

HUBUNGAN PENGGUNAAN *LOOT BOXES* ATAU *GACHA* PADA *GAME ONLINE* DENGAN KECENDERUNGAN *GAMING DISORDER* PADA REMAJA SMA DI YOGYAKARTA

INTISARI

Latar Belakang: *Loot boxes* atau *gacha* merupakan salah satu bentuk mikrotransaksi dalam *game online* untuk mendapatkan barang virtual acak dengan nilai yang belum diketahui sebelum membukanya. Data menunjukkan bahwa semakin banyak *game online* yang menggunakan fitur *loot boxes* atau *gacha* dan semakin banyak pemain yang melakukan pembelian *loot boxes* atau *gacha*. Beberapa ahli telah menyatakan bahwa pembelian dan penggunaan *loot boxes* atau *gacha* telah dihubungkan dengan *gambling disorder*, namun jumlah penelitian hubungan terhadap *gaming disorder* masih terbatas, termasuk di Indonesia. Padahal, remaja yang mengalami *gaming disorder* dapat mengalami dampak negatif, seperti masalah akademik, masalah psikologis, masalah sosial, dan masalah kognitif, yang dapat berpengaruh ke masa depan mereka.

Tujuan Penelitian: Untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan *loot boxes* atau *gacha* pada *game online* dengan kecenderungan *gaming disorder* pada remaja SMA di Yogyakarta.

Metode Penelitian: Penelitian ini dilakukan dengan uji analitik observasional dengan pendekatan potong lintang. Subjek penelitian adalah siswa remaja SMA Negeri 8 dan SMA BOPKRI II Yogyakarta yang bermain *game online* dalam 6 bulan terakhir. Pengambilan sampel dilakukan dengan *convenient sampling*. Penggunaan *loot boxes* atau *gacha* pada *game online* dinilai dengan instrumen RLI versi Bahasa Indonesia, sedangkan kecenderungan *gaming disorder* dinilai menggunakan instrumen GAS-21 versi Bahasa Indonesia. Analisis data menggunakan uji *Chi-square* dan regresi logistik, dengan tingkat kemaknaan yang disepakati signifikan secara statistik adalah nilai $p < 0,05$. Analisis data dilakukan menggunakan program Microsoft Excel dan SPSS versi 26.

Hasil Penelitian: Terdapat 237 subjek penelitian yang diikutkan dalam analisis data penelitian. Kecenderungan *gaming disorder* remaja pada penelitian ini sebesar 16,5%, sedangkan penggunaan *loot boxes* / *gacha* berisiko sebesar 51,1%. Terdapat perbedaan proporsi yang signifikan antara penggunaan *loot boxes* atau *gacha* berisiko dengan kecenderungan *gaming disorder* remaja ($\chi^2 = 4,553$, $p = 0,033$, OR = 2,168). Analisis multivariat menunjukkan bahwa variabel-variabel lain yang berpengaruh pada model kecenderungan *gaming disorder* remaja selain penggunaan *loot boxes* atau *gacha* berisiko adalah status tinggal bersama orang tua (OR = 4,948, $p = 0,001$) dan frekuensi bermain *game* (OR = 2,320, $p = 0,038$).

Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara penggunaan *loot boxes* atau *gacha* pada *game online* dengan kecenderungan *gaming disorder* pada remaja SMA di Yogyakarta.

Kata Kunci: *loot boxes*, *gacha*, *game online*, *gaming disorder*, remaja

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF LOOT BOXES OR *GACHA* IN ONLINE GAMES AND THE TENDENCY OF GAMING DISORDER AMONG HIGH SCHOOL ADOLESCENTS IN YOGYAKARTA

ABSTRACT

Background: Loot boxes or *gacha* are a form of microtransaction in online games that allow players to obtain random virtual items of unknown value before opening them. Data shows that an increasing number of online games utilize loot boxes or *gacha* features, with more players purchasing them. Several experts have linked loot box or *gacha* purchases and usage to gambling disorder. However, studies investigating their relationship to gaming disorder remain limited, particularly in Indonesia. Adolescents with gaming disorder are at risk of negative consequences, including academic, psychological, social, and cognitive issues that may impact their future.

Objective: To identify the relationship between the use of loot boxes or *gacha* in online games and the tendency for gaming disorder among high school adolescents in Yogyakarta.

Methods: This study employed an observational analytical approach with a cross-sectional design. The research subjects were adolescent students from SMA Negeri 8 and SMA BOPKRI II Yogyakarta who had played online games in the past six months. Samples were selected using convenient sampling. The use of loot boxes or *gacha* in online games was measured using the Indonesian version of the RLI questionnaire, while the tendency for gaming disorder was assessed using the Indonesian version of the GAS-21 questionnaire. Data analysis was conducted using the Chi-square test and logistic regression, with a statistical significance threshold of $p < 0.05$. Data analysis was performed using Microsoft Excel and SPSS version 26.

Results: A total of 237 research subjects were included in the data analysis. The tendency for gaming disorder among adolescents in this study was 16.5%, while the proportion of risky loot box or *gacha* usage was 51.1%. A significant difference in the proportion of risky loot box or *gacha* usage was observed in relation to the tendency for gaming disorder among adolescents ($\chi^2 = 4,553$, $p = 0,033$, OR = 2,168). Multivariate analysis revealed that other variables influencing the model for the tendency of gaming disorder among adolescents, besides risky loot box or *gacha* usage, were living with parents (OR = 4.948, $p = 0.001$) and gaming frequency (OR = 2.320, $p = 0.038$).

Conclusion: There is a statistically significant relationship between the use of loot boxes or *gacha* in online games and the tendency for gaming disorder among high school adolescents in Yogyakarta.

Keywords: loot boxes, *gacha*, game online, gaming disorder, adolescents