

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil survei dan analisis yang dilakukan dalam Bab 3, ditemukan bahwa mekanisme *Gacha* memiliki dampak signifikan terhadap generasi Z. Responden menunjukkan pemahaman yang baik tentang *Gacha*, dengan banyak yang telah menggunakan fitur ini selama lebih dari dua tahun. Penggunaan *Gacha* ini didorong oleh berbagai motivasi, termasuk keinginan untuk mendapatkan item atau karakter eksklusif yang sulit didapatkan melalui cara lain dalam permainan. Selain itu, banyak responden merasa bahwa penggunaan *Gacha* dapat mempercepat kemajuan mereka dalam permainan, memungkinkan mereka untuk mencapai level yang lebih tinggi atau membuka fitur khusus yang tidak tersedia bagi pemain non-pembayar. Motivasi lainnya adalah rasa kompetitif dan tekanan sosial dari teman-teman dalam komunitas permainan, yang mendorong mereka untuk terus menggunakan *Gacha* demi mempertahankan status atau prestasi dalam game.

Dampak psikologis dari *Gacha* cukup signifikan. Banyak responden melaporkan mengalami gejala kecanduan, di mana mereka terus mencoba keberuntungan mereka meskipun sudah menghabiskan banyak uang. Sensasi kejutan dan harapan untuk mendapatkan item yang diinginkan menciptakan siklus perilaku yang sulit dihentikan. Ketidakpastian hasil dari *Gacha* juga menyebabkan stress dan kecemasan, terutama ketika hasil yang diharapkan tidak tercapai. Selain itu, penggunaan *Gacha* secara terus-menerus dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan pengambilan keputusan yang tidak rasional, mirip dengan gejala yang dialami oleh pecandu perjudian. Dampak ini memperlihatkan bagaimana *Gacha* dapat mempengaruhi kesehatan mental pengguna, menciptakan tekanan yang mungkin tidak disadari oleh mereka.

Dari segi ekonomi, penggunaan *Gacha* memiliki dampak yang signifikan terhadap keuangan pribadi dan keluarga responden. Banyak responden menghabiskan sejumlah besar uang untuk *Gacha*, sering kali melebihi anggaran yang mereka miliki. Pengeluaran yang tidak terkendali ini menunjukkan perilaku

konsumtif yang berlebihan, dimana responden terus membeli mata uang dalam game untuk meningkatkan peluang mendapatkan item yang diinginkan. Beberapa responden bahkan melaporkan bahwa pengeluaran untuk *Gacha* mempengaruhi keuangan keluarga mereka, dengan dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan lain terpaksa dialihkan untuk membeli mata uang dalam game. Hal ini menunjukkan bahwa dampak ekonomi dari *Gacha* tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh keluarga mereka.

Meskipun banyak yang menikmati *Gacha*, ada juga kesadaran mengenai risiko dan dampak negatif yang mungkin timbul. Beberapa responden menyadari bahwa penggunaan *Gacha* dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan keuangan mereka. Namun, kesadaran ini tidak selalu diikuti oleh tindakan yang bijak dalam pengelolaan keuangan dan penggunaan fitur ini. Untuk mengatasi dampak negatif ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diambil. Pertama, edukasi dan peningkatan kesadaran tentang risiko penggunaan *Gacha* perlu ditingkatkan. Generasi Z perlu diberi pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *Gacha* dapat mempengaruhi kesejahteraan mereka dan bagaimana mengelola penggunaan *Gacha* dengan bijak. Kedua, pengetahuan tentang pengelolaan keuangan yang baik sangat penting untuk menghindari pengeluaran yang tidak terkendali. Edukasi tentang pengelolaan keuangan dapat membantu generasi Z membuat keputusan yang lebih rasional dan menghindari perilaku konsumtif yang berlebihan.

Selain itu, developer game juga diharapkan dapat menyediakan mekanisme kontrol yang lebih baik untuk membantu pemain menghindari kecanduan dan pengeluaran berlebihan. Misalnya, mereka dapat mengimplementasikan fitur pengingat atau batasan pengeluaran yang dapat membantu pemain mengontrol penggunaan *Gacha*. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dampak negatif dari *Gacha* terhadap generasi Z dapat diminimalkan, sementara manfaat positif dari fitur ini dapat tetap dinikmati. Kesimpulan ini memberikan gambaran yang jelas tentang dampak *Gacha* dan menjadi dasar untuk tindakan lebih lanjut dalam menangani isu ini.