

**ADIKSI *VIDEO GAMES GACHA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Kalyana Aqila Saputra

NIM 1912969021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**ADIKSI *VIDEO GAMES GACHA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



Diajukan oleh:

Kalyana Aqila Saputra

NIM 1912969021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kalyana Aqila Saptutra

NIM : 1912969021

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul *ADIKSI VIDEO GAMES GACHA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 24 Mei 2024



Kalyana Aqila Saputra

NIM, 1912969021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

ADIKSI VIDEO GAMES GACHA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Kalyana Aqila Saputra, NIM 1912969021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP 19730327 199903 1 001
NIDN 0027037301

Pembimbing II/ Penguji II



Nadiyah Tunnikrah, S.Sn. M.A.
NIP 19390412 206604 2 001
NIDN 0012047906

Cognate/ Penguji Ahli



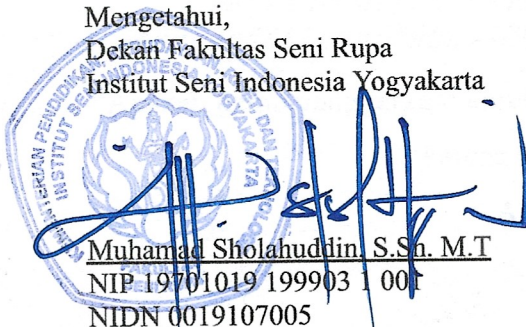
Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn
NIP 19820328 20063 1 001
NIDN 0028038202

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/
Ketua Program Studi



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 19760104 200912 1 001
NIDN 0004017605

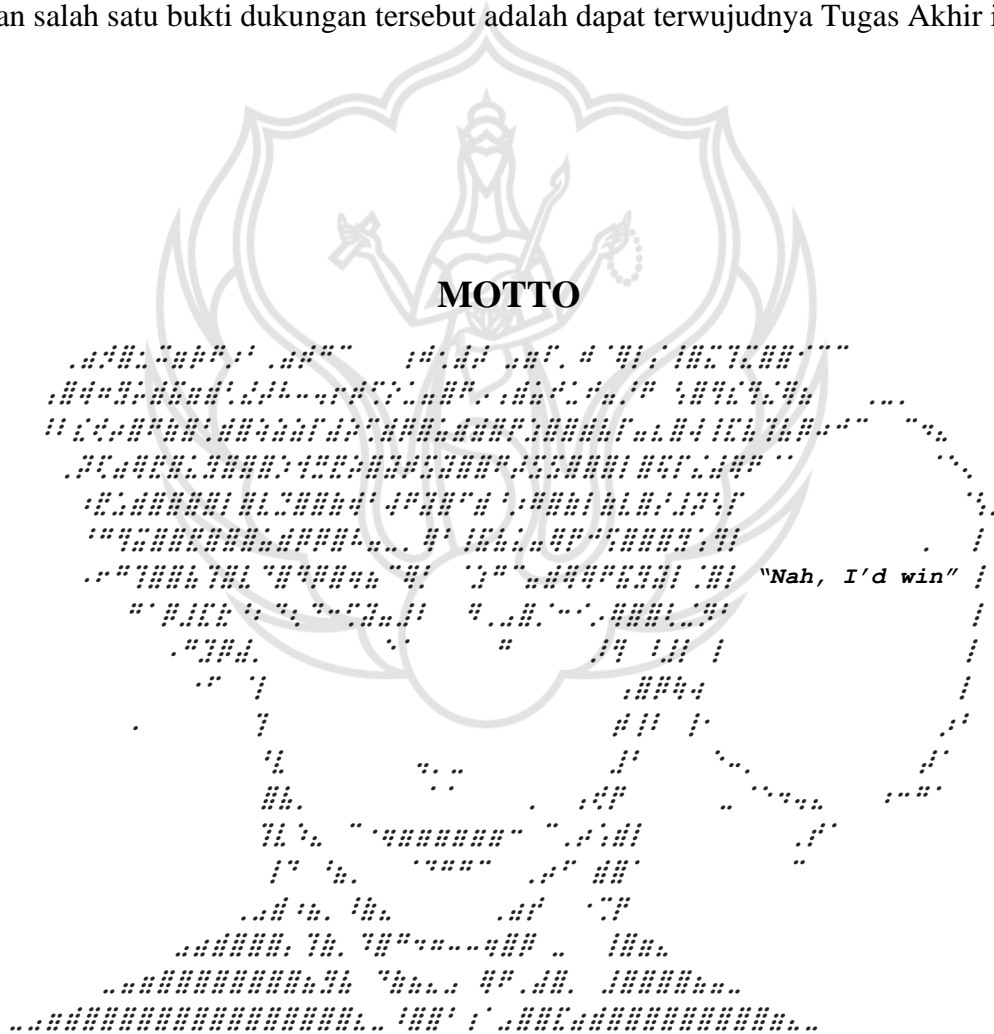
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn. M.T
NIP 19701019 199903 1 001
NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Penulis persembahkan karya seni grafis ini untuk kedua orang tua tercinta yang telah memberi segala bentuk dukungan agar penulis tetap berkarya, dan salah satu bukti dukungan tersebut adalah dapat terwujudnya Tugas Akhir ini.



