

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA
PENYADARAN TERHADAP DAMPAK
NEGATIF MIKROTRANSAKSI GIM GACHA**

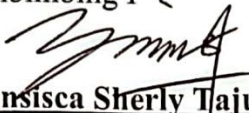


**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYADARAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MIKROTRANSAKSI GIM GACHA diajukan oleh Dwi Febriantika Sari, NIM 2112781024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Pembimbing II


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

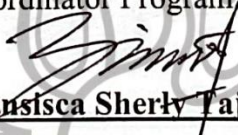
NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN. 0025118007

Cognate/Penguji Ahli


FX. Widiatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 1999031 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Febriantika Sari
NIM : 2112781024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYADARAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MIKROTRANSAKSI GIM GACHA** merupakan karya asli Perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang tercantum sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam pedoman laporan Tugas Akhir dan daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh Perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Dwi Febriantika Sari

2112781024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Febriantika Sari
NIM : 2112781024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Melihat perkembangan bidang akademi khususnya pada Desain Komunikasi Visual, melalui tulisan ini Perancang memberikan karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYADARAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MIKROTRANSAKSI GIM GACHA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan ke media lain, mengelola pada pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas hingga mempublikasikan di internet untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada Perancang. Demikian pernyataan ini dibuat oleh Perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Dwi Febriantika Sari

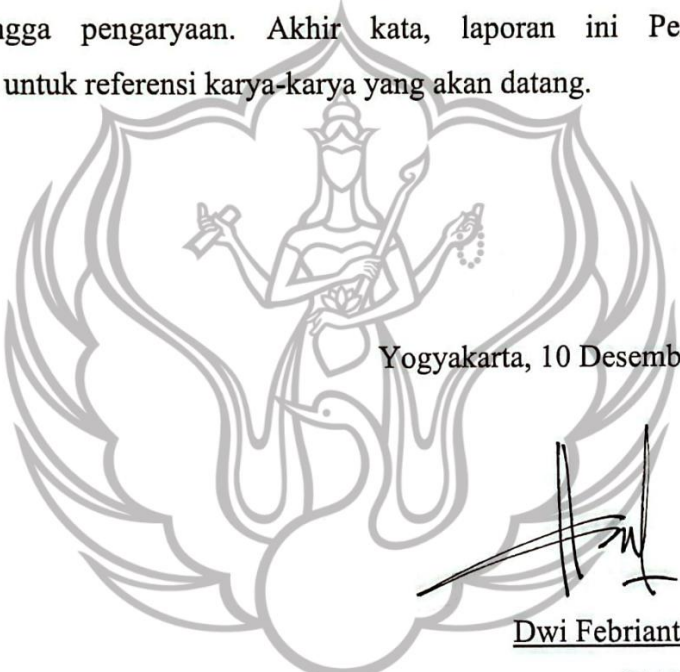
2112781024

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT. dengan segala rahmat dan izin-Nya sehingga laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Sebagai Media Penyadaran Dampak Negatif Mikrotransaksi pada Gim Gacha ini dapat diselesaikan oleh Perancang.

Perancangan ini mengangkat topik penyadaran tentang dampak negatif dari pembelian dalam gim gacha, serta bagaimana perilaku impulsif dan FoMO menjadi alasan dibaliknya.

Melalui komik, Perancang mencoba membawakan pesan secara lebih dekat. Meski demikian, perancangan ini tidak luput dari kekurangan segi penulisan hingga pengayaan. Akhir kata, laporan ini Perancang persembahkan untuk referensi karya-karya yang akan datang.



