

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang perilaku kecanduan pemain *game gacha Arknights* pada grup *facebook RE: Arknights* Indonesia. Kajian ini menggunakan teori Antropologi Psikologi dan metode Netnografi. Tujuan dari penelitian ini ialah mengkaji motivasi pemain, dampak/implikasi kecanduan, dan efek setelah bermain *game gacha Arknights*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemain memiliki 5 motivasi untuk terus bermain, yaitu ketertarikan pada visual, alur cerita, ajakan teman melalui postingan, *gameplay* atau alur permainan, dan bermain secara santai. Adapun dalam sudut pandang teori Antropologi Psikologi meneliti kepribadian dalam lintas budaya. Grup *Re: Arknights* Indonesia merupakan salah satu komunitas *Arknights* terbesar. Hal ini membentuk sebuah berbagai ragam perilaku dan budaya. Maka dari itu dibutuhkan Netnografi untuk menambal kekurangan dari teori Antropologi psikologi. Kecanduan merupakan salah satu perilaku yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian ini menegaskan perilaku kecanduan dan efek setelah bermain *Arknights* menjadi perilaku yang membawa dampak.

Kata Kunci : **Antropologi Psikologi, Netnografi, Kecanduan, Motivasi, *Game Gacha*.**

ABSTRACT

This research examines the addictive behavior of gacha game players in the Facebook group RE: Arknights Indonesia. The study utilizes Psychological Anthropology theory and the Netnography method. The aim of this research is to investigate player motivations, the impacts/implications of addiction, and the effects after playing the Arknights gacha game. The results indicate that players have five main motivations to continue playing: attraction to the visual art style, storyline, peer invitations through posts, gameplay mechanics, and casual play. From the perspective of Psychological Anthropology theory, the study explores personality across cultures. The RE: Arknights Indonesia group is one of the largest Arknights communities, fostering diverse behaviors and cultures. Therefore, Netnography is employed to complement the limitations of Psychological Anthropology theory. Addiction is one of the key behaviors analyzed in this study. The research confirms that addictive behavior and post-game effects influence the community. Although conducted online, this group cultivates a distinct gaming culture.

Keywords: *Psychological Anthropology, Netnography, Addiction, Motivation, Gacha Game.*