



## **Analisis Pengaruh Kecanduan Game Gacha terhadap Pola Konsumtif dan Pengelolaan Keuangan Anak di Era Digital**

### *Analysis of the Influence of Gacha Game Addiction on Children's Consumptive Patterns and Financial Management in the Digital Era*

**Rizki Maulana Ardiansyah<sup>1</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Email : rizki\_1407622061@mhs.unj.ac.id<sup>1</sup>, desysafitri@unj.ac.id<sup>2</sup>, sujarwo-fis@unj.ac.id<sup>3</sup>

\*email Koresponden: riskimaulana55213@gmail.com

#### Article Info

##### Article history :

Received : 27-06-2025

Revised : 28-06-2025

Accepted : 30-06-2025

Published : 03-07-2025

#### Abstract

*Advances in digital technology have brought significant changes in the way children access entertainment, including through online games with the gacha system. This game uses a random draw mechanism that triggers addictive and consumptive behavior, especially among children. This study aims to analyze the relationship between gacha game addiction and children's consumption patterns and financial management. Using a literature study method, this study found that gacha addiction is closely related to wasting pocket money, weak self-control, and the inability to distinguish between needs and wants. Psychological mechanisms such as variable ratio reinforcement, dopamine release, and FOMO are the main triggers for consumptive behavior. In addition, low financial literacy and lack of parental supervision also exacerbate the negative impacts of gacha games. This study recommends the need for early financial literacy education, regulation of game design, and active supervision from parents and educators as mitigation efforts.*

**Keywords:** *gacha, game addiction, consumptive behavior*

#### Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak mengakses hiburan, termasuk melalui game online dengan sistem gacha. Game ini menggunakan mekanisme undian acak yang memicu perilaku adiktif dan konsumtif, terutama di kalangan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan game gacha dengan pola konsumsi dan pengelolaan keuangan anak. Menggunakan metode studi kepustakaan, penelitian ini menemukan bahwa kecanduan gacha berkaitan erat dengan pemborosan uang jajan, lemahnya kontrol diri, serta ketidakmampuan membedakan kebutuhan dan keinginan. Mekanisme psikologis seperti variable ratio reinforcement, dopamine release, dan FOMO menjadi pemicu utama perilaku konsumtif. Selain itu, rendahnya literasi keuangan dan kurangnya pengawasan orang tua turut memperparah dampak negatif game gacha. Penelitian ini merekomendasikan perlunya edukasi literasi keuangan sejak dini, regulasi terhadap desain game, serta pengawasan aktif dari orang tua dan pendidik sebagai upaya mitigasi.

**Kata Kunci:** *gacha, kecanduan game, perilaku konsumtif*

#### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak mengakses hiburan dan membentuk kebiasaan konsumsi sejak usia dini. Salah satu wujud dari transformasi tersebut adalah munculnya berbagai jenis permainan daring (online games) yang tidak hanya menawarkan pengalaman bermain



interaktif, tetapi juga mengintegrasikan sistem ekonomi digital melalui fitur pembelian dalam aplikasi. Di antara ragam permainan tersebut, game berbasis gacha menjadi salah satu fenomena yang menonjol karena kombinasi antara elemen permainan dan mekanisme acak yang menyerupai perjudian.

Menurut Kaoru (2023), istilah gacha berasal dari budaya Jepang, berasal dari pada mesin kapsul yang memberikan hadiah secara acak yang bernama gachapon. Dalam konteks game digital, gacha merujuk pada sistem di mana pemain mengeluarkan sejumlah uang—baik mata uang virtual maupun nyata—untuk memperoleh item dalam permainan melalui mekanisme undian. Model ini banyak ditemukan dalam game populer seperti Genshin Impact, FIFA Ultimate Team, dan berbagai game mobile lainnya yang menargetkan anak-anak dan remaja sebagai pengguna utama. Ketertarikan pada sistem gacha sering kali dipicu oleh desain psikologis permainan yang memanfaatkan variabel reward system, yang dikenal dapat memicu pelepasan dopamin dan menimbulkan perilaku adiktif.

Kecanduan terhadap game gacha bukan hanya persoalan intensitas bermain yang berlebihan, tetapi juga berkaitan erat dengan pola konsumsi yang tidak terkendali. Anak-anak yang terpapar sistem ini sejak dini berisiko mengalami distorsi dalam memahami nilai uang, tergoda untuk melakukan pengeluaran impulsif, dan mengalami kesulitan dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Hal ini diperparah oleh minimnya literasi keuangan di kalangan anak-anak dan kurangnya regulasi yang mengatur praktik monetisasi dalam game yang mudah diakses oleh usia di bawah 18 tahun. Selain itu, sistem pembayaran digital yang kian mudah digunakan, seperti e-wallet dan kartu debit Prabayar, turut mempercepat proses transaksi tanpa kontrol orang tua yang memadai.

Dalam konteks yang lebih luas, persoalan ini juga mencerminkan tantangan pendidikan dan pengasuhan di era digital. Perubahan gaya hidup anak yang semakin terhubung dengan dunia maya menuntut adanya pendekatan baru dalam menanamkan nilai-nilai keuangan, terutama kemampuan dalam merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi penggunaan uang. Pengaruh game gacha terhadap perilaku konsumsi dan pengelolaan keuangan anak menjadi isu yang krusial untuk dikaji secara ilmiah, mengingat dampaknya tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga dapat membentuk kebiasaan finansial hingga usia dewasa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam hubungan antara kecanduan game gacha dengan pola konsumsi dan pengelolaan keuangan anak di era digital. Studi ini akan mengeksplorasi sejauh mana intensitas bermain dan keterlibatan dalam transaksi gacha berkorelasi dengan kebiasaan pengeluaran, pemahaman nilai uang, serta sikap terhadap tabungan dan perencanaan keuangan. Penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan keluarga, dan tingkat akses terhadap edukasi keuangan. Diharapkan hasil dari kajian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang psikologi perkembangan, ekonomi perilaku, dan pendidikan keuangan, serta menjadi dasar pertimbangan bagi para pendidik, orang tua, pengembang game, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi mitigasi risiko konsumtif di kalangan anak.



## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan sebagai metode utama, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti jurnal, laporan penelitian, buku, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik. Menurut Sugiyono (2012), studi kepustakaan berfokus pada kerangka teoritis dan referensi yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Proses penelitian meliputi beberapa tahapan: pertama, mengidentifikasi hasil-hasil penelitian sebelumnya dan terkini; kedua, mengevaluasi sumber penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti; ketiga, membuat catatan penting untuk menghindari plagiarisme; dan keempat, menyunting catatan dan kutipan secara sistematis (Sukardi, 2017). Data penelitian dikumpulkan melalui penelusuran dan rekonstruksi sumber-sumber yang sudah ada. Kemudian, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi melalui telaah dokumen relevan dan pembacaan ulang literatur untuk menentukan validitas penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kecanduan game gacha menjadi salah satu fenomena yang muncul di era digital, ditandai dengan perilaku kompulsif untuk terus bermain, menghabiskan waktu, serta kesulitan mengontrol kebiasaan akibat mekanisme hadiah acak yang seringkali melibatkan pengeluaran uang nyata. Fenomena ini turut mendorong terbentuknya pola konsumtif pada anak, yakni gaya hidup yang cenderung membelanjakan uang tanpa pertimbangan matang, lebih didorong oleh keinginan daripada kebutuhan, sehingga sering kali menyebabkan pemborosan. Dalam konteks ini, kemampuan anak dalam pengelolaan keuangan menjadi sangat penting agar mereka mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta dapat membuat keputusan finansial yang bertanggung jawab. Seluruh dinamika tersebut tidak terlepas dari pengaruh era digital, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku konsumsi dan pengelolaan keuangan pada anak-anak.

Game gacha telah menjadi fenomena dominan dalam lanskap hiburan digital, terutama di kalangan anak-anak. Daya tarik utamanya terletak pada mekanisme monetisasi yang unik, yang secara cermat dirancang untuk memicu perilaku belanja berulang. Pemahaman mendalam tentang bagaimana mekanisme ini berinteraksi dengan psikologi anak sangat penting untuk mengungkap akar masalah pola konsumtif dan pengelolaan keuangan yang buruk.

### **Psikologi di Balik Daya Tarik Game Gacha**

Mekanisme gacha beroperasi berdasarkan prinsip hadiah acak, dimana pemain mengeluarkan mata uang dalam game (yang seringkali dibeli dengan uang nyata) untuk mendapatkan item virtual yang tidak pasti nilainya. Item-item yang sangat diinginkan, seperti karakter atau senjata langka, sengaja dibuat memiliki peluang muncul yang sangat rendah, sehingga secara efektif memaksa pemain untuk melakukan "tarikan" berulang kali dalam upaya memperoleh hadiah yang diidamkan. Ketika seorang pemain berhasil mendapatkan item bernilai dari gacha, otak mereka melepaskan dopamin, sebuah neurotransmitter yang terkait dengan perasaan bahagia dan kepuasan yang intens. Pelepasan dopamin yang tidak teratur namun sangat kuat ini menciptakan siklus penguatan perilaku yang sangat adiktif dan sulit dihentikan. Ini mirip dengan konsep *variable ratio reinforcement* dalam ilmu perilaku, di mana imbalan yang diberikan secara acak dan tidak terduga menghasilkan respons yang paling gigih. Bagi anak-anak, yang sistem reward otaknya



masih dalam tahap perkembangan, efek ini bisa sangat kuat dan membentuk kebiasaan yang sulit diubah, mendorong mereka untuk terus mencari sensasi "menang" berikutnya, terlepas dari biaya yang dikeluarkan.

Selain itu, banyak game gacha memanfaatkan taktik "ketersediaan terbatas" melalui event terbatas waktu atau "banner" karakter/item eksklusif. Taktik ini secara strategis menciptakan rasa urgensi dan ketakutan akan kehilangan kesempatan (Fear of Missing Out atau FOMO), yang mendorong pemain untuk membelanjakan uang secara impulsif. Anak-anak, yang seringkali sangat peka terhadap tekanan teman sebaya dan keinginan untuk memiliki apa yang orang lain miliki atau tidak tertinggal dari tren dalam komunitas game mereka, menjadi target empuk untuk taktik FOMO ini, yang dapat mengubah pengalaman bermain dari hiburan menjadi kewajiban yang didorong oleh kecemasan sosial. Kurangnya transparansi mengenai peluang mendapatkan item langka dan penggunaan mata uang premium dalam game secara strategis mengaburkan biaya riil dari pengeluaran, mendorong pemain untuk membelanjakan lebih dari yang mereka inginkan. Mekanisme "near misses", di mana pemain melihat hadiah yang hampir mereka dapatkan, juga dapat digunakan untuk memanipulasi persepsi dan memicu keinginan untuk terus mencoba. Dengan menciptakan "jarak mental" antara uang nyata dan mata uang virtual, serta menyembunyikan probabilitas, pengembang game secara efektif mengurangi hambatan psikologis untuk pengeluaran. Bagi anak-anak, yang pemahaman nilai uangnya masih berkembang, hal ini dapat menyebabkan mereka menganggap pengeluaran dalam game sebagai sesuatu yang "tidak nyata" atau tidak berdampak pada keuangan mereka di dunia nyata.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa meskipun usia awal paparan terhadap game gacha memiliki korelasi yang relatif lemah dengan tingkat keparahan kecanduan, frekuensi dan durasi bermain justru menunjukkan hubungan yang jauh lebih signifikan. Dalam studi tersebut, penggunaan Problem Gambling Severity Index (PGSI) sebagai alat ukur mengungkap bahwa semakin sering dan lama seorang anak atau remaja terlibat dalam permainan gacha setiap hari, semakin tinggi pula kecenderungan mereka mengalami gejala yang menyerupai kecanduan judi. Korelasi ini tetap signifikan dalam analisis regresi berganda, yang juga menunjukkan bahwa jumlah uang yang dihabiskan dalam game berkaitan erat dengan peningkatan skor PGSI. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa intensitas paparan terhadap mekanisme gacha dapat memicu perilaku adiktif yang serius, terlepas dari usia awal anak mengenal game tersebut. Implikasi dari temuan ini sangat penting, terutama bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan profesional kesehatan mental. Minimnya pembatasan usia dalam game gacha seluler, serta tingginya ketersediaan perangkat digital di kalangan anak dan remaja, memperbesar risiko paparan jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang lebih ketat dan pendekatan pendidikan yang lebih holistik untuk membekali anak dengan pemahaman finansial dan kesadaran akan resiko psikologis yang terkandung dalam model bisnis gacha.

### **Keterkaitan Mekanisme Gacha dengan Pemicu Perilaku Belanja Impulsif dan Konsumtif**

Mekanisme gacha memiliki kemiripan signifikan dengan perjudian karena melibatkan unsur kesempatan, ketidakpastian hasil, dan kebutuhan untuk mengeluarkan uang demi hasil yang diinginkan. Meskipun secara hukum mungkin tidak selalu dikategorikan sebagai perjudian di banyak yurisdiksi (karena tidak ada keuntungan moneter di luar game), efek psikologis dan perilaku yang ditimbulkannya sangat mirip. Bagi anak-anak, paparan dini terhadap sistem yang mirip



perjudian ini dapat menormalisasi perilaku berisiko tinggi dalam pengambilan keputusan finansial. Hal ini berpotensi membentuk pola pikir dimana risiko dan keberuntungan dianggap sebagai cara yang dapat diterima untuk mencapai hasil, yang dapat mempengaruhi kebiasaan finansial mereka di masa dewasa.

Penelitian empiris secara konsisten menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara perilaku konsumtif pemain dengan pembelian gacha. Secara spesifik, berdasarkan penelitian Cynthia Angelia, dkk (2021) menemukan bahwa 74,5% dari pembelian gacha dipengaruhi oleh perilaku konsumtif pemain. Angka ini bukan hanya menunjukkan korelasi, tetapi juga mengindikasikan proporsi pengaruh yang substansial. Ini berarti bahwa game gacha tidak hanya menarik bagi individu yang sudah memiliki kecenderungan konsumtif, tetapi juga secara aktif memperkuat dan memicu perilaku konsumtif itu sendiri, menciptakan lingkaran umpan balik positif yang merugikan. Semakin tinggi tingkat perilaku konsumtif seseorang, semakin besar pula jumlah uang yang mereka belanjakan untuk gacha.

### **Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Akibat Gacha**

Kecanduan game gacha tidak hanya mempengaruhi perilaku dalam permainan, tetapi juga secara signifikan membentuk dan memperburuk pola konsumtif anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh ini dapat dianalisis melalui faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi dalam membentuk perilaku konsumtif tersebut.

Dari sisi faktor internal, motivasi intrinsik dan keinginan tak terpenuhi menjadi pemicu utama. Anak-anak sering terdorong untuk terus bermain demi mendapatkan karakter atau item langka yang dapat meningkatkan performa dalam game. Keinginan tersebut seringkali tidak pernah terpenuhi sepenuhnya, sehingga muncul dorongan untuk melakukan pembelian berulang. Dalam beberapa kasus, pemain bahkan mengungkapkan perasaan tidak pernah puas dan selalu ingin lebih, yang menunjukkan betapa kuatnya dorongan konsumtif tersebut. Desain game gacha secara cerdas mengubah motivasi bermain yang awalnya sehat, seperti kemajuan atau koleksi, menjadi dorongan konsumtif yang tak terkendali. Bagi anak-anak yang belum sepenuhnya mampu menunda kepuasan, kondisi ini menjadi sangat rentan terhadap pengeluaran impulsif.

Selain itu, kecanduan gacha juga melemahkan kontrol diri anak. Ketidakmampuan dalam mengendalikan waktu bermain berbanding lurus dengan ketidakmampuan mengatur pengeluaran, karena prioritas anak bergeser sepenuhnya ke arah permainan. Kecanduan ini bahkan mempengaruhi fungsi eksekutif yang lebih luas, seperti kontrol diri, yang berdampak pada perilaku konsumtif yang tidak terkendali di luar permainan. Anak-anak yang kecanduan gacha cenderung mengalami kesulitan dalam menahan dorongan untuk membeli sesuatu yang diinginkan secara spontan. Tidak hanya itu, gaya hidup dan konsep diri juga turut mempengaruhi. Anak-anak kerap membeli item dalam game yang mencerminkan gaya hidup yang mereka impikan atau untuk meningkatkan citra diri di mata teman-temannya, baik untuk mengikuti tren maupun mengidentifikasi diri dengan tokoh idola dalam game.

Dari sisi eksternal, tekanan sosial dan perbandingan dalam lingkungan virtual game sangat mempengaruhi perilaku konsumtif anak. Ketika melihat teman-teman memiliki karakter atau item langka, anak-anak merasa terdorong untuk mengeluarkan uang demi menjaga status sosial atau mengejar ketertinggalan. Game gacha menciptakan hierarki status berdasarkan kelangkaan item,



sehingga pemain rela menghabiskan banyak uang demi mendapatkan pengakuan sosial. Penerimaan dari teman sebaya menjadi motivator kuat yang mendorong pengeluaran yang tidak rasional. Tak kalah penting, aksesibilitas game gacha melalui smartphone dan jaringan internet yang stabil, serta lingkungan yang permisif seperti kurangnya pengawasan orang tua atau pengaruh teman sebaya yang juga bermain mempermudah terjadinya perilaku konsumtif yang berlebihan.

Dengan demikian, kecanduan game gacha memberikan dampak yang kompleks dan signifikan terhadap pola konsumtif anak, yang terbentuk dari interaksi antara faktor internal dan eksternal dalam kehidupan mereka sehari-hari.

### **Gambaran Perilaku Konsumtif pada Anak Pecandu Game Gacha**

Anak-anak yang kecanduan gacha cenderung membelanjakan uang secara berlebihan untuk item dalam game, seringkali tanpa pertimbangan matang atau bahkan tanpa sepengetahuan dan izin orang tua. Hal ini menunjukkan bagaimana desain game yang manipulatif dan kerentanan kognitif anak-anak bersatu untuk menyebabkan kerugian finansial yang signifikan. Salah satu kasus yang mencerminkan fenomena ini terjadi pada seorang anak berusia 11 tahun yang menghabiskan £464 dalam seminggu, tanpa diketahui orang tuanya, karena akun bank ayahnya terhubung langsung dengan permainan.

Kejadian serupa juga dialami oleh Lim Cheng Mong, seorang warga Singapura, yang pada awal tahun 2021 mendapati tagihan sebesar 20.000 dolar dari 89 transaksi dalam waktu enam minggu. Setelah diselidiki, transaksi tersebut berasal dari pembelian dalam game Genshin Impact yang dilakukan oleh putrinya untuk mendapatkan karakter dan senjata langka melalui sistem gacha. Meskipun Tn. Lim berhasil mengklaim kembali sebagian dana dari pihak bank, ia kemudian membatasi uang saku anaknya sebagai langkah pencegahan. Kedua contoh ini menggambarkan betapa sistem gacha dapat menimbulkan perilaku konsumtif ekstrem dan menyerupai kecanduan judi, di mana pengguna terus mengeluarkan uang dalam situasi yang penuh ketidakpastian terkait hasil yang akan diperoleh.

Anak-anak kesulitan melacak pengeluaran dalam game karena penggunaan mata uang virtual yang mengaburkan nilai uang sungguhan. Desain game seperti ini secara aktif mengeksploitasi keterbatasan dalam pemahaman finansial anak, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kerugian ekonomi tidak hanya pada individu, tetapi juga berdampak luas terhadap keuangan keluarga.

Lebih lanjut, perilaku konsumtif yang dipicu oleh gacha menyebabkan anak tidak lagi membeli barang berdasarkan kebutuhan esensial, melainkan didorong oleh keinginan semata, bahkan untuk barang yang tidak penting atau yang sudah mereka miliki. Ini merupakan pergeseran fundamental dalam pola pikir finansial anak yang diinduksi oleh gacha. Kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan adalah pilar dasar literasi keuangan dan pengelolaan uang yang bijak. Gacha, dengan fokusnya pada gratifikasi instan dan "keinginan" akan item langka, secara aktif merusak kemampuan diskriminasi ini, yang memiliki implikasi jangka panjang pada kebiasaan pengeluaran anak di masa depan.



## **Tantangan dalam Membangun Kebiasaan Keuangan yang Baik**

Perilaku konsumtif yang dipicu oleh kecanduan gacha secara langsung mengikis kesempatan anak untuk menabung dan menyiapkan kebutuhan masa depan, bahkan dapat menyebabkan ketiadaan dana darurat. Setiap rupiah yang dihabiskan untuk gacha adalah rupiah yang tidak dapat dialokasikan untuk tabungan atau investasi. Hal ini secara fundamental merusak pondasi pengelolaan keuangan yang sehat, yaitu disiplin menabung dan perencanaan finansial jangka panjang, yang sangat penting untuk kematangan finansial di masa dewasa. Uang jajan anak seringkali habis dengan cepat, bahkan tanpa disadari, seperti yang diakui oleh seorang subjek penelitian yang merasa uang jajannya cepat habis saat masih tinggal di rumah.

Anak-anak yang kecanduan game gacha cenderung tidak mampu mengatur prioritas pengeluaran mereka, mengesampingkan kebutuhan penting lainnya demi membiayai kebiasaan bermain game. Mereka menunjukkan kesulitan dalam mengelola uang dan mengontrol diri secara efektif. Pengelolaan keuangan yang efektif menuntut kemampuan untuk memprioritaskan pengeluaran berdasarkan kebutuhan dan tujuan. Kecanduan gacha menggeser prioritas anak secara drastis ke arah pengeluaran game, mengabaikan tanggung jawab finansial riil dan kebutuhan hidup lainnya, yang dapat menyebabkan tekanan keuangan serius baik bagi anak maupun keluarga.

Selain itu, kecanduan gacha dapat menumbuhkan perilaku boros dan gaya hidup hedonistik pada anak yang sulit dikendalikan. Fokus pada gratifikasi instan dan kepemilikan item virtual yang "keren" menggeser nilai dari penghematan dan investasi, membentuk kebiasaan pengeluaran yang tidak sehat.

## **Risiko Keuangan Jangka Panjang dan Dampak Negatif pada Kesejahteraan Finansial**

Anak-anak berisiko mengalami kerugian finansial yang substansial akibat pengeluaran berlebihan pada gacha. Kerugian ini bisa bersifat kumulatif dan tidak disadari hingga mencapai jumlah yang besar, seperti kasus anak yang menghabiskan ratusan pound dalam seminggu.

Paparan dini terhadap mekanisme gacha yang mirip perjudian menormalisasi perilaku pengambilan keputusan finansial yang berisiko tinggi pada anak. Anak-anak yang terbiasa dengan "risiko-reward" acak gacha mungkin mengembangkan pola pikir dimana keberuntungan dan spekulasi lebih diutamakan daripada perencanaan dan disiplin finansial. Hal ini dapat membentuk bias kognitif yang membuat mereka lebih rentan terhadap bentuk perjudian lain atau keputusan finansial impulsif di masa depan, yang memiliki implikasi jangka panjang pada stabilitas finansial seumur hidup mereka.

Pengeluaran anak yang tidak terkontrol, terutama jika dilakukan tanpa sepengetahuan orang tua, dapat membebani keuangan keluarga secara signifikan dan menyebabkan konflik domestik. Masalah keuangan yang disebabkan oleh kecanduan gacha pada anak tidak hanya terbatas pada individu anak itu sendiri, tetapi menyebar ke seluruh unit keluarga. Hal ini dapat menciptakan tekanan finansial, mengurangi alokasi dana untuk kebutuhan keluarga lainnya, dan menimbulkan ketegangan dalam hubungan keluarga, menekankan perlunya pendekatan keluarga dalam mengatasi masalah ini.



## **Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini untuk Anak**

Literasi keuangan adalah kemampuan untuk mengelola keuangan secara bijak, termasuk memahami konsep pengeluaran, menabung, investasi, serta perencanaan keuangan jangka panjang. Mengajarkan literasi keuangan sejak dini merupakan langkah strategis dalam membangun generasi yang mandiri dan cerdas secara finansial. Anak-anak yang memiliki pemahaman dasar tentang uang cenderung memiliki pola konsumsi yang lebih terkendali dan mampu membuat keputusan keuangan yang lebih bijak.

Edukasi literasi keuangan sejak dini adalah kunci untuk membangun fondasi yang kokoh dalam pengelolaan finansial anak. Literasi ini membekali mereka dengan kemampuan untuk membedakan antara kebutuhan esensial dan keinginan yang dapat ditunda atau bahkan dihindari. Hal ini menjadi sangat penting dalam konteks era digital, di mana anak-anak kerap terpapar pada game dengan sistem seperti gacha—yang secara halus namun aktif mengaburkan batas antara kebutuhan dan keinginan. Pendidikan literasi keuangan yang kuat berfungsi sebagai penangkal terhadap pola konsumtif yang dipicu oleh mekanisme semacam ini, dengan memperkuat kemampuan anak dalam memilah informasi, berpikir kritis, serta mengambil keputusan finansial secara rasional.

Dengan pemahaman yang baik tentang uang dan keuangan, anak-anak akan mampu menghindari berbagai risiko di masa depan, termasuk pengeluaran tidak terkendali, utang berlebih, serta jebakan konsumsi impulsif. Mereka juga akan lebih siap dalam merencanakan dan mencapai tujuan finansial, baik jangka pendek seperti menabung untuk membeli mainan, maupun jangka panjang seperti merencanakan pendidikan atau membantu keluarga. Literasi keuangan tidak hanya membentuk kebiasaan menabung, tetapi juga membangun sikap bertanggung jawab dan kesadaran atas konsekuensi dari setiap keputusan finansial.

Agar edukasi ini efektif, orang tua sebaiknya memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengatur anggaran, menabung secara rutin, atau membuat prioritas belanja. Anak juga bisa dilibatkan dalam aktivitas keuangan sederhana seperti mencatat pengeluaran, menyusun daftar belanja, atau menjalankan usaha kecil. Selain pendekatan tradisional, pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi strategi yang kuat. Aplikasi keuangan dan permainan edukatif interaktif memungkinkan anak untuk belajar melalui simulasi yang menyenangkan dan kontekstual. Dalam hal ini, teknologi tidak harus dianggap sebagai ancaman semata. Justru, pendekatan inovatif seperti mengubah "musuh" (game adiktif) menjadi "teman" (alat pembelajaran finansial) bisa menjadi solusi relevan yang selaras dengan karakter anak di era digital.

Pada akhirnya, penguatan literasi keuangan anak memerlukan pendekatan yang konsisten, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Peran orang tua, pendidik, dan lingkungan digital yang mendukung akan sangat menentukan keberhasilan dalam membentuk generasi yang melek finansial, kritis terhadap konsumsi, dan mampu bertanggung jawab atas keputusan keuangannya sejak dini.

## **Strategi Pengawasan Orang Tua dan Pendidik dalam Lingkungan Game Digital**

Di era digital saat ini, game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Dengan grafis yang menarik dan alur cerita yang seru, game mampu menarik perhatian anak dalam waktu yang lama. Namun, tanpa pengawasan yang tepat, game digital dapat



menimbulkan kecanduan dan berdampak negatif pada perkembangan sosial, emosional, dan bahkan finansial anak. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu menerapkan strategi pengawasan yang efektif dan menyeluruh.

Pengawasan orang tua tidak cukup hanya sebatas pelarangan, tetapi harus mencakup pembentukan perilaku positif dan penciptaan lingkungan yang sehat. Orang tua perlu menjadi teladan dalam penggunaan teknologi, membatasi waktu bermain game secara konsisten, serta mengawasi jenis game yang dimainkan. Suasana rumah yang positif dan penuh aktivitas seperti membaca buku, bermain olahraga, memasak bersama, atau menonton film keluarga dapat menjadi alternatif yang menarik, sekaligus mengurangi ketergantungan anak terhadap game. Pengawasan aktif dan langsung, serta komunikasi terbuka tentang batasan penggunaan game dan alasan di baliknya, menjadi kunci utama dalam membangun kedisiplinan dan kesadaran anak.

Lebih dari itu, penting bagi orang tua untuk memiliki **literasi digital yang memadai** agar mampu memahami dinamika game modern, termasuk mekanisme berbahaya seperti sistem gacha yang dapat memicu perilaku konsumtif. Orang tua di era digital tidak lagi bisa bergantung pada intuisi atau metode tradisional, melainkan harus menjadi "penjaga gerbang" yang sadar risiko dan mampu memberikan bimbingan yang relevan. Di sisi lain, pendidik juga memainkan peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai kontrol diri dan membuat anak sadar akan konsekuensi penggunaan teknologi yang berlebihan. Materi tentang etika digital dan penggunaan teknologi yang sehat perlu menjadi bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.

### **Praktik Desain Game yang Bertanggung Jawab dan Perlindungan Anak**

Mengingat kemiripan gacha dengan perjudian dan dampaknya pada anak-anak, ada seruan kuat untuk regulasi yang lebih ketat terhadap game gacha/loot box, termasuk pembatasan usia (misalnya, di atas 18 tahun, mirip dengan regulasi perjudian konvensional). Pembentukan regulator independen untuk industri game juga direkomendasikan untuk memastikan kepatuhan terhadap standar etika dan perlindungan konsumen. Masalah yang ditimbulkan oleh gacha melampaui tanggung jawab individu dan memerlukan intervensi struktural dari pembuat kebijakan. Regulasi yang kuat dapat memaksa perubahan dalam desain game dan praktik monetisasi, melindungi kelompok rentan secara sistematis.

Perusahaan game harus mengadopsi praktik monetisasi yang transparan dan etis: menyajikan harga yang jelas di muka, menghindari penggunaan mata uang premium yang mengaburkan biaya riil, tidak menggunakan pembelian acak (loot box/gacha), dan menerapkan pembatasan pengeluaran (capping spending) untuk mencegah kerugian finansial yang berlebihan. Selain itu, pengembang harus menghindari taktik manipulatif seperti FOMO dan model pay-to-win. Mengubah desain game untuk mengurangi sifat manipulatif dan adiktif adalah kunci untuk mencegah masalah pada sumbernya. Hal ini menggeser fokus dari hanya "mengatasi kecanduan" pada tingkat individu ke "mencegah kecanduan" melalui desain produk yang bertanggung jawab. Mengubah tampilan mata uang dalam game menjadi mata uang lokal (misalnya, Rupiah) juga dapat membantu anak-anak lebih memahami nilai uang yang sebenarnya yang mereka belanjakan. Ini secara langsung mengatasi masalah "mental accounting" di mana mata uang virtual terasa kurang nyata daripada uang fisik, menawarkan solusi konkret untuk meningkatkan pemahaman finansial anak dalam konteks game.



## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan terhadap game gacha memberikan dampak signifikan terhadap pola konsumtif dan pengelolaan keuangan anak di era digital. Mekanisme dalam game, yang didesain menyerupai sistem perjudian, terbukti memicu perilaku impulsif, mengabaikan nilai uang, dan mengganggu prioritas pengeluaran anak. Faktor internal seperti dorongan intrinsik dan lemahnya kontrol diri, serta faktor eksternal seperti tekanan sosial dan kemudahan akses game, saling memperkuat pembentukan pola konsumtif yang merugikan. Kurangnya edukasi literasi keuangan dan lemahnya pengawasan orang tua semakin memperburuk situasi ini.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi komprehensif yang meliputi: (1) penguatan literasi keuangan sejak dini melalui pendekatan edukatif yang relevan dan menyenangkan; (2) keterlibatan aktif orang tua dan pendidik dalam membimbing dan mengawasi aktivitas digital anak; serta (3) desakan terhadap industri game untuk menerapkan desain dan kebijakan monetisasi yang etis dan ramah anak. Dengan demikian, anak-anak dapat dilindungi dari dampak negatif gacha sekaligus dibekali kemampuan untuk menjadi individu yang cerdas dan bertanggung jawab secara finansial di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kaoru, (2023), Asal Usul Gacha, Mekanisme Game yang Jadi Sub-Genre Sendiri, Diakses pada 13 Juni 2025, dari <https://www.gimbot.com/asal-usul-istilah-gacha/>.
- Ikhsan, R. N., Riyanto, R. R., Pratama, Y. A., & Alim, M. S. (2024). Kecanduan Gacha. Program Studi Informatika UII. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://informatics.uii.ac.id/2024/05/13/kecanduan-gacha/>
- Khaitan, A. (2024), Gacha Games Decoded: Controversies, Psychology, Coping. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://thecyberexpress.com/gacha-games-decoded/>
- Prasetya, D. C., Probo Rini, E., Arinda, F. K., & Nicola, N. (2022). The dynamics of gambling behavior among Genshin Impact players in Indonesia [Mini Research Manuscript]. Universitas Gadjah Mada. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15857.97121>
- Soewandi, R. D., & Nugroho, E. R. (2024). Keabsahan jual beli benda virtual melalui sistem gacha dalam game online. Prosiding Seminar Hukum Aktual: Climate Change and The Rule of Law, 157–167. Universitas Islam Indonesia.
- Purnomo, R. A. (2024). Hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi game gacha (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung).
- Bhattacharjee, A., & Mortillaro, G. (2023). The Implications of Loot Boxes and Their Involvement in the Possible Development of Childhood Gambling Disorders. JAACAP Connect, 11(1).
- Han, J. W. (2024). Effects of Mobile Gacha Games on Gambling Behavior and Psychological Health. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://arxiv.org/abs/2504.00057>
- Hawes, T. (2024). Op-Ed: Carnegie students are responsible, but gacha games don't want you to be. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://cvhsnews.org/16032/arts-entertainment/op-ed-carnegie-students-are-responsible-but-gacha-games-dont-want-you-to-be/>.



---

Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, & Ivone. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 2(3), 61-65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>

Maharani, F. (2025). Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*. 3(1), 191-204, <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4555>

Prudential Syariah. (n.d.). Literasi Keuangan untuk Anak. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://www.prudentialsyariah.co.id/id/pulse/article/literasi-keuangan-untuk-anak/>