Yogyakarta, 10 Desember 2025



Dwi Febriantika Sari

2112781024

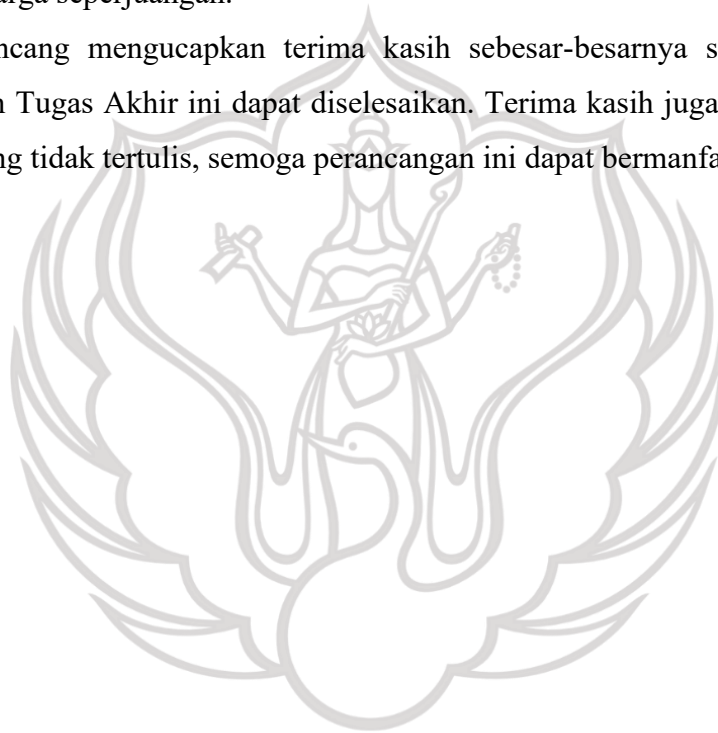
UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Perancang panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, Perancang mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses perancangan dan penulisan laporan ini.

1. Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta.
3. Ketua Jurusan Desain, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program studi jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, juga selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah melanjutkan pembimbingan sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.
5. Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 atas inspirasi dan bimbingannya, serta senantiasa mendengarkan Perancang selama proses pembuatan cerita komik.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 atas ilmu dan bimbingannya dari ide hingga proses penulisan laporan yang baik dan benar.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli (*Cognate*) atas ilmu dan perbaikannya yang membuat perancangan ini lebih baik.
8. Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Dosen Wali yang senantiasa mengarahkan dan mendo'akan.
9. Seluruh Dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Mamah, Bapak, dan Aa' yang senantiasa memberi dukungan, *mental support*, dan do'a.

11. Keluarga besar di Bojonegoro, Lamongan, dan Surabaya yang senantiasa memberi dukungan dan do'a.
12. Warga Kos BSM, teman seperjuangan: Via dan Lele yang tidak bosan-bosan menemani dan memberi semangat.
13. Mendoan, teman seperjuangan: Zalfa, Berlin, Nesha, Alyssa, dan Bia yang selalu bahu-membahu menyemangati dan melengkapi.
14. Pienon dan Cholde yang senantiasa menjadi penyemangat.
15. Liam, Ryo, dan segenap warga Horologium.
16. Semua teman-teman dari Mayura, Angkatan 21 yang telah menjadi keluarga seperjuangan.

Perancang mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya sehingga Perancangan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Terima kasih juga kepada jasa-jasa yang tidak tertulis, semoga perancangan ini dapat bermanfaat.



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYADARAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MIKROTRANSAKSI GIM GACHA

Oleh: Dwi Febriantika Sari
NIM: 2112781024

Gim gacha adalah gim yang memiliki sistem mendapatkan karakter atau *item* berbasis peluang. Perkembangan gim gacha di Indonesia mendorong meningkatnya kegiatan mikrotransaksi atau pembelian dalam gim di kalangan Gen Z. Sistem peluang, *banner* terbatas, serta mekanisme *pity* membuat pemain rentan mengalami perilaku impulsif dan *fear of missing out* atau FoMO. Perancangan komik ini dilakukan untuk menjadi pengingat, refleksi, serta representatif dari pemain gim gacha. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah 5W 1H, sedangkan untuk merancang komik digunakan metode *design thinking*, yang di dalamnya terdapat proses *emphatise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangannya adalah komik pendek bergenre *slice of life* dan komedi, serta bercerita menggunakan analogi sehingga ringan untuk dibaca. Komik ini diunggah di sosial media *Instagram* untuk menjangkau audiens Gen Z lebih luas.

