Media Akuntansi dan Perpajakan Indonesia
Volume 8, Nomor 1, September 2026
p-ISSN: 2685 - 9203
e-ISSN: 2686 - 5610

BUY NOW PAY LATER DAN KOMPULSI FINANSIAL DALAM EKOSISTEM GACHA GAME

Berlin Surya Tunggara*
Universitas Ciputra Surabaya

Abstract: *Buy Now Pay Later (BNPL) services have expanded into the digital entertainment ecosystem, including in-game gacha transactions in mobile games, potentially blurring the boundaries of players' financial rationality. This study aims to understand how the use of BNPL relates to players' spending patterns and motives within gacha systems, as well as how a shift in motives from entertainment toward financial vulnerability is reflected in the narratives players share online. Using a passive netnography approach, this study tracked organic conversations on three Discord servers for mobile gacha game communities in Indonesia (Genshin Impact Indonesia, Honkai: Star Rail Official, and Whize Ngopskuy) from February to June 2026, supplemented by informal interviews with two informants for data triangulation. The analysis was conducted using a mental accounting framework, with payment decoupling and present bias as core mechanisms, and monetization dark patterns and social proof as contextual triggers. The findings reveal three interrelated patterns: the normalization of BNPL in gaming community conversations; indications of a shift in motives from hedonistic to uncontrollable spending tendencies; and the construction of virtual social status as a spending catalyst that even drives some players toward high-risk financing instruments such as online loans. This study is interpretive in nature and is not intended to generalize causal relationships between BNPL and compulsive behavior. Its implications are relevant for regulators, BNPL platform providers, and consumer protection policymakers in designing a more responsible digital consumption ecosystem.*
Keywords: *Buy Now Pay Later, Gacha, Mental Accounting, Netnography, Mobile Game*

Abstrak: Layanan *Buy Now Pay Later* (BNPL) telah merambah ke ekosistem hiburan digital, termasuk transaksi *gacha* dalam *game mobile*, sehingga berpotensi mengaburkan batas rasionalitas finansial pemain. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana

*Corresponding Author.
e-mail: btunggara@student.ciputra.ac.id

penggunaan BNPL berkaitan dengan pola dan motif pengeluaran pemain dalam sistem *gacha*, serta bagaimana pergeseran motif dari hiburan menuju kerentanan finansial tercermin dalam narasi yang dibagikan pemain secara daring. Dengan pendekatan netnografi pasif, penelitian ini menelusuri percakapan organik pada tiga *server* Discord komunitas *gacha game mobile* di Indonesia (Genshin Impact Indonesia, Honkai: Star Rail Official, dan Whize Ngopskuy) selama Februari–Juni 2026, dilengkapi wawancara informal dengan dua informan sebagai triangulasi data. Analisis dilakukan menggunakan kerangka *mental accounting* dengan *payment decoupling* dan *present bias* sebagai mekanisme inti, serta *monetization dark patterns* dan *social proof* sebagai pemicu kontekstual. Temuan menunjukkan tiga pola yang saling terkait: normalisasi BNPL dalam percakapan komunitas *gaming*, indikasi pergeseran motif dari hedonis menuju kecenderungan pengeluaran yang sulit dikendalikan, dan konstruksi status sosial virtual sebagai katalis pengeluaran yang bahkan mendorong sebagian pemain hingga ke instrumen pembiayaan berisiko tinggi seperti pinjaman *online*. Penelitian ini bersifat interpretatif dan tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi hubungan kausal antara BNPL dan perilaku kompulsif. Implikasinya relevan bagi regulator, penyedia *platform* BNPL, dan pengembang kebijakan perlindungan konsumen dalam merancang ekosistem konsumsi digital yang lebih bertanggung jawab.

Kata kunci: *Buy Now Pay Later*, *Gacha*, *Mental Accounting*, Netnografi, *Mobile Game*

