

Peran Modal Sosial terhadap Perilaku *Gacha*: Studi Fenomenologi Pemain Honkai: Star Rail

Nur Anugrah Aji Sasangka^{1✉}, Sidiq Setyawan²

^{1,2}) Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah
57162

✉ Email korespondensi: 1100180269@student.ums.ac.id

Abstrak. Penelitian ini menganalisis pengaruh *modal sosial* dalam komunitas online terhadap keputusan *gacha* pemain *Honkai: Star Rail* (HSR) melalui pendekatan *fenomenologi*. Latar belakang didasarkan pada kontroversi sistem *gacha* di HSR, di mana interaksi sosial diduga membentuk pengalaman bermain dan perilaku pemain. Fokus penelitian adalah mengeksplorasi bagaimana *modal sosial* melalui jejaring, norma, dan kepercayaan mempengaruhi pengalaman bermain pemain. Metode menggunakan pendekatan kualitatif *fenomenologis* dengan wawancara mendalam terhadap tiga pemain aktif. Analisis data tematik mengungkap bahwa *modal sosial* berperan ganda: sebagai sumber pengetahuan (strategi *pull*, *build character*) sekaligus tekanan untuk mengikuti tren "*meta*". Pemain mengalami polarisasi emosional, dari euforia saat mendapatkan karakter langka hingga frustrasi akibat kegagalan *gacha*. Komunitas juga memperkuat hubungan sosial, di mana rekomendasi *content creator* atau diskusi grup mendorong perilaku konsumtif. Kesimpulan menunjukkan keputusan *gacha* dipengaruhi dinamika komunitas yang kompleks. Temuan ini memberikan implikasi teoretis bagi *game studies* tentang peran *modal sosial* dalam *monetisasi game*, serta implikasi praktis bagi pengembang untuk merancang sistem *gacha* yang lebih etis. Penelitian merekomendasikan literasi *gacha* untuk mengurangi dampak negatif tekanan sosial.

Kata kunci: *modal sosial; gacha; fenomenologi; komunitas online.*



PENDAHULUAN

Honkai: Star Rail (HSR) sebagai game RPG *turn-based* karya miHoYo telah menjadi fenomena global dalam industri game, dengan lebih dari 20 juta pemain aktif di seluruh dunia [1]. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang unik melalui sistem pertarungan strategis berbasis elemen dan komposisi tim yang kompleks, di mana pemain mengendalikan empat karakter dengan peran berbeda seperti DPS (*Damage Per Second*), *support*, atau *healer* [2]. Mekanik *turn-based* ini dipadukan dengan narasi yang kaya dan desain karakter memukau, menciptakan daya tarik utama game. Namun, di balik kesuksesannya, HSR menuai kontroversi karena sistem monetisasi *gacha*-nya yang dianggap predatori, dengan peluang hanya 0.6% untuk mendapatkan karakter bintang 5 [3].

Kompleksitas HSR semakin terlihat melalui beberapa hal. Pertama, *powercreep* yang membuat karakter baru selalu lebih kuat daripada versi lama, secara sistematis membuat konten sebelumnya menjadi *using* [4]. Kedua, tekanan untuk mengikuti *meta* (*Most Effective Tactic Available*) yang diciptakan komunitas, seperti komposisi tim *hyper-carry* [5]. Ketiga, konten *endgame* seperti *Memory of Chaos* yang secara khusus dirancang untuk mendorong pengeluaran lebih besar [6]. Fenomena-fenomena ini menciptakan siklus konsumsi yang tidak sehat, di mana pemain merasa terpaksa terus berinvestasi untuk tetap kompetitif.

Popularitas HSR tidak lepas dari strategi HoYoverse dalam membangun komunitas aktif di platform seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Youtube*, *Reddit*, *Discord* [7]. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang berbagi strategi, tetapi juga menciptakan norma-norma sosial yang kuat. Misalnya, rekomendasi "*must-pull*" dari konten kreator terkemuka atau tekanan untuk mengikuti tren *meta* sering kali mengalahkan preferensi pribadi pemain [8]. Interaksi sosial inilah yang membentuk modal sosial dalam kerangka teori Putnam [9], khususnya melalui tiga dimensi: *bonding* dalam grup diskusi tertutup, *bridging* melalui kolaborasi lintas komunitas, dan *reciprocity* dalam pertukaran sumber daya game.