“Apakah kamu yang terkuat karena kamu Satoru Gojo, atau kamu Satoru Gojo karena kamu yang terkuat?”

- Alm. *Suguru Geto*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan Karunia Nya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “ADIKSI *VIDEO GAMES GACHA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” Tugas Akhir ini disusun sebagai pemenuhan syarat kelulusan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan dukungan, fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan banyak rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Bapak Bambang Witjaksono, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam kesibukannya untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu Nadiyah Tunnikmah, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk giat mengoreksi kesalahan dan memberi banyak masukan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Bapak Andre Tanama, selaku *Cognate* yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Miftahul Munir, selaku ketua jurusan seni murni yang telah mempermudah segala administrasi dalam proses perkuliahan.
6. Seluruh Bapak atau Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu dan disiplin kesenian yang berguna.
7. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Kedua orang tua tercinta, Ebok dan Bapake yang tidak berhenti mendorong penulis untuk terus mengejar mimpi selagi memberikan berbagai dukungan dan fasilitas.

10. Kedua adik yang telah menjadi alasan penulis agar tidak boleh menyerah dan harus menjadi versi terbaik dari diri sendiri.
11. Alm. Kak Erno Prayudo yang telah membukakan jalan penulis masuk ke dalam dunia Seni Rupa.
12. Alm. Bastian Asra yang telah menjadi teman seperjuangan dan meninggalkan selimut yang sangat berguna dalam proses pembuatan karya
13. Mas Brema yang telah mengajarkan dasar-dasar teknik cetak saring.
14. Mas Hafizh Hanani yang telah bersedia menjawab segala pertanyaan seputaran tugas akhir
15. Dewo Pigura yang telah menjalankan amanahnya untuk membuat pigura dengan tepat waktu.
16. Titik Kumpul Forum yang telah menjadi wadah berkesenian, diskusi, dan menjadi teman-teman yang bisa diandalkan.
17. Krack! Studio yang telah menjadi ruang belajar tentang segala hal cetak.
18. Gang Valorant, Pingpong, dan MPC Boyz yang telah menemani penulis bermain *games* maupun berkumpul bersama saat hidup sedang tidak baik-baik saja.
19. Teman-teman “Nawanata” Mahasiswa Jurusan Seni Murni Angkatan 2019 Institut Seni Indonesia