Kata kunci: Gim Gacha, mikrotransaksi, Gen Z, FoMO, komik pendek

ABSTRACT

DESIGNING A COMIC AS AN AWARENESS MEDIUM FOR THE NEGATIVE IMPACTS OF GACHA GAME MICROTRANSACTIONS

*By: Dwi Febriantika Sari
Student ID Number: 2112781024*

Gacha games are games that use a probability-based system to obtain characters or items. The rapid growth of gacha games in Indonesia has led to an increase in microtransaction activities among Generation Z players. Probability-based mechanics, limited-time banners, and pity systems make players vulnerable to impulsive behavior and fear of missing out (FoMO). This comic design project aims to serve as a reminder, a medium for reflection, and a representation of gacha game players' experiences. The design method used in this project is design thinking, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The outcome of this project is a short comic in the slice of life and comedy genre, presented through analogies to create a light and engaging reading experience. The comic is published on Instagram to reach a wider Generation Z audience.

Keywords: Gacha games, microtransactions, Generation Z, FoMO, short comics

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
H. Skematika Perancangan.....	7
BAB II	
A. Tinjauan Topik Perancangan.....	8
1. Tinjauan Gim Gacha	8
2. Tinjauan Mikrotransaksi	13
3. Tinjauan Kontrol Diri.....	15
4. Tinjauan Beberapa Judul Gim Gacha.....	18
B. Tinjauan Komik.....	29
C. Tinjauan Media Serupa.....	41
D. Tinjauan Gen Z.....	45
E. Analisis Data Lapangan	47
F. Analisis Data 5W 1H	65
G. Kesimpulan dan Usul Pemecahan Masalah	68

BAB III

A. Konsep Media	69
B. Konsep Kreatif.....	70
C. Program Kreatif.....	84

BAB IV

A. Penjaringan Ide.....	95
1. Studi Visual Unsur Properti	95
2. Studi Visual Karakter Tokoh.....	102
3. Studi Visual Unsur Arsitektual	112
4. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	117
5. Layout Komik Keseluruhan	122
6. Layout Sampul Depan dan Belakang.....	122
7. Desain Judul	123
8. Storyboard	124
9. Final Desain.....	130
B. GSM	146
C. Poster Pameran.....	150
D. Katalog Pameran	151
E. Media Pendukung Lain.....	153

BAB V

A. Kesimpulan	154
B. Saran	155

DAFTAR PUSTAKA	157
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	162
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toko gachapon	8
Gambar 2.2 Contoh item gachapon Bandai Co.....	9
Gambar 2.3 Bola plastik berisi mainan gachapon.....	9
Gambar 2.4 Gim gacha pertama.....	10
Gambar 2.5 Kelangkaan item star system dan letter system.....	11
Gambar 2.6 Contoh banner gim gacha Genshin Impact	12
Gambar 2.7 Peluang mendapatkan item di Genshin Impact	12
Gambar 2.8 Contoh soft currency dan hard currency	14
Gambar 2.9 Hard currency yang dijual secara bundling dengan bonus.....	15
Gambar 2.10 Poin yang menjadikan gim gacha adiktif.....	17
Gambar 2.11 Keterikatan emosional dengan karakter fiksi	18
Gambar 2.12 Contoh gameplay Genshin Impact	19
Gambar 2.13 Layar hasil gacha di Genshin Impact	20
Gambar 2.14 Contoh gameplay Honkai Star Rail.....	22
Gambar 2.15 Layar hasil gacha di Honkai Star Rail.....	23
Gambar 2.16 Layar hasil gacha di Love and Deepspace	26
Gambar 2.17 Contoh buku komik.....	30
Gambar 2.18 Contoh komik strip.....	31
Gambar 2.19 Contoh komik web	31
Gambar 2.20 Contoh komik yang dibuat secara digital.....	33
Gambar 2.21 Contoh pen tablet	33
Gambar 2.22 Contoh panel dan parit	35
Gambar 2.23 Closure panel ke panel & aksi ke aksi	39
Gambar 2.24 Closure subyek ke subyek & adegan ke adegan	39
Gambar 2.25 Closure aspek ke aspek & non sequitur	40
Gambar 2.26 Visual komik 50:50	42
Gambar 2.27 Visual komik Ghosty Comic	43
Gambar 2.28 Visual komik The Woke Salaryman	44
Gambar 2.29 Contoh kasus 1	47