PENDAHULUAN

Layanan *Buy Now Pay Later* (BNPL) telah masuk ke berbagai bentuk konsumsi digital, termasuk di dalam ekosistem *game mobile* (Kumar *et al*., 2024). Menurut Lundy *et al*. (2023), di Indonesia platform BNPL seperti GoPay Later, Shopee *PayLater*, Kredivo, dan Akulaku kini dipakai untuk kebutuhan sehari-hari sekaligus untuk transaksi hiburan digital, termasuk pembelian *item* dalam *game* dan pengisian saldo untuk mekanisme *gacha*, yaitu sistem pembelian acak berbasis probabilitas dalam *game mobile*, di mana pemain mengeluarkan uang untuk mendapatkan karakter, senjata, atau *item* dengan tingkat kelangkaan tertentu tanpa kepastian hasil. Pada berita yang ditulis Kontan (2023), OJK mencatat transaksi BNPL di Indonesia tumbuh lebih dari 30% secara tahunan pada tahun 2023, dan sebagian signifikan dari pertumbuhan tersebut didorong oleh konsumsi konten digital di kalangan usia produktif muda. Kemudahan akses pembayaran yang ditawarkan BNPL membuka jalan bagi pemain untuk membelanjakan uang yang secara riil belum mereka miliki, demi mengejar karakter, senjata, atau *item* langka dalam dunia virtual (Nusir *et al*., 2026). Akibatnya, menurut Maesen & Ang (2024), apa yang semula dimulai sebagai aktivitas hiburan berubah menjadi

kewajiban finansial yang baru disadari dampaknya ketika tagihan jatuh tempo di bulan berikutnya.

Pergeseran motif konsumsi ini juga menyentuh bidang akuntansi dan perpajakan, meskipun aspek tersebut belum banyak disentuh dalam literatur yang membahas BNPL dari sudut pandang perilaku konsumen semata. Dari perspektif akuntansi konsumen, Otoritas Jasa Keuangan (2025) menyampaikan bahwa skema BNPL menimbulkan kewajiban pembayaran yang secara substansi merupakan hutang jangka pendek. Namun, karakteristik BNPL sebagai metode pembayaran yang praktis dan fleksibel dapat menyebabkan kewajiban tersebut dipersepsikan secara berbeda dari hutang yang berasal dari instrumen kredit konvensional seperti kartu kredit (Juita *et al*., 2023). Keterbatasan literasi keuangan inilah yang berpotensi mempengaruhi kualitas pengelolaan keuangan pengguna BNPL (Ardiyanto & Susilowati, 2026).

Secara literatur, kajian mengenai BNPL dan perilaku konsumsi impulsif telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kenney *et al*. (2023) menemukan bahwa skema pembayaran tertunda secara psikologis memisahkan rasa sakit membayar (*pain of paying*) dari momen konsumsi, sehingga mendorong pengeluaran yang lebih besar dari yang seharusnya direncanakan. Di sisi lain, mekanisme *gacha* sendiri telah terbukti memiliki elemen psikologis yang mendorong perilaku kompulsif, sebagaimana diidentifikasi oleh King *et al*. (2019) melalui konsep *monetization dark patterns* yakni desain antarmuka yang secara sengaja memanipulasi keputusan pembelian pemain. Lebih jauh, Zendle & Cairns (2018) menemukan korelasi yang signifikan antara intensitas pengeluaran dalam sistem *loot box* dan *gacha* dengan kecenderungan perilaku finansial yang tidak sehat pada kelompok usia dewasa muda. Meski demikian, kajian yang secara spesifik menelaah irisan antara penggunaan BNPL dan perilaku pengeluaran *gacha*, khususnya melalui narasi komunitas daring di Indonesia, masih sangat minim.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan layanan BNPL berkaitan dengan pola dan motif pengeluaran pemain dalam sistem *gacha* di lingkungan *game mobile*, serta bagaimana pergeseran dari motif hiburan menuju beban finansial tersebut tercermin dalam narasi dan pengalaman yang dibagikan pemain secara daring. Secara lebih spesifik, penelitian ini berupaya mengidentifikasi pola naratif dan titik-titik reflektif di mana kemudahan BNPL dipersepsikan menggeser rasionalitas finansial pemain dan diasosiasikan dengan pengeluaran yang melampaui kapasitas ekonomi mereka (Nusir *et al*., 2026). Dengan menggunakan pendekatan netnografi, penelitian ini menelusuri percakapan organik di

berbagai *platform* digital termasuk *server* Discord komunitas *game* dan berita viral di internet untuk menangkap ekspresi autentik pemain terkait penggunaan BNPL dalam konteks *gacha spending* (Aprilia, 2024). Pendekatan ini dipilih karena ruang digital merupakan arena utama di mana pemain secara terbuka berbagi pengalaman, keluhan, dan refleksi finansial mereka tanpa tekanan sosial yang biasanya hadir dalam wawancara tatap muka.