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan. Maka dari itu kritik dan juga saran yang membangun akan sangat diterima. Semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis secara pribadi, untuk institusi, untuk pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul	4
BAB II	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan.....	34
C. Konsep Penyajian	54
BAB III	55
A. Alat.....	55
B. Bahan.....	61
C. Teknik.....	64
D. Tahap Perwujudan.....	65
BAB IV	75
BAB V	104
DAFTAR PUSTAKA	106
WEBTOGRAFI	108
LAMPIRAN	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mesin Gashapon.....	8
Gambar 2.2 Thumbnail video pembukaan Kartu pemain FIFA Ultimate Team oleh Wroetoshaw.....	9
Gambar 2.3 Halaman Gachapon dalam game Maple Story.....	10
Gambar 2.4 Penampilan game Dragon Collection saat sedang dalam pertempuran	11
Gambar 2.5 Halaman wish (gacha) pada game Genshin Impact	12
Gambar 2.6 Bagan hubungan elemen pada game Genshin Impact.....	13
Gambar 2.7 Pengumuman kartu URs terbatas pada game School Idol Festival....	14
Gambar 2.8 Pengumuman kolaborasi game Honkai Impact 3rd dengan series Evangelion.....	15
Gambar 2.9 Standard Banner pada game Genshin Impact	16
Gambar 2.10 Limited Banner pada game Genshin Impact	16
Gambar 2.11 Exclusive Banner pada game Blue Archive yang berkolaborasi dengan series Toaru Kagaku no Railgun	17
Gambar 2.12 Limited Banner pada game Genshin Impact yang mengandung karakter limited (tengah) dan karakter yang rate up (kanan)	18
Gambar 2.13 Contoh tingkat eksklusivitas karakter pada game Fate Grand Order dari yang paling rendah (kiri) hingga yang paling tinggi (kanan)	19
Gambar 2.14 Halaman guarantee pada game Blue Archive dimana pemain dapat menukarkan poin dari hasil tarikan gacha untuk pasti mendapatkan karakter yang diinginkan.....	20
Gambar 2.15 Ekspresi penulis (kiri bawah) saat mendapatkan karakter eksklusif dengan pity rendah dalam game Blue Archive	21
Gambar 2.16 Penjelasan mekanisme fifty-fifty pada halaman petunjuk game Genshin Impact	22
Gambar 2.17 Penulis (avatar hijau pada bagian bawah) mendapatkan dua karakter eksklusif saat sedang membagikan layar ke teman-teman pada aplikasi discord..	22
Gambar 2.17 Penggambaran sederhana id, ego, dan superego	24
Gambar 2.18 Halaman pekerjaan harian beserta hadiah yang diberikan pada game Genshin Impact	26
Gambar 2.18 Halaman pekerjaan mingguan pada game Genshin Impact	26
Gambar 2.19 Indikator jumlah resin (stamina) yang dimiliki oleh pemain pada Genshin Impact	28
Gambar 2.20 Halaman penukaran resin untuk mendapatkan material dalam Genshin Impact	28

Gambar 2.21 Halaman battle pass dalam Genshin Impact	30
Gambar 2.22 Halaman penukaran mata uang dalam Genshin Impact	31
Gambar 2.23 Halaman penukaran fate dalam Genshin Impact.....	31
Gambar 2.24 Mata uang premium (kiri) dan gratis (kanan) dalam Genshin Impact	32
Gambar 2.25 Bagan warna dan kombinasi dari tinta Riso.....	36
Gambar 2.26 Roda warna dengan petunjuk rumus warna komplementer	36
Gambar 2.27 Foto paus sedang melompat pada permukaan laut.....	37
Gambar 2.28 Foto lumba-lumba yang sedang berada di permukaan laut.....	39
Gambar 2.36 Foto alat bertani.....	39
Gambar 2.30 Foto keping pion yang berada di tengah papan catur.....	41
Gambar 2.31 Foto keping pion yang berada di tengah papan catur.....	41
Gambar 2.32 Karya Utagawa Kuniyoshi yang menggambarkan roh rubah berekor 9 yang menakut-nakuti pangeran Hanzoku, Periode Edo abad ke-19	42
Gambar 2.33 Karya Jamie Reid; Suburban Pressure (Democracy), 61 x 45.7 cm, 2016.....	44
Gambar 2.34 Karya Tom Kristensen; Kaiju Manga #3 Dragon Bowling Fire, 18 x 25 cm, 2006.....	45
Gambar 2.35 Kalender primbon Tionghoa	46
Gambar 2.36 Desain jadwal konser grup Red Velvet yang terinspirasi kalender primbon Tionghoa.....	46
Gambar 2.37 Contoh sebuah meme menggunakan format meme berjudul ‘is this a pigeon?’	47
Gambar 2.38 Contoh penggunaan ben day dots pada rancangan karya Tugas Akhir ini	48
(Sumber: dokumentasi pribadi).....	48
Gambar 2.39 Contoh penggunaan garis pada rancangan karya Tugas Akhir ini..	49
Gambar 2.40 Contoh penggunaan bidang pada rancangan karya Tugas Akhir ini	50
Gambar 2.41 Contoh penggunaan bentuk (kumbang) pada rancangan karya Tugas Akhir ini	51
Gambar 2.42 Perbandingan komposisi karya Tom Kristensen, Kaiju Manga #1 Godzilla and the Fox, 21.5 x 29.5 cm, 2005 (kiri) dengan rancangan karya tugas akhir ini (kanan).	52
Gambar 2.43 Contoh penggunaan teks latin dan hiragana pada rancangan karya Tugas Akhir ini	53
Gambar 2.44 Contoh hasil tekstur dari susunan titik pada rancangan karya Tugas	

