

INTISARI

Gacha dan *loot box* merupakan sebuah sistem pembelian dalam gim-gim yang sedang meledak akhir-akhir ini. Jenis gim lain sebenarnya juga ada dan dirilis, tapi tidak ada gim lain yang memiliki popularitas sebesar gim *gacha* dan *loot box* setidaknya dalam tiga tahun terakhir. *Gacha* dan *loot box* ini sendiri erat kaitannya dengan uang dan waktu, karena sistem pembelian dan grinding yang ada di dalamnya. Gim *gacha* dan *loot box* yang dijadikan lapangan penelitian disini adalah Genshin Impact, Honkai Star Rail, League of Legends, Apex Legends, dan Defense of the Ancient.

Kaitan erat antara gim *gacha* dan *loot box* terhadap uang dan waktu membuatnya menjadi menarik ketika dimainkan dan dikaitkan dengan mahasiswa, karena keinginan yang tidak terbatas namun memiliki dana dan waktu yang terbatas. Gim yang memiliki *gacha* dan *loot box* dalam sistemnya berbeda dengan gim lain karena tidak terbatasnya pembelian yang bisa dilakukan di gim ini, dan juga semakin banyak hal yang didapatkan, semakin banyak juga waktu yang diperlukan untuk memainkan gim ini. Penelitian ini berangkat dari pertanyaan apa dampak dari penggunaan *gacha* dan *loot box* terhadap pendewasaan mahasiswa?

Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk melakukan penelitian ini, dan sudah bergabung ke salah satu server discord selama 2 tahun dari tahun 2021-2023, serta ikut memainkan beberapa gim seperti Genshin Impact dan juga Defense of the Ancient selama 6 bulan dari bulan Oktober 2022-April 2023. Ada lima narasumber yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu di server discord Manis Manja. Semuanya merupakan mahasiswa Yogyakarta yang bermain gim *gacha* atau *loot box* di server discord Manis Manja.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari teori kedewasaan yang digunakan, semua mahasiswa disini mengalami proses pendewasaan dan menjadi dewasa melalui gim *gacha* dan *loot box*. Pengaruh positif dan negatif yang dirasakan oleh mahasiswa selama dan setelah bermain gim *gacha* dan *loot box* berdampak terhadap kedewasaan mereka melalui cara pandang mereka masing-masing.

Kata kunci: *Gacha*, *Loot box*, Mikrotransaksi, Mahasiswa, Kedewasaan

ABSTRACT

Gacha and *loot boxes* are a purchase system in games that are famous recently. Other types of games have actually existed and been released, but no other game has gained as much popularity as *gacha* games and *loot boxes* in at least the last three years. *Gacha* and *loot boxes* are closely related to money and time, because of the buying and grinding systems in them. The *gacha* and *loot box* games used as research fields here are Genshin Impact, Honkai Star Rail, League of Legends, Apex Legends, and Defense of the Ancient.

The close relationship between *gacha* games and *loot boxes* to money and time makes it interesting to play and relate to students, because desires are unlimited but have limited funds and time. Games that have *gacha* and *loot boxes* in their system are different from other games because there are unlimited purchases that can be made in this game, and also the more things you get, the more time it takes to play this game. This research is based from the question what is the impact of using *gacha* and *loot boxes* on student maturity?

This research uses a qualitative method to conduct this research, and has joined a discord server for 2 years from 2021-2023, and has played several games such as Genshin Impact and also Defense of the Ancient for 6 months from October 2022-April 2023. There are five informants selected based on certain criteria on the Manis Manja discord server. All of them are Yogyakarta students who play *gacha* games or *loot boxes* on the Manis Manja discord server.

The results of this study indicate that from the maturity theory used, all students here experience a process of maturity and become adults through *gacha* games and *loot boxes*. The positive and negative influences felt by students during and after playing *gacha* and *loot box* games have an impact on their maturity through their own perspectives.

Keywords: *Gacha, Loot box, Microtransaction, Student, Maturity*