Namun, penelitian terdahulu mengenai *gacha* masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian pada tahun 2024 hanya berfokus pada dampak psikologis seperti kecanduan [10] sementara studi lainnya lebih menitikberatkan pada aspek *parasocial interaction* [11]. Keduanya belum menyentuh bagaimana modal sosial dalam komunitas online membentuk pengalaman subjektif pemain terhadap mekanisme *gacha*. Padahal, di Indonesia sendiri sebagai salah satu pasar terbesar HSR di Asia Tenggara tekanan sosial dalam komunitas game sering kali lebih kuat karena faktor budaya kolektif [12].

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pendekatan fenomenologi Schutz [13], yang memungkinkan pemahaman mendalam tentang "dunia hidup" pemain HSR. Studi ini secara khusus akan menjawab pertanyaan: Bagaimana modal sosial dalam



dynamic komunitas online memengaruhi pengalaman dan keputusan *gacha* pemain HSR? Dengan menganalisis interaksi antara desain sistem, tekanan komunitas, dan strategi adaptasi pemain, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur *game studies* tentang modal sosial, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi pengembang dan regulator.

Urgensi penelitian ini semakin menguat seiring dengan maraknya kritik terhadap praktik monetisasi yang bersifat predatoris dalam industri game, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia. Kritik ini tercermin dalam berbagai studi yang menyoroti dampak negatif dari sistem *gacha*. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa *gacha* yang terdeteksi memiliki karakteristik permainan judi dapat menimbulkan perilaku adiktif pada pemainnya [14]. Kritik juga disampaikan melalui pendekatan artistik, dengan menggunakan metode apropriasi atau plesetan sebagai alat untuk menyoroti eksploitasi terhadap pemain demi keuntungan moneter [15]. Di sisi lain, terdapat studi yang membandingkan antara hukum Islam dan hukum nasional dalam memandang transaksi mikro pada sistem *gacha*, sebagai upaya regulatif untuk meminimalkan dampak negatifnya [16]. Penelitian lainnya mengungkap adanya pengaruh signifikan dari praktik *microtransaction* dalam game online terhadap pengelolaan keuangan pribadi generasi Z [17]. Selain itu, pendekatan yuridis normatif juga telah dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Penelitian ini memanfaatkan bahan hukum primer berupa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta bahan hukum sekunder berupa buku dan jurnal yang membahas *microtransaction*, dan menghasilkan kesimpulan bahwa *lootbox* dalam *microtransaction* memenuhi unsur tindak perjudian sebagaimana tercantum dalam KUHP Pasal 303, serta unsur penipuan dalam Pasal 378 KUHP [18]. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk kebijakan yang lebih protektif bagi pemain, desain sistem yang lebih etis dari pengembang, dan peningkatan literasi digital di kalangan komunitas gamer. Dengan demikian, studi ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki dampak sosial yang nyata.

