

**DAMPAK MEKANISME *GACHA* DI DALAM GAME ONLINE  
TERHADAP GENERASI Z**

**SKRIPSI**



**SATHREEYO ZAKITUFONOV**

**2017110271**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2024**

**DAMPAK MEKANISME *GACHA* DI DALAM GAME ONLINE  
TERHADAP GENERASI Z**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Linguistik**



**SATHREEYO ZAKITUFONOV**

**2017110271**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul :

### **DAMPAK MEKANISME *GACHA* DI DALAM GAME ONLINE TERHADAP GENERASI Z**

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun dengan bimbingan dari Bapak Dr. Hermansyah Djaya M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Herlina Sunarti M.Si selaku Dosen Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruhnya isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Sathreeyo Zakitufonov  
NIM : 2017110271  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi yang diberikan oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 16 Agustus 2024



Sathreeyo Zakitufonov

2017110271

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

**DAMPAK MEKANISME *GACHA* DI DALAM GAME ONLINE  
TERHADAP GENERASI Z**

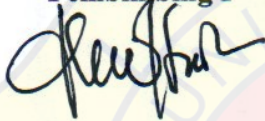
Telah diuji dan diterima pada:

Dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Linguistik

Fakultas Bahasa dan Budaya

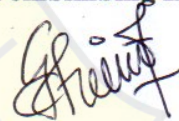
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Pembimbing I**



Dr. Hermansyah Djaya M.A

**Pembimbing II**



Herlina Sunarti M.Si

**Ketua Penguji**



Tia Martia, M.Si

Disahkan oleh :

**Ketua Program Studi**

**Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



Hayun Nurdiniyah, M.Si.

**Dekan Fakultas**

**Bahasa dan Budaya**



Dr. C. Dewi Hartati, M.Si

## ABSTRAK

Nama : Sathreeyo Zakitufonov  
NIM : 2017110271  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Dampak Mekanisme *Gacha* Di Dalam Game Online Terhadap  
Generasi Z

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak dari mekanisme *Gacha* dalam video game terhadap Generasi Z. *Gacha* adalah fitur dalam permainan di mana pemain dapat memperoleh item atau karakter acak dengan menggunakan mata uang virtual atau uang nyata. Fenomena ini semakin populer di kalangan Generasi Z, yang terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif, mengumpulkan data melalui survei. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana *Gacha* mempengaruhi perilaku, dampak psikologis, dan aspek sosial dari Generasi Z. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mendorong penggunaan *Gacha* dan bagaimana individu serta masyarakat dapat mengelola potensi dampak negatifnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan rekomendasi bagi para pengembang permainan, pembuat kebijakan, serta orang tua dalam mengatasi isu terkait *Gacha* pada generasi muda.

Kata Kunci : *gacha*, generasi z, video Game



## 概要

名前 : サトリヨザキツフォノブ

学生番号 : 2017110271

専攻 : 日本語・文化学科

件名 : Z世代へのガチャの影響

この研究は、ビデオゲームのガチャメカニズムがZ世代に与える影響を調査することを目的としている。ガチャとは、プレイヤーが仮想通貨またはリアルマネーを使用してランダムなアイテムやキャラクターを入手できるゲームの機能です。この現象は、1997年から2012年の間に生まれた人々で構成されるZ世代の間でますます人気が高まっている。この研究は、アンケートを通じてデータを収集する定量的なアプローチを採用している。この研究の主な焦点は、ガチャがZ世代の行動、心理的影響、社会的側面にどのような影響を与えるかを理解することである。さらに、この研究では、ガチャの使用を促進する要因と、個人と社会がその潜在的な悪影響にどのように対処できるかについても調査する。この研究の結果が、ゲーム開発者、政策立案者、保護者にとって、若い世代のガチャに関連した問題に対処する上で、より深い洞察と推奨事項を提供することが期待される。

キーワード: ガチャ、Z世代、ビデオゲーム

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan alam semesta yang telah melimpahkan nikmat, karunia, dan rahmat-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Mekanisme Gacha Di Dalam Game Online Terhadap Generasi Z” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Universitas Darma Persada.

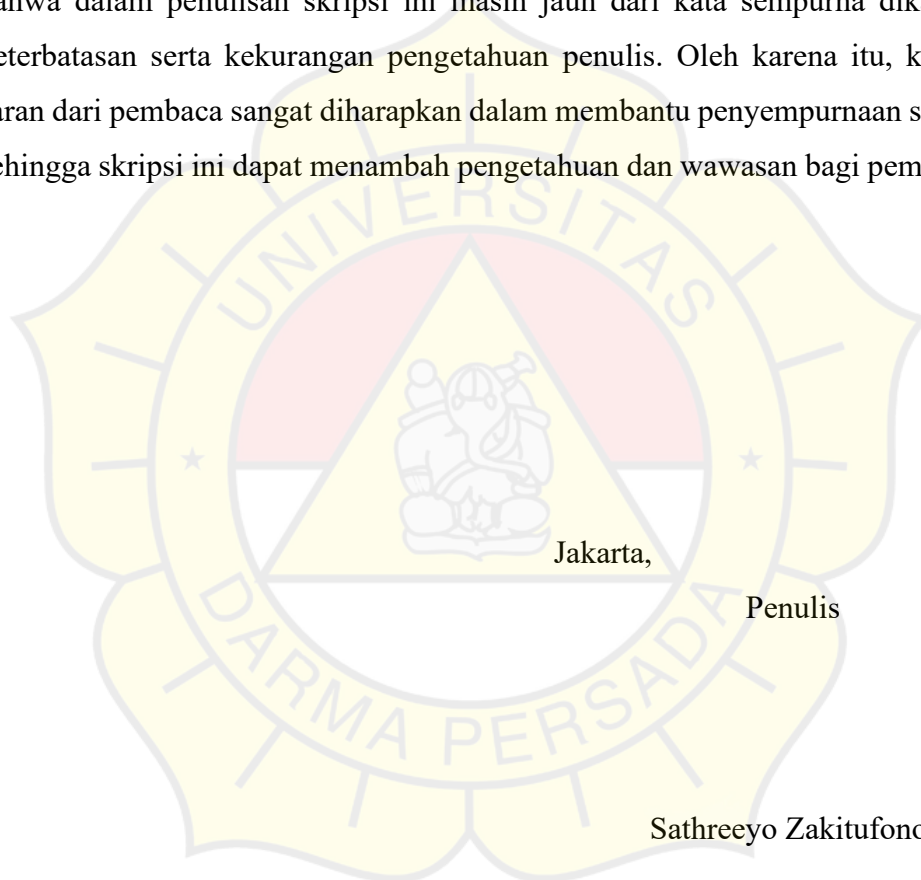
Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa sangat sulit untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan berbagai keterbatasan maupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan dan dukungan moril maupun materil yang diberikan dari berbagai pihak selama penulisan skripsi ini, sehingga diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca yang tertarik.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang membantu, antara lain:

1. Bapak Dr.Hermansyah Djaya M.A selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing supaya penulisan skripsi berjalan baik dari awal hingga selesai.
2. Ibu Herlina Sunarti M.Si selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Penasihat Akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran hingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Ibu Tia Martia, M.Si selaku Ketua Sidang yang telah memberikan saran kepada penulis.
4. Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
5. Ibu Dr. C. Dewi Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas dan Budaya Universitas Darma Persada.
6. Para Dosen Pengajar Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada, yang telah memberikan ilmu dan didikannya selama masa perkuliahan.

7. Seluruh Staf Sekertariat Fakultas Bahasa dan Budaya dan semua Staf Universitas Darma Persada atas bantuan dan fasilitas yang sangat membantu selama masa perkuliahan.
8. Keluarga penulis, Ibu As'ah dan kakak-kakak Astriliani Dahmayanti dan Giyanti Dwi Wahyuni yang selalu mendoakan yang terbaik dan memotivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan Studi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan serta kekurangan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan dalam membantu penyempurnaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembacanya.



Jakarta,

Penulis

Sathreeyo Zakitufonov



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>概要</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Penelitian yang Relevan .....	4
1.3 Identifikasi Masalah .....	5
1.4 Pembatasan Masalah.....	6
1.5 Perumusan Masalah.....	6
1.6 Tujuan Penelitian .....	6
1.7 Landasan Teori.....	7
1. Teori Behavioral / Behavioristik .....	7
2. Teori Efek Motivasi-Ketidakpastian.....	7
3. Teori Ekonomi Perilaku .....	8
4. Teori Interaksi Sosial .....	8
1.8 Metode Penelitian .....	9
1.9 Manfaat Penelitian .....	10
1.10 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II PERKEMBANGAN GACHA DAN REGULASI GACHA DI BERBAGAI NEGARA</b> .....	13
2.1 Sejarah Awal <i>Gacha</i> .....	13
2.2 Video Game Pertama yang Menggunakan <i>Gacha</i> .....	13
2.3 Jenis-Jenis <i>Gacha</i> .....	15

2.3.1 Standard Gacha.....	15
2.3.2 Limited-Time Gacha.....	16
2.3.3 Step-Up Gacha.....	16
2.3.4 Box Gacha.....	17
2.3.5 Pity System Gacha.....	17
2.3.6 Character/Event Gacha.....	18
2.3.7Kompu Gacha.....	18
2.4 Regulasi Gacha di Berbagai Negara.....	20
2.4.1 Jepang.....	20
2.4.2 Cina.....	20
2.4.3 Korea Selatan.....	21
2.4.4 Amerika Serikat.....	22
2.4.5 Negara-Negara Barat Lainnya.....	22
<b>BAB III DAMPAK MEKANISME GACHA DI DALAM GAME ONLINE</b>	
<b>TERHADAP GENERASI Z.....</b>	<b>25</b>
3.1 Metodologi Survei.....	25
3.1.1 Instrumen Penelitian.....	25
3.1.2 Pengumpulan Data.....	26
3.1.3 Analisis Data.....	26
3.1.4 Hasil Survei.....	26
3.2 Pandangan Generasi Z terhadap Gacha.....	30
3.3 Motivasi Penggunaan Gacha di Kalangan Generasi Z.....	33
3.4 Dampak Adiktif, Psikologis, dan Ekonomi dari Gacha.....	35
3.4.1 Dampak Adiktif.....	35
3.4.2 Dampak Psikologis.....	36
3.4.3 Dampak Ekonomi.....	38
<b>BAB IV SIMPULAN.....</b>	<b>43</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gashapon official shop di Indonesia .....	13
Gambar 2. 2 Dragon Collection .....	14
Gambar 2. 3 statistik top 10 pendapatan game by @anievo.id).....	15

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Jenis Kelamin .....	26
Diagram 3. 2 Umur .....	26
Diagram 3. 3 Pekerjaan .....	26
Diagram 3. 4 Penghasilan Tetap.....	27
Diagram 3. 5 Mengetahui Gacha .....	27
Diagram 3. 6 Pernah Memainkan Gacha .....	28
Diagram 3. 7 Frekuensi Pengeluaran Gacha .....	28
Diagram 3. 8 Durasi Penggunaan Game Gacha.....	29
Diagram 3. 9 Pengeluaran Bulanan untuk Gacha .....	29
Diagram 3. 10 Alasan Menggunakan Gacha.....	30
Diagram 3. 11 Kepuasan saat Gacha .....	31
Diagram 3. 12 Pengeluaran uang setelah memainkan game untuk waktu yang lama .....	31
Diagram 3. 13 Pengaruh Sosial.....	32
Diagram 3. 14 Keinginan untuk Gacha.....	33
Diagram 3. 15 Alasan untuk Gacha.....	34
Diagram 3. 16 Sistem Gacha cenderung adiktif?.....	35
Diagram 3. 17 Pengaruh Gacha untuk emosional.....	37
Diagram 3. 18 Pengaruh terhadap keuangan pribadi .....	39
Diagram 3. 19 Pengaruh terhadap keuangan keluarga.....	40

## DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil Analisis Aspek Gacha .....	41
---	----