Akhir	53
Gambar 3.1 Screen	55
Gambar 3.2 Rakel.....	56
Gambar 3.3 Coater	56
Gambar 3.4 Spatula.....	57
Gambar 3.5 Kotak Penyinaran	57
Gambar 3.6 Water Jet Pump	58
Gambar 3.7 Timbangan digital	58
Gambar 3.8 Wadah plastik.....	59
Gambar 3.9 Hair dryer	59
Gambar 3.10 Laptop.....	60
Gambar 3.11 Meja Sablon.....	60
Gambar 3.12 Kertas Concorde Light Yellow yang telah dipotong.....	61
Gambar 3.13 Lakban Coklat	62
Gambar 3.14 Emulsi dan sensitizer.....	62
Gambar 3.15 Tinta Aqua Ink warna primer 1 litre.....	63
Gambar 3.16 Kertas hvs yang dioleskan minyak goreng.....	63
Gambar 3.17 Minyak Goreng	64
Gambar 3.18 Cairan M3 1 litre	64
Gambar 3.18 Syarat dan ketentuan penggunaan gambar pada website Unsplash ...	66
Gambar 3.19 Proses peracikan obat afdruck.....	67
Gambar 3.20 Proses coating racikan afdruck ke screen	68
Gambar 3.21 Proses menempelkan desain ke screen menggunakan minyak goreng	68
Gambar 3.22 Proses penyinaran screen	69
Gambar 3.23 Proses penyinaran screen	69
Gambar 3.24 Proses menyiapkan kertas	70
Gambar 3.25 Proses mencampur warna.....	70
Gambar 3.26 Proses menggesut screen	71
Gambar 3.27 Proses menjemur hasil cetak	71
Gambar 3.28 Proses menyesuaikan cetakan layer sebelumnya ke layer berikutnya yang telah dicetak ke plastik transparan.....	72
Gambar 3.29 Proses mengoleskan bayclin ke screen menggunakan kuas.....	72
Gambar 3.30 Proses mengoleskan bayclin ke screen menggunakan kuas.....	73
Gambar 3.31 Proses tandatangan pada karya.....	73
(Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	73

Gambar 3.32 Proses mengencangkan sekrup pada pigura	74
Gambar 3.33 Karya yang telah dipigura siap dipajang	74
Gambar 4.1 Whale, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42cm, 2024	75
Gambar 4.2 Dolphin, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42cm, 2024	77
Gambar 4.3 Daily Login, 1/5 Screenprint on Paper, 29x 42cm, 2024	78
Gambar 4.4 F2P, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42cm, 2024	80
Gambar 4.5 Farming, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42cm, 2024	82
Gambar 4.6 Rest in Pity, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42cm, 2024	84
Gambar 4.7 SSR, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024	86
Gambar 4.8 Common Rarity, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024	88
Gambar 4.9 Oh Baby a Triple!, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024	90
Gambar 4.10 Bug Fixes, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42 cm, 2024	92
Gambar 4.11 Maintenance, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42 cm, 2024	94
Gambar 4.12 Meta Slave, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024	96
Gambar 4.13 Power Creep, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42cm, 2024	98
Gambar 4.14 Waifu & Husbando, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024	100
Gambar 4.15 Gameplay Loop, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42cm, 2024	102

