

BAB IV SIMPULAN

Gacha adalah sebuah sistem mekanisme dalam *game* yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan item virtual secara acak. Awalnya, konsep *Gacha* berasal dari mesin mainan *Gachapon* yang diisi dengan kapsul plastik berisi hadiah secara acak. Kemudian, *Gacha* diadaptasi dalam *game* aplikasi untuk perangkat komputer, *mobile*, dan konsol. Sistem *Gacha* dalam *video game* menggunakan peluang untuk mendapatkan item yang diinginkan dan pemain dapat menggunakan mata uang virtual dalam *game* atau membelinya dengan uang sungguhan. Persentase untuk mendapatkan item langka dalam *Gacha* biasanya sangat rendah. *Gacha* memiliki karakteristik seperti menjadi bagian dari elemen permainan, menggunakan animasi untuk memvisualisasikan undian, memberikan hadiah dengan tingkat kelangkaan, dan berperan dalam monetisasi *game*. Sistem *Gacha* dapat meningkatkan monetisasi dalam *game* karena pemain dapat tergoda untuk melakukan pembelian dalam *game* dengan harapan mendapatkan karakter atau item yang diinginkan. Selain itu, *game* dengan Sistem *Gacha* terus mengembangkan konten baru secara berkala untuk menjaga minat pemain agar tetap tertarik dan tidak bosan.

Dengan demikian, melalui penjelasan mengenai *Gacha*, budaya populer dan penerapan Teori Kebutuhan Abraham Maslow, dapat dipahami bagaimana Sistem *Gacha* menjadi bagian penting dalam industri *game* dan memengaruhi kebutuhan dan perilaku pemain. Teori Kebutuhan Manusia Abraham Maslow terdiri dari 5 tingkatan kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Dalam konteks kebutuhan fisiologis, pemain perlu melakukan *Gacha* untuk mendapatkan kartu karakter dan membentuk tim yang kuat dalam permainan yang memungkinkan mereka bertahan dan terus bermain *game* tersebut. Selanjutnya, kebutuhan akan rasa aman tercermin dalam kebutuhan pemain akan banyaknya mata uang dalam *game*, seperti *Daiya*, yang digunakan untuk melakukan *Gacha* dan mendapatkan kartu yang diinginkan. Pemain dapat menabung atau membeli *Daiya* dengan uang asli untuk memenuhi kebutuhan

tersebut. Sistem *Tenjou* juga memberikan rasa aman bagi pemain karena menjamin mereka akan mendapatkan kartu yang diinginkan setelah mencapai jumlah tarikan *Gacha* tertentu. Selain itu, kebutuhan sosial pemain dapat dipenuhi melalui interaksi dan komunikasi antar pemain, seperti membentuk grup atau forum di media sosial yang berkaitan dengan permainan serta melalui sistem *friendlist* di dalam *game* itu sendiri. Hal ini memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan sosial dan memperluas jejaring pertemanan. Kemudian kebutuhan *reward* yaitu dengan adanya Sistem *Title Event* di dalam permainan di mana pemain akan berusaha untuk mendapatkan *Event Title* sebagai kebutuhan gelar, harga diri sebagai pemain *game* tersebut dan kebutuhan aktualisasi yang menunjukkan kerja keras para pemain ketika sudah mencapai puncak kedewasaan yang diibaratkan bahwa akun dari pemain *Gacha* tersebut sudah dapat dikatakan menjadi pemain yang profesional.

