

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Turrow (2020) menjelaskan bahwa media adalah alat untuk menghasilkan dan memberi informasi. Sementara informasi ialah kumpulan pesan atau data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna (Jogiyanto, 2005). Perlu ditambahkan bahwa informasi ialah kegiatan atau peristiwa yang dijadikan menjadi data untuk disampaikan (Radin, 2020). Berdasarkan pengertian yang disediakan, media informasi secara keseluruhan dapat dikatakan sebagai alat penyampai pesan data tentang peristiwa atau kejadian menjadi bentuk efektif yang mudah diserap.

##### 2.1.1 Fungsi Media Informasi

Turrow (2020) menjelaskan media informasi dapat digunakan sebagai berikut:

###### 1) Media sebagai Persahabatan

Media digunakan sebagai sarana berkomunikasi penggunanya yang sedang merasa sendirian. Komunikasi ini dapat dalam bentuk isi media (teks atau siaran) ke penggunanya, atau penghubung antar pengguna ke pengguna lainnya.

###### 2) Media sebagai Hiburan

Media digunakan untuk mencari kesenangan oleh penggunanya. Hiburan tersebut dapat dikemas dalam bentuk siaran televisi, gambar, video internet dan lainnya.

###### 3) Media sebagai Penafsir

Media digunakan untuk mengartikan suatu informasi yang sebelumnya tidak atau kurang dimengerti oleh penggunanya. Media berperan penting di sini karena dapat memengaruhi tindakan pengguna ke depannya terhadap hal yang bersangkutan.

#### 4) **Media sebagai Pemantau**

Media berfungsi untuk memberikan informasi baru terhadap sebuah perubahan. Contohnya seperti berita yang memonitor perkembangan ekonomi atau teknologi. Hal ini dapat membantu penggunaanya dalam mempertimbangkan hal yang dapat berubah dari waktu ke waktu.

#### 5) **Media dengan Banyak Kegunaan**

Media dapat memenuhi lebih dari satu kegunaan sehingga memberikan kenyamanan kepada penggunaannya. Pengguna hanya perlu mengakses media tersebut untuk memenuhi beberapa kebutuhannya.

### 2.1.2 **Jenis Media Informasi**

Bretz (1971) membagi media informasi menjadi tiga kategori media informasi sesuai dengan indra untuk memperoleh informasi tersebut:

#### 1) **Media Visual**

Media di kategori ini menjangkau media yang disajikan dalam bentuk gambar yang dapat diterima oleh indra penglihatan. Contohnya ialah seperti buku, ilustrasi, patung, dan lainnya.

#### 2) **Media Audio**

Media ini berisikan informasi yang disampaikan melalui suara dalam bentuk verbal. Contohnya ialah *audiobook*, siaran radio, musik dan lainnya.

#### 3) **Media Audio Visual**

Media ini ialah yang memiliki gambar dan suara dalam penyajiannya pesannya. Contoh mediannya ialah video dokumenter, siaran televisi, gim digital dan lainnya.

## 2.2 Interaktivitas

Zeman (2017) mendefinisikan interaktivitas sebagai suatu hal yang melibatkan tindakan yang harus dilakukan. Sementara, Miller (2020) mendefinisikan interaktivitas sebagai memiliki aktivitas mengirim dan menerima informasi secara bersamaan, yang memiliki keunikan pengalaman non-linier sebagai hasilnya.

### 2.2.1 Dimensi Interaktivitas

McMillan & Downes (2000) melakukan penelitian dan menyimpulkan bahwa tingkat interaktivitas dipengaruhi oleh dimensi berikut:

- 1) **Arah komunikasi:** Komunikasi dua arah mendorong penggunaanya aktif berkomunikasi.
- 2) **Fleksibilitas waktu:** Waktu komunikasi fleksibel untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan waktu yang dimiliki pengguna.
- 3) **Rasa sebuah tempat:** Lingkungan komunikasi membentuk sebuah kesan tempat pada lingkungan virtual.
- 4) **Tingkat kendali:** Interaksi akan meningkat jika penggunaanya menganggap dirinya yang memiliki kendali pada lingkungan komunikasi.
- 5) **Daya tanggap:** Penggunaanya merasa komunikasinya tidak terhambat mendorong kelancaran interaksi.
- 6) **Tujuan yang ditangkap oleh pengguna:** Penggunaanya menangkap tujuan komunikasi sebagai pertukaran informasi dibanding persuasi.

### 2.2.2 Jenis Interaksi

Preece dkk. (2019) mengategorikan lima jenis interaksi yang mengacu tindakan pengguna sistem interaktif:

### 1) Instruksi

Interaksi ini mendefinisikan tindakan pengguna yang menginstruksikan atau memerintah sistem untuk melakukan sebuah hal. Metodenya beragam dalam bentuk mengetik perintah, memilih opsi, menekan tombol, dan lainnya.

### 2) Berbicara

Interaksi yang dilakukan dengan ide seperti melakukan percakapan, namun sistem berperan sebagai lawan bicaranya. Interaksi ini menjalankan komunikasi dua arah yang membuatnya berbeda dengan kategori instruksi.

