

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Gim *gacha* merupakan gim simulasi perjudian yang populer di kalangan anak remaja di Indonesia. Gim ini sangat mudah untuk diakses oleh anak remaja sebab sifat gim *gacha* yang selalu gratis (*freemium*) untuk diunduh dan dapat dimainkan tanpa mengeluarkan uang walau menawarkan pembelian di dalamnya. Daya tarik untuk melakukan pembelian di dalam gim ialah untuk mendapat peluang lebih untuk memutar *gacha*, yaitu lotre yang memberikan barang gim (*virtual item*) dari barang umum hingga berharga secara acak. Riset menemukan pemain gim *gacha* memperoleh kesenangan dan terobsesi dari sistem *gacha* yang memiliki sifat hadiah tidak tentu (Indrawan, 2018; Andriyanto & Wibowo, 2023). Anak remaja yang masih dalam proses pembentukan perilaku dan belum bermata pencaharian memiliki risiko membentuk perilaku konsumtif dengan bermain gim *gacha* dan tapat runtuh secara finansial dalam jangka waktu panjang sebagai akibatnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui survei (120 responden), 76% anak remaja sudah bermain gim *gacha* dan 70% anak remaja tidak mengerti gim *gacha* secara mendalam. Setengah dari anak remaja yang bermain gim *gacha* sering bermain (54%) dan sering melakukan pembelian (44%). Dalam wawancara, Psikolog Hertha Christabelle Hambalie M.Psi mengatakan obsesi terhadap *gacha* timbul sebab pemainnya memiliki adiksi terhadap gim. Kesulitan dalam keadaan ini ialah adiksi gim ini timbul sebab berbagai macam penyebab yang tidak dapat diidentifikasi tanpa ahli psikologi. Metode preventif yang dapat dilakukan ialah melalui pembekalan informasi pengaruh gim *gacha*. Namun, media informasi yang tersedia sendiri terbatas pada artikel akademis dan artikel berita, media yang tidak diminati oleh anak remaja. Dalam *FGD* yang dilakukan penulis, anak remaja SMA mengatakan informasi sejenis ini hanya dicari jika diperlukan oleh tugas sekolah. Sementara informasi yang umumnya diminati disajikan dalam bentuk

media hiburan semacam gim dan media sosial. Sejauh media informasi yang penulis observasi, informasi mengenai pengaruh gim *gacha* kepada pemainnya hanya disediakan dalam bentuk artikel akademis dan artikel berita, yang tergolong tidak diminati anak remaja tersebut. Oleh karena itu, untuk dapat mendorong anak remaja agar mau mencari informasi tentang pengaruh gim *gacha*, perlu dikemas dalam bentuk media hiburan, seperti dalam bentuk gim.

Gim seluler kemudian dipilih sebagai bentuk media hiburan yang membawa informasi tentang dampak gim *gacha*. Metode perancangan gim yang digunakan ialah metode yang digunakan oleh Schell (2020) yang terdiri dari konseptualisasi ide, implementasi ide dan pengujian purwarupa. Pada tahap konseptualisasi ide, penulis mengidentifikasi masalah berhubung dengan gim *gacha* dan anak remaja yang kemudian dilanjutkan dengan mencari ide yang dapat memberikan solusi pada masalah tersebut. Dalam tahap implementasi ide, penulis memilih ide yang dapat menjadi solusi, menjabarkan risiko dan menjawab permasalahan pada ide yang dipilih, serta membuat purwarupa.

Pada tahap pengujian purwarupa, terdapat tiga proses yang dilakukan penulis yaitu: *alpha test*, perbaikan, dan *beta test*. *Alpha test* dilakukan pada *prototype day* pada tanggal 24 November 2023 dalam lingkungan UMN untuk memperoleh tanggapan dari mahasiswa dan pengunjung kampus UMN. Dari jumlah 30 responden, penulis memperoleh tanggapan bahwa estetika dan cerita dalam gim kurang menarik. Penulis kemudian melakukan perbaikan kepada kekurangan tersebut yang disebutkan oleh responden. Setelah itu, penulis melakukan *beta test* kepada anak remaja tingkat SMA, spesifiknya satu kelas (30 murid) anak remaja SMA di kelas X di Sekolah Atisa Dipamkara. Tanggapan yang diberikan peserta bersifat positif terhadap gim yang mereka mainkan. Peserta memberikan sejumlah ide untuk menjadi ide pengembangan gim yang dapat dilakukan.

## 5.2 Saran

Dalam proses penelitian topik mengenai gim *gacha* dan pengaruhnya, perancangan gim seluler sebagai solusinya, serta penulisan laporan tugas akhir perancangan ini, penulis mengalami beberapa kendala dan juga pembelajaran darinya. Berikut merupakan saran yang dapat penulis berikan kepada para pembaca yang akan melaksanakan penelitian dengan topik serupa:

- 1) Pastikan untuk memilih topik yang diminati dan juga relevan dengan kehidupan sehingga dapat lebih mudah paham terhadap topik dan lebih sadar akan detail dan nuansanya.
- 2) Topik yang dipilih cukup spesifik, sehingga pertimbangan desain dapat lebih fokus serta terdapat kesatuan arah desain yang jelas dan mudah dimengerti.
- 3) Pengaturan waktu yang baik sehingga dapat mempersiapkan pertanyaan yang tepat dan jadwal pertemuan dengan narasumber yang cocok. Pada kasus penulis terkait dengan jadwal pertemuan, pihak sekolah akan keberatan jika pertemuan diadakan dalam periode ujian dan liburan.
- 4) Memiliki wawasan yang luas terhadap referensi visual dan berpengalaman dengan berbagai jenis media sehingga dapat menawarkan solusi yang lebih tepat dan menjawab permasalahan.
- 5) Memiliki skala prioritas yang tersusun secara baik agar proses penelitian dan perancangan berjalan lancar terkait dengan *deadline* per masing-masing tahap laporan.
- 6) Perhatikan buku panduan tugas akhir untuk mengetahui segala persyaratan dan keperluan yang perlu dipersiapkan sebelum terlambat.
- 7) Diskusikan dengan dosen pembimbing jika ada kebingungan dan masalah dalam proses penelitian atau perancangan.
- 8) Temuilah dan ajak bicaralah anggota keluarga atau teman dekat di saat merasa butuh bantuan mencari narasumber, pengecekan penulisan ataupun untuk meringankan tekanan mental.

Dalam pelaksanaan sidang terhadap laporan, penulis menyerap dan menganalisis tanggapan yang diberikan oleh dosen penguji, ketua sidang dan dosen pembimbing baik secara tersirat maupun tersurat sebagai berikut:

- 1) Dosen pembimbing berkomentar ada kasus hama memakan hama di mana secara teori gim dapat mendorong pemainnya untuk berhenti bermain gim. Namun, dalam solusi gim yang ditawarkan ini, gim masih belum dapat mendorong pemain gim *gacha* berhenti. Ada perlunya pengembangan lebih lanjut dari sisi desain permainan yang mendorong dan menghargai aksi pemain untuk menjauhi gim *gacha*.
- 2) Terdapat perbedaan sudut pandang terhadap batasan permasalahan yang penulis nyatakan sebelumnya pada bab satu. Penulis kurang jelas mengkomunikasikan batasan masalah dan tujuan dari desain gim ialah sebagai media informasi yang dapat menjadi pembuka terhadap informasi yang lebih berat dan mendalam lagi kepada anak remaja.
- 3) Penelitian telah menemukan sejumlah permasalahan yang tumbuh dari gim *gacha* dan juga sejumlah hal yang menjadi penyebabnya. Namun, penelitian gagal untuk menyederhanakan hasil penelitian tersebut sehingga solusi desain yang dibuat kehilangan fokus untuk menjawab permasalahan tentang bermain gim *gacha*.
- 4) Hasil dan informasi yang diperoleh dari penelitian menjadi sumber dari konten informasi yang disediakan dalam gim desain solusi. Namun, konten informasi yang dibuat hanya belum tervalidasi oleh ahli bidangnya, dalam kasus ini psikolog.
- 5) Perancangan sudah menyediakan teks informasi yang ditujukan untuk memenuhi tujuan desainnya. Hanya saja, teks yang disediakan terlalu panjang untuk menangkap minat baca anak remaja.