

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan jaman di Indonesia menuntut anak remaja untuk memiliki *smartphone* sebagai alat pembantu kesehariannya, salah satunya adalah hiburan dalam bentuk gim. Kemp (2022) melaporkan dalam datareportal.com terdapat 22,8 juta (8,2%) penduduk di Indonesia berusia 13-17 tahun di mana mereka aktif mengakses internet untuk bermain gim. Saat ini, sebagian besar gim di Google Play (95,9%) dapat diunduh secara gratis (Ceci, 2022) sehingga hal tersebut memberikan aksesibilitas tinggi kepada anak remaja untuk mengunduh gim yang mereka suka.

Di Indonesia terdapat berbagai gim seluler gratis (*freemium*) yang populer, seperti Mobile Legend, Free Fire, dan Genshin Impact. Komunitas pemain gim seluler mengelompokkan gim tersebut sebagai gim *gacha*. Hal ini disebabkan gim mengandung sistem putar lotre sebagai sarana monetisasinya. Gim tersebut sukses dalam pasar Indonesia terbukti dari posisinya sebagai gim seluler dengan pembelian pemain terbesar di Indonesia (Kemp, 2022). Dari sisi popularitasnya, Mobile Legend melaporkan dirinya memiliki 34 juta pemain aktif bulanan di Indonesia (Pratnyawan & Rachmanta, 2021) sementara Genshin Impact dengan enam juta pemain di Indonesia (Fadhil, 2022). Sifat dasar gim *gacha* yang mendorong keberlanjutan bermain dalam periode panjang serta menjadi bahan pembicaraan antar teman sebaya menjadi dua faktor utama berkembangnya gim tersebut di Indonesia.

Anak remaja merupakan salah satu kelompok konsumen gim tersebut. Faktanya, anak remaja ialah pengguna internet terbanyak di Indonesia dengan waktu berlebih, di mana waktunya digunakan untuk bermain gim *online* (Novianty dkk., 2019). Namun, anak remaja memiliki karakteristik psikis labil dan mudah dipengaruhi lingkungan sekitarnya sehingga dapat membentuk

perilaku menyimpang, seperti perilaku konsumtif (Lestarina dkk., 2017). Di sisi lain, gim populer yang dilihat dan dimainkan anak remaja (Mobile Legend, Free Fire & Genshin Impact) ialah gim yang mengandung simulasi perjudian, tergolong dalam kategori *rating 12+* (Google Play Support). Penelitian yang dilakukan oleh Indrawan (2018) terhadap pemain gim *gacha* Granblue Fantasy menemukan rasa iri antar pemain dan pemborosan menjadi salah satu dampak negatif bermain gim sejenis *gacha*. Ditambah lagi, mayoritas pemainnya (72%) terkategori menyandang obsesi (sedang-tinggi) terhadap gim *gacha* yang dimainkannya.

Gim *gacha* memiliki kontroversi berkenaan dengan sifatnya yang melibatkan transaksi uang namun berpeluang tidak menentu. Hal ini membuat kategori gim ini dipandang eksploitatif dan bersinonim dengan perjudian (Koeder, 2018). Ketidaktentuan *gacha* disimpulkan berperan sebagai sumber kesenangan selain dari permainan utama gimnya tersendiri (Andriyanto & Wibowo, 2023). Kelangkaan suatu *virtual item* yang datang dari sistem *gacha* dapat menjadi sumber kesenangan dan juga katalis pengembangan perilaku konsumtif yang menjadi permasalahan untuk perkembangan anak remaja. Angelia dkk. (2021) meneliti pemain Genshin Impact, menemukan 74,5% transaksi untuk memutar *gacha* dipengaruhi oleh perilaku konsumtif pemainnya.

Perihal anak remaja sering bermain gim *gacha* ini perlu diperhatikan, sebab *gacha* memperkenalkan pemainnya terhadap perjudian secara halus. Rizky (2023) menawarkan masalah umum dari perjudian seperti permasalahan keuangan, ketidakstabilan emosi, dan kecanduan gim dapat timbul dengan bermain dengan *gacha*. Rizky (2023) mengutip dari Ketua Divisi Sosialisasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan terdapat banyak kasus orang tua yang mengalami kerugian materi karena anak bermain gim *online*. Kominfo juga mendapat keluhan warga tentang anak sekolah yang sering mengakses gim *online* seperti Mobile Legend dan Free Fire (Andarningtyas, 2021). Mereka berpendapat permasalahan tersebut tidak bisa hanya bergantung pada orang tua sendiri.