ABSTRAK

Berawal dari kegemaran bermain *video games*, yang kemudian menjadi sebuah pintu masuk ke dunia *games* bergenre *gacha*. Sebuah rasa cemas muncul saat kegemaran tersebut kemudian berdampak negatif ke berbagai faktor kehidupan sehari-hari seperti sosial, kesehatan, hingga finansial. Pengalaman tersebut kemudian dijadikan sebuah rumusan dalam penciptaan karya dengan teknik seni grafis yang bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat luas terhadap bahanya dari *games* bergenre *gacha* ini. Dengan praktek transaksi mikro berbasis peluang, *games gacha* dapat menyebabkan pemainnya haus akan dopamin yang menyebabkan adiksi. Karya yang diwujudkan merupakan kritik terhadap *games gacha* yang mengeksploitasi pemainnya demi keuntungan moneter. Agar pesan lebih mudah tersampaikan, perwujudan karya menggunakan metode apropriasi atau plesetan dari media yang sering dikonsumsi masyarakat terutama para penghuni internet. Ke-lima belas karya dicetak menggunakan teknik cetak saring yang dinilai adalah teknik yang paling mudah untuk menerjemahkan desain digital namun tetap mempertahankan sentuhan karya tradisional. Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini juga menjadi suatu momen untuk mengevaluasi diri terhadap pilihan irasional yang telah dilakukan saat sedang dalam pengaruh *game gacha*, sehingga dapat dinilai menjadikan pengalaman negatif menjadi suatu yang produktif adalah sebuah capaian yang perlu diapresiasi.

Kata kunci: *video games*, transaksi, *gacha*, adiksi, cetak saring, seni grafis

ABSTRACT

Started from the love of playing video games, which then became a gateway into the world of gacha games. A feeling of doubt appeared as that passion started to negatively impact certain aspects of day to day life, such as in a social, health, and financial manner. This experience was then used as a formula for creating print based works that are meant to inform the public about the dangers of these types of games. With its practices of using chance based micro transactions, gacha games make its players crave dopamine which inturn would cause addiction. These works that are made are meant to be a criticism for these types of games who exploit their players for monetary profits. In order to easily communicate the message a method of appropriation of daily consumed media by the public and internet users is used. The fifteen print based works that are printed uses screen printing which is deemed the easiest way of interpreting digital design while still keeping the craftsmanship of traditional art. In the process of working on this final assignment, it also became a moment to evaluate oneself regarding the irrational decisions that had been made while under the influence of the gacha game, so inasense turning a negative experience into something productive is an achievement that needs to be appreciated.

Key words: *video games, transaction, gacha, addiction, screenprinting, print*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan *video games* merupakan bagian hidup dari kebanyakan masyarakat, terutama generasi milenial dan Z. Setidaknya 3.24 milyar dari penduduk bumi pernah atau aktif bermain *video games* (Statista 2021), tidak terkecuali penulis. Sejak umur 9 tahun penulis sudah aktif bermain *games* terutama permainan *multiplayer* kompetitif seperti Counter-Strike atau Dota yang memerlukan lebih dari 1 orang pemain untuk memainkannya. Bersama teman-teman penulis, bermain *games* menjadi sarana untuk bergaul serta melepas penat setelah waktu pulang sekolah. Namun dewasa ini setelah teman-teman penulis sibuk dengan kehidupannya masing-masing akhirnya permainan-permainan tersebut sudah mulai jarang dimainkan. Untuk mengisi kekosongan ini penulis mulai merambah ke permainan *singleplayer* yaitu permainan yang hanya dimainkan seorang diri, dan salah satu judul yang kerap dimainkan secara terus menerus adalah *Genshin Impact*.

Genshin Impact merupakan permainan *role play* yang dikembangkan oleh *HoyoVerse* dan dipublikasikan pada tahun 2021. Dalam *game* tersebut pemain bermain sebagai salah satu dari kakak beradik yang terpisahkan saat sedang berpetualang ke dimensi lain. Tujuan pemain adalah untuk mencari saudaranya yang hilang di sebuah dunia bernama *Teyvat*. Dalam perjalanan mencari saudaranya yang hilang pemain akan bertemu dengan berbagai penduduk asli dunia tersebut mulai dari para ksatria, koki, agen rahasia pemerintah, hingga dewa yang menjelma ke dalam badan manusia.

