

**PENGARUH DAYA TARIK *GACHA* DAN DAMPAK
KECANDUAN *GACHA* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA DAN
KEBUDAYAAN JEPANG UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

SKRIPSI



MADINA FIRASATULILMI

2016110021

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

**PENGARUH DAYA TARIK *GACHA* DAN DAMPAK
KECANDUAN *GACHA* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA DAN
KEBUDAYAAN JEPANG UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Linguistik**



PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

(2022/Tugas Akhir)

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Erni Puspitasari selaku Pembimbing I dan Bapak Ari Artadi selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Madina Firasatulilmi

NIM : 2016110021

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 8 September 2022



(Madina Firasatulilmi)

(2016110021)

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Madina Firasatulilmi

NIM : 2016110021

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Judul Skripsi : Pengaruh Daya Tarik *Gacha* dan Dampak Kecanduan *Gacha* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Erni Puspitasari, M.Pd.



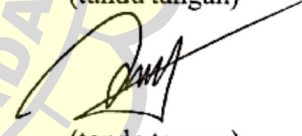
(tanda tangan)

Pembimbing II : Ari Artadi, Ph.D



(tanda tangan)

Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D



(tanda tangan)

untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada (hari/tanggal/bulan/tahun) pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

Pengaruh Daya Tarik *Gacha* dan Dampak Kecanduan *Gacha* Terhadap Perilaku
Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas
Darma Persada

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 8 September 2022
di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh DEWAN PENGUJI yang terdiri dari

Pembimbing I



Emi Puspitasari, M.Pd.

Pembimbing II



Ari Artadi, Ph.D

Ketua Penguji



Tia Martia, M.Si.

Ketua Program Studi Bahasa

dan Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, Ph. D

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya



Dr. Diah Matubrangti, S.S., M.Si.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	6
1.5 Perumusan Masalah.....	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Landasan Teori.....	7
1.8 Manfaat Teoretik.....	10
1.9 Manfaat Praktis.....	10
1.10 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II PERKEMBANGAN <i>GACHA</i> DAN POLA PERILAKU KONSUMTIF PARA PEMAINNYA.....	12
2.1 <i>Gacha</i> sebagai <i>Money-making Mechanisme</i>	12
2.2 Mengapa pemain kecanduan <i>gacha</i>	13
2.3 Kontroversi seputar <i>gacha</i>	15
2.4 Legalitas <i>gacha</i> di negara lain.....	22
2.5 Aspek-aspek Perilaku Konsumtif.....	24
2.6 Karakteristik Perilaku Konsumtif.....	25
2.7 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	26

2.8	<i>Gacha</i> mendorong pembelian impulsif	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
3.2	Metode dan desain penelitian	31
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.4	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	33
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Teknik Analisis Data	34
3.7	Definisi Operasional Variabel	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Deskriptif karakter responden	40
4.2	Analisis deskriptif.....	41
4.3	Analisis Regresi Linier Berganda.....	44
4.4	Analisis Korelasi Ganda (R).....	46
4.5	Analisis Determinasi (R ²)	47
4.6	Uji Koefisien Regresi Secara Bersama-sama (Uji F)	48
4.7	Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji t).....	49
BAB V KESIMPULAN.....		51
DAFTAR PUSTAKA		53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mesin <i>gacha</i> di Akihabara	12
Gambar 2. 2 Bentuk <i>gacha</i> dalam <i>mobile game</i>	13
Gambar 2. 3 Cara kerja <i>kompu gacha</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Mobile game</i> terlaris dari 28 September hingga 27 Oktober 2020... 20	
Gambar 2. 5 <i>Banner gacha</i>	21
Gambar 4. 1 Diagram responden berdasarkan gender	41
Gambar 4. 2 Diagram responden berdasarkan angkatan	41



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi daya tarik <i>gacha</i>	42
Tabel 4. 2 Distribusi frekuensi dampak kecanduan <i>gacha</i>	43
Tabel 4. 3 Distribusi frekuensi perilaku konsumtif	44
Tabel 4. 4 Hasil analisis regresi linier berganda	45
Tabel 4. 5 Hasil analisis korelasi ganda	46
Tabel 4. 6 Hasil analisis determinasi.....	47
Tabel 4. 7 Hasil analisis uji F	48
Tabel 4. 8 Hasil analisis uji t	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Form</i> kuesioner.....	57
Lampiran 2 Karakter responden	74
Lampiran 3 Skor jawaban daya tarik <i>gacha</i> (X1).....	75
Lampiran 4 Skor jawaban dampak kecanduan <i>gacha</i> (X2).....	77
Lampiran 5 Skor jawaban perilaku konsumtif (Y).....	79
Lampiran 6 Hasil statistik SPSS X1, X2, dan Y	81
Lampiran 7 Distribusi nilai F tabel.....	82
Lampiran 8 Distribusi nilai t tabel.....	83