### 3) Manipulasi

Interaksi memanipulasi obyek dalam ruang fisik maupun virtual seperti sebagaimana penggunaannya berinteraksi dengan obyek di dunia nyata. Interaksi ini dapat dilakukan dalam bentuk menggerakkan, membuka-tutup, dan memperbesar-kecil obyek sebagai contohnya.

### 4) Eksplorasi

Bentuk interaksi yang melibatkan penggunaannya menavigasi sebuah lingkungan atau tampilan sistem. Penggunaan dapat menjelajahi lingkungan 3D ataupun tampilan 2D sesuai apa yang disediakan sistem untuk observasi atau mencari opsi.

### 5) Menanggapi

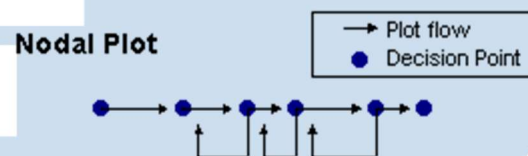
Interaksi yang dijalankan sistem untuk memberikan balasan atau respons terhadap aktivitas pengguna. Respons tersebut dapat berupa peringatan, penjelasan, atau petunjuk relevan dalam konteks penggunaan. Pengguna dapat memberi tanggapan kembali atau mengabaikan informasi yang diberikan sistem tersebut.

### 2.2.3 Pola Interaktivitas

Meadows (2003) menjabarkan beragam pola konsep interaktivitas sebagai berikut:

#### 1) *Nodal Plot*

Pola interaksi yang tidak memberikan banyak kendali kepada penggunanya. Penggunanya perlu melakukan aksi tertentu sebelum dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Dalam kasus penggunanya gagal, pengguna akan kembali ke tahap sebelumnya secara otomatis.

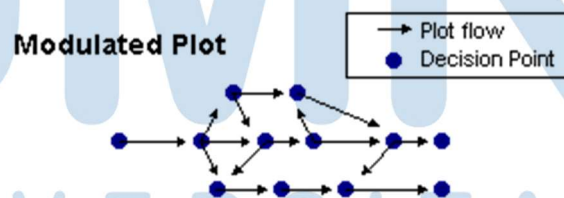


Gambar 2.1 *Nodal Plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/nodal.gif>

#### 2) *Modulated Plot*

Pola yang memberi penggunanya cabang pilihan yang dapat membawanya ke beberapa poin berbeda berdasarkan pilihan. Pengguna dapat mengulang alur beberapa kali agar dapat mengetahui seluruh konten dari pola interaksi ini.

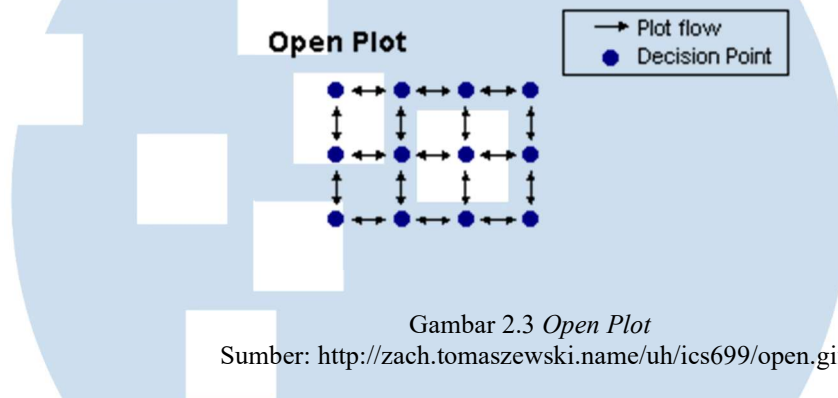


Gambar 2.2 *Modulated Plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/modulated.gif>

### 3) *Open Plot*

Pola yang memberikan pengguna kendali penuh terhadap pilihan yang ada, sebagai gantinya pengguna sendiri yang perlu menjustifikasi alur interaksinya sendiri.



Gambar 2.3 *Open Plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/open.gif>

## 2.3 Desain Gim

Schell (2020) mengartikan gim sebagai kegiatan memecahkan masalah dengan menggunakan kesenangan sebagai pendekatannya. Pengertian lainnya ialah dari Fullerton (2020) yang mendeskripsikan gim sebagai sistem yang bersifat formal dan tertutup melibatkan sebuah konflik yang terstruktur untuk pemain memecahkan masalahnya. Kedua definisi dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah menjadi fokus dari definisi gim.

### 2.3.1 Elemen Gim

Schell (2020) menyimpulkan terdapat empat elemen dasar yang membentuk keseluruhan gim, yaitu:

#### 1) Mekanika

Schell (2020) menjelaskan bahwa mekanika merupakan elemen dasar unik dari gim yang membedakannya dari media hiburan lainnya seperti buku dan film. Mekanika ialah aturan dan prosedur yang membentuk sebagaimana gim berjalan. Mekanika dapat bedah lagi menjadi tujuh kategori:

**a) Ruang**

Ruang ialah tempat di mana gim dapat berlangsung. Mekanik ruang yang dibicarakan ini tidak terdefiniskan oleh sebuah aturan khusus, artinya ruang tersebut dapat berbentuk terpisah, berkelanjutan, memiliki beberapa dimensi ataupun terbatas yang dapat/tidak dapat terhubung.