Aktivitas lain yang juga tetap harus diperhatikan saat bermain *Genshin Impact* adalah menaikkan level karakter, senjata, dan peralatan yang digunakan. Setiap harinya, penulis memainkan *game* ini setidaknya 15 menit dikarenakan setiap aktivitas produktif dikunci di balik pagar waktu atau dalam *game* ini disebut sistem *resin*. Setiap 8 menit pemain diberikan jatah 1 *resin* dan akan penuh di angka 160 dan aktivitas-aktivitas produktif umumnya memerlukan 20-40 *resin* untuk sekali jalan. Sehingga rasanya mubazir jika pemain tidak

menghabiskan jatah resin pada hari tersebut. Hal ini tentu dapat dibilang sudah seperti bagian hidup maupun pekerjaan *part-time*. Belum lagi demi mendapatkan karakter-karakter unik yang dapat dimainkan, pemain harus mengumpulkan mata uang virtual yang kemudian dapat ditukarkan dengan mata uang virtual lainnya untuk melakukan *wish* atau yang lebih sering disebut dengan *gacha*.

Kata *gacha* sendiri berasal dari “*Gashapon*”, sebuah mesin penjual otomatis dari Jepang yang menjual mainan kapsul. *Gashapon* mendapatkan namanya dari onomatopoeia suara yang dikeluarkan saat pembeli memutar engkolan pada mesin “*gacha-gacha*”, dan saat suara mainannya terjatuh ke tempat pengambilan “*pon*”. Hal yang unik dari *gashapon* adalah pembeli tidak akan tahu mainan apa yang akan didapatkan, dan mainan-mainan di dalam *Gashapon* umumnya terbagi berdasarkan tingkatan kelangkaan atau eksklusivitas, mulai dari yang umum hingga langka. Sama seperti mesin aslinya, dalam *game* *Genshin Impact* pemain hanya mendapatkan “kesempatan” untuk mendapatkan karakter yang diinginkan dan semuanya bergantung kepada keberuntungan.

Untuk dapat melakukan *gacha* hingga mendapatkan karakter yang diinginkan setidaknya perlu waktu 1-2 bulan memainkan *game* secara konsekutif setiap harinya, belum lagi untuk mengumpulkan material untuk menaikkan level, *skill*, dan peralatan dari satu karakter. Pengembang dari *game* ini tahu bahwa waktu para pemainnya berharga, maka dari itu mereka memberi alternatif untuk dapat menukar waktu para pemain dengan membayar menggunakan uang asli. Tidak hanya *Genshin Impact*, masih banyak lagi permainan *video games* yang menerapkan praktek ini, terutama pada market permainan *game mobile*. Beberapa nama besar dalam industri praktek *game* ini antara lain adalah *Fate Grand Order*, *Arknights*, dan *Cookie Run*.

Saat memainkan *Genshin Impact* penulis sangat sering lupa dengan waktu maupun skala prioritas. Mulai dari lupa makan, tidur malam, hingga lebih memilih untuk berdiam di rumah dibandingkan bergaul dengan teman. Semua ini dilakukan karena awalnya penulis tidak ingin mengeluarkan sepeser uang pun ke dalam *game* ini sehingga harus bekerja ekstra keras demi mengumpulkan segala sumber daya yang dibutuhkan dalam *game*. Namun berkat tekanan secara desain dalam *game* tersebut akhirnya pada suatu hari penulis melakukan transaksi

pertamanya dalam *game* tersebut, dan hal itu kemudian menjadi awalan dari sebuah spiral yang terus menerus menuju ke sebuah lubang yang gelap. Lubang tersebut merupakan sebuah paradoks saat kerugian terasa jika tidak memainkan *Genshin Impact* setiap harinya karena sudah mengeluarkan sejumlah uang ke dalamnya, dan karena *game* tersebut dimainkan tiap hari maka tidak ada salahnya untuk kembali menginvestasikan sejumlah uang mengetahui kami berada di dalamnya untuk jangka panjang.

