

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gim gacha menjadi salah satu permainan digital yang ramai peminat di Indonesia, dengan Gen Z sebagai pemain terbanyak berdasarkan kuesioner. Namun, mekanisme gacha berbasis peluang, ditambah dengan kemudahan mikrotransaksi membuat gim ini dapat memicu FoMO (*Fear of Missing Out*). Maka, diperlukan media penyadaran yang bisa meningkatkan kontrol diri pemain.

Komik adalah media yang menyampaikan pesan dengan narasi bergambar sehingga dapat diterima dengan cepat dan menarik. Berdasarkan survei, mayoritas pemain gim gacha juga penggemar *anime* dan *manga*. Oleh karena itu, media yang digunakan pada perancangan ini adalah komik dengan gaya *anime* dan *manga*.

Teknik pengumpulan data pada perancangan ini adalah dengan menyebarkan kuesioner, observasi komunitas *online* dan gim gacha, serta tinjauan literatur. Setelah data diolah menggunakan metode 5W 1H, ditemukan poin yang mendukung perancangan, diantaranya terdapat pemain yang bermain gim gacha secara tidak sehat, Gen Z adalah pemain gim gacha terbanyak, hingga adanya pola isu ini terjadi ketika *banner* karakter atau *item* baru dirilis.

Komik dibuat dengan metode *design thinking*, yang memiliki lima tahap; *emphatise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap awal, *emphatise*, memunculkan target audiens secara spesifik yaitu Gen Z dengan kelas ekonomi menengah ke bawah, sehingga *relate* dengan isu yang diangkat. Tahap *define* menghasilkan strategi komunikasi untuk komik, seperti pemakaian analogi dan humor, bentuk komik yang pendek, serta solusi dari pengalaman pemain. Selain itu, dihasilkan juga gaya bahasa dan visual yang digunakan pada komik, bahasa Indonesia kasual yang dekat dengan komunitas Gen Z, dan visual *anime* atau *manga* bergaya *cell shade*.

Detail komik dirancang pada tahap *ideate*, menghasilkan judul komik

yaitu "Minimarket Talk: Gacha Game Edition" dengan genre komedi dan *slice of life*, berjumlah 3-19 halaman per-episode. Komik yang sudah dirancang pada tahap *prototype* kemudian masuk ke tahap *test*, menaruh komik di media utama yaitu *Instagram* sebagai *platform* pilihan Perancang, karena dapat memuat jumlah episode komik dan mendukung gambar geser. Komik juga ditaruh di media pendukung yaitu katalog, GSM, poster, hingga media pameran seperti *gacha photocard*, *sticker*, dan *totebag*.

Komik ini menghadirkan cerita yang ringan berbalut humor dan karakter yang merepresentasikan beragam sudut pandang pemain. Ide analogi antara minimarket dan mikrotransaksi gim *gacha* memiliki potensi yang kuat, meskipun penerapannya dalam alur cerita komik belum optimal. Pada tahap perancangan cerita, poin-poin yang seharusnya merepresentasikan analogi belum dieksplorasi secara mendalam, sehingga fungsi minimarket dalam komik lebih dominan sebagai latar tempat dan identitas visual, bukan sebagai penyampai makna mikrotransaksi. Beberapa potensi analogi seperti konsep diskon, *bundle*, dan pembelian berulang belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk memperkuat pesan perancangan.

Temuan ini menjadi evaluasi bagi Perancang atau perancangan yang akan datang, bahwa konsep yang kuat perlu diimbangi dengan eksplorasi narasi yang matang, sehingga analogi yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi utama dalam menyampaikan pesan.

B. Saran

Pada proses perancangan ini, Perancang menemui sejumlah kendala, khususnya pada tahap penjaringan ide. Kendala tersebut tidak terlepas dari kurang optimalnya manajemen waktu pada awal perancangan, sehingga pengembangan cerita belum dapat dilakukan secara maksimal.

Pada halaman saran ini, Perancang ingin membagikan sedikit pesan bagi perancang lain yang ingin membuat karya terutama komik,

1. Mulai bayangkan karya setelah mendapat persetujuan proposal. Tidak perlu dalam bentuk rinci, hanya buku catatan pribadi untuk menuliskan ide.

Karena dari pengalaman Perancang, penjaringan ide itu cukup memakan waktu. Akan ada banyak ide yang terbuang, tetapi itu adalah proses untuk menemukan ide terbaik.

2. Sering berkonsultasi ke dosen, meski hanya bertukar pikiran.
3. Atur waktu istirahat yang baik. Dari pengalaman Perancang, kesehatan sangat berpengaruh pada proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Catat setiap referensi dan sumber yang digunakan, sehingga mempercepat penyelesaian revisi laporan dan penulisan daftar kepustakaan.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Bloomsbury Publishing USA.

Maharsi, I. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible art*. New York: Harper Paperbacks.

Whitten, S., & Lee, J. (2020). *You Can Draw Manga Chibis: A step-by-step guide for learning to draw basic manga chibis*. Walter Foster Jr.

JURNAL

Alir, D. (2005). *Metodelogi penelitian*. Jakarta: PT Rajawali Prees.

Baumeister, Roy F. 2002. "*Yielding to temptation: Self-control failure, impulsive purchasing, and consumer behavior*." Dalam *Journal of consumer Research* 28(4) halaman 670-676.

Dang, Viet Thang. 2023. "*The Addictive Design of Mobile Gacha Games*". *Degree Programme in Computer Applications, Hame University of Applied Sciences*.

Danilasari, K., & Poerwandari, E. K. (2024). Sikap Kompetitif dan Problematic Gambling pada Pemain Game Gacha: Studi Kasus Tunggal. *jpsy165.org*. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v17i4.460>

Dittmar, Jakob. 2012. "*Digital comics*". Dalam *Scandinavian Journal of*

Comic Art 1.2, halaman 82-91.

Dolot, Anna. 2018. "*The characteristics of Generation Z*". Dalam *E-mentor* 74.2, halaman 44-50.

Fazria, Nurul; Rosita, Dara; Bahri, Syaiful; Nurhasanah, Nurhasanah. 2024. "*The influence of self-control on fear of missing out (FoMO) in Tiktok users aged 16-18 years*". Dalam *Sekumpul: Journal of Multidisciplinary Education Sciences* 2, no. 1, halaman 11-17.

Gupta, Mayank, & Sharma, Aditya. (2021). "*Fear of missing out: A brief overview of origin, theoretical underpinnings and relationship with mental health*". Dalam *World journal of clinical cases*, 9(19) halaman 4881.

Handayani, Nita Sri & Julianti, Annisa. 2023. "Kontrol Diri Dan Pembelian Impulsif Studi Meta-Analisis." Dalam *Arjwa: Jurnal Psikologi* 2.2, halaman 74-87.

Hamizar, Arizal; Karnudu Fitria; Relubun, Dety A.; Saimima, Salma. 2024. "*Consumer impulse buying behavior based on FOMO psychology in the digital era*." Dalam *International Conference of Multidisciplinary Cel: Proceeding*, vol. 1, no. 1, halaman 134-142.

Juliyah, Juliyah; Siringoringo, Romawinsa; Rohma, Siti; Laksana, April. 2025. "Tantangan Komunikasi Generasi Z dalam Perkembangan Digital di Era Teknologi 5.0." Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi, Administrasi Publik Dan Kebijakan Negara* 2.1, halaman 48-59.

Khairunnisa, Andini, & Evanita, Susi. 2024. "*The influence of Limited-time Scarcity, Advertising, and E-wom on E-Impulse Buying towards virtual items in Genshin Impact*." Dalam *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan*

Manajemen 2.2, halaman 773-784.

Koeder, Marco Josef; Tanaka, Ema; Mitomo, Hitoshi. 2018. "*Lootboxes in digital games - A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan.*" Dipublikasikan pada *22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society (ITS): Beyond the Boundaries: Challenges for Business, Policy and Society*", Seoul, Korea, 24th-27th June, 2018, *International Telecommunications Society (ITS)*, Calgary.

Madrid, Valerie. 2023. "*Advertising and Humor in the Modern Generation*". *Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements to Graduate with University Honors, California State University, Fullerton*.

Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. Dalam *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), halaman 95-102.

Park, Jin Seo; Kim, Dae Hyun; Chung, Min Suk. 2011 "*Anatomy comic strips.*" Dalam *Anatomical Sciences Education* 4.5 (2011), halaman 275-279.

Putri, Florentina Krisan; Manalu, S. Rouli; Gono, Joyo Nur Suryanto. 2024. "Pola konsumsi informasi melalui media di kalangan generasi Z (Studi terhadap SMAN 4, SMAN 9, SMA Mardisiswa, dan SMA Al-Azhar 14 di Kota Semarang)." Dalam *Interaksi Online* 12.4, halaman 279-295.

Ramdhayani, Eryuni; Ibrahim, Muslimin; Madlazim, Madlazim. 2015. "Pembelajaran Sikap Melalui Analogi dalam Mengajarkan Biologi." Dalam *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 5.1, halaman

874-884.

Rentia, George-Gabriel; Karaseva, Anastasia. 2022. "*What Aspects of Gacha Games Keep the Players Engaged?*". *Bachelor Thesis in Game Design, Programme in Game Design and Graphics*, Uppsala University.

Reza, M. D. P., Supriadi, O. A., & Melga, B. (2023). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Informasi Waspada Bahaya Mekanisme Gambling di Dalam Game pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).

Steinnes, Kamilla Knutsen. 2024. "*Architecting virtual storefronts: how in-game shops are designed to encourage consumption*." *Consumption Markets & Culture*.

Ulayya, Syifa; Mujiasih, Endah. 2020. "Hubungan Antara Self Control dengan Perilaku Konsumtif Pengguna E-Money pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro". Dalam *Jurnal Empati*, Volume 9 (nomor 4), Tahun 2020, halaman 271 -279.

Zhang, Zhuofan; Jimenez, Fernando R.; Cicala, E. 2020. "*Fear Of Missing Out Scale: A self-concept perspective*". Dalam *Jurnal Psychology & Marketing*, Volume 37.

LAMAN

Dam, Rikke Friis; Siang, Teo Yu. 2025. *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?*. *IxDF - Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>. Diakses pada November, 2025.

Gill, S. (2025). *Genshin Impact Player Count, Revenue & Stats 2025*. Priori

Data. <https://prioridata.com/data/genshin-impact-player-count/> .
Diakses pada Januari, 2025.

Guidable. *Gachapon*
<https://guidable.co/culture/gachapon-a-unique-japanese-culture-you-sould-not-miss/> . *Gachapon: The Culture & History of Japanese Capsule Toys*. Diakses pada Maret, 2025.

Piner, David. *Gaming Tierlist*. Game gacha pertama
<https://www.gamingtierlist.com/guides/ultimate-guide-to-gacha-games-genre/> . *Ultimate Guide to Gacha Games Genre*. Diakses pada Maret, 2025.

The Woke Salaryman.
<https://thewokesalaryman.com/2022/07/26/what-being-addicted-to-gacha-games-taught-me/> . "What being addicted to gacha games taught me". Diakses pada Juni, 2025.

Trock, 2021. *Gamer Journalist*. Sistem pity
<https://gamerjournalist.com/how-does-pity-work-in-gacha-games/>
How does Pity work in Gacha Games – Pity Explained. Diakses pada April, 2025.