

ABSTRAK

Berawal dari kegemaran bermain video *games*, yang kemudian menjadi sebuah pintu masuk ke dunia *games* bergenre gacha. Sebuah rasa cemas muncul saat kegemaran tersebut kemudian berdampak negatif ke berbagai faktor kehidupan sehari-hari seperti sosial, kesehatan, hingga finansial. Pengalaman tersebut kemudian dijadikan sebuah rumusan dalam penciptaan karya dengan teknik seni grafis yang bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat luas terhadap bahaya dari *games* bergenre gacha ini.

Metode penciptaan yang dilakukan dalam mewujudkan karya yaitu dengan pendekatan konsep kekarya-an. Agar pesan lebih mudah tersampaikan, perwujudan karya menggunakan metode apropriasi atau plesetan dari media yang sering dikonsumsi masyarakat terutama para penghuni internet. Hasil penciptaan karya menunjukkan dengan praktek transaksi mikro berbasis peluang, *games* gacha dapat menyebabkan pemainnya haus akan dopamin yang menyebabkan adiksi. Karya yang diwujudkan merupakan kritik terhadap *games* gacha yang mengeksploitasi pemainnya demi keuntungan moneter. Kelima belas karya dicetak menggunakan teknik cetak saring yang dinilai adalah teknik yang paling mudah untuk menerjemahkan desain digital namun tetap mempertahankan sentuhan karya tradisional. Dalam proses pengerjaan karya ini juga menjadi suatu momen untuk mengevaluasi diri terhadap pilihan irasional yang telah dilakukan saat sedang dalam pengaruh *game* gacha, sehingga dapat dinilai menjadikan pengalaman negatif menjadi suatu yang produktif adalah sebuah capaian yang perlu diapresiasi. Kata kunci: Video *games*, transaksi, gacha, adiksi, cetak saring, seni grafis.

Kata kunci: Adiksi, Cetak Saring, Gacha, Seni Grafis, Video Games

ABSTRACT

The initial interest in video games subsequently led to an exploration of the gacha genre, which has the potential to exert a detrimental influence on various aspects of daily life, including social, health, and financial factors. This experience has informed the creation of works employing graphic art techniques, which aim to disseminate information about the potential risks associated with this particular gaming genre. The research method employed in the realization of this work is the conceptual approach. In order to facilitate the dissemination of the message, the realization of the work employs the method of appropriation or puns drawn from media that are widely consumed by the public, particularly those who engage with the internet. The results of the creation of the work demonstrate that the practice of opportunity-based microtransactions in gacha games can cause players to develop a dependency on dopamine, which is a neurotransmitter associated with the brain's reward system. The realized works serve as a critique of gacha games that exploit players for monetary gain. The fifteen works are printed using the screen printing technique, which is considered the most accessible method for translating digital designs while maintaining the quality and aesthetic appeal associated with traditional works. The process of working on this final project also provided an opportunity for self-reflection on the irrational choices that have been made while under the influence of gacha games, with the aim of transforming a negative experience into a positive one.

Key Words: Addiction, Screen Printing, Gacha, Graphic Arts, Video Games

PENDAHULUAN

Ketergantungan terhadap *game* berawal dari hobi sejak kecil yaitu bermain video *games*, terutama *games* yang dapat dimainkan bersama seperti Counter-strike, DoTA 2, dan *games* sejenisnya. Permainan video *game* merupakan bagian hidup dari kebanyakan masyarakat, terutama generasi milenial dan Z. Video *games* merupakan sebuah tempat untuk bergaul dan berinteraksi dengan teman-teman. Namun seiring berjalannya waktu dan kesibukan duniawi mulai memangkas waktu bermain video *games* bersama, sebuah keseruan tersendiri muncul saat bermain video *games* yang dapat dimainkan seorang diri. Salah satu *game* tersebut berjudul Genshin Impact, sebuah permainan berjenis RPG (Role Playing Game) dimana pemain memainkan peran sebagai salah satu dari dua kembar yang terpisah saat sedang berpetualang dalam sebuah dunia fantasi.

Genshin Impact, dikembangkan oleh Hoyoverse dan dipublikasikan pada 2021, adalah permainan role-playing di mana pemain berperan sebagai salah satu dari kakak beradik yang terpisah saat berpetualang ke dimensi lain. Tujuan pemain adalah mencari saudaranya yang hilang di dunia Teyvat. Selama perjalanan, pemain bertemu dengan berbagai karakter seperti ksatria, koki, agen rahasia pemerintah, hingga dewa.

Dalam *game* ini pemain diharuskan untuk menyelesaikan tantangan dengan melawan berbagai macam monster untuk mendapat petunjuk keberadaan kembaran pemain. Selain itu terdapat juga berbagai karakter lain yang dapat dimainkan dengan kekuatannya masing-masing yang dapat memudahkan dalam menyelesaikan tantangan tertentu. Namun untuk mendapatkan karakter-karakter tersebut pemain harus melakukan 'wish', semacam lotre yang nantinya memberi kesempatan untuk mendapatkan karakter yang diinginkan. Untuk melakukan lotre tersebut dibutuhkan sejumlah mata uang virtual yang hanya dapat diperoleh dengan menyelesaikan misi yang dibatasi setiap harinya, atau jika tidak ingin repot-repot dapat dibeli menggunakan uang asli.

Untuk mendapatkan karakter unik, pemain harus mengumpulkan mata uang virtual untuk melakukan wish atau gacha. Kata gacha berasal dari "Gashapon", mesin penjual otomatis Jepang yang menjual mainan kapsul dengan tingkat kelangkaan berbeda. Sama seperti mesin aslinya, pemain Genshin Impact hanya mendapatkan kesempatan untuk karakter yang diinginkan, bergantung pada keberuntungan.

Untuk melakukan gacha hingga mendapatkan karakter yang diinginkan, perlu waktu 1-2 bulan bermain setiap hari. Pengembang *game* tahu bahwa waktu pemain berharga, sehingga mereka menawarkan opsi untuk membeli mata uang virtual dengan uang asli. Banyak *game* lain yang juga menerapkan praktek ini, seperti Fate Grand Order, Arknights, dan Cookie Run.