Pengalaman ketergantungan tersebut menurut penulis merupakan sesuatu yang dialami oleh para pemain *game* dari seluruh ujung belahan dunia. Seni merupakan media ekspresi dan bercerita, sehingga dirasa bahwa cerita penulis layak untuk disuarakan dan pengalaman tersebut cocok untuk dijadikan landasan dari tema dalam tugas akhir penciptaan.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang yang telah disampaikan di atas, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman pribadi sebagai pecandu game *gacha* dijadikan ide untuk membuat karya seni grafis?
2. Bagaimana memvisualisasikan ide sebagai pecandu game *gacha* dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Dari latar belakang yang telah disampaikan di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini antara lain adalah:

1. Mengalihkan adiksi terhadap game *gacha* sebagai sesuatu yang produktif.
2. Menginformasikan bahaya sistemika *gacha* dan gratifikasi instan yang terdapat pada media yang dikonsumsi oleh masyarakat sehari-hari.
3. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Adapun manfaat dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah:

1. Masyarakat mendapatkan informasi tentang bahaya game *gacha*.
2. Mahasiswa yang mengambil tugas akhir setelah penulis akan mendapatkan referensi baru pada topik *game gacha*.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang apa yang akan dibahas dalam tugas akhir ini, ada baiknya judul ditafsirkan maknanya terlebih dahulu. Arti yang dapat ditafsirkan dari judul “Praktek Predatorial *Gacha* dalam *Video Games* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” adalah sebagai berikut:

1. Adiksi

Didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental, dan kesejahteraan finansial individu (Young 2011)

2. *Video Games*

Permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pengguna dengan *user interface* atau perangkat input (seperti *joystick*, *controller*, *keyboard*, atau perangkat *motion sensing*) untuk menciptakan pengalaman visual dari suatu layar. Umumnya, media ini dapat ditemukan dalam format video di televisi, monitor komputer, layar datar, atau layar sentuh pada perangkat genggam, atau bahkan di headset realitas virtual (Wills 2019).

3. *Gacha*

/ga·cha/ /ガチャ/ berasal dari kata *gashapon /ga·sha·pon/ /ガシヤポン/* merupakan merek dagang milik *Bandai* di antara berbagai mesin penjual mainan otomatis yang berasal dari tahun 1960 an, yang kemudian patennya didaftarkan oleh Takara Tomy dan Kaiyodo (Japan Platform for Patent Information 1995). Modern ini kata *gacha* memiliki arti mekanik dari mesin *gashapon* yang diimplementasikan ke dalam permainan *video games* dimana pemain dibujuk untuk menghabiskan mata uang virtual yang dapat dibeli dengan uang fisik demi mendapat barang virtual secara acak (Rentia dan Karaseva 2022).

4. Ide

rancangan yang tersusun di dalam pikiran. Memiliki arti serupa dengan gagasan atau cita-cita. Ide yang dalam kajian menyangkut syarat gambaran imajinatif utuh yang melintas cepat (Suharso dan Retnoningsih, 2005).

5. Penciptaan

proses, cara, atau sebuah perbuatan menciptakan suatu yang baru yang belum pernah ada (Suharso dan Retnoningsih, 2005).

6. Karya

Hasil perbuatan atau ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya (Suharso dan Retnoningsih, 2005).

7. Seni Grafis

Merupakan ungkapan seni rupa dwi matra yang memanfaatkan media cetak yang memungkinkan membuat karya dengan volume yang banyak. Sehingga karya seni grafis pada umumnya berjumlah lebih dari satu (jamak), hal ini yang membedakannya dari seni media lain seperti seni lukis yang bersifat tunggal (Raharjo 1986).

Berdasarkan uraian judul maka makna judul dari Adiksi *Video Games Gacha* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis ini adalah perilaku kebiasaan yang menyebabkan efek negatif secara rohani maupun jasmani yang diakibatkan oleh permainan *Video Games* yang mengimplementasikan sistem monetasi *Gacha*. Bahasan tersebut kemudian akan dikemas menggunakan teknik seni grafis yang memungkinkan karya dicetak berulang kali.