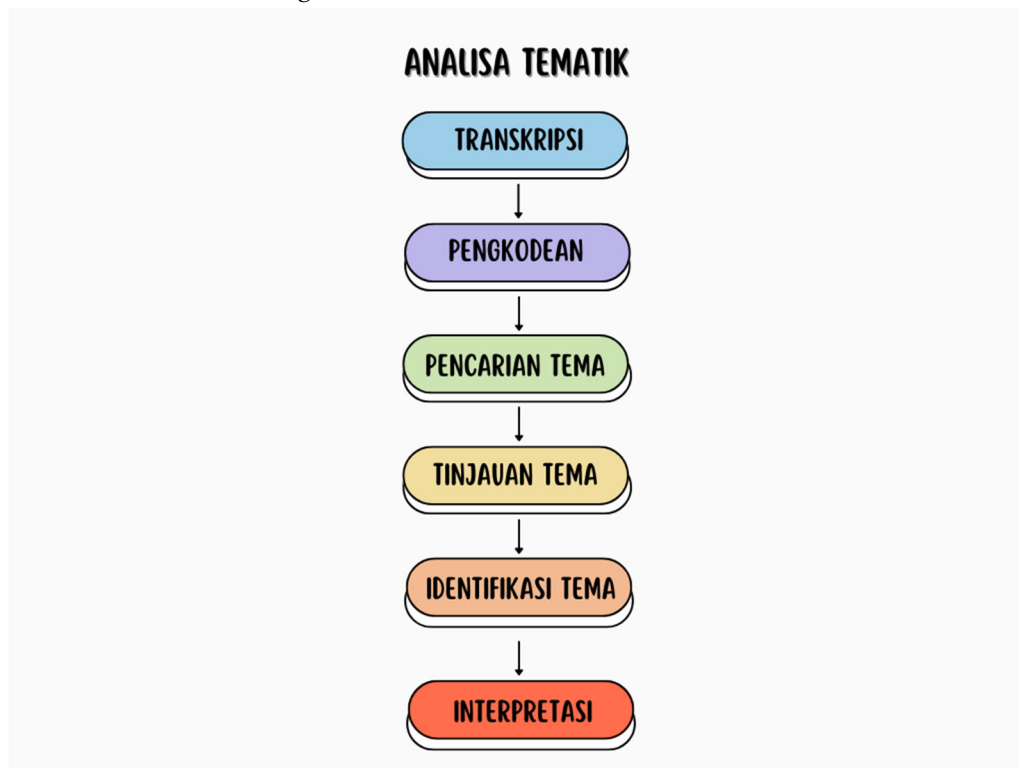
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk memahami pengalaman pemain *Honkai: Star Rail* (HSR) terkait sistem *gacha* dan dinamika komunitas online. Pendekatan ini dipilih karena fenomenologi memungkinkan eksplorasi mendalam tentang makna di balik pengalaman individu, yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk menganalisis pengalaman bermain pemain secara holistik [19]. Desain penelitian bersifat eksploratif, dengan fokus pada observasi partisipatif terhadap diskusi di komunitas online seperti *Reddit*, *Facebook*, dan *YouTube* serta wawancara



mendalam dengan pemain aktif. Penelitian dilakukan secara online selama periode Maret hingga Juni 2025, mencakup pemain HSR di Indonesia yang terlibat dalam komunitas digital.

Populasi penelitian meliputi pemain HSR yang rutin berinteraksi dengan sistem *gacha*, dengan sampel terdiri dari tiga partisipan yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria: aktif bermain minimal tiga bulan, dan terlibat dalam diskusi komunitas online. Pemilihan sampel kecil ini memungkinkan analisis mendalam terhadap pengalaman individual, sesuai dengan prinsip fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara melalui *Zoom/Google Meet*.



Gambar 1. Analisa Tematik menurut Braun & Clark[20].