Pendekatan netnografi dipilih bukan untuk membuktikan hubungan kausal antara akses BNPL dan perilaku pengeluaran kompulsif, melainkan untuk memahami bagaimana pemain memaknai dan menarasikan pengalaman mereka terkait BNPL dalam konteks *gacha spending* (Kozinets, 2002; Herman & Robins, 2020). Berbeda dengan desain kuantitatif atau longitudinal yang memungkinkan perbandingan pengguna maupun non-pengguna, penelusuran individu dari waktu ke waktu, atau analisis data transaksi riil, netnografi terbatas pada penangkapan makna dan persepsi, bukan bukti perilaku yang terukur. Keterbatasan ini sejalan dengan fokus penelitian yang memang diarahkan pada dimensi makna, bukan pengujian sebab-akibat (Kozinets, 2015). Ruang digital seperti *server* Discord komunitas *game* dipilih karena memungkinkan pemain berbagi pengalaman secara sukarela dan relatif bebas dari tekanan sosial yang lazim muncul dalam wawancara tatap muka (Aprilia, 2024).

Penelitian ini berargumen bahwa BNPL, dalam konteks konsumsi *gacha*, berfungsi sebagai akselerator yang memperparah kerentanan finansial pemain dengan menghapus hambatan psikologis terhadap pengeluaran impulsif (Hafada & Adim, 2025). Desain sistem *gacha* yang eksploitatif bertemu dengan kemudahan BNPL yang menunda rasa sakit finansial, membuat pemain secara konsisten melampaui batas anggaran yang mereka sadari hanya setelah tagihan tiba (Ardiansyah *et al*., 2025). Kondisi ini tidak semata-mata merupakan persoalan perilaku individu, melainkan juga merupakan hasil dari desain sistem yang secara struktural memfasilitasi dan bahkan mendorong pengeluaran berlebih tanpa mekanisme perlindungan yang memadai (Petrovskaya & Zendle, 2021). Mengikuti Gerrans *et al*. (2021), implikasi penelitian ini relevan bagi regulator industri keuangan digital, pengembang kebijakan perlindungan konsumen, dan platform BNPL sendiri. Tujuannya adalah merancang ekosistem konsumsi digital yang lebih bertanggung jawab, baik secara sosial maupun finansial.

Maka dari itu temuan penelitian ini bersifat interpretatif dan kontekstual, sehingga tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi bahwa BNPL secara langsung menyebabkan perilaku kompulsif pada seluruh populasi pemain *gacha*. Untuk memperkuat validitas temuan, data observasi daring dilengkapi dengan wawancara informal terhadap informan aktif sebagai

bentuk triangulasi. Penelitian lanjutan dengan desain longitudinal atau analisis data transaksi riil disarankan untuk menguji lebih jauh apakah pola asosiatif yang ditemukan mencerminkan hubungan kausal antara akses BNPL dan peningkatan pengeluaran *gacha*.

LANDASAN TEORI

Secara teoritis, penelitian ini berpijak pada *mental accounting* (Thaler, 1999) sebagai kerangka teori inti. Teori ini menjelaskan bahwa individu tidak memperlakukan uang sebagai sumber daya yang sepenuhnya dapat ditukarkan, melainkan mengkategorikannya ke dalam "akun mental" (*mental accounts*) yang berbeda berdasarkan sumber, tujuan, dan konteks perolehannya, sehingga keputusan pengeluaran seringkali tidak konsisten dengan prinsip rasionalitas ekonomi klasik. Kerangka ini dipilih karena relevan dengan bidang Akuntansi, khususnya dalam menjelaskan bagaimana individu secara subjektif "mencatat" dan mengalokasikan kewajiban finansial yang timbul dari skema pembayaran tunda seperti BNPL.

Salah satu mekanisme *mental accounting* yang paling relevan dalam konteks BNPL adalah *payment decoupling* atau *pain of paying* (Prelec & Loewenstein, 1998), yaitu berkurangnya kepekaan psikologis terhadap pengeluaran ketika momen konsumsi dipisahkan secara temporal dari momen pembayaran. Dalam kerangka *mental accounting*, pemisahan ini menyebabkan pengeluaran BNPL tidak segera "dibebankan" ke akun mental konsumen sebagaimana transaksi tunai, sehingga menciptakan ilusi kemampuan finansial yang mendorong pemain mengabaikan konsekuensi tagihan di masa mendatang. Mekanisme ini turut diperkuat oleh *present bias* atau *temporal discounting* (Kenney *et al.*, 2023) dari kerangka *intertemporal choice*, yakni kecenderungan individu untuk lebih menghargai kepuasan instan dibandingkan konsekuensi jangka panjang.