Gambar 2.30 Contoh kasus 2	47
Gambar 2.31 Contoh kasus 3	48
Gambar 2.32 Contoh kasus 4	48
Gambar 2.33 Usia responden	51
Gambar 2.34 Status pekerjaan responden	51
Gambar 2.35 Rata-rata uang yang dikeluarkan responden	52
Gambar 2.36 Hasil kuesioner likert 1	53
Gambar 2.37 Hasil kuesioner likert 2	54
Gambar 2.38 Hasil kuesioner likert 3	54
Gambar 2.39 Hasil kuesioner likert 4	55
Gambar 2.40 Hasil kuesioner likert 5	56
Gambar 2.41 Hasil kuesioner likert 6	56
Gambar 2.42 Hasil kuesioner likert 7	57
Gambar 2.43 Hasil kuesioner likert 8	57
Gambar 2.44 Hasil kuesioner likert 9	58
Gambar 2.45 Hasil kuesioner tulis 1	59
Gambar 2.46 Hasil kuesioner tulis 2	59
Gambar 2.47 Hasil kuesioner tulis 3	61
Gambar 2.48 Hasil kuesioner tulis 4	62
Gambar 2.49 Hasil kuesioner tulis 5	63
Gambar 3.1 Referensi gaya ilustrasi	91
Gambar 3.2 Referensi gaya panel	92
Gambar 3.3 Balon kata yang akan digunakan	92
Gambar 3.4 Contoh tone warna pada alur utama komik	93
Gambar 3.5 Contoh tone warna pada alur pencerita	93
Gambar 4.1 Referensi produk	95
Gambar 4.2 Properti produk pada komik	95
Gambar 4.3 Properti produk mi instan pada komik	96
Gambar 4.4 Properti produk onigiri dan minuman kaleng pada komik	96
Gambar 4.5 Referensi rak toko dan struk belanja	96
Gambar 4.6 Properti rak toko pada komik	97
Gambar 4.7 properti struk belanja pada komik	97

Gambar 4.8 Referensi produk pendukung	98
Gambar 4.9 Properti pendukung pada komik	98
Gambar 4.10 Referensi hasil gacha	99
Gambar 4.11 Hasil gacha pada komik	99
Gambar 4.12 Toko kristal di game	100
Gambar 4.13 Toko kristal game pada komik	100
Gambar 4.14 Referensi conveyor belt sushi	101
Gambar 4.15 Conveyor belt sushi pada komik	101
Gambar 4.16 Sushi di conveyor belt pada komik	102
Gambar 4.17 Referensi pegawai minimarket	102
Gambar 4.18 Pakaian minimarket Yasu	103
Gambar 4.19 Yasu pada komik	103
Gambar 4.20 Referensi pakaian Fei	104
Gambar 4.21 Desain Fei pada komik	104
Gambar 4.22 Desain Fei pada komik EP 11	105
Gambar 4.23 Fei memiliki kantung mata	105
Gambar 4.24 Referensi pakaian Pim	106
Gambar 4.25 Desain Pim pada komik	106
Gambar 4.26 Desain rambut Pim pada komik	107
Gambar 4.27 Referensi baju Alya	107
Gambar 4.28 Desain Alya	108
Gambar 4.29 Alya pada komik	108
Gambar 4.30 Desain Chio pada komik	109
Gambar 4.31 Chio dan Fei pada EP 11	109
Gambar 4.32 Referensi karakter devil dan angel	110
Gambar 4.33 Devil Pim dan Angel Pim pada komik	110
Gambar 4.34 Alya saat masih kuliah pada komik	111
Gambar 4.35 Teman Alya pada komik	111
Gambar 4.36 Referensi bagian kasir minimarket	112
Gambar 4.37 Bagian kasir Tomo Mart pada komik	112
Gambar 4.38 Bagian kasir Tomo Mart pada komik	113
Gambar 4.39 Referensi bagian depan minimarket	113

