Gambar 4.27 Visual Judul dan Logo Gim	86
Gambar 4.28 Proses Pembuatan Halaman Penghubung	87
Gambar 4.29 Referensi Peta Awal Perancangan.....	87
Gambar 4.30 Proses Pembuatan Visual <i>Background</i> Gim.....	88
Gambar 4.31 Visual <i>Placeholder</i> Karakter Utama Gim	89
Gambar 4.32 Sketsa Karakter Utama Gim.....	90
Gambar 4.33 Visual Karakter Utama Gim.....	91
Gambar 4.34 Visual <i>Placeholder</i> Musuh Gim.....	92
Gambar 4.35 Sketsa Musuh Gim	92
Gambar 4.36 Visual Musuh Gim	93
Gambar 4.37 Visual <i>Placeholder</i> Tombol	95
Gambar 4.38 Referensi Tombol pada Mode Pertarungan.....	95
Gambar 4.39 Iterasi Visual Tombol.....	96
Gambar 4.40 Proses Pembuatan Tombol pada Mode Pertarungan.....	97
Gambar 4.41 Proses Pembuatan Tombol Tambahan	97
Gambar 4.42 Proses Pembuatan Tombol Kemampuan.....	98
Gambar 4.43 Proses Pembuatan Tombol Sederhana	98
Gambar 4.44 Visual <i>Placeholder</i> Elemen <i>Interface</i>	99
Gambar 4.45 Visual Elemen <i>Interface</i>	99
Gambar 4.46 Proses Pembuatan Ikon Status Musuh	100
Gambar 4.47 Proses Pembuatan Ikon Status Pemain.....	100
Gambar 4.48 Panduan Penyusunan Elemen Visual Gim.....	101
Gambar 4.49 Visual <i>Placeholder</i> Desain Keseluruhan Gim	102
Gambar 4.50 Visual Desain Keseluruhan Gim.....	102
Gambar 4.51 Susunan Elemen Layar dengan <i>Modular Grid</i>	103
Gambar 4.52 Susunan Elemen Layar dengan <i>Multi-Column Grid</i>	104
Gambar 4.53 <i>Flowchart</i> Logika Aksi Musuh	105
Gambar 4.54 <i>Flowchart</i> Logika Aksi Pemain	106
Gambar 4.55 <i>Flowchart</i> Logika Pertarungan.....	109
Gambar 4.56 <i>Flowchart</i> Logika Perjalanan Cerita	110
Gambar 4.57 Referensi <i>Post Instagram</i>	113
Gambar 4.58 Sketsa <i>Post Instagram</i>	113
Gambar 4.59 Referensi <i>Post Instagram</i>	114
Gambar 4.60 <i>Mock-up Post Instagram</i>	115
Gambar 4.61 Referensi Visual Media Cetak.....	116
Gambar 4.62 Sketsa Poster Promosi	116
Gambar 4.63 Visual Poster Promosi	117
Gambar 4.64 Sketsa <i>X-Banner</i>	118
Gambar 4.65 Visual <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.66 Visual Gantungan Kunci	120
Gambar 4.67 Tampilan Karakter Pemain Saat <i>Alpha Test</i>	132
Gambar 4.68 Tampilan Karakter Pemain Setelah <i>Alpha Test</i>	133

Gambar 4.69 Tampilan Karakter Musuh Saat <i>Alpha Test</i>	133
Gambar 4.70 Tampilan Karakter Musuh Setelah <i>Alpha Test</i>	133
Gambar 4.71 Tampilan <i>Background</i> Saat <i>Alpha Test</i>	134
Gambar 4.72 Tampilan <i>Background</i> Setelah <i>Alpha Test</i>	134
Gambar 4.73 Tampilan Halaman Penghubung Saat <i>Alpha Test</i>	135
Gambar 4.74 Tampilan Halaman Penghubung Setelah <i>Alpha Test</i>	135
Gambar 4.75 Tampilan Tutorial pada Beberapa Tahap.....	137
Gambar 4.76 Halaman Judul.....	138
Gambar 4.77 Halaman Penghubung	139
Gambar 4.78 <i>Scene</i> Pertarungan	141
Gambar 4.79 <i>Scene</i> Cerita.....	142
Gambar 4.80 Tampilan Catatan	143
Gambar 4.81 Tampilan Seri <i>Post Instagram</i>	144
Gambar 4.82 Tampilan Poster.....	145
Gambar 4.83 Tampilan X-Banner.....	146
Gambar 4.84 Tampilan Gantungan Kunci	147
Gambar 4.85 Foto Peserta <i>Playtesting</i> Gim pada <i>Beta Test</i>	148

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Form Bimbingan	xix
Lampiran B – Hasil Turnitin	xxi
Lampiran C – Transkrip Wawancara	xxii
Lampiran D – Transkrip <i>Focused Group Discussion</i>	xxxiv
Lampiran E – Hasil Kuesioner	xliii
Lampiran F – Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lv
Lampiran G – Transkrip <i>Group Playtest</i>	lix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA