

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang telah menjadi inspirasi besar dalam budaya pop global berkat perkembangan zaman yang membawa inovasi di berbagai bidang hiburan. Negara ini terkenal dengan kontribusinya dalam anime, manga, dan industri *video game*, yang telah menarik perhatian dan menginspirasi jutaan penggemar di seluruh dunia. Banyak berbagai macam karakter Jepang yang sangat dikenali di seluruh dunia dari karakter manga, anime, maupun *video game* (Ito, 2019).

Selain itu, Jepang juga menjadi pelopor dalam konsep *Gacha*, sebutan nama *Gacha* pada awalnya digunakan oleh perusahaan Bandai Namco untuk memasarkan mesin penjual otomatis mereka yang di buat pada tahun 1960. Nama "*Gachapon*" sendiri berasal dari dua suara: "*Gacha*" (suara mesin yang diputar) dan "pon" (suara kapsul jatuh) (Bandai Namco, 2017). Mesin ini memungkinkan orang untuk memasukkan koin dan memutar tuas untuk mendapatkan mainan kecil yang tersembunyi dalam kapsul plastik. Fenomena ini segera menjadi populer karena unsur kejutan dan kepuasan yang dirasakan saat mendapatkan mainan yang diinginkan (Tanaka, 2018).

Pada era 2000-an, konsep *Gacha* diadaptasi ke dalam dunia digital, terutama dalam game mobile dan online. Pemain dapat menggunakan mata uang dalam game, yang sering dibeli dengan uang nyata, untuk "memutar" *Gacha* dan mendapatkan item atau karakter virtual secara acak. Mekanisme ini menawarkan elemen kejutan yang sama seperti *gashapon*, tetapi dalam format digital yang lebih luas dan bervariasi. *Gacha* telah menjadi fitur utama dalam banyak game populer, dari RPG hingga permainan sosial, dan membantu mengubah model bisnis industri game dengan memanfaatkan pembelian dalam aplikasi (Kawashima, 2021).

Seiring waktu, *Gacha* telah menyebar ke seluruh dunia, dengan banyak game di luar Jepang yang mengadopsi mekanisme ini. *Gacha* menjadi elemen yang sangat populer dan menghibur dalam game modern. Fenomena ini menunjukkan

bagaimana inovasi Jepang terus mempengaruhi tren global dalam industri hiburan digital (Lee, 2022).

Namun, popularitas *Gacha* juga menimbulkan berbagai masalah. Mekanisme ini sering dikritik karena dianggap mendorong perilaku konsumtif dan adiktif. Selain itu, terdapat kekhawatiran mengenai dampak psikologis dan ekonomi yang mungkin timbul, terutama bagi pemain muda yang masih rentan terhadap pengaruh eksternal (Smith, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak mekanisme *Gacha* terhadap generasi Z, baik dari aspek psikologis, sosial, maupun ekonomi.

Generasi Z, Menurut Dr. Jean Twenge mencakup individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, tumbuh dalam lingkungan yang terhubung secara digital. Mereka cenderung memiliki akses yang mudah ke internet dan perangkat mobile, serta terpapar berbagai bentuk hiburan digital sejak usia dini. Kondisi ini membuat mereka menjadi target utama dari berbagai industri digital, termasuk industri game yang menggunakan mekanisme *Gacha*. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai dampak jangka panjang dari paparan intensif terhadap mekanisme *Gacha*.

Gacha dalam *video game* memiliki daya tarik tersendiri karena memberikan sensasi dan kegembiraan yang mirip dengan perjudian. Pemain merasa tertarik untuk terus mencoba keberuntungan mereka dengan harapan mendapatkan item atau karakter yang diinginkan. Mekanisme ini sering kali memanfaatkan keinginan pemain untuk mendapatkan hadiah langka atau eksklusif, yang pada akhirnya dapat mendorong perilaku konsumtif. Kekhawatiran utama adalah bahwa mekanisme ini dapat menyebabkan ketergantungan, terutama di kalangan generasi muda yang mungkin belum sepenuhnya matang secara emosional dan ekonomi.

Banyak kasus yang menunjukkan bahwa pemain menghabiskan sejumlah besar uang untuk membeli mata uang virtual guna mendapatkan kesempatan bermain *Gacha*. Hal ini menimbulkan risiko ekonomi yang signifikan, terutama bagi pemain yang belum memiliki pengelolaan keuangan yang baik. Selain itu, stres dan kecemasan yang ditimbulkan oleh ketidakpastian hasil dari *Gacha* dapat berdampak negatif pada kesehatan mental pemain.

Berdasarkan survei awal data yang penulis ambil dari 50 responden, semuanya mengetahui apa itu mekanisme *Gacha* dalam sebuah game dan pernah memainkannya.

Apakah anda mengetahui apa itu gacha?
51 jawaban

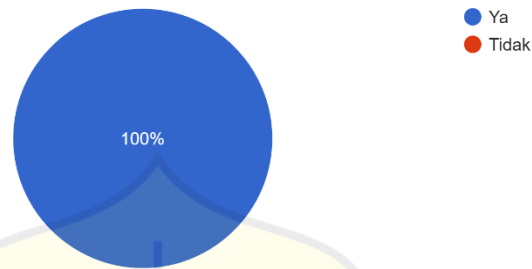


Diagram 1. 1 apakah anda mengetahui gacha

Apakah anda pernah memainkan game yang menggunakan sistem gacha?
51 jawaban

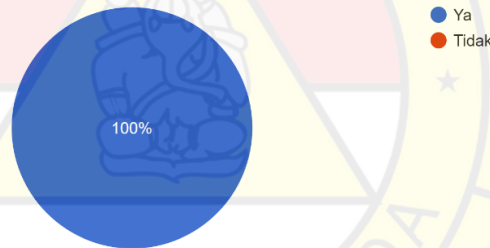


Diagram 1. 2 apakah anda pernah memainkan game yang menggunakan system gacha?

Berdasarkan latar belakang dan survei awal yang sudah dilakukan penulis, penelitian ini akan mengkaji mengenai dampak mekanisme *Gacha* terhadap generasi Z, dengan fokus pada aspek psikologis, sosial, dan ekonomi. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai fenomena sistem permainan *Gacha* yang ditawarkan dalam setiap permainan game online.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini terinspirasi dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, berikut adalah judul penelitian yang mempunyai similaritas dengan penelitian ini diantaranya adalah :

1. David Zendle dan Paul Cairns menerbitkan jurnal pada tahun 2019 dengan judul *Loot boxes are again linked to problem gambling: Result of a replication study* menemukan korelasi antara penggunaan *Gacha* dengan pengeluaran keuangan yang tidak terkontrol. Mereka mengidentifikasi bahwa pemain yang sering bermain *Gacha* cenderung menghabiskan lebih banyak uang, bahkan hingga pada tingkat yang dapat membahayakan kondisi keuangan mereka. Studi ini juga menunjukkan bahwa beberapa pemain menggunakan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan penting lainnya, seperti pendidikan dan kebutuhan sehari-hari, untuk membeli mata uang virtual dalam permainan.
2. Gabriel A. Brooks dan Luke Clark menerbitkan jurnal pada tahun 2019 dengan judul *Association between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions* yang meneliti dampak kognitif dari mekanisme *Gacha*. Mereka menemukan bahwa pemain yang sering terlibat dalam *Gacha* dapat mengalami perubahan dalam pola berpikir dan pengambilan keputusan. Mekanisme *Gacha* dapat menyebabkan pemain mengembangkan keyakinan irasional tentang peluang kemenangan dan mengabaikan kerugian yang telah mereka alami, yang pada akhirnya dapat mendorong perilaku adiktif.
3. Madina Firasatulilmi membuat skripsi pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh daya tarik *Gacha* dan dampak kecanduan *Gacha* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang meneliti

tentang daya tarik *Gacha* yang mendorong perilaku konsumtif dengan taktik pemasarannya dengan *target market* mahasiswa program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

Berbeda dengan penelitian-penelitian diatas, penelitian ini akan berfokus pada generasi Z di Indonesia, yang tidak hanya akan mengkaji dampak psikologis dan ekonomi dari *Gacha*, tetapi juga akan mempertimbangkan faktor-faktor sosial dan perspektif yang mungkin mempengaruhi penggunaan *Gacha* di kalangan generasi Z di Indonesia.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang relevan, beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Pengaruh *Gacha* terhadap kondisi ekonomi pemain dari generasi Z.
2. Terdapat dampak psikologis negatif yang signifikan dari penggunaan *Gacha* pada generasi Z.
3. Persepsi generasi Z terhadap mekanisme *Gacha* dalam permainan.
4. Banyak developer game membuat game dengan mekanisme *Gacha*.

Masalah-masalah ini penting untuk diidentifikasi dan dianalisis karena dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak *Gacha* pada generasi Z. Dengan memahami masalah-masalah ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi dampak negatif dari *Gacha*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang tercantum diatas, penelitian ini akan membatasi masalah saat dilakukannya peneliatan ini. Pembatasan ini diharapkan dapat membantu penelitian untuk lebih terfokus dan mendalam dalam menganalisis dampak *Gacha* pada generasi Z. Dengan membatasi usia responden, penelitian ini dapat lebih relevan dan sesuai dengan karakteristik generasi Z di Indonesia. Selain itu, dengan fokus pada permainan mobile, penelitian ini dapat lebih spesifik dalam menganalisis dampak *Gacha* pada platform yang paling sering digunakan oleh generasi Z.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pandangan generasi Z terhadap mekanisme *Gacha*?
2. Apa yang memotivasi penggunaan *Gacha* pada game dan pengaruhnya?
3. Bagaimana dampak adiktif, psikologi, dan ekonomi dari mekanisme *Gacha* terhadap generasi Z

Perumusan masalah ini akan menjadi dasar bagi penelitian untuk mengkaji dan menganalisis dampak *Gacha* pada generasi Z secara lebih mendalam. Dengan merumuskan masalah secara spesifik, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih jelas dan bermanfaat.

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan persepsi generasi Z terhadap mekanisme *Gacha* dalam permainan.
2. Mengidentifikasi motivasi utama yang mendorong generasi Z untuk menggunakan *Gacha*.

3. Menganalisis tingkat adiksi, psikologi serta perilaku pengeluaran ekonomi yang disebabkan oleh mekanisme *Gacha* pada generasi Z.

Tujuan-tujuan ini diharapkan dapat dicapai melalui penelitian yang mendalam dan komprehensif. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami dampak *Gacha* pada generasi Z.

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teori sebagai landasan:

1. Teori Behavioral / Behavioristik menurut H.J. Shaffer, P.M. Shaffer (2016)

Dalam Kutipan *“Behaviorism, as articulated by H.J. Shaffer and P.M. Shaffer; is grounded in the principle that all behaviors are acquired through conditioning. This perspective posits that our interactions with the environment shape our responses and that these behaviors can be studied and modified through systematic manipulation of external stimuli. Behaviorism rejects introspection and focuses instead on observable and measurable aspects of behavior.”*. Teori ini sering disebut dengan S-R (Stimulus-Respon) psikologis adalah tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan dari lingkungan sekitar. Untuk konteks *Gacha*, elemen kejutan (*random rewards*) memainkan peran penting dalam memperkuat perilaku pemain. Setiap kali pemain mendapatkan barang langka atau berharga dari *Gacha*, mereka menerima penguatan positif, yang mendorong mereka terus menggunakan fitur tersebut meski hasilnya tidak pasti.

2. Teori Efek Motivasi-Ketidakpastian menurut A. Fishbach, C.Hsee dan L. Shen (2014)

Teori ini menjelaskan bagaimana ketidakpastian dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Menurut teori ini, ketidakpastian dapat

meningkatkan dopamin pada otak yang berkontribusi pada perasaan senang dan mendorong perilaku berulang. Pada mekanisme *Gacha*, yang memberikan hadiah secara acak, memanfaatkan ketidakpastian untuk menciptakan sensasi antisipasi dan kegembiraan.

3. Teori Ekonomi Perilaku menurut Richard H. Thaler (2017)

Dalam teori ekonomi perilaku, perilaku manusia sering kali tidak rasional dan dipengaruhi oleh bias kognitif (bertindak tidak rasional). *Gacha* menggabungkan beberapa prinsip ekonomi perilaku, seperti sunk cost fallacy (biaya yang dikeluarkan tidak dapat diperoleh kembali) dan loss aversion (kondisi psikologi seseorang yang lebih sensitif terhadap kerugian daripada keuntungan). Pemain mungkin terus mengeluarkan uang untuk *Gacha* karena mereka merasa telah menginvestasikan banyak uang dan tidak ingin kehilangan peluang mendapatkan item langka. Fenomena ini menjelaskan mengapa pemain bisa terjebak dalam pengeluaran berlebihan untuk *Gacha*.

4. Teori Interaksi Sosial menurut JH Turner (1988)

Teori interaksi sosial menyatakan bahwa pemain sering kali termotivasi oleh keinginan untuk berkompetisi atau berkolaborasi dengan pemain lain. Mekanisme *Gacha* memungkinkan pemain untuk memamerkan koleksi item langka mereka kepada teman atau anggota komunitas game, meningkatkan status sosial mereka di dalam permainan.

Dengan menggunakan landasan teori ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan analisis yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai dampak *Gacha* pada generasi Z.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei untuk mengumpulkan data dari responden. Populasi penelitian adalah generasi Z di Indonesia yang aktif bermain permainan mobile berbasis *Gacha*. Sampel akan diambil secara acak dengan menggunakan kuesioner online yang dirancang untuk mengukur tingkat adiksi, dampak ekonomi, dan dampak psikologis dari mekanisme *Gacha*.

Kuesioner akan mencakup beberapa bagian yang dirancang menurut latar belakang dan landasan teori untuk mengumpulkan informasi mengenai:

1. Tingkat Adiksi: Mengukur seberapa sering dan intens pemain terlibat dalam mekanisme *Gacha* serta tingkat ketergantungan yang mungkin terjadi.
2. Dampak Ekonomi: Mengukur seberapa besar pengeluaran ekonomi yang dilakukan oleh pemain untuk *Gacha* dan dampaknya terhadap kondisi keuangan mereka.
3. Dampak Psikologis: Mengukur tingkat stres, kecemasan, dan dampak psikologis lainnya yang mungkin timbul akibat keterlibatan dalam *Gacha*.
4. Persepsi terhadap *Gacha*: Mengumpulkan pandangan dan opini generasi Z mengenai mekanisme *Gacha* dan bagaimana mereka memandang pengaruhnya dalam kehidupan mereka.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial untuk mengidentifikasi pola-pola dan hubungan antara variabel yang diteliti. Analisis statistik deskriptif akan digunakan untuk menggambarkan karakteristik umum dari responden dan hasil kuesioner. Analisis inferensial akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menarik kesimpulan mengenai dampak *Gacha* pada generasi Z.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis: Menambah literatur dan wawasan ilmiah mengenai dampak mekanisme *Gacha* pada generasi Z. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji dampak permainan digital terhadap berbagai aspek kehidupan.
2. Manfaat Praktis: Memberikan informasi kepada pembuat kebijakan dan pengembang game mengenai potensi dampak negatif dari *Gacha* sehingga dapat diambil langkah-langkah mitigasi yang tepat. Informasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan regulasi atau kebijakan yang bertujuan untuk melindungi pemain, terutama generasi muda, dari risiko adiksi dan kerugian ekonomi.
3. Manfaat Sosial: Meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi Z dan orang tua, tentang risiko yang terkait dengan mekanisme *Gacha* dalam *video game*. Pengetahuan ini dapat membantu individu dan keluarga dalam membuat keputusan yang lebih bijaksana terkait dengan penggunaan permainan digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak dari mekanisme *Gacha* pada generasi Z, serta menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan dan intervensi yang lebih baik untuk melindungi pemain muda dari dampak negatif yang mungkin timbul. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memicu diskusi yang lebih luas mengenai tanggung jawab sosial industri permainan dalam menjaga kesejahteraan pemainnya.

1.10 Sistematika Penulisan

Berdasarkan penjelasan di atas, penulisan penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian ini.

Bab II Perkembangan gacha dan regulasi gacha di berbagai negara

Dalam bab ini penulis akan menyajikan sejarah awal dan perkembangan gacha serta regulasi gacha di berbagai negara

Bab III Dampak Gacha terhadap Generasi Z

Dalam bab ini berisi penjabaran mengenai analisis dampak gacha terhadap generasi Z dari hasil-hasil jawaban responden yang telah menjawab survei dengan menggunakan metode deskriptif

Bab IV Simpulan

Dalam Bab ini penulis menguraikan evaluasi berdasarkan hasil penelitian dan analisis bab sebelumnya dalam bentuk kesimpulan