Gambar 4.40 Referensi bagian depan minimarket	114
Gambar 4.41 Bagian depan Tomo Mart pada komik	114
Gambar 4.42 Bagian depan Tomo Mart & studio di sebelahnya	114
Gambar 4.43 Referensi district game	115
Gambar 4.44 Shop district pada komik	115
Gambar 4.45 Toko kristal pada komik	116
Gambar 4.46 Kamar kos Fei pada komik	116
Gambar 4.47 Referensi panel tumpuk tiga	117
Gambar 4.48 Panel tumpuk tiga pada komik	118
Gambar 4.49 Referensi objek keluar panel	119
Gambar 4.50 Objek keluar panel pada komik	119
Gambar 4.51 Referensi balon kata menumpuk panel	120
Gambar 4.52 Balon kata menumpuk panel pada komik	120
Gambar 4.53 Referensi bentuk balon kata	121
Gambar 4.54 Bentuk balon kata pada komik	121
Gambar 4.55 Salah satu keseluruhan layout komik	122
Gambar 4.56 Layout depan dan belakang komik	122
Gambar 4.57 Desain judul komik	123
Gambar 4.58 Layout komik di Instagram	140
Gambar 4.59 Karakter intro Yasu di Instagram	141
Gambar 4.60 Karakter intro Fei di Instagram	141
Gambar 4.61 Karakter intro Pim di Instagram	142
Gambar 4.62 Karakter intro Alya di Instagram	142
Gambar 4.63 Karakter intro Chio di Instagram	143
Gambar 4.64 Meme alt scene Episode 1 di Instagram	143
Gambar 4.65 Meme dari Episode 6 di Instagram	144
Gambar 4.66 Meme alt scene Episode 11 di Instagram	144
Gambar 4.67 Meme dari Episode 10 di Instagram	145
Gambar 4.68 Cover depan dan belakang GSM	146
Gambar 4.69 GSM halaman 1-8	147
Gambar 4.70 GSM halaman 9-14	148
Gambar 4.71 Mockup GSM tampak luar	149

Gambar 4.72 Mockup GSM tampak dalam	149
Gambar 4.73 Poster pameran	150
Gambar 4.74 Isi katalog pameran	151
Gambar 4.75 Mockup katalog sisi 1	152
Gambar 4.76 Mockup katalog sisi 2	152
Gambar 4.77 Media pendukung lainnya	153
Gambar 4.78 Gacha photocard	153



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skematika perancangan	7
Tabel 2.1 Jenis-jenis gacha	11
Tabel 2.2 Model bisnis gim	13
Tabel 2.3 Rangkuman tinjauan gim gacha	28
Tabel 3.1 Sinopsis semua episode komik	78
Tabel 3.2 Storyline komik	85
Tabel 3.3 Analogi minimarket dan conveyor belt restaurant	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Komik sebagai Media Penyadaran terhadap Dampak Negatif Mikrotransaksi Gim Gacha

B. Latar Belakang

Model gim gacha semakin menarik banyak pemain. *Genshin Impact* sebagai contoh, diambil dari Priori Data, gim ini sangat populer dengan rata-rata 65 juta pemain aktif di bulan Desember 2024 (Gill, 2025). Gim gacha merupakan gim dengan model F2P atau *free-to-play*, yaitu gim yang dapat diunduh dan dimainkan secara gratis. Pendapatan *developer* gim gacha dari pemain yang melakukan mikrotransaksi, yaitu pembelian mata uang virtual dalam gim yang disebut *currency* (Koeder, et al, 2018: 4). *Currency* inilah yang digunakan untuk melakukan gacha, yaitu menarik (*pull*) karakter atau *item* secara acak.