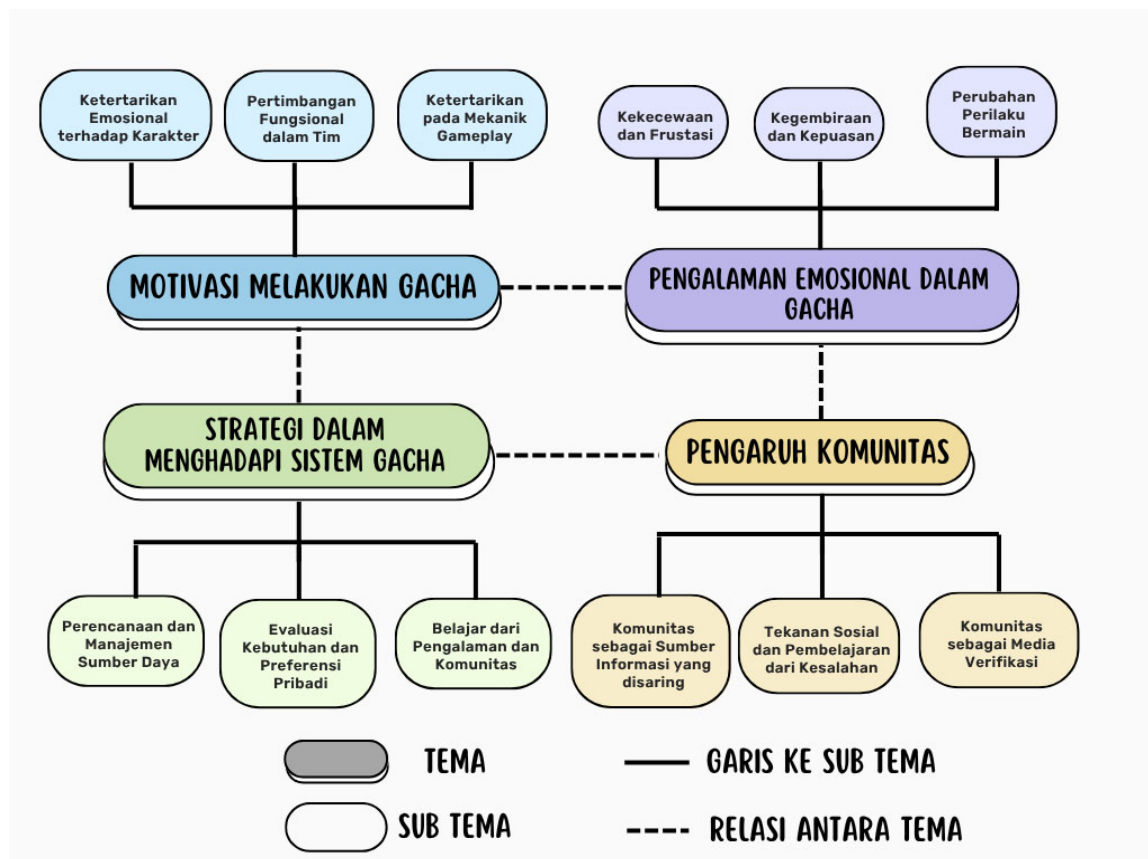
Analisis data dilakukan secara tematik mengikuti Braun & Clark seperti pada Gambar 1, meliputi transkripsi untuk mengenal data, mengenali ide awal, pola dan kegunaan, pengkodean untuk secara sistematis dapat mengenali dan melabeli konteks pada data, pencarian tema untuk mengklasifikasi kode kedalam suatu tema tertentu, tinjauan tema untuk menentukan bahwa setiap tema jelas, konsisten dan berbeda, identifikasi tema untuk finalisasi nama dan penetapan tema secara jelas, dan interpretasi untuk menghasilkan narasi yang koheren, menarik dan transparan dalam penyampaian analisis. Data dari wawancara dan observasi dikodekan secara induktif untuk mengungkap pola seperti "kepuasan koleksi," "kritik terhadap *powercreep*," atau "pengaruh norma komunitas".



Validitas dijaga melalui triangulasi, member checking, dan reflektivitas peneliti. Alasan pemilihan metode ini adalah kemampuannya mengungkap kompleksitas pengalaman pemain yang tidak terukur secara kuantitatif, sekaligus memenuhi tujuan penelitian untuk memahami interaksi antara modal sosial dan pengalaman *gacha*. Detail prosedur yang jelas memungkinkan replikasi penelitian di konteks serupa.

HASIL

Berdasarkan wawancara mendalam dengan tiga pemain *Honkai: Star Rail* (HSR), penelitian ini mengungkap kompleksitas dinamika psikologis, sosial, dan ekonomi di balik mekanisme *gacha*. Narasumber Taufik (26), Irvan (26), dan Ihsan (26) memiliki pengalaman bermain bervariasi (6–12 bulan) dengan intensitas 1–4 jam/hari yang dilakukan pada tanggal 6 juli 2025. Berdasarkan analisis data wawancara mendalam dengan ketiga partisipan, penelitian ini mengungkap beberapa temuan kunci mengenai pengalaman pemain *Honkai: Star Rail* dalam berinteraksi dengan sistem *gacha* dan pengaruh komunitas online. Hasil penelitian disajikan secara tematik sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Penelitian yang Disajikan Secara Tematik



1. Motivasi Melakukan *Gacha*

Berdasarkan wawancara dengan ketiga partisipan, ditemukan beragam motivasi dalam melakukan *gacha* yang dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek utama:

a. Keterikatan Emosional terhadap Karakter

Taufik menyatakan:

"Awalnya saya melakukan gacha karena tertarik dengan desain karakter yang unik. Seperti saat melihat Blade untuk pertama kali - konsep karakter yang mengorbankan HP sendiri untuk damage besar sangat menarik."

Pernyataan ini menunjukkan bagaimana daya tarik visual dan konsep unik karakter menjadi faktor pendorong utama.

b. Pertimbangan Fungsional dalam Tim

Irvan mengungkapkan:

"Utamanya sih karena suka desain karakter... Tapi sekarang mulai pertimbangkan juga kegunaannya di tim."

Hal ini mengindikasikan perkembangan motivasi dari sekadar koleksi menuju pertimbangan strategis dalam membangun tim.

c. Ketertarikan pada Mekanik *Gameplay*

Ihsan menjelaskan:

"70% karena gameplay karakter, 30% karena desain. Saya lebih tertarik pada karakter dengan mekanik unik seperti Topaz yang bisa summon atau Dr. Ratio yang damage-nya tergantung debuff."

Pernyataan ini menekankan pentingnya aspek fungsional dan mekanik unik dalam keputusan *gacha*.

Ketiga narasumber menunjukkan tiga lapisan motivasi *gacha* yang saling terkait yaitu daya tarik emosional terhadap desain karakter sebagai pendorong awal, pertimbangan fungsional untuk penguatan tim seiring pengalaman bermain, dan apresiasi terhadap mekanik *gameplay* unik sebagai motivasi lanjutan. Pola ini mengungkap evolusi alami pemain dari keterikatan estetis menuju pertimbangan strategis, sekaligus menegaskan pentingnya desain karakter yang memadukan daya tarik visual dengan kedalaman mekanik dalam sistem *gacha*.

2. Pengalaman Emosional dalam *Gacha*

Berdasarkan wawancara dengan ketiga partisipan, ditemukan beragam pengalaman emosional dalam *gacha* yang dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek utama:

a. Kekecewaan dan Frustrasi

Taufik menyatakan:

"Pernah mengalami momen frustrasi ketika kalah 50/50 di banner Ruan Mei setelah menabung 3 bulan. Saya hiatus 2 minggu karena kecewa."



Kekecewaan ini menunjukkan betapa sistem *gacha* dapat memicu emosi negatif yang mendalam, terutama ketika pemain telah berinvestasi waktu dan sumber daya secara signifikan.

b. Kegembiraan dan Kepuasan

Irvan mengungkapkan:

"Paling senang pas dapet Silver Wolf cuma 20 pull. Karakter favorit saya itu!"

Pengalaman ini menggambarkan euforia yang dirasakan pemain ketika berhasil mendapatkan karakter idaman dengan sedikit usaha, memperkuat motivasi untuk terus bermain.

c. Perubahan Perilaku Bermain

Ihsan menjelaskan:

"Sekarang lebih bijak dalam menggunakan resource. Dulu sering impulsive pull karena desain karakter, sekarang lebih mempertimbangkan value jangka panjang."

Pernyataan ini mencerminkan pembelajaran pemain dari pengalaman *gacha* sebelumnya, beralih dari keputusan impulsif ke pendekatan yang lebih terencana.

Ketiga narasumber ini merepresentasikan spektrum emosional dalam *gacha*: frustrasi akibat kegagalan, kegembiraan dari keberhasilan, dan evolusi perilaku sebagai hasil refleksi. Pengalaman ini menunjukkan bahwa *gacha* tidak hanya memengaruhi gameplay, tetapi juga dinamika psikologis pemain.

3. Strategi dalam Menghadapi Sistem Gacha

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga pemain Honkai: Star Rail (HSR), terdapat berbagai strategi yang diterapkan untuk menghadapi sistem *gacha*. Berikut adalah kutipan dan penjelasan dari masing-masing narasumber:

a. Perencanaan dan Manajemen Sumber Daya

Taufik menyatakan:

"Saya menerapkan sistem sederhana: selalu menabung minimal 90 pull sebelum memutuskan gacha. Juga mempelajari kit karakter melalui beta test sebelum banner-nya rilis."

Strategi ini menunjukkan pendekatan disiplin dalam mengelola sumber daya, dengan memastikan persiapan matang sebelum melakukan *gacha* untuk meminimalisir risiko kegagalan.

b. Evaluasi Kebutuhan dan Preferensi Pribadi

Irvan mengatakan:

"Menurut saya meta itu penting tapi bukan segalanya. Saya tetap mainin karakter yang saya suka, sekalipun tier-nya rendah."

Pernyataan ini mencerminkan strategi bermain yang berfokus pada kepuasan pribadi daripada sekadar mengikuti tren meta, menunjukkan kematangan dalam mengambil keputusan *gacha*.



c. Belajar dari Pengalaman dan Komunitas

Ihsan menjelaskan:

"Sangat membantu untuk memahami mekanik tersembunyi. Misalnya belajar dari komunitas bahwa efek break berbeda-beda tiap elemen."

Ihsan memanfaatkan komunitas sebagai sumber pengetahuan, tetapi tetap kritis dengan menyesuaikan informasi tersebut dengan gaya bermainnya sendiri.

Ketiga strategi tersebut mencerminkan pendekatan sistematis pemain dalam menyikapi sistem *gacha*. Taufik mengedepankan persiapan teknis yang cermat, Irvan menekankan kenyamanan bermain pribadi, sementara Ihsan mengombinasikan pembelajaran eksternal dengan analisis mandiri. Pola ini mengungkap bahwa strategi optimal tidak hanya membutuhkan kedisiplinan, tetapi juga fleksibilitas dalam menyesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan personal masing-masing pemain.

4. Pengaruh Komunitas

Berdasarkan wawancara dengan ketiga partisipan, ditemukan beragam Pengaruh komunitas yang dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek utama:

a. Komunitas sebagai Sumber Informasi yang Disaring

Taufik mengungkapkan:

"Komunitas membantu saya melihat potensi karakter yang mungkin terlewat. Misalnya, belajar dari teman bahwa Asta bisa menjadi support hebat dengan build tertentu. Tapi saya tetap menyaring informasi karena tidak semua rekomendasi sesuai dengan gaya bermain saya."

Pernyataan ini menunjukkan pemanfaatan komunitas sebagai referensi strategi, namun dengan penyaringan ketat sesuai kebutuhan personal, mencerminkan pendekatan kritis terhadap masukan eksternal.

b. Tekanan Sosial dan Pembelajaran dari Kesalahan

Irvan menyatakan:

"Semua temen di Discord bilang Luocho 'must-pull', padahal saya gak terlalu suka desainnya. Akhirnya pull juga, dan sekarang jarang dipake."

Pengalaman ini mengungkap dampak negatif tekanan komunitas yang memicu keputusan impulsif, sekaligus menjadi pembelajaran untuk lebih mandiri dalam menentukan prioritas *gacha*.

c. Komunitas sebagai Media Verifikasi

Ihsan menjelaskan:

"Belajar dari komunitas bahwa efek break berbeda-beda tiap elemen. Tapi saya selalu verifikasi informasi dengan mencoba sendiri di game."

Ihsan memosisikan komunitas sebagai laboratorium pengetahuan awal, tetapi tetap menguji validitas informasinya secara praktis sebelum menerapkan.



Ketiga narasumber memanfaatkan komunitas dengan cara berbeda: Taufik sebagai penyaring informasi, Irvan yang belajar dari kesalahan akibat tekanan sosial, dan Ihsan yang menjadikannya bahan verifikasi. Pola ini menunjukkan bahwa nilai komunitas tergantung pada kemampuan pemain mengolah pengaruhnya - semakin matang pengalaman, semakin selektif pemanfaatannya. Hal ini menegaskan bahwa komunitas berfungsi optimal ketika diimbangi dengan kemandirian berpikir.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengungkap dinamika kompleks antara modal sosial komunitas dan perilaku *gacha* dalam Honkai: Star Rail (HSR). Hasil menunjukkan bahwa modal sosial berfungsi secara paradoks, sebagaimana dijelaskan Putnam, di mana komunitas menjadi sumber pengetahuan strategis (bridging social capital) sekaligus tekanan normatif (bonding social capital). Taufik memanfaatkan komunitas untuk optimalisasi karakter Asta, namun juga mengalami tekanan untuk mengikuti rekomendasi "*must-pull*" [6]. Fenomena ini konsisten dengan temuan tentang pengaruh kuat komunitas online, namun penelitian ini memberikan nuansa baru dengan mengidentifikasi strategi critical filtering yang dikembangkan pemain berpengalaman[8].

Pola emosional yang teridentifikasi - antara euforia saat mendapatkan karakter langka dan frustrasi pasca kegagalan *gacha* - memperkuat temuan tentang *psychological hooks* dalam desain *gacha* [3]. Pengalaman Taufik yang melakukan hiatus 2 minggu setelah kegagalan *gacha* menunjukkan dampak emosional signifikan, mengkonfirmasi temuan tentang potensi dampak negatif sistem *gacha* tentang potensi dampak negatif sistem *gacha* [10]. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan mengungkap berbagai strategi adaptif seperti sistem verifikasi mandiri Ihsan, yang menunjukkan perkembangan literasi *gacha* yang lebih matang dibandingkan pemain pemula.

Ketegangan antara konformitas komunitas dan otonomi individu menjadi temuan kritis lainnya. Resistensi Irvan terhadap tekanan "*must-pull*" dan preferensi untuk memainkan karakter favorit meskipun tidak *meta*, menantang asumsi umum tentang kepasifan pemain *gacha*. Temuan ini sejalan dengan kritik terhadap praktik *powercreep*[4].

Implikasi penelitian ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, bagi pengembang game, temuan tentang strategi adaptif pemain menyoroti kebutuhan desain sistem yang lebih transparan[8] Kedua, bagi komunitas pemain, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan literasi *gacha*. Ketiga, bagi penelitian selanjutnya, temuan tentang kemampuan dan inisiatif pemain membuka peluang eksplorasi lebih lanjut tentang resistensi kreatif dalam sistem monetisasi *predatori*.



KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengungkap dinamika kompleks antara modal sosial komunitas dan perilaku *gacha* dalam *Honkai: Star Rail* (HSR), menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana modal sosial memengaruhi pengalaman dan keputusan *gacha* pemain. Temuan menunjukkan bahwa komunitas berperan ganda: sebagai sumber pengetahuan strategis (*bridging social capital*) sekaligus tekanan normatif (*bonding social capital*), yang memicu pola emosional pada pemain. Di tengah mekanisme *gacha* yang *predatori*, pemain mengembangkan kemampuan dan inisiatif melalui strategi seperti verifikasi mandiri, manajemen sumber daya, dan resistensi terhadap tekanan "*meta*", menunjukkan kapasitas untuk beradaptasi dengan sistem yang tidak adil.

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang modal sosial digital dan kemampuan serta inisiatif pemain dalam konteks game (game studies). Secara praktis, temuan ini merekomendasikan perlunya transparansi sistem *gacha* oleh pengembang, penguatan literasi *gacha* dalam komunitas pemain, dan regulasi yang lebih protektif terhadap praktik monetisasi *predatori*. Untuk penelitian lanjutan, eksplorasi tentang peran budaya lokal dalam membentuk kemampuan dan inisiatif pemain serta studi longitudinal tentang dampak jangka panjang strategi adaptif dapat menjadi topik yang relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta atas dukungan fasilitas penelitian, Komunitas *Honkai: Star Rail* Indonesia atas partisipasinya dalam observasi awal, serta para partisipan yang telah berbagi pengalaman bermain secara mendalam. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan peneliti yang memberikan masukan berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sensor Tower, "Honkai: Star Rail Revenue Report." Accessed: Mar. 22, 2025. [Online]. Available: <https://app.sensortower.com/overview/com.HoYo-verse.hkrpgoversea?country=US>
- [2] M. Maharani, S. Suryati, and M. Manalullaili, "Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, vol. 1, no. 2, p. 13, Feb. 2024, doi: 10.47134/jbkd.v1i2.2281.
- [3] S. Chaiworn and S. Tantasanee, "Factors Influencing The Purchase Intention Of Micro Transactions In Freemium Mobile Games In Bangkok: A Case Of Honkai Star



- Rail," *International Journal of Innovations & Research Analysis*, vol. 04, pp. 71–81, Nov. 2024, doi: 10.62823/IJIRA/4.4(I).6935.
- [4] D. S. Magruder, "A Conservative Metric of Power Creep," *Games Cult*, vol. 17, no. 5, pp. 721–751, Jul. 2022, doi: 10.1177/15554120211050812.
- [5] ONE Esports, "Sistem Gacha Honkai: Star Rail: Cara Kerja dan Kontroversinya." Accessed: Mar. 22, 2025. [Online]. Available: <https://www.oneesports.id/seputar-game/sistem-gacha-honkai-star-rail>
- [6] A. Suda Pamungkas *et al.*, "Examining mobile game's loyalty strategy: The case of honkai star rail," *Journal of Management Science (JMAS)*, vol. 8, no. 1, pp. 214–224, 2025, [Online]. Available: www.exsys.iocspublisher.org/index.php/JMAS
- [7] A. I. Ramadhani, "Strategi Perusahaan Hoyoverse Dalam Mendominasi Pasar Gim Global Melalui Genshin Impact," 2023.
- [8] S. Pang, Z. Zhang, and X. Wang, "Well-being in gaming communities: the relationship between online gaming participation, social capital, and life satisfaction," *Current Psychology*, vol. 44, pp. 5734–5743, Feb. 2025, doi: 10.1007/s12144-025-07575-8.
- [9] T. Sachan, D. Chhabra, and B. Abraham, "Social Capital in Online Gaming Communities: A Systematic Review Examining the Role of Virtual Identities," *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, vol. 28, Jan. 2025, doi: 10.1089/cyber.2024.0375.
- [10] K. R. Danilasari and E. K. Poerwandari, "Psyche 165 Journal Sikap Kompetitif dan Problematic Gambling pada Pemain Game Gacha: Studi Kasus Tunggal," 2024, doi: 10.35134/jpsy165.v17i4.460.
- [11] A. Y. Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler," *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, vol. 5, no. 1, p. 215, Feb. 2021, doi: 10.25139/jsk.v5i1.2478.
- [12] H. Yuan, "From Attraction to Dependency: The Inducing Traps of GACHA Mechanisms in GACHA Games and Their Impact," *Highlights in Business, Economics and Management*, vol. 46, pp. 65–70, Dec. 2024, doi: 10.54097/h9yb7659.
- [13] B. Arianto and B. Handayani, *Pengantar Studi Fenomenologi*. 2024. doi: 10.70310/4h056t98.
- [14] D. Prasetya, E. Rini, F. Arinda, and N. Nicola, *The Dynamics of Gambling Behavior Among Genshin Impact Players in Indonesia*. 2022. doi: 10.13140/RG.2.2.15857.97121.
- [15] K. A. Saputra, B. Witjaksono, and N. Tunnikmah, "Adiksi Game Gacha Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis," Jul. 2024, [Online]. Available: www.planmyjapan.com/cool-gachapon-toys-
- [16] M. Putri, Rahmawati, A. Anwar, I. Haq, and Zulfahmi AR, "Critical Review Of The Legal Regulation Of Microtransaction 'Gacha': A Comparative Study Of Islamic



- Criminal Law And National Criminal Law," *Al-Risalah Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum*, pp. 183–198, Nov. 2023, doi: 10.24252/al-risalah.vi.39934.
- [17] B. K. A. Putra, V. Simamora, and E. Pravitasari, "Dampak Microtransaction Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z Di Indonesia," *Journal of Business Studies (Jobs) 2023*, vol. 9, 2023.
- [18] R. A. Yudhistira and G. A. Ahmad, "Urgensi Hukum Mengenai Microtransaction Loot Box Pada Permainan Genshin Impact," Jun. 2023.
- [19] Agustini *et al.*, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*. 2023.
- [20] S. K. Ahmed *et al.*, "Using thematic analysis in qualitative research," *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, vol. 6, p. 100198, Aug. 2025, doi: 10.1016/j.glmedi.2025.100198.