Di luar mekanisme *mental accounting* itu sendiri, penelitian ini mengidentifikasi dua pemicu kontekstual yang memperlemah kepekaan *mental accounting* pemain, alih-alih memperlakukannya sebagai teori yang setara. Pertama, *monetization dark patterns* (King *et al.*, 2019) seperti *limited banner*, *urgency cues*, dan mekanisme random reward, dianalisis sebagai elemen desain sistem (*choice architecture*) yang secara sengaja dirancang untuk menekan proses evaluasi rasional pemain sebelum mereka "mencatat" pengeluaran ke akun mental yang sesuai. Kedua, prinsip *social proof* (Cialdini, 2001) digunakan untuk menjelaskan bagaimana komunitas *gacha* menormalisasi penggunaan BNPL melalui pola interaksi sosial

yang berulang, yang pada gilirannya melemahkan batas rasionalitas finansial individu sebagai bagian dari norma kelompok. Analisis *dark patterns* difokuskan pada desain sistem, dan dibedakan secara eksplisit dari respons perilaku pemain terhadap desain tersebut, yang dianalisis secara terpisah melalui data percakapan; sementara *social proof* disimpulkan dari pola interaksi sosial yang berulang, bukan dari satu unggahan atau ekspresi tunggal tanpa konteks percakapan yang memadai.

Sebagai lensa tambahan yang digunakan secara selektif, *Prospect Theory* (Kahneman & Tversky, 1979) diterapkan hanya pada bagian data yang benar-benar menunjukkan pola *loss aversion*, *reference dependence*, dan/atau *probability weighting, misalnya ketika* pemain menunjukkan kecenderungan menghindari kerugian dalam keputusan pembelian *gacha*, atau memberikan bobot berlebih terhadap peluang kecil memperoleh *item* langka. Penelitian ini tidak menempatkan *Prospect Theory* sebagai *grand theory* yang menaungi seluruh temuan, melainkan sebagai pelengkap interpretatif atas pola spesifik yang teridentifikasi dalam data. Demikian pula, motif FoMO (*Fear of Missing Out*) dan *status signaling* (Tang *et al.*, 2025) digunakan untuk menjelaskan dorongan sosial di balik pembelian *item gacha*, dengan mencatat apakah konsep tersebut muncul sebagai temuan induktif dari data. Secara keseluruhan, kerangka teori ini didasari pada *mental accounting* sebagai fondasi utama yang menjelaskan bagaimana individu memisahkan dan memperlakukan pengeluaran BNPL secara berbeda dari transaksi tunai konvensional. *Payment decoupling* dan *present bias* berfungsi sebagai mekanisme psikologis inti dari proses tersebut, sementara *monetization dark patterns* dan *social proof* berperan sebagai pemicu kontekstual yang memperlemah kepekaan *mental accounting* pemain dari sisi desain sistem dan tekanan sosial. Ketiga lapisan ini secara bersama-sama membentuk narasi kerentanan finansial (*financial overextension*) pada pemain *gacha*, dengan setiap keterkaitan antar konsep didukung oleh pola pada data, bukan semata-mata diasumsikan dari literatur.