Meski gim gacha dapat dimainkan secara gratis, ada berbagai motivasi pemain untuk membeli *currency*. Dalam pra-survei yang telah dilakukan, terdapat 45 pemain gim gacha dengan 36 diantaranya pernah melakukan mikrotransaksi. Mereka mengatakan beberapa alasan seperti keinginan untuk *pull* karakter atau *item*, menambah tabungan *currency*, dan atau membeli *skin* karakter. Karena hubungannya dengan pembelian, dalam gim gacha diperlukan kontrol diri yang baik. Kontrol diri atau *self control* merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan perilaku diri yang tidak diinginkan sehingga mampu menahan tingkah laku impulsif (Ulayya & Mujiasih, 2020: 275). Jika pemain memiliki kontrol diri yang buruk, maka berpotensi melakukan mikrotransaksi secara impulsif, dan dapat berdampak negatif bagi pemain itu sendiri, diantaranya masalah finansial dan emosional.

Gen Z menjadi pemain dengan berbagai faktor yang mempengaruhi kontrol dirinya terhadap mikrotransaksi gim gacha. Sebagian dari Gen Z sudah menjalani pendidikan akhir seperti SMA dan mahasiswa, serta sebagian

lainnya mulai memasuki dunia kerja pada tahun 2020 (Nurlaila et al, 2024), menunjukkan banyak dari mereka masih belajar mengelola uang, sehingga berisiko ketika melakukan mikrotransaksi. Gen Z juga gemar bergabung ke dalam komunitas *online* (Nurlaila et al, 2024). Dalam komunitas gim gacha, banyak pemain membagikan pencapaiannya, membuat Gen Z rentan terhadap FoMo (*fear of missing out*). Hasil analisis sebelumnya yang dilakukan oleh Yulianto et al (2024), menunjukkan FoMo menjadi faktor yang merugikan bagi kesehatan keuangan Gen Z.

Dari pengamatan pada komunitas *online* gim gacha, beberapa kasus telah menunjukkan bagaimana kontrol diri yang buruk dapat berdampak negatif terhadap pemain. Salah satu contohnya adalah pemain pada komunitas gim gacha di Reddit, menghabiskan 800 dolar secara impulsif hanya dalam waktu satu jam untuk gim gacha, *Star Ocean: Anamnesis*. Baru setelah itu, ia menyadari uang yang digunakan adalah uang sewa gedung miliknya. Kejadian seperti ini dapat menimpa siapa saja, tetapi karakteristik Gen Z yang cenderung FoMo membuat mereka semakin rentan terhadap perilaku impulsif dalam mikrotransaksi gim gacha.

Dengan meningkatnya jumlah gim yang menggunakan sistem gacha, penting untuk meningkatkan kesadaran pemain mengenai potensi dampak negatif mikrotransaksinya, khususnya bagi pemain Gen Z. Sebelumnya, Reza, Supriadi, dan Melga (2023) telah mengangkat isu dampak negatif mikrotransaksi gim gacha dalam sebuah perancangan *web* komik. Target audiens yang dituju perancangannya hanya mahasiswa yang kecanduan mikrotransaksi. Maka, dalam perancangan ini digunakan pendekatan yang berbeda, yaitu komik pendek sebagai media penyadaran bagi pemain Gen Z. Komik yang dirancang akan berbentuk seri, agar dapat mengeksplorasi berbagai cerita untuk Gen Z dengan tema yang sama.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan terhadap pemain gim gacha, mayoritas responden menunjukkan ketertarikan terhadap media komik pendek yang membahas tentang gim gacha. Selain itu, hampir semua responden merupakan penggemar anime atau manga. Hal tersebut sejalan dengan gaya anime yang dipakai gim gacha populer seperti *Genshin Impact*

dan *Honkai Star Rail*. Maka dari itu, gaya yang digunakan dalam komik ini mengadaptasi anime atau manga.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik sebagai media penyadaran terhadap dampak negatif mikrotransaksi gim gacha bagi pemain Gen Z?

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam perancangan ini tidak meluas dan tanpa mengurangi tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam perancangan komik ini adalah sebagai berikut:

1. Topik Perancangan

Perancangan fokus pada konteks mikrotransaksi dalam gim gacha, tanpa membahas konteks lain seperti kecanduan gim secara umum atau ekonomi industri gim secara keseluruhan.