Permasalahan ini umumnya dipandang dan disampaikan dari pihak orang tua, sementara anak remaja menerima informasi dan aturannya melalui komunikasi satu arah. Anak remaja cenderung melihat gim *gacha* sebagai hal yang menyenangkan sehingga mereka kesulitan melihat dampak buruk yang dihasilkan gim tersebut. Di sisi lain, media yang dapat membantu mereka mengerti tentang pengaruh gim *gacha* terbatas dalam bentuk teks artikel jurnal atau berita. Dalam penelitian, Zuhria dkk. (2022) menyimpulkan minat baca remaja rendah walau mereka dapat mengakses bermacam informasi lewat internet. Anak remaja cenderung lebih tertarik mencari media hiburan. Penulis melakukan observasi terhadap *browser* internet dan juga *platform* penyedia aplikasi *Google Play* tidak menemukan aplikasi ataupun *website* interaktif yang menyediakan informasi tentang dampak bermain gim *gacha*. Maka dari itu, ada perlunya media informasi yang menarik agar remaja dapat mengerti dampak buruk dari bermain gim *gacha*.

Munir (2012) menawarkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif untuk memudahkan proses pembelajaran berbasis sebab-akibat dengan sifat yang interaktif agar terjadinya komunikasi dua arah. Melalui ini, kesadaran dampak bermain gim *gacha* dapat dibuat dengan pendekatan *storytelling*, menceritakan karakter yang terlibat masalah akibat gim *gacha* dengan tujuan membentuk kewaspadaan terhadap bermain. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, penulis mengajukan perancangan media informasi yang bersifat interaktif mengenai dampak gim *gacha* untuk remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Gim *Gacha* menumbuhkan perilaku konsumtif pada pemain remaja.
2. Akibat dari perilaku konsumtif tersebut ialah permasalahan keuangan pada pemainnya, anak remaja. Permasalahan dari anak remaja ini kemudian dapat merambat hingga ke keluarga dan lingkungan sosialnya.

3. Berdasarkan survei dan FGD yang dilakukan oleh penulis, anak remaja masih cukup sering melakukan pembelian dalam gim *gacha*.
4. Orang tua menyatakan perlunya partisipasi pihak lain untuk menghadapi permasalahan anak remaja yang bermain gim *gacha*.
5. Berdasarkan FGD yang dilakukan penulis kepada anak remaja, media sumber informasi mengenai gim *gacha* di sementara ini belum dapat menarik minat membaca anak remaja.

Dengan rumusan masalah tersebut, penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan media informasi tentang dampak bermain gim *gacha* untuk remaja 13-18 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Topik pembahasan dalam laporan perancangan hanya mencakup minat membaca dalam mencari informasi tentang dampak gim *gacha*, di mana dampak tersebut dapat menumbuhkan perilaku konsumtif pada pemain anak remaja. Perancangan ini ditujukan kepada pengguna dengan segmentasi berikut:

Demografis

Usia	: 13-18
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Status Ekonomi Sosial	: B - C
Pendidikan terakhir	: SD/SMP
Kesibukan	: Pelajar

Geografis

Jabodetabek

Psikografis

- Memiliki ketergantungan dengan orang tua / wali dari segi finansial.
- Gemar bermain gim *gacha*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi tentang dampak bermain gim *gacha* untuk remaja 13-18 tahun. Tugas akhir ini ditujukan untuk menghasilkan pengetahuan dalam bentuk laporan perancangan dan juga menghasilkan karya untuk menanggapi permasalahan bermain gim *gacha*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat bagi penulis:

- a) Mempelajari pengaruh buruk yang dapat timbul dengan bermain gim *gacha* dari sudut pandang akademis.
- b) Mendapat pengalaman merancang sebuah media informasi dengan prosedur akademis.

2) Manfaat bagi orang lain:

- a) Memberi wawasan tentang topik gim *gacha* sebagai permasalahan.
- b) Mewadahi anak remaja yang ingin mencari tahu tentang dampak negatif bermain gim *gacha*.

3) Manfaat bagi universitas:

Menjadi sebuah referensi untuk penelitian dan perancangan media informasi dengan topik pembahasan gim *gacha* di masa depan.

U 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