METODE PENELITIAN

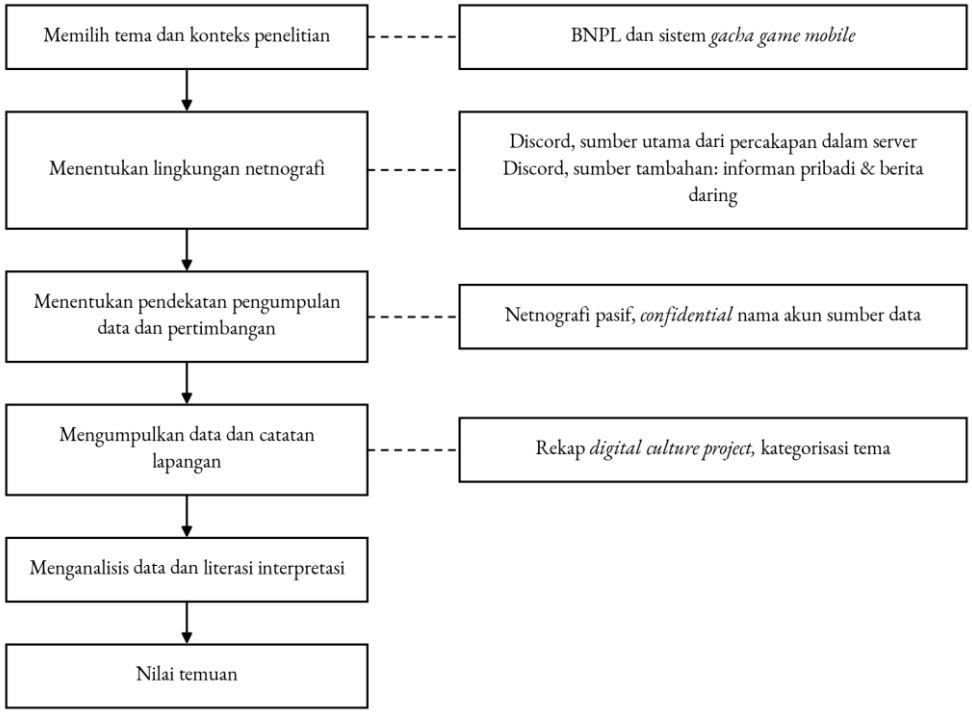
Penelitian saat ini berfokus secara khusus pada etika pengumpulan dan publikasi data digital yang dikumpulkan dengan mempertimbangkan bahwa data tersebut sebagian besar dikumpulkan dari ruang obrolan *online* dan komunikasi pribadi. *Server* Discord yang merupakan sumber data (Genshin Impact Indonesia, Honkai: Star Rail Official, dan Whize Ngopskuy) mewakili komunitas publik. Dengan data pendukung yang dikumpulkan dengan bantuan WhatsApp, peneliti sudah menerima persetujuan terinformasi dari para informan

pribadi untuk dapat mengutip dan menggunakan tangkapan layar percakapan dalam publikasi ilmiah.

Untuk mengurangi risiko pengungkapan identitas, semua nama, dan *username* dari akun yang terlihat dalam tangkapan layar telah dinonaktifkan dan data yang bisa digunakan untuk melacak kembali akun asli telah dihapus sebelum publikasi. Kutipan langsung yang digunakan dalam makalah ini dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan untuk menjaga keaslian data kualitatif dan risiko yang terkait dengan pencariannya. Data tersebut disimpan dalam format PNG dan hanya akan digunakan untuk kebutuhan penelitian.

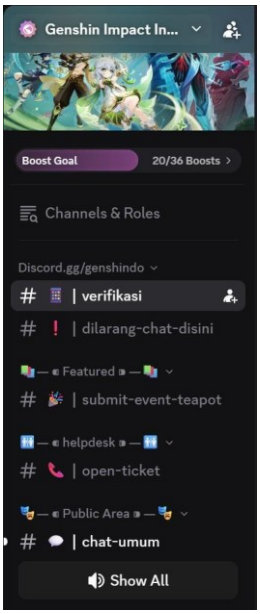
Penelitian ini menggunakan metode netnografi sebagai pendekatan kualitatif. Netnografi yang pertama kali dikembangkan oleh Kozinets (2002), merupakan adaptasi metode etnografi ke dalam lingkungan digital yang mempelajari budaya dan komunitas virtual (*online*) di mana terdapat percakapan, interaksi, kebiasaan, struktur sosial, dan nilai di dalamnya. Metode ini relevan karena realitas kini tidak hanya berupa realitas fisik, namun juga realitas virtual yang terus berkembang seiring dengan penetrasi teknologi digital ke dalam kehidupan sehari-hari (Widianingsih & Kohardinata, 2024). Melalui netnografi, dapat dipahami makna pengalaman manusia di dunia yang terus berubah, khususnya bagaimana teknologi dan *platform* digital membentuk perilaku konsumsi finansial dalam konteks hiburan berbasis *game* (Kozinets, 2002).