Sistem ini menganjurkan pemain yang tidak ingin mengeluarkan uang demi memainkan *game* ini terpicu

untuk bermain setiap harinya. Sehingga sesuatu yang terus menerus diulang akan menimbulkan sebuah kebiasaan dan dalam jangka panjang dapat membuat sebuah ketergantungan. Belum lagi disaat seorang pemain pada akhirnya menginvestasikan uang mereka ke dalam *game*, jika dihitung sudah berapa lama mereka mengeluarkan waktu dalam *game* tersebut dan berapa jumlah uang yang telah diinvestasikan maka muncul rasa kewajiban untuk memainkan *game* tersebut karena akan terasa rugi jika tidak.

Perasaan dilema tersebut muncul beberapa saat lalu memicu untuk dijadikan ide dalam karya. Bagaimana pengalaman pribadi sebagai pecandu *game* gacha dijadikan ide dan bagaimana memvisualisasikan ide sebagai pecandu *game* gacha dalam karya seni grafis merupakan rumusan penciptaan yang akan dikembangkan dalam karya seni grafis. Penciptaan karya yang berawal dari kecanduan terhadap *game* bertujuan mengalihkan adiksi terhadap *game* gacha sebagai sesuatu yang produktif dan Menginformasikan bahaya sistematis gacha dan gratifikasi instan yang terdapat pada media yang dikonsumsi oleh masyarakat sehari-hari.

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan seni terbentuk dari hubungan antara gagasan penciptaan dengan konsep berkarya yang dilakukan oleh setiap seniman dengan cara pandang yang berbeda (Wijayanti & Sabana, 2017). Topik yang dijadikan gagasan pada karya ini merupakan sesuatu yang dekat dengan diri yaitu adiksi terhadap permainan *video games* lebih tepatnya *video games* bergenre *gacha*.

Secara garis besar *video game* adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pengguna dengan *user interface* atau perangkat *input* (seperti *joystick*, *controller*, *keyboard*, atau perangkat *motion sensing*) untuk menciptakan pengalaman visual dari suatu layar (Wills, 2019).

Layaknya media hiburan lain, seperti musik yang memiliki berbagai genre seperti jazz, rock, dan R&B, *video game* juga dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Setiap klasifikasi *game* tersebut juga memiliki cara berbeda dalam memberi kepuasan kepada pemainnya. Sebagai contoh, dalam *game* bergenre FPS (first-person shooter), kepuasan pemain biasanya diraih dengan memenangkan pertempuran yang mengharuskan membantai seluruh anggota tim musuh atau menyelesaikan objektif seperti meledakkan atau menjinakkan bom. Kemenangan tersebut kemudian diakumulasikan untuk menentukan peringkat pemain pada papan peringkat global.

Di sisi lain, dalam *game* bergenre MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), kepuasan pemain biasanya didapatkan saat bersama-sama menaklukkan musuh besar di penjara bawah tanah dan berhasil mendapatkan jahanam bagus seperti pedang atau baju zirah yang langka dan kuat.

Kepuasan utama yang didapatkan para pemain saat memainkan *game* gacha bukan dari pengulangan gameplay-nya yang sebenarnya menyerupai *game* bergenre lain, seperti Genshin Impact yang mengadopsi tema RPG atau Arknights dengan tema *tower defense*, melainkan dari mekanisme inti yang berbasis lotre. *Game* gacha menekankan pemainnya untuk menarik lotre yang menjadi cara utama mendapatkan peralatan atau karakter yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tantangan dalam *game*. Peralatan atau karakter yang didapatkan dari lotre tersebut tidak dibuat setara, sehingga terdapat hasil lotre yang lebih memuaskan. Kepuasan saat mendapatkan hasil yang diinginkan tersebut memicu otak untuk memproduksi dopamin dan menyebabkan pemain terus mendambakan perasaan tersebut.



Gambar 1 Mesin Gashapon (Sumber: <https://www.planmyjapan.com/cool-gachapon-toys-japan-guide/> diakses 12 Mei 2023 pukul 15:39 WIB)

Kata *Gacha* sendiri berasal dari "*Gashapon*", sebuah mesin penjual otomatis dari Jepang yang menjual mainan dalam kapsul. *Gashapon* mendapatkan namanya dari onomatopoeia suara yang dikeluarkan saat pembeli memutar engkol pada mesin tersebut "*gacha-gacha*", dan saat suara mainannya terjatuh ke tempat pengambilannya "*pon*". Seiring berjalannya waktu, mekanisme tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam permainan video *games* sebagai sebuah cara monetisasi dengan cara memberikan *game* secara gratis kepada para pengguna yang mengandung reward virtual dengan tingkat kelangkaan bervariasi yang diatur secara random. Loot-box yang dikembangkan oleh *game* developer barat sebenarnya sangat erat kaitannya dengan sistem gacha. Kedua konsep ini memberikan pengalaman lotre dimana pengguna dapat menggunakan mata uang dalam *game* untuk mendapatkan hadiah berupa barang virtual namun kedua konsep ini tidak memiliki definisi yang sama (George-Gabriel & Anastasia, 2022).

Persamaan kedua konsep tersebut berhenti pada adanya fitur ketika pemain bisa mendapatkan hadiah virtual dengan menggunakan soft currency (mata uang virtual yang diperoleh dengan memainkan *game*) atau

hard currency (mata uang virtual yang hanya diperoleh dengan menukarkan mata uang nyata). Perbedaan dimulai melalui cara pemasaran *game* itu sendiri. Dengan konsep gacha, *game* dipasarkan kepada pemain secara cuma-cuma, berbeda dengan konsep loot-box yang dari segi pemasarannya dibanderol dengan harga sebelum dapat dimiliki pemain (Koeder et al., 2018).

Sebagai contoh, developer permainan sepak bola virtual FIFA, yaitu Electronic Arts, merilis *game* FIFA 09 pada 2008 yang dibanderol dengan harga \$59.99. Kemudian, pada Maret 2009, merilis pembaruan sistem yang memperkenalkan mode Ultimate Team. Dalam mode ini, para pengguna dapat membuat tim sepak bolanya sendiri dengan menggunakan pemain-pemain dunia nyata. Pemain-pemain tersebut bisa didapatkan secara acak dengan membuka FUT Packs, yang dapat diperoleh dari reward setelah menyelesaikan misi dalam *game* atau dengan menggunakan FIFA Points yang dapat dibeli dengan uang asli (Lemmens, 2022).

Salah satu contoh *game* yang pertama kali mengimplementasikan konsep gacha adalah Maple Story yang dikembangkan oleh Wiznet dan dipublikasikan oleh Nexon pada tahun 2003. Dalam *game* tersebut, selain pemain dapat menjelajahi dunia fantasi virtual, *game* ini juga memiliki fitur mesin gacha di beberapa tempat dalam *game*, di mana pemain dapat menukarkan tiket gacha untuk mendapatkan hadiah acak yang dapat digunakan pada karakter virtual pemain. Tiket gacha tersebut hanya dapat diperoleh dengan membelinya dengan uang asli (Nexon, n.d.). Namun, menurut konsensus umum, *game* pertama yang sesungguhnya didesain mengelilingi konsep sistem gacha adalah Dragon Collection yang dirilis pada tahun 2010 oleh Konami di platform sosial media GREE (George-Gabriel & Anastasia, 2022).



Gambar 2 Penampilan game Dragon Collection saat sedang dalam pertempuran (Sumber: <https://www.siliconera.com/konami-dragon-collection-turned-rpg/> diakses 12 Mei 2023 pukul 15:57 WIB)

Dragon Collection merupakan permainan kartu virtual di mana pemain mengoleksi kartu bertemakan naga. Tujuan dari *game* ini adalah untuk menjadi seorang dragon master dengan melawan pemain lain. *Game* ini mempresentasikan mekanik gacha-nya dengan

mewajibkan pemain mengumpulkan kartu untuk membuat deck yang digunakan dalam pertempuran. Sebagai sarana mendapatkan lebih banyak kartu, pemain harus mengumpulkan mata uang virtual yang bisa didapatkan dengan menyelesaikan tugas-tugas dalam *game*, atau dapat dibeli menggunakan uang asli yang kemudian digunakan untuk melakukan tarikan gacha (Konami, n.d.).

1. Sistem Gacha

Sistem *gacha* adalah mekanisme utama akan bagaimana seorang pemain mendapatkan sebuah item yang krusial dalam sebuah *game*. Bergantung pada tema dari *game* itu sendiri, item yang dapat ditarik dari gacha bervariasi. Mulai dari karakter yang dapat dimainkan, senjata yang digunakan oleh sang karakter, kartu karakter, kartu jurus, material untuk memperkuat *item* lain, dan lain sebagainya. Sejumlah mata uang premium dibutuhkan untuk menarik *gacha* yang hanya bisa didapatkan sebagai *reward* melakukan pekerjaan dalam *game* atau membayar dengan uang asli. Setiap tarikan *gacha* pun tidak akan pernah diketahui hasilnya, hanya saja probabilitas untuk mendapatkan *item* tersebut yang wajib dipublikasikan oleh para *developer game*. Sehingga tidak jarang pemain harus menarik *gacha* berulang kali demi mendapatkan *item* yang diinginkan (Dang, 2023).

Motivasi seorang pemain untuk menarik gacha itu sendiri dapat dibagi menjadi beberapa faktor antara lain adalah:

- 1) Memudahkan menggerakkan progres *game*
- 2) Alasan kosmetik
- 3) Kolaborasi eksklusif

Selain itu sistem *gacha* sendiri juga diciptakan sedemikian rupa untuk membuat pemainnya ingin terus menariknya. Beberapa mekanisme yang diimplementasikan dalam sistem *gacha* untuk membuat pemainnya tergiur menariknya adalah:

1) *Banner dan Rate Up*; merupakan daftar kumpulan *item* yang dapat diperoleh dari tarikan gacha atau persentase kesempatan untuk mendapatkannya dinaikan dalam periode tertentu (Chen & Fang, 2023).

2) *Tingkat Eksklusivitas*; Dalam mekanisme gacha, item hasil dari tarikannya terbagi berdasarkan tingkat eksklusivitas atau kelangkaan. Umumnya semakin langka item tersebut juga akan semakin kuat dibandingkan item dari level kelangkaan di bawahnya. Item yang langka juga mendapatkan perhatian yang lebih oleh *developer* sehingga tidak jarang item tersebut didesain secara lebih detail, memiliki efek ekstra, atau memiliki mekanik yang memudahkan pemain untuk menyelesaikan masalah dalam *game*. Hasil *gacha* biasanya dikategorikan berdasarkan jumlah bintang yang mengindikasikan kelangkaannya, mulai dari bintang 1 (umum) hingga bintang 5 (sangat langka).

3) *Sistem Pity*; Kebanyakan *game* juga mengimplementasikan sebuah sistem yang bernama *pity/guarantee* dimana seorang pemain pasti akan mendapatkan item yang memiliki tingkat eksklusivitas yang tinggi dalam jumlah tarikan gacha yang spesifik (George-Gabriel & Anastasia, 2022). Sebagai contoh

dalam *game* populer Genshin Impact seorang pemain dipastikan akan mendapatkan karakter/senjata bintang 4 setiap 10 kali tarikan dan karakter/senjata bintang 5 setiap tarikan ke-90 (Hoyoverse 2020).



Gambar 3 Bagan hubungan elemen pada game Genshin Impact (Sumber: www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/y0fgaa/i_made_an_elemental_reaction_chart diakses 13 Mei 2023 pukul 13:29 WIB)

Sedangkan dalam *game* Blue Archive pemain akan mendapatkan poin setiap kali ia menarik gacha, dan setelah pemain mengumpulkan 200 poin yang berarti pemain telah menarik gacha sebanyak 200 kali. Pemain dapat memilih karakter eksklusif yang tersedia. Sistem ini tentunya diimplementasikan sebagai cara untuk memberi harapan kepada para pemain bahwa suatu saat nanti mereka pasti mendapatkan apa yang diinginkan (Nexon, n.d.).

4) *50/50 (fifty-fifty)*; Mekanisme 50/50 ini tidak diimplementasikan pada semua *game* gacha namun merupakan sebuah mekanisme yang perlu diketahui. Mekanisme ini masih berhubungan dengan *pity*. Dalam beberapa *game* saat seorang pemain menyentuh *pity* ia akan dipastikan mendapat item yang diinginkan. Namun pada *game* yang mengimplementasikan mekanisme 50/50, saat pemain menyentuh *pity* ia hanya memiliki 50% kesempatan untuk mendapatkan item eksklusif yang sedang *rate up* dan 50%-nya lagi ia akan mendapatkan item eksklusif yang lain (Chen & Fang, 2023). Untungnya dalam mekanisme ini saat seorang pemain tidak mendapatkan item yang sedang *rate up* pada *pity* pertama, pada *pity* berikutnya pemain akan dipastikan mendapat item yang sedang *rate up*. Dengan adanya mekanisme ini efektifnya seorang pemain baru dipastikan mendapat item yang sedang *rate up* saat menyentuh *pity* kedua kalinya. Namun pada skenario tertentu seorang pemain bisa saja terus menerus mendapatkan item yang sedang *rate up* saat menyentuh *pity* secara beruntun, dan ini adalah yang disebut dengan "menang 50/50".

2. Adiksi

Untuk mendapat keuntungan yang maksimal, *game-game* bergenre *gacha* ini memerlukan pemainnya untuk tetap terus mengeluarkan uang mereka ke dalam *game*. Tentunya kontributor investasi moneter terbesar mereka adalah orang-orang yang telah jatuh pada fase adiksi ke *game-game* tersebut. Adiksi dapat didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental, dan kesejahteraan finansial individu (Young & De Abreu, 2010). Pemain yang sudah dalam tahap adiksi ini memiliki kesulitan untuk membuat pilihan rasional, sehingga cenderung akan menginvestasikan waktu serta uang yang berlebihan ke dalam *game*. Agar pemain dapat terus melakukan pilihan irasional ini tersebut terdapat sebuah teori landasan konsep yang dapat diacu oleh pengembang *game* yaitu adalah teori *ego depletion* oleh Sigmund Freud.

3. Ego Depletion

Menurut Sigmund Freud manusia memiliki 3 aspek yang selalu berinteraksi

- 1) *id*, yang mencangkup segala kebutuhan primal dan berpacu pada pemenuhan kepuasan
- 2) *superego*, yang selalu berpacu pada moralitas dan nalar baik atau benar yang diajarkan oleh keluarga dan masyarakat
- 3) *ego*, yang memiliki tugas untuk memediasi kan konflik kepentingan antara *id* dan *superego*

Dalam teori *ego depletion* dipercaya bahwa dalam melakukan aktivitas yang memerlukan kontrol diri akan menghabiskan energi mental. Beberapa aktivitas mungkin memerlukan sedikit kekuatan tekad, dan beberapa memerlukan tekad yang lebih banyak. Bahkan tindakan yang memerlukan kontrol diri yang relatif minor jika dilakukan secara berulang-kali akan menyebabkan kelelahan secara mental. *Ego depletion* sendiri terjadi saat seorang individu telah menghabiskan seluruh kekuatan tekadnya dalam sebuah aktivitas. Sebagai hasilnya, seorang individu tidak dapat menggunakan level kontrol diri yang sama pada aktivitas berikutnya, yang sering kali tidak berkaitan dengan aktivitas sebelumnya (Kendra Cherry, 2021).

Dalam *game gacha* telah diimplementasikan berbagai taktik yang akan mendepresiasi kekuatan tekad para pemainnya sehingga pada akhirnya mereka akan melakukan pilihan yang irasional.

4. Taktik Ego Depletion dalam Game Gacha

Untuk membuat para pemainnya mengeluarkan uang, telah didesain beberapa mekanik untuk menguras kekuatan mental para pemainnya supaya timbul rasa kesulitan dalam melakukan pilihan rasional. Mekanisme tersebut antara lain adalah:

- 1) *Daily Login Rewards*; Pembeda *game gacha* dari *game* lainnya adalah bahwa seorang pemain akan terasa dihukum bila tidak memainkannya setiap hari. Dalam kasus ini umumnya setiap kali pemain masuk ke dalam *game* akan disambut dengan sebuah grafik menyerupai kalender yang di dalamnya terdapat daftar *reward* yang akan didapatkan pada hari tersebut dan hari-hari berikutnya. Beberapa *game* akan mengulang progres kalender tersebut jika

seorang pemain gagal hadir ke dalam *game*-nya secara harian. Selain itu seorang pemain juga diberikan daftar pekerjaan yang harus ia lakukan pada hari itu untuk mendapat *reward* yang umumnya adalah mata uang premium yang dapat digunakan untuk menarik *gacha* (Dang, 2023)

2) *Stamina*; Umumnya segala aktivitas yang produktif atau yang menggerakkan progres *game* ke depan akan dikunci di balik gerbang stamina. *Stamina* sendiri akan terisi secara otomatis saat pemain sedang tidak bermain atau dengan cara mengisi ulang dengan membayar sejumlah uang. Sistem stamina ini digunakan agar pemain tidak dapat bermain secara terus menerus dan membatasi progres mereka dalam sehari (Dang, 2023). Sebagai contoh dalam *Genshin Impact* untuk menaikkan level karakter serta memperkuat senjata yang digunakan, pemain harus mengumpulkan berbagai material dengan cara mengalahkan monster-monster yang terletak pada area-area tertentu. Setelah mengalahkannya pemain harus menggunakan resin (nama lain stamina dalam *game* ini) untuk menjarah material-material tersebut yang jenis dan jumlahnya akan diberikan secara acak, sehingga tidak ada kepastian akan berapa kali pemain harus mengalahkan monster tersebut (Hoyoverse, 2020). Akibat keterbatasan ini, pemain merasa akan rugi jika tidak menghabiskan jatah stamina untuk hari tersebut. Serta dengan kalkulasi matematis, terdapat kemungkinan paling efisien untuk masuk ke dalam *game* kemudian menghabiskan stamina pada jam-jam tertentu agar dalam satu hari pemain dapat melakukan aktivitas dalam *game* secara maksimal. Hal ini membuat pemain seringkali harus masuk ke dalam *game* pada jam tertentu seperti shift pekerjaan, dan melakukannya setiap hari dalam periode waktu yang cukup lama membuat hal tersebut sudah menjadi rutinitas yang normal. Dan tanpa sadar hal tersebut pada akhirnya menambah aktivitas yang menguras tenaga mental, yang dapat mengakibatkan *ego depletion*.

3) *Battle Pass*; Dengan melakukan berbagai pekerjaan/misi dalam *game* pemain akan sekaligus mendapat *XP (experience points) battle pass*, dan ketika sampai pada jumlah tertentu akan membuka level *battle pass* yang memberikan *reward* kepada pemain. *Battle Pass* merupakan sistem yang dikembangkan untuk memberi pemain tujuan lain untuk memainkan *game* tersebut dan memberi perasaan progres (Lakić et al., 2023).

4) *Sistem Mata Uang*; Setidaknya terdapat lebih dari 2 mata uang yang terdapat di dalam *game gacha*. Yang pertama merupakan mata uang premium. Mata uang ini dapat diperoleh dengan menyelesaikan pekerjaan dalam *game* seperti *login* harian, misi harian, memainkan mode cerita, atau dengan membelinya menggunakan uang nyata. Namun merupakan praktek yang umum bagi banyak *game* untuk memerlukan seorang pemain membeli

mata uang lain sebelum nantinya dikonversikan ke mata uang premium (Dang, 2023).

5) *Game* sebagai *Live Service*; model *game* sebagai *live service* belakangan ini mulai hangat diperbincangkan dalam komunitas *gaming*. Berbeda dari model-model *game* lama dimana sebuah *game* memiliki akhir yang pasti dan dapat dimainkan secara terus menerus selagi pengguna memiliki salinan *game* tersebut. Sederhananya konsep ini adalah dimana saat sebuah *game* memiliki periode hidup yang tak terbatas, dan hanya akan berhenti saat *game* tersebut sudah tidak dapat dipertahankan lagi. Sehingga segala investasi yang dikeluarkan oleh para pemain suatu saat bisa hilang begitu saja dikarenakan *game* yang dimainkan gulung tikar.

6) *Power Creep*; Terminologi *power creep* dalam *video games* digunakan untuk mendefinisikan ketidakseimbangan kekuatan secara bertahap dalam suatu *game* yang disebabkan oleh konten baru yang dipublikasikan secara berturut-turut (Mannström, 2022) Secara sebuah *game gacha* merupakan *game* dengan model *live service*, berarti konten baru berupa karakter atau *item* baru akan terus ditambah dan tentunya konten baru tersebut harus lebih kuat/mengenalkan mekanik baru agar progres *game* tersebut terus bergerak maju.

Secara garis besar, konsep penciptaan karya dalam karya inimerupakan cerita pengalaman pribadi maupun kolektif komunitas yang terdengar, mengenai keterikatan yang bisa disebut beracun dengan permainan berjenis *gacha*. Dimulai dari pengalaman menghadapi berbagai mekanisme intinya seperti menarik *gacha* hingga ke elemen desain permainannya seperti *power creep*.

Konsep Perwujudan

Dalam menciptakan sebuah karya, seniman akan memilih berbagai objek, komponen, serta teknik yang dianggap mampu mewujudkan visi atau gagasannya yang telah diangkat dalam ide penciptaan. Dalam penciptaan karya seni rupa, pemikiran, perasaan, dan pengetahuan akan apa yang indah dan tidak merupakan sesuatu yang krusial dalam proses mewujudkan karya tersebut.

Metode yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan dari konsep penciptaan yang telah dijabarkan adalah dengan menggunakan metode apropriasi atau plesetan. Apropriasi sendiri merupakan strategi artistik untuk sengaja meminjam, menyalin, dan mengubah sebuah gambar, objek, atau ide yang sudah ada sebelumnya (MOMA, n.d.). Dengan metode ini, karya-karya yang disajikan merupakan sebuah plesetan atau campuran dari visual yang sering dilihat oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan agar pesan moral dalam karya yang diwujudkan dapat lebih mudah diserap oleh masyarakat.

Perwujudan karya karya inimerupakan tujuan utama sebagai kritik terhadap *game gacha* yang ada di

pasaran, di mana pada *game-game* tersebut dilengkapi dengan pengalaman audio visual berwarna cerah yang bersifat interaktif dan memacu adrenalin para pemainnya agar mendapat perhatian penuh. Mengetahui desain yang disengaja tersebut, karya-karya yang akan diwujudkan merupakan antitesis dari konsep visual *game* yang sebenarnya, yaitu dengan membuat visual dua dimensi yang bersifat tidak interaktif, dan tidak memicu adrenalin.

Terdapat dua cara yang digunakan dalam proses perwujudan ini agar karya yang terwujud tidak, atau seminimal mungkin, memacu adrenalin para penikmat karya. Yang pertama adalah membuat karya dengan palet warna yang lebih monokrom. Secara saintifik, warna merupakan gelombang yang diterima oleh indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya yang melalui sebuah objek (Susanto, 2002). Warna merupakan elemen seni rupa yang termasuk dalam unsur pokok, baik dalam seni murni maupun terapan. Warna sendiri dapat dijadikan sebagai simbol, tanda, atau representasi alam (Suherman, 2017).

Pemilihan warna yang cenderung monokrom dalam karya-karya tugas akhir ini, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bertujuan untuk memberi kesan lawas, analog, dan sederhana sebagai antitesis dari konsep visual *game*. Juga terdapat agenda pribadi yang menginginkan sentuhan oriental di dalamnya. Demi mencapai tujuan tersebut, warna yang dipilih adalah warna yang serupa dengan warna yang disediakan oleh perusahaan manufaktur percetakan risografi asal Jepang, yaitu Riso, karena pada zamannya, untuk mencetak warna dalam jumlah banyak dan cepat, mesin riso merupakan alternatif yang efisien.



Gambar 3 Bagan warna dan kombinasi dari tinta Riso (Sumber:

<https://peacock.studio/shopping/products/risograph-colour-chart-a3> 14 Mei 2023 pukul 11:08 WIB)

Setiap karya yang dibuat hanya akan menggunakan dua warna saja, namun warna ketiga akan tercipta akibat penumpukan dua warna yang digunakan. Kembali lagi alasannya adalah sebagai antitesis dari konsep visual *game* yang memiliki banyak warna. Namun, agar karya tetap terlihat menarik, kombinasi warna yang digunakan menjadi

sangat penting untuk diperhitungkan. Oleh karena itu, dalam karya-karya yang diciptakan akan digunakan kombinasi warna komplementer, sebuah teori kombinasi yang mengambil dua buah warna yang berseberangan pada roda warna. Terakhir, untuk menambah kesan lawas, juga didukung dengan penggunaan kertas yang lebih mengarah ke warna kekuningan agar warna tinta juga terkena dampak kekuningan tersebut seperti sebuah karya yang lawas. Selain bermain dengan warna sebagai antitesis dari konsep visual *games*, karya yang dibuat juga akan bersifat lebih kontemplatif. Berkebalikan dari sifat literal dalam video *games*, di mana informasi disampaikan ke pemain secara terus menerus tanpa perlu usaha keras atau berpikir kritis dan panjang. Untuk mencapai sifat kontemplatif ini, visual dalam karya yang dibuat akan banyak menggunakan simbol.

Simbol adalah suatu tanda, isyarat, atau kata yang menunjukkan, menandakan, atau dipahami mewakili suatu gagasan, objek, atau hubungan. Simbol memungkinkan seseorang untuk melampaui apa yang diketahui atau dilihat dengan menciptakan hubungan antara konsep dan pengalaman yang sangat berbeda. Simbol dapat berbentuk kata-kata, suara, gerak tubuh, gagasan, atau gambar visual dan digunakan untuk menyampaikan gagasan dan keyakinan lain (Bryan, 2019). Beberapa simbol yang akan digunakan dalam karya karya iniberserta dengan maknanya adalah sebagai berikut: Paus: Simbol paus dalam konteks gacha merujuk kepada pemain yang mengeluarkan uang dalam jumlah besar untuk memperoleh kemudahan dalam *game* atau untuk memiliki semua karakter dan item yang terdapat pada *game* tersebut dengan menarik gacha sebanyak-banyaknya (George-Gabriel & Anastasia, 2022). Istilah ini berasal dari istilah yang sama dalam dunia perjudian kasino.

Lumba-lumba: Simbol lumba-lumba dalam konteks gacha adalah turunan dari seorang paus, yaitu pemain yang tidak keberatan mengeluarkan uang dalam jumlah yang masih masuk akal untuk memperoleh kemudahan dalam permainan.

Alat bertani: Simbol alat bertani merujuk kepada aktivitas bertani atau farming dalam *game* RPG atau gacha, yaitu mengumpulkan material-material dalam *game* secara berulang kali untuk tujuan tertentu, seperti menaikkan level karakter dan item atau mengumpulkan mata uang untuk menarik gacha (George-Gabriel & Anastasia, 2022)

Tengkorak: Simbol tengkorak melambangkan bahwa waktu telah habis. Representasi paling awal tengkorak dalam seni adalah Totentanz atau Danse Macabre, Ars Moriendi, dan The Dance of Death, yang sering muncul sebagai respons terhadap adegan kematian massal zaman Black Death atau bubonic plague tahun 1348, 1361, dan 1363 (Cheney, 2018).

Pion: Permainan catur penuh dengan simbolisme. Pion dalam konteks catur merupakan representasi dari pasukan ringan yang berperan untuk mendorong barisan pasukan maju dan menjadi tameng daging bagi

pasukan berat di belakangnya (Titus, 1969). Pion bersifat tergantikan sehingga tidak begitu signifikan dalam skema besar.

Kumbang: Bug, terjemahan dari kata kumbang dalam bahasa Inggris, dalam konteks video *game* adalah fenomena yang tidak dimaksudkan untuk terjadi, yang mengakibatkan hal-hal dalam *game* yang semestinya tidak terjadi. Fenomena ini disebabkan oleh kesalahan pada kode pengembangan *game* yang biasanya terjadi karena ketidaksesuaian kode yang sudah ada dengan kode baru yang diimplementasikan saat pembaruan *game* (Ensslin, 2017).

Kitsune: Dalam kisah rakyat Jepang, kitsune adalah roh rubah dengan kekuatan paranormal yang semakin kuat seiring bertambahnya usia dan kebijaksanaan mereka. Kitsune dapat menyihir manusia dan berubah wujud menjadi manusia atau bentuk lain untuk menipu atau mengelabui manusia. Beberapa cerita menggambarkan kitsune menggunakan kekuatannya untuk menipu makhluk lain, sementara cerita lain menggambarkan mereka sebagai penjaga yang setia, teman, dan kekasih (De Visser, 1909). Kemampuannya untuk berubah wujud menjadikannya simbol kelangkaan.

Teknik

Terdapat berbagai teknik cetak yang dapat digunakan dalam mewujudkan konsep penciptaan yang telah digagas. Salah satunya adalah sablon atau cetak saring yang berasal dari bahasa Belanda "schablon," atau dalam bahasa Inggris "screen print." Jika diterjemahkan secara harfiah ke bahasa Indonesia, akan berarti mencetak dengan layar sutra (Nusantara & Graf, 2005). Cetak saring adalah teknik mencetak dengan menggunakan kain nylon atau sutra yang dilapisi obat afdruk, sehingga ketika dilakukan penyinaran, bagian-bagian yang tidak terkena sinar akan berlubang yang membuatnya dapat ditembus oleh tinta cetak dan akan tercetak dalam proses pencetakan (Bahari, 2008).

Alasan utama penggunaan cetak saring dalam karya ini adalah karena faktor aksesibilitas yang cukup terjangkau, terutama di lingkungan Yogyakarta dan Jakarta di mana lokasi tersebut merupakan tempat produksi karya yang akan dikerjakan. Selain itu, ketidaksempurnaan yang dihasilkan pada setiap cetakkannya juga memberi rasa kenyataan industrial yang serba cepat dengan kontrol kualitas yang rendah, seperti *game-game* bergenre gacha yang tidak jarang bermunculan setiap bulannya.

Setelah menentukan teknik pembuatan karya yang akan diciptakan, berikutnya adalah menentukan teknik visual dalam perealisasiannya. Untuk menggambarkan sebuah pengalaman atau ide yang abstrak, akan lebih masuk akal jika

digambarkan secara ilustratif. Kata ilustratif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti "bersifat ilustrasi; atau menerangkan." Kata ilustrasi sendiri berasal dari kata "illustrare" dalam bahasa Latin yang memiliki arti menjelaskan, atau menerangkan. Sedangkan secara terminologi, ilustrasi berarti suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa (Maharsi, 2016). Singkatnya, dalam karya-karya yang akan disajikan, gambar-gambar yang hadir tidak bersifat literal dan nyata. Namun, merupakan bagian dari rangkaian yang jika disusun akan memberikan konteks dari gambaran besar yang ingin disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4 SSR, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42 cm, 2024

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 5 Daily Login, 1/5 Screenprint on Paper, 29x 42cm, 2024 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada karya ini digambarkan seorang wanita pekerja kantoran yang menggunakan topeng kitsune di antara para budak korporat lainnya. Kitsune sendiri merupakan makhluk roh rubah dari cerita rakyat Jepang yang mampu mengubah wujud mereka menjadi manusia, sehingga bertemu dengan manusia yang sebenarnya adalah kitsune merupakan hal yang langka dan menjadikannya simbol kelangkaan. Kemudian disajikan teks kanji dan hiragana '百万万人に一人' atau dalam romaji 'hiyaku man-ri ni hitori' yang berarti 'satu dari jutaan', serta teks dalam bahasa Inggris yang berbunyi 'I'll get you no matter how much it cost' yang berarti 'aku akan mendapatkanmu berapapun biayanya'. Juga terdapat emotikon bintang-bintang layaknya tingkat eksklusivitas dalam game gacha.

Karya berjudul "SSR" atau kepanjangannya "Specially Super Rare" ini bercerita tentang tekad pemain gacha lainnya untuk mendapatkan karakter atau barang yang memiliki tingkat eksklusivitas tinggi saat menarik gacha. Seperti pada teks yang disajikan, tidak peduli berapa banyak sumber daya yang perlu dikeluarkan, bahkan jika kesempatannya hanyalah satu dari satu juta, sebagai pemain yang sudah terpapar adiksi gacha, hal tersebut tidak menjadi hambatan untuk terus menarik gacha hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Dalam karya berikut yang berjudul *Daily Logimi*, elemen *user interface daily login* dikonsepsi ulang pada *game-game gacha* dengan menggunakan style kalender asia timur. Pada ilustrasi ini terdapat elemen-elemen seperti nama-nama hari dan juga hadiah yang bersangkutan jika seorang pemain hadir pada hari itu.

Hadiah tersebut berupa *xp (experience points)* yang digunakan untuk menaikkan level pemain, *gold* yang digunakan untuk membeli barang dalam *game*, *xp bonus* yang membiarkan pemain mendapatkan *xp* lebih saat melakukan aktivitas dalam *game* selama 1 jam, *2x reward* yang membiarkan pemain mendapatkan dua kali lipat *reward* yang mereka dapatkan pada hari itu, serta *gem* atau mata uang premium yang digunakan untuk meng-*gacha*. Penempatan hadiah-hadiah unik pada akhir pekan sengaja dilakukan karena sebuah *game* harus bersaing dengan agenda-agenda lain dari seorang pemain seperti sosialisasi atau rekreasi lain.

Terdapat teks berupa '*reminder don't forget to do your daily commissions!*' yang berarti 'jangan lupa untuk melakukan komisi harian mu!'. Serta teks kanji '日次手数料' atau dalam romaji '*nichiji tesuryo*' yang berarti komisi harian. Ada pula sebuah ilustrasi harimau yang penggunaannya hanya sebatas estetik untuk memperkuat estetika asia timur.



Gambar 6 Power Creep, 1/5 Screenprint on Paper, 27 x 42cm, 2024 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Karya yang berjudul *Power Creep* merujuk ke fenomena dimana terdapat perbedaan tingkat kekuatan antara karakter atau item baru dengan yang telah ada sebelumnya. hal ini memberi insentif bagi para pemain untuk mendapatkan karakter atau item tersebut. namun di sisi lain karakter atau item lama kemudian akan menjadi tidak lagi relevan sehingga pemain yang baru memainkan *game* tersebut pada akhirnya seperti harus mendaki gunung yang tingginya tidak pernah berujung, dibandingkan dengan pemain yang telah bermain sejak lama dan memiliki banyak sumber daya untuk mendapatkan karakter atau item terbaru.

Karya ini menggambarkan pemain baru dengan karakter dan item pemulanya sebagai sebuah kucing berhelm dengan mata berkaca-kaca yang menggenggam pedang kecil hendak melawan makhluk besar yang penuh dengan atmosfer kolosal yang menjadi representasi pemain lama dengan segala karakter atau item barunya. namun karena saking kecilnya kucing tersebut, diperlukan efek perbesaran seperti pada komik-komik. makhluk kolosal ini sebenarnya merupakan karakter musuh raksasa dari series dark souls yang bernama yhorm, namun penggunaan visualisasi karakter ini kemudian sering dijadikan sebuah format meme internet yang dikenal sebagai 'man vs giant'. pada bagian belakang makhluk kolosal tersebut terdapat teks kanji '終盤' atau 'shuban' dalam romaji yang berarti 'permainan akhir'. kata 'permainan akhir' yang jika dibahasa

inggris-kan menjadi 'end game' adalah sebuah titik dalam fase permainan *game* dimana semua hal yang bisa dilakukan telah dilakukan dan hanya menunggu akhirkannya dari *game* tersebut.



Gambar 2 hale, 1/5 Screenprint on Paper, 29 x 42cm, 2024

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Secara visual karya ini menggambarkan sebuah pria yang menggunakan jas berbadan dan kepala paus yang menduduki lembaran uang, ornamen berupa koin-koin dan juga text 'Whale' yang berarti paus dalam bahasa Inggris beserta kanji '鯨' atau 'Kujira' dalam romaji yang juga memiliki arti paus.

'Whale' sendiri seperti yang sudah dijabarkan pada salah satu sub bab di konsep penciptaan merupakan sebuah julukan bagi seseorang yang menghamburkan uang dengan jumlah yang sangat banyak untuk sebuah *game gacha*. Terminologi ini berasal dari dunia perjudian untuk seseorang yang menghamburkan uang banyak di kasino. Ilustrasi ini adalah sebuah gambaran akan sebuah ideal yang jangan sampai terjadi pada diri-diri pemain.

PENUTUP

Seni merupakan sebuah media untuk bercerita dan mengekspresikan diri. Dengan seni, sebuah hal dapat dilihat dengan berbagai sudut pandang yang berbeda layaknya sebuah karya yang memiliki resonansi

yang berbeda terhadap setiap individu dalam masyarakat. Pada karya ini bercerita tentang pengalaman adiksinya dengan *games* gacha yang tentunya bersifat pribadi sehingga menciptakan sebuah sudut pandang yang berbeda dari pemain lainnya.

Dalam proses terciptanya karya ini tentunya terdapat beberapa rintangan yang harus diterjal, salah satunya adalah bagaimana menerjemahkan pengalaman pribadi yang negatif menjadi sebuah visual yang menarik. Rintangan tersebut kemudian dapat dikelabui setelah menginvestasikan waktu dalam mencari referensi visual dari berbagai macam sumber. Selain itu ketidakterampilan dalam teknik-teknik manual pada awalnya juga menjadi sebuah tantangan tersendiri. Untuk penciptaan karya sempat dicari alternatif teknis grafis lain seperti print riso dan digital print, namun karena beberapa faktor dan juga tekanan ego dari diri sendiri opsi tersebut akhirnya teknik cetak saring lah yang dipilih. Walaupun pada awalnya diperlukan sekitar 4 hari penuh untuk membiasakan dan memantapkan dalam menggunakan cetak saring

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, terdapat beberapa capaian baru yang telah diraih selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Hal yang paling dibanggakan adalah kemahiran terhadap teknik cetak saring yang sebelumnya sama sekali tidak pernah digunakan dalam pengkaryaan pribadi. Teknik ini kemungkinan besar akan digunakan kedepannya dalam proyek-proyek kesenian pribadi. Capaian lainnya yang diraih semasa proses pengerjaan karya ini adalah terbangunnya identitas visual pribadi yang dapat dilanjutkan dalam pengkaryaan pribadi di masa depan.

Tentunya dalam pembuatan lima belas buah karya ini akan jauh dari kata kesempurnaan, seperti contoh desain berframe yang bertujuan untuk memberi kesan seperti kartu yang sering dikoleksi dapat diartikan berbeda dari tujuan. Komposisi karya satu dengan yang lainnya yang dapat dibilang homogen dengan maksud membangun naratif sebuah seri dapat dianggap monoton. Namun pada akhirnya semua masukan maupun kritik sudah merupakan konsekuensi dari yang namanya berkesenian. Hanya terdapat dua pilihan yaitu mengabaikannya dan mengikuti ego sendiri atau berani membuka telinga, mendengarkan, dan belajar dari pengalaman tersebut.

Bagi mahasiswa maupun civitas akademika yang ingin mengangkat video *games* maupun gacha secara spesifik sebagai tema dari suatu penelitian, disarankan setidaknya menggandeng seseorang yang merupakan seorang pemain *games*. Hal ini dikarenakan gamers biasanya memiliki pemikiran yang berbeda dari orang yang bukan merupakan seorang pemain. Sesuatu yang mungkin tidak masuk akal seperti melakukan transaksi dalam *game* mungkin bagi orang yang bukan pemain merupakan hal yang sia-sia, namun tidak bagi para gamers. Selain itu untuk penelitian terhadap gacha secara spesifik setidaknya perlu pengetahuan terhadap budaya otaku dan mengetahui sedikit istilah-istilah berbahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, N. (2008). *Kritik seni: wacana, apresiasi, dan kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Bryan, K. N. H. N. L. and C. W. eds. (2019). *Signs & Symbols*. DK Pub;ishimg.
- Chen, C., & Fang, Z. (2023). Gacha game analysis and design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1), 1–45.
- Cheney, L. D. G. (2018). The Symbolism of the Skull in Vanitas: Homo Bulla Est. *Cultural and Religious Studies*, 6(5), 267.
- Dang, T. (2023). *The addictive design of mobile gacha games*.
- De Visser, M. W. (1909). *The fox and the badger in Japanese folklore*. Fukuin Print. Company.
- Ensslin, A. (2017). *The language of gaming*. Bloomsbury Publishing.
- George-Gabriel, R., & Anastasia, K. (2022). *What Aspects of Gacha Games Keep the Players Engaged?*
- Hoyoverse. (2020). *Genshin Impact – Step Into a Vast Magical World of Adventure*. <https://genshin.hoyoverse.com/en/game>
- Kendra Cherry. (2021, May 27). *How ego depletion can sabotage your willpower*. <https://www.verywellmind.com/Ego-Depletion-4175496>.
- Koeder, M. J., Tanaka, E., & Mitomo, H. (2018). “Lootboxes” in digital games—A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan.
- Konami. (n.d.). *Dragon Collection*. Retrieved February 1, 2024, from <https://www.konami.com/games/dracolle/p/c/game/>
- Lakić, N., Bernik, A., & Čep, A. (2023). Addiction and spending in gacha games. *Information*, 14(7), 399.
- Lemmens, J. (2022). Play or Pay to Win: Addiction and Loot Boxes in FIFA Ultimate Team. Available at SSRN 4076951.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Mannström, D. (2022). *Power creep in videogames, an analysis of the competitive scene in Pokémon games*.
- MOMA. (n.d.). *Appropriation*. 2024. Retrieved June 15, 2024, from <https://www.moma.org/collection/terms/appropriation>
- Nexon. (n.d.). *Blue Archive*. 2021. Retrieved July 19, 2024, from <https://bluearchive.nexon.com/home>
- Nusantara, G., & Graf, A. M. (2005). *Panduan praktis cetak sablon*. Kawan Pustaka.
- Suherman. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Thafa Media.

- Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: kumpulan istilah seni rupa*. Kanisius.
- Titus, B. (1969). The Symbolism of Chess. *Studies in Comparative Religion*, 3, 91–95.
- Nexon. (n.d.). *What are Gachapon Tickets, and how do they work?* Retrieved July 19, 2024, from <https://support-maplestory.nexon.net/hc/en-us>
- Wijayanti, L., & Sabana, S. (2017). Proses Kreatif Konsep Penciptaan Bentuk:(Studi kasus: Kemben, Pakaian Adat Perempuan Jawa, Penari Jawa). *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(1), 45–57.
- Wills, J. (2019). *Gamer nation: Video games and American culture*. Johns Hopkins University Press.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. John Wiley & Sons.