

ABSTRAK

PENCEGAHAN ADIKSI PEMBELIAN MIKROTRANSAKSI BARANG VIRTUAL DALAM *GAME ONLINE* BERBENTUK KOMIK

Oleh

Indra Kusuma Wardhana

NPM : 1601170171

Bandung merupakan kota yang penuh dengan semangat dan kreatifitas anak muda, fenomena ini tidak dapat disangkal lagi dikarenakan banyaknya *creator, developer, musisi, seniman* yang terlahir di kota yang harum ini. Sudah tidak asing lagi bagi pemuda Bandung mengikuti tren fashion, musik, terutama *Game Online*. Namun sangat disayangkan sekali bahwa mayoritas pemuda Bandung mengubah kegiatan bermain game menjadi kegiatan yang adiktif dan tidak sehat. Salah satu penyebab yang menimbulkan kerugian psikis dan finansial adalah melakukan pembelian mikrotransaksi dalam *Game Online* secara tidak sehat. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Dan selanjutnya dianalisis menggunakan Analisis Konten, Matriks Perbandingan dan Matriks Penarikan Kesimpulan. Hasil perancangan *komik* ini diperlukan untuk memberi wawasan dan peringatan kepada konsumen media *Game Online* tentang tidak sehatnya model bisnis tersebut. Perancangan ini difokuskan pada unsur edukasi media hiburan bertema *Gaming* sebagai acuan kedalam visualisasi komik. Diharapkan dengan adanya perancangan ini mampu mengubah pola pikir masyarakat menjadi waspada dan terbukanya wawasan tentang *Game Online* ini.

Kata kunci: *Game Online, Mikrotransaksi, Komik*