**b) Waktu**

Gim memiliki unit waktu yang digunakan di dalamnya sebagai alat ukur gim. Waktu ini digunakan sebagai batas bermain gim yang digunakan untuk mendorong pemain untuk mengambil lebih banyak risiko dan menjaga daya tarik gim dalam bentuk tantangan. Waktu tersebut dapat diterapkan dalam bentuk giliran (gim *turn-based*) ataupun waktu nyata. Waktu dalam gim juga digunakan untuk memberi pemainnya kendali terhadap waktu aktivitas bermainnya, seperti penggunaan “*pause*” dan “*load game*” dalam kasus gim memiliki durasi permainan yang panjang.

**c) Obyek**

Mekanika ini dimaksud untuk mendefinisikan obyek gim seperti karakter dan benda yang dapat dimanipulasi dalam gim. Obyek dapat dibagi menjadi dua berdasarkan kemampuan ini, yaitu menjadi obyek statis (tetap) dan dinamis (dapat berubah).

**d) Aksi**

Aksi merupakan interaksi yang dapat dilakukan dalam gim.

Aksi pemain sendiri dapat dibagi menjadi dua, yaitu aksi dasar dan aksi strategis. Aksi dasar ialah aksi navigasi dalam bentuk menggerakkan *avatar* (karakter) pemain atau hanya kamera jika tidak ada *avatar* pemain. Aksi strategis merupakan aksi yang memiliki makna lebih luas dalam gim, seperti Tindakan dasar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan. Contohnya ialah

tindakan mengorbankan bidak catur untuk memperoleh kemenangan.

**e) Peraturan**

Peraturan ialah mekanika yang saling menghubungkan ruang, waktu, obyek aksi-konsekuensi dan tujuan menjadi sebuah gim. Peraturan gim berisikan bagaimana gim dapat dimainkan. Peraturan juga dapat berbentuk lebih abstrak seperti berubah dalam persyaratan tertentu dalam gim.

**f) Keahlian**

Gim menawarkan tantangan dalam gimnya untuk melatih sebuah keterampilan pada pemainnya yang juga menjadi daya tarik. Keterampilan ini dapat dibagi menjadi keterampilan fisik, mental dan sosial. Keterampilan fisik melibatkan kekuatan, kecekatan, dan ketahanan. Keterampilan mental menyangkut ingatan, observasi dan pemecahan masalah. Keterampilan sosial ialah sebagaimana pemain dapat berkoordinasi dengan rekan bermain.

**g) Peluang**

Peluang menghadirkan ketidakpastian dan kejutan dalam gim yang dapat menghadirkan kesenangan dalam pengalaman bermain.

**2) Cerita**

Cerita merupakan urutan peristiwa yang terungkap sepanjang sebuah alur waktu, dalam kasus gim ialah sepanjang proses bermain. Alur dari cerita tersebut bisa berbentuk bercabang atau hanya beralur linier. Hal terpenting untuk gim ialah sebagaimana mekanisme digunakan untuk memperkuat ide cerita.



### 3) **Estetika**

Tampilan visual, suara, dan perasaan ialah yang dikatakan estetika gim. Estetika memiliki peran penting dalam mendefinisikan pengalaman pemain gim, sehingga pemilihan estetika yang tepat berpengaruh kepada ekspektasi dan keterikatan pemain terhadap gim.

### 4) **Teknologi**

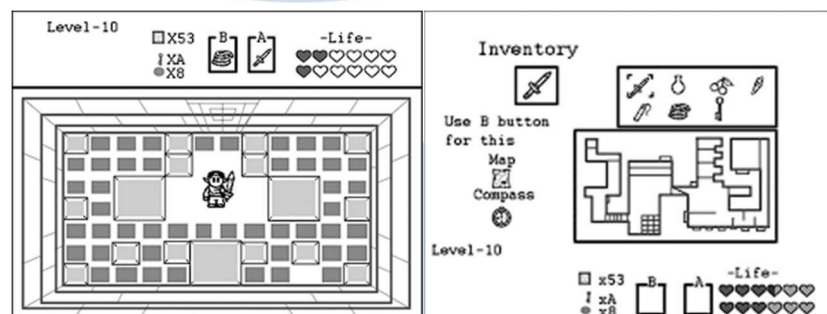
Teknologi ialah medium yang dapat menunjukkan estetika, menjalankan mekanika dan menyampaikan cerita. Teknologi di sini dimaksud sebagai penentu alat yang dapat digunakan dan kemungkinan interaksi yang dapat terjadi dalam sebuah gim. berdasarkan teknologinya, interaksi gim yang dapat disampaikan melalui gim kertas, plastik, atau digital dapat berbeda.

#### 2.3.2 **Game Interface**

Schell (2020) menekankan bahwa *interface* pada gim ditujukan untuk memberi kontrol pengalaman pada pemain. Berikut merupakan kualitas *interface* yang perlu diperhatikan dalam gim:

- 1) **Feedback**, adalah bagaimana gim mengembalikan informasi dari *input* yang diberi oleh pemainnya. *Feedback* mengacu pada apa yang pemain inginkan dan apa yang desainer ingin pemainnya rasakan saat berinteraksi.
- 2) **Juiciness**, merupakan kualitas yang memberikan kesan kesenangan dan kepuasan saat berinteraksi dengan *interface*.
- 3) **Primality**, ialah kualitas interaksi yang sangat mendasar dan instingtif sehingga mudah dimengerti dan dilakukan. *Primality* mengacu pada seberapa sederhana dan terkesan alaminya interaksi dengan *interface*.
- 4) **Channel Information**, ialah organisasi informasi gim ke penyajian yang lebih mudah dicerna. Berikut merupakan tahapan untuk mengatur informasi tersebut:

- a) **Information Priority**, menjabarkan dan memprioritaskan informasi yang ingin diketahui pemain berdasarkan seberapa sering informasi dibutuhkan. Apa yang harus selalu diketahui, apa informasi yang cukup diketahui dari waktu ke waktu, apa informasi yang hanya kadang diperlukan.
- b) **Channel**, adalah letak informasi dapat ditemukan, apakah di sudut layar, di tepi layar, pada karakter, di *chat bubble* di atas kepala karakter, pada efek suara gim, pada musik gim.
- c) **Map Information to Channels**, memetakan informasi ke saluran yang sesuai.
- d) **Review use of Dimension**, ialah untuk memberi dimensi pada saluran yang sama jika diperlukan. Contohnya ialah untuk menekankan serangan kritis oleh pemain dengan serangan biasa. Warna dan ukuran dapat digunakan untuk membedakan angka tersebut. Di sini pemain dapat membedakan keduanya walau keduanya datang dari lokasi yang sama atau berdekatan.



Gambar 2.4 Peletakan Informasi ke Saluran  
Sumber: Schell (2020)

- 5) **Mode**, ialah perubahan pemetaan *interface* yang sudah tersedia menjadi lainnya dengan tujuan memberi variasi serta akses kontrol yang tidak tersedia di pemetaan sebelumnya.

## 2.4 Gim Gacha

Shibuya & Teramoto (2015) menganalogikan gim *gacha* seperti “*vending machine*” permainan anak-anak di mana pemain yang beruntung dapat memperoleh hadiah sesuatu yang berharga berupa mainan. *Gacha* dapat dimainkan secara gratis. Namun, pembelian dengan uang asli dapat juga dilakukan untuk memperoleh barang berharga atau sangat langka dari gim itu secara *online*. Yamakami (2012) menjelaskan *gacha* ialah seperti *vending machine* yang memberikan barang misterius dengan harga murah setiap putarannya, tetapi mainan yang keluar tertutup kemasan sehingga pemain tidak mengetahui isi mainan di dalamnya. Mainan tersebut terkadang datang dalam bentuk “bagian dari set”, mendorong pemain untuk terus menguji keberuntungannya untuk melengkapi set. Konten *gacha*-nya sendiri dapat berupa karakter, kostum, senjata dan lain-lain (Yamakami, 2013).

### 2.4.1 Elemen Gim Gacha

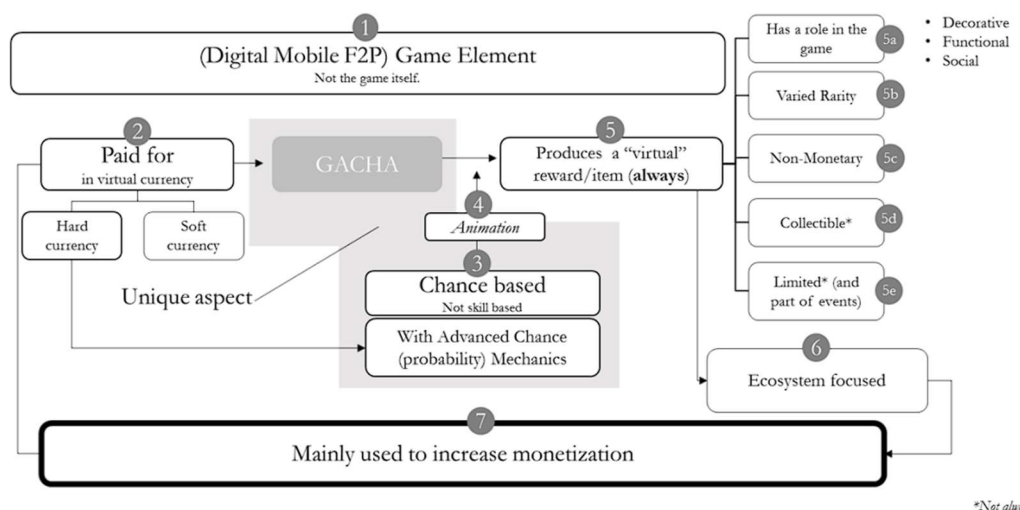
Spicemart (2016, dikutip dari Koeder, dkk., 2017) menyimpulkan karakteristik yang membedakan gim *gacha* dengan gim lain, ialah:

- 1) **Gacha sebagai elemen penting gim**, namun tidak menjadi keseluruhan dari gimnya.
- 2) **Gacha menggunakan mata uang gim**, baik dengan *soft currency* atau *hard currency*.
  - a) **Soft Currency**

Tim (2014) mendefinisikan *soft currency* atau *engagement currency* sebagai mata uang yang diperoleh dari memenuhi *goal* atau tujuan gim dari sistem hadiah.
  - b) **Hard Currency**

Tim (2014) mengartikannya sebagai mata uang gim yang diperoleh dari menukar uang asli ke dalam gim. Mata uang ini dapat digunakan untuk membeli *item* di dalam gim dan lainnya.

- 3) **Gim berbasis peluang.** Hal ini termasuk mekanika peluang bertingkat dan probabilitas.
- 4) **Animasi khusus** dalam memperlihatkan putaran *gacha* yang beruntung.
- 5) **Selalu memberikan hadiah:**
  - a) Hadiah berbentuk barang gim (seperti karakter, senjata atau lainnya.) yang memiliki *fungsi* secara *fungsi*onal, dekoratif atau sosial.
  - b) Hadiah memiliki bentuk tingkatan nilai atau kelangkaan.
  - c) Hadiah memiliki nilai koleksi (*collectability*).
  - d) Hadiah tidak dapat ditukar kembali menjadi uang asli dalam gim.
  - e) Hadiah *Gacha* dan hadiahnya cenderung dapat digunakan dalam waktu terbatas.
- 6) **Barang dari *gacha* cenderung esensial** dalam ekosistem gim.
- 7) **Meningkatkan monetisasi** merupakan alasan *gacha* digunakan oleh penyedia gim secara garis besar.



Gambar 2.5 Elemen *Gacha*  
 Sumber: Koeder & Tanaka (2017)

## 2.4.2 Desain Gim *Gacha*

Dang (2023) mengurai mekanika gim *gacha* yang memicu obsesi dan perilaku konsumtif menjadi sebagai berikut:

### 1) Mekanika Siklus permainan

Mekanika dari siklus permainan (*gameplay loop*) yang dibahas berupa *grind*, *daily quest* dan *in-game shop*.

#### a) *Collection & Item Rarity*

Gim *gacha* mendorong pemainnya untuk mengoleksi. Hal ini disebabkan setiap *item* (umumnya karakter, bisa senjata atau bentuk lainnya) yang dapat diperoleh memiliki status, kemampuan dan penampilan yang unik. Kemudian terdapat sistem kelangkaan pada *item* tersebut, di mana terdapat beberapa kelompok *item* yang lebih sulit diperoleh berdasarkan tingkat kelangkaannya yang ditetapkannya. Walau sulit (atau mahal) untuk memperoleh *item* tersebut, pemain cenderung akan tetap mencoba mengoleksi *item* tersebut berkat antisipasi atas ketidakpastian *item* tersebut diperoleh beserta daya tarik dari *item*-nya sendiri. Terdapat empat kategori motivasi pemain untuk berusaha memperoleh *item* tersebut: 1). Penampilan, daya tarik dari estetika karakter. 2). *Lore*, daya tarik dari latar belakang atau cerita karakter. 3). Kelengkapan, daya tarik untuk melengkapi sekelompok set karakter. Beberapa gim mendorong pola pikir ini kepada pemain dengan memberi penghargaan (*achievement*) kepada pemain yang berhasil melengkapi. 4). M.E.T.A., singkatan dari *most effective tactic available* yang berarti memberi daya tarik dari kekuatan, keunggulan atau kemampuannya dalam gim inti. Hal tersebut cenderung menarik pemain dengan jiwa kompetitif.

### **b) *Leveling System***

Gim *gacha* memiliki sistem tingkat kekuatan pada setiap karakternya, sistem tingkat kekuatan tersebut bahkan cenderung merambat ke senjata atau aksesoris karakternya. Sistem ini digunakan untuk memberi kesan perkembangan dalam gim. Hanya saja, gim *gacha* memiliki sistem tingkatan kekuatan yang “*grindy*”, artinya pemain perlu mengulang aktivitas repetitif di dalam gim hingga berkali-kali untuk menjadi lebih kuat. Hal ini juga cenderung memakan banyak waktu dan sumber daya (umumnya poin stamina). Hal ini akan terlihat menjadi permasalahan saat membahas sistem stamina yang menyebabkan frustrasi pada pemainnya (bagian d).

### **c) *Chance-Based Progression***

Gim *gacha* membatasi perkembangan gim dengan membatasi tingkat kekuatan karakter, senjata atau aksesorinya di mana pemain memerlukan bahan (*material*) tertentu untuk menembus batasan tersebut. Bahan tersebut diperoleh dengan menyelesaikan *stage* permainan tertentu dan cenderung menggunakan sistem berbasis peluang untuk mendapatkannya sebagai hadiah menyelesaikan permainan. Pada beberapa gim *gacha* (Genshin Impact, Honkai: Star Rail, Epic Seven) sistem peluang ini digunakan untuk memperoleh aksesoris, sehingga pemain cenderung mendapat aksesoris yang tidak diinginkan, seperti aksesoris dari tingkat bawah, jenis yang berbeda, atau duplikat yang tidak diinginkan. Hal ini juga merupakan permasalahan yang dapat tumbuh saat bertemu dengan sistem stamina (bagian d). Hal ini membuat permainan repetitif (*grind*) terasa sangat negatif oleh pemainnya.

#### d) *Daily Grind*

*Grinding* atau bermain dengan mengulang aktivitas terus menerus untuk memperoleh kekuatan (*exp, level, stat*) dalam gim memberi peluang kepada pemain untuk belajar atau meningkatkan kemampuannya dalam gim. Namun, pemain juga melihatnya sebagai cara gim meluangkan waktu agar permainan semakin panjang. Gim *gacha* juga menggunakan sistem stamina atau sistem lelah yang dapat dikatakan sebagai “*playing by appointment*” (Zagal dkk., 2013). Sistem stamina ini ialah semacam mata uang gim yang bertambah setiap beberapa waktu, memiliki batas maksimal seberapa banyak yang bisa ditampung dan digunakan untuk memasuki *stage* permainan. Hal ini artinya pemain dibatasi seberapa banyak pemain dapat memasuki *stage* permainan dan bermain gimnya. Akibatnya, pemain terpaksa untuk bermain dan berhenti pada waktu spesifik tertentu. Dengan motivasi pada perkembangan permainan (meningkatkan tingkatan kekuatan karakter), pemain hanya dapat meningkatkan karakter secara kecil dalam satu jangka waktu. Hal ini menyebabkan frustrasi pada pemainnya sehingga pemain terobsesi dengan meningkatkan efisiensi dan optimasi penggunaan poin staminanya terhadap hadiah gimnya. Sistem stamina kemudian membentuk kebiasaan pada pemainnya untuk terus kembali bermain saat poin stamina bertambah dan penuh kembali. Misi harian (*daily quest*) juga memiliki peran yaitu untuk memberi upah hadiah agar sering datang kembali dan bermain gim kepada pemainnya, memperkuat pembentukan perilaku pemainnya.

#### e) *Pay-to-Skip & FOMO Rotation*

Gim *gacha* merupakan gim yang menjual solusi pada permasalahan yang dibuatnya. Sebagai contoh dalam gim *gacha*

seperti Genshin Impact, Honkai: Star Rail, Arknights, *stamina system* yang membuat pemainnya frustrasi dapat ditambah tanpa menunggu dengan menukarnya dengan *hard currency*. Namun, pertukaran tersebut akan semakin mahal dengan semakin banyak pertukaran terjadi. Penyedia gim tentu membatasi seberapa banyak penukaran dapat dilakukan, Sebab hal tersebut dapat memberi pandangan bahwa *grind* dan *login* harian kurang bermakna.

Gim *gacha* juga memiliki *in-game shop* yang isi item jualannya terus bergulir setiap periode waktu (umumnya dua minggu hingga satu bulan sekali). *Item* yang dijual bervariasi dari bahan untuk meningkatkan tingkat kekuatan karakter hingga *item* karakter langka. Gim *gacha* juga menggunakan ini ke dalam acara dalam gim di mana terdapat *item* langka yang tidak bisa didapat di luar waktu acara atau bahan yang lebih murah sehingga lebih efisien dibanding memperolehnya secara tradisional. Hal ini menumbuhkan FOMO (*fear of missing out*) untuk terus bermain agar tidak melewatkan kesempatan yang menurut pemainnya menguntungkan untuknya.

## 2) Desain Penampilan *Gacha*

Gonzales-Cabrera (2023) menjelaskan desain dari pemutar *gacha* atau pembukaan kotak *gacha* didesain untuk menghadirkan rasa kesenangan saat beruntung mendapatkan karakter langka. Desain tersebut berciri menarik perhatian, menggunakan warna dan grafik yang mencolok, menggunakan bentuk unik, serta dihias dengan efek visual bercahaya. *Gacha* tersebut juga dilengkapi dengan efek suara dan animasi yang memberikan kesan kesenangan. Desain tersebut cenderung berbeda berdasarkan tingkat kelangkaan hadiah *gacha* yang keluar. *Gacha* terkadang akan menawarkan diskon atau *guaranteed system* (memperoleh *item* langka setelah beberapa



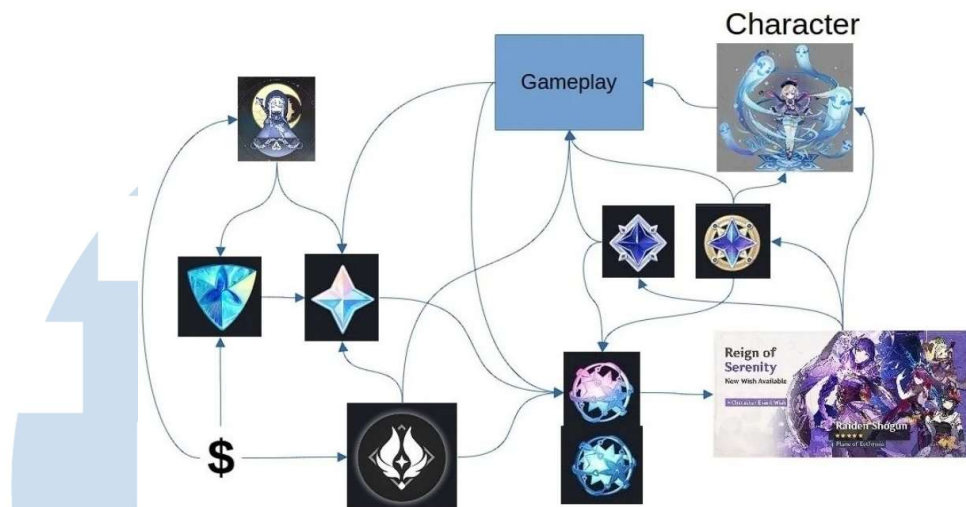
putaran *gacha*) pada waktu yang terbatas. Hal tersebut juga dipandang menanam FOMO pada pemainnya.

### 3) Sistem Mata Uang

Dang (2023) menyampaikan bahwa gim *gacha* menggunakan banyak mata uang gim dan saling bertingkat, mata uang tersebut dapat terkategori menjadi berikut:

#### a) *Gacha Currency*

ialah mata uang gim yang digunakan untuk memutar *gacha*. Mata uang ini dapat diperoleh dengan membelinya, atau dengan menyelesaikan konten gim spesifik. Namun, konten gim tersebut hanya dapat memberi sejumlah mata uang tersebut dalam periode waktu (umumnya mingguan atau bulanan hingga dapat diperoleh lagi). Penggunaan mata uang khusus untuk *gacha* cenderung membuat pemainnya bingung seberapa banyak putaran *gacha* yang dapat dilakukan olehnya tanpa melakukan perhitungan matematikanya. Harga pertukaran yang tinggi dalam *gacha* digunakan untuk menutupi harga aslinya. Untuk pemain yang kurang paham, harga tersebut dapat mengecoh perhitungannya dan mendesak pemain untuk membeli dengan uang asli. Gonzales-Cabrera (2023) menambahkan pada konten spesifik gim yang memberi mata uang *gacha*, pemain akan menemukan dirinya memerlukan karakter langka yang kuat untuk dapat melakukannya, sementara untuk mendapatkan karakter langka melalui *gacha*, pemain harus terus memiliki banyak mata uang *gacha* untuk menambah peluang dapat.



Gambar 2.6 Mata Uang *Gacha*

Sumber: [https://pbs.twimg.com/media/Fq\\_Zz2WAAEd8B.jpg](https://pbs.twimg.com/media/Fq_Zz2WAAEd8B.jpg)

#### b) *Free Currency*

Merupakan mata uang yang diperoleh dari bermain dan menyelesaikan misi dalam gim. Mata uang gim ini digunakan untuk kepentingan perkembangan permainan seperti memainkan tingkatan kekuatan karakter atau senjata. Umumnya mata uang ini mulai dicari secara aktif oleh pemain saat berada di pertengahan dan akhir gim.

#### c) *Event Currency*

Mata uang gim yang diperoleh melalui partisipasi acara dalam gim, seperti tantangan acara, misi khusus, dan aktivitas acara lainnya. Dalam acara gim ini, umumnya terdapat *in-game shop* yang berjualan barang dengan jumlah terbatas. Mata uang yang diperoleh dalam acara juga diatur secara terbatas sehingga pemain tidak dapat membeli seluruh barang dalam *in-game shop* tersebut.

#### 4) *Gacha dan Perjudian*

Dang (2023) menganalisis perbandingan antar *gacha* dan perjudian secara umum. Perbedaan dan persamaannya sebagai berikut:

#### **a) Perbedaan Berdasarkan Elemen Perjudian**

Terdapat tiga elemen kunci yang mendefinisikan perjudian, yaitu: 1). *Consideration*, yaitu barang berharga yang menjadi taruhan. 2). *Chance*, artinya adanya elemen ketidakpastian. 3). *Prize*, ialah hadiahnya. Secara keseluruhan, perjudian menyangkut adanya taruhan terhadap barang berharga menggunakan sistem ketidakpastian untuk mendapat hadiah kemenangan. *Gacha* berbeda di mana *gacha* dapat dilihat menukar mata uang *gacha*, bukan uang asli pemainnya. Ditambah lagi, *gacha* memberikan hadiah berupa *virtual item* (barang maya / digital) sehingga tidak berharga di dunia nyata.

#### **b) Persamaan *Gacha* dengan Perjudian**

Sama dengan perjudian, *gacha* dapat menimbulkan: 1). Perasaan antisipasi dan kesenangan, menggunakan visual yang mencolok. 2). Menawarkan barang langka atau sulit untuk dimiliki, menumbuhkan kesan eksklusif saat dapat memperolehnya. 3). Peluang acak, atau ketidakpastian pemainnya dapat mendapat barang keinginannya. 4). Adiksi, gim menanam obsesi dengan memberi kesan perkembangan gim melalui hadiah *gacha* walau gagal (mendapat barang untuk meningkatkan tingkat kekuatan karakter) ataupun berhasil (karakter baru yang lebih kuat).

#### **2.4.3 Dampak Gim *Gacha***

Terdapat beberapa dampak yang disimpulkan muncul sebab bermainan gim *gacha*. Berdasarkan kesimpulan sejumlah penelitian (Lakik dkk., 2023; Rizky, 2023; Salsabila dkk., 2022; Nafidzurr Ramadhan dkk., 2021), permasalahan kesehatan mental, keuangan, produktivitas, interaksi sosial dan kesehatan fisik menjadi bagian yang terpengaruh oleh bermain *gacha* secara berlebihan.

## 1) Kesehatan Mental

- a) **Adiksi perjudian**, kondisi di mana pemain memiliki keinginan bertaruh secara tak terkendali meski terdapat konsekuensi dalam melakukannya.
- b) **Emosi tidak stabil**, sehingga dapat meluap menjadi amarah dan melakukan kekerasan.
- c) **Kesendirian**, obsesi menjauhkan pemain dengan lingkungan sosialnya.
- d) **Depresi**, adiksi mendorong berkembangnya pikiran dan perasaan buruk.
- e) **Kecemasan**, muncul pikiran yang mengganggu diri dari waktu ke waktu.
- f) **Rendah percaya diri**, merasa diri bersalah dan hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial.

## 2) Keuangan

- a) **Pengendalian**, permasalahan dalam bentuk kesulitan dalam mengendalikan keinginan membeli dan membatasi pengeluaran.
- b) **Perencanaan**, runtuhnya kemampuan perencanaan sebab tidak dapat mengendalikan keinginan pembeliannya.
- c) **Hutang**, meminta bantuan kepada orang lain untuk meminjamkan uangnya.
- d) **Pencurian**, mengambil uang orang lain tanpa izin.
- e) **Masalah hukum**, tidak membayar hutang dan pencurian merupakan tindakan kriminal.

### 3) Produktivitas

- a) **Lupa kewajiban**, dengan adanya adiksi gim menarik dan menyerap semua perhatian pemainnya membuat pemain melupakan hal lain.
- b) **Produktivitas terganggu**, pemain memiliki waktu dan fokus lebih kecil untuk melakukan pekerjaannya atau belajar untuk sekolah.
- c) **Mempengaruhi prestasi akademik**, produktivitas menurun mempengaruhi laporan pembelajaran dalam sekolah.

### 4) Interaksi Sosial

- a) **Kebohongan dan penipuan**, pemain yang berhutang namun tidak dapat membayar atau melakukan pencurian berbohong untuk lari dari permasalahannya.
- b) **Hilang kredibilitas**, disebabkan oleh kegagalannya dalam menjaga kepercayaan dari lingkungan sosial sekitarnya.
- c) **Pengucilan diri**, terobsesi dengan gim yang dimainkannya, pemain menghabiskan waktunya dalam gim dan mengabaikan lingkungan sosialnya. Hal ini juga dapat disebabkan oleh hilangnya rasa percaya diri yang membuatnya menjauhi interaksi sosial.
- d) **Komunikasi buruk**, menciutnya kepercayaan diri dan kecenderungan mengucilkan diri memperburuk keterampilan dalam berkomunikasi.
- e) **Hubungan memburuk**, hubungan kerja, pertemanan, keluarga memburuk karena perilaku dan kecenderungannya untuk menjauh berbicara.

f) **Orang tua bingung**, berkat perubahan perilaku, ketidakstabilan emosi, pengucilan diri dari bersosialisasi membuat orang tua bingung apa yang perlu dilakukan untuk anaknya.

#### 5) **Kesehatan Fisik**

a) **Mengganggu kesehatan.** Sebab pemain yang terobsesi cenderung memedulikan hal di luar gim dan juga cenderung lupa terhadap waktu.

b) **Kualitas hidup menurun.** Hal seperti tidak peduli terhadap pola hidup, sekolah, pertemanan dan keluarga memuat dirinya tidak memiliki arahan untuk menjaga kualitas hidupnya.

#### 2.4.4 **Solusi Dalam Menanggapi Dampak Gim *Gacha***

Dalam menanggapi dampak gim *gacha*, terdapat beberapa solusi yang dapat diberikan kepada anak remaja untuk mengurai dampak bermain gim *gacha* (Itikomah dkk., 2022; Lakik, 2023).

- 1) Memberi batas terhadap pengeluaran dalam gim.
- 2) Membatasi waktu bermain untuk tidak mengganggu waktu menyelesaikan kewajiban keseharian.
- 3) Menemukan kegiatan yang menarik bagi anak remaja di luar dari bermain gim.
- 4) Mengedukasi bertanggung jawab dalam bermain gim. baik sebagaimana memperhatikan keadaan diri pemain, risiko yang berpotensi muncul jika bermain hingga mengatur perilaku bermainnya.
- 5) Membuat lingkungan sosial mendorong pengurangan waktu bermain gim. Dapat berupa komunitas sosial khusus untuk gim tertentu atau lingkungan sosial secara menyeluruh.