2. Target audiens

Target audiens dari perancangan ini adalah pemain gim gacha dari Gen Z yang berusia 15-27 tahun, dikelompokkan menjadi SMA, mahasiswa, dan pekerja (dewasa awal).

3. Objek Perancangan

Objek perancangan ini berupa seri komik pendek yang dibuat dalam bentuk digital.

4. Lokasi & Tahun

Lokasi perancangan yang dituju adalah Indonesia dan perancangan akan dilakukan pada tahun 2025.

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini merancang seri komik pendek sebagai media penyadaran terhadap dampak negatif mikrotransaksi gim gacha bagi pemain Gen Z, dengan harapan pemain dapat bermain gim gacha dengan kontrol diri yang lebih baik.

F. Manfaat Perancangan

Perancangan komik ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Mahasiswa

Perancangan komik ini dapat menjadi wawasan dan menambah referensi ilmu pengetahuan dalam merancang komik pendek.

2. Institusi

Perancangan komik ini dapat menjadi referensi tambahan bagi akademi serta menambah kepustakaan terkait gim dan komik.

3. Masyarakat Umum

Perancangan diharapkan dapat menjadi media pemahaman tentang potensi dampak negatif mikrotransaksi dalam gim gacha.

4. Target Audiens

Perancangan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang potensi dampak negatif mikrotransaksi dalam gim gacha, serta target audiens dapat bermain gim dengan kontrol diri yang lebih baik.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran skripsi ini, diperlukan penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan. Diantaranya adalah :

1. Gim Gacha

Gim gacha termasuk ke dalam model bisnis gim F2P atau *free-to-play*, dimana gim dapat diunduh dan dimainkan secara gratis, serta adanya mikrotransaksi dalam gimnya. Pemain dapat mengumpulkan uang virtual di dalam gim secara gratis, atau membelinya dengan uang asli. Uang virtual digunakan untuk gacha. (Koeder et al, 2018)

2. Gacha

Dijelaskan dalam Koeder et al (2018), gacha adalah sistem yang dapat mengeluarkan pilihan data, karakter, benda, dan sebagainya secara acak. Dengan mata uang virtual, pemain dapat melakukan gacha. Mirip seperti konsep awal dalam mesin kapsul *gachapon* di Jepang.

3. Mikrotransaksi

Mikrotransaksi dalam Tomic (2018) adalah pembelian konten tambahan untuk menambah kepuasan bermain atau mendapatkan sesuatu yang tidak ada dalam versi gratis gim. Berbagai konten yang dijual dalam mikrotransaksi tergantung pada genre sebuah gim, diantaranya karakter, *item*, kosmetik, mode khusus, atau tambahan waktu.

4. Currency

Currency adalah mata uang virtual dalam video gim yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Dijelaskan oleh Fang (2020) *currency* bisa didapatkan dari hadiah dalam gim, atau dibeli menggunakan uang asli.

5. Gen Z

Gen Z adalah generasi yang lahir setelah 1990-an dan tumbuh besar pada 2000-an, dimana dunia mengalami perubahan dengan adanya *web*, internet, *smartphone*, dan media digital (Singh & Dangmei, 2016 dalam Dolot, 2018)

H. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari survei lapangan (Alir, 2005). Data primer pada perancangan ini adalah pengalaman pemain gim gacha, khususnya yang sudah pernah melakukan mikrotransaksi.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari instansi dan sumber terkait, termasuk data-data dalam penelitian sejenis (Alir, 2005). Data sekunder pada perancangan ini adalah berbagai sumber yang membahas tentang mikrotransaksi, gim gacha, dan komik, seperti jurnal akademik, artikel berita, serta diskusi di komunitas gim gacha.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka & Studi Visual

Studi pustaka yaitu menganalisis bacaan yang membahas mikrotransaksi dan gim gacha. Studi visual yaitu mencari referensi gaya yang akan

digunakan dalam komik, seperti ciri khas visual gim gacha, gaya ilustrasi, serta gaya panel komik pendek.

b. Kuesioner & Wawancara

Menyebarkan kuesioner kepada para pemain gim gacha guna mendapatkan data primer serta mencari narasumber yang cocok untuk diwawancarai lebih lanjut tentang pengalamannya terhadap mikrotransaksi dan gim gacha.

3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka membahas konsep dan hasil dari penelitian atau perancangan sebelumnya, guna mendukung perancangan komik penyadaran terhadap dampak negatif mikrotransaksi gim gacha ini.

Pada perancangan sebelumnya, topik mikrotransaksi gim gacha diangkat dalam *Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Informasi Waspada Bahaya Mekanisme Gambling di dalam Game pada Remaja* oleh Reza, Supriadi, dan Melga (2023). Perancangan tersebut menggunakan media *web* komik dan fokus masalahnya adalah kecanduan mikrotransaksi gim gacha pada mahasiswa. Hasil dari perancangannya berupa *web* komik dengan pendekatan *slice of life*. Maka dalam perancangan kali ini, akan digunakan pendekatan yang berbeda yaitu seri komik pendek untuk menjangkau target audiens Gen Z secara lebih luas dan beragam.

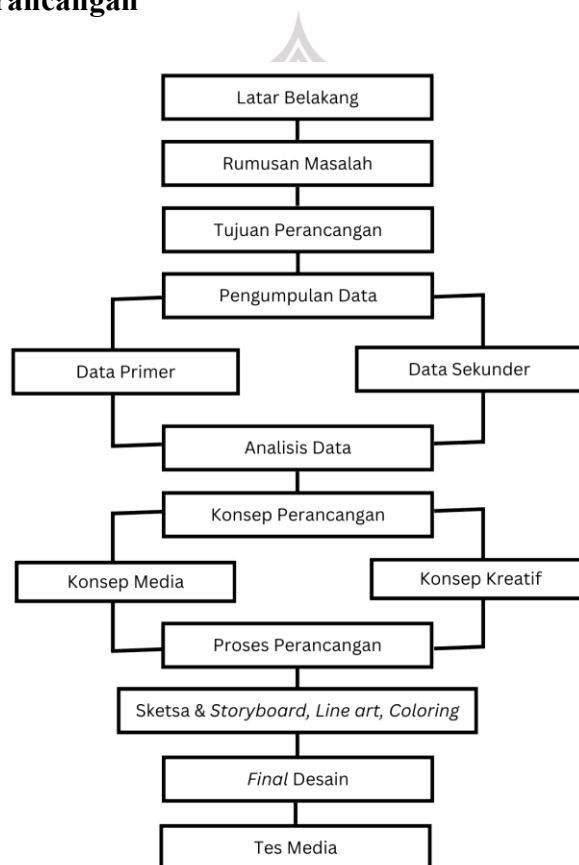
Penelitian dengan topik mikrotransaksi gim gacha pernah dilakukan oleh Khairunnisa & Evanita (2024) dalam *The influence of Limited-time Scarcity, Advertising, and E-wom on E-Impulse Buying towards virtual items in Genshin Impact*. Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemain *Genshin Impact* dalam melakukan pembelian impulsif. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan iklan dan perbincangan dari mulut ke mulut lewat sosial media menjadi faktor yang mempengaruhi pembelian impulsif dalam *Genshin Impact*. Penelitian tersebut relevan dengan perancangan ini, dimana faktor-faktor yang ditemukan itu berpotensi menjadi dampak negatif mikrotransaksi gim gacha bagi pemain.

I. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis data 5W + 1H, yaitu:

1. *What* (apa) : Apa isu atau temuan di lapangan?
2. *Who* (siapa) : Siapa yang paling banyak terdampak?
3. *When* (kapan) : Kapan isu kerap terjadi?
4. *Why* (kenapa) : Kenapa isu bisa terjadi?
5. *Where* (dimana) : Dimana tempat atau konteks isu terjadi?
6. *How* (bagaimana) : Bagaimana isu berlangsung dan saling berkaitan?

J. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dwi Febriantika Sari, 2025)