Jenis data yang digunakan adalah data arsip (*archival data*), artinya seluruh data yang diperoleh telah ada dan tersedia secara organik pada komunitas media sosial, dengan tidak melibatkan dirinya dalam proses pembuatan data (Discetti & Anderson, 2022). Menurut Discetti & Anderson (2022), tipe data ini termasuk dalam kategori netnografi pasif (*passive netnography*). Selain data arsip, penelitian ini juga memperoleh sebagian data melalui percakapan informal dengan informan personal melalui WhatsApp, yakni teman-teman penulis yang secara aktif bermain *game gacha* dan memiliki pengalaman langsung terkait penggunaan layanan BNPL untuk keperluan *top up* maupun pembelian *item* dalam *game*. Penelitian ini menggabungkan pendekatan netnografi pasif dengan penggalian informasi terbatas dari informan terpilih untuk memperkaya kedalaman data. Adapun tahapan desain penelitian secara keseluruhan seperti disajikan dalam Gambar 1.

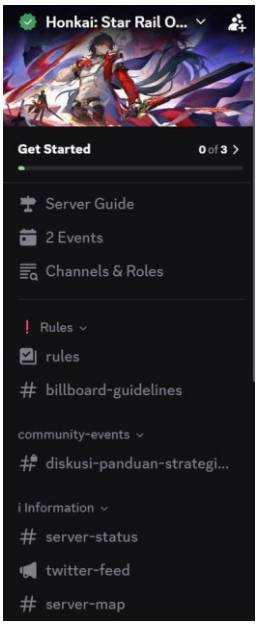


Gambar 1. Desain Penelitian
Sumber: Diolah peneliti (2026)

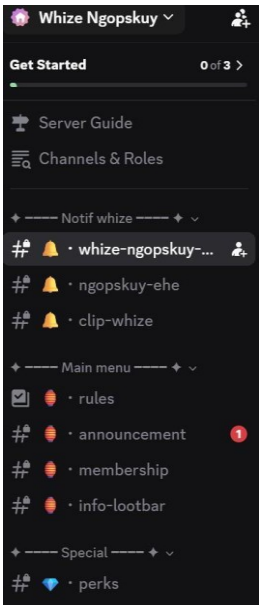
Sumber data utama penelitian ini berasal dari tiga *server* Discord komunitas *game gacha* yang aktif, yakni komunitas Genshin Impact Indonesia, Honkai: Star Rail Official, dan Whize Ngopskuy. Ketiga komunitas ini dipilih karena anggotanya secara terbuka mendiskusikan pengeluaran dalam *game*, penggunaan dompet digital, dan layanan *pay later* di dalam kanal-kanal percakapan bebas mereka. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran menggunakan kata kunci "*pay later*" dan "*gacha*" pada kolom pencarian di dalam *server* Discord, sehingga percakapan yang relevan dapat ditemukan secara sistematis. Sumber data pendukung diperoleh dari informan personal melalui media WhatsApp dan berita daring terpilih dari *platform* seperti detikInet.



Gambar 2. Komunitas Genshin Impact Indonesia



Gambar 3. Komunitas Honkai: Star Rail Official



Gambar 4. Komunitas *streamer* Whize Ngopskuy

Sumber: Diolah peneliti (2026)

Pengumpulan data berlangsung selama lima bulan, yakni dari Februari hingga Juni 2026. Periode ini dipilih secara sengaja untuk menangkap dinamika percakapan yang mencakup beberapa siklus rilis karakter baru dalam *game gacha* yang secara konsisten memicu lonjakan aktivitas pengeluaran di kalangan pemain. Dalam proses pengumpulan data juga perlu memperhatikan aspek prosedur etis dan relevansi (Yumesri *et al*., 2024). Demi kepentingan publikasi penelitian ini, seluruh nama akun pengguna yang dikutip dirahasiakan dan digantikan dengan pseudonim atau inisial. Demikian pula identitas informan WhatsApp dijaga kerahasiaannya sesuai dengan prinsip perlindungan privasi partisipan dalam penelitian digital (Burles & Bally, 2018).

Selain data utama, penelitian ini juga didukung oleh data kualitatif tambahan berupa wawancara informal via WhatsApp dengan dua informan mahasiswa berusia 20 tahun yang aktif bermain *game gacha*, seperti Genshin Impact dan Honkai: Star Rail, dengan pengalaman bermain masing-masing lebih dari tiga dan empat tahun serta secara rutin melakukan *top up*. Wawancara ini digunakan untuk memperdalam interpretasi terhadap temuan penelitian, khususnya terkait persepsi pengguna terhadap penggunaan layanan *paylater*/BNPL dalam konteks konsumsi *gaming*.

Analisis data dilakukan melalui dokumentasi tangkapan digital (*digital capture*), yang kemudian diproses melalui tahapan kategorisasi tema dan iterasi interpretasi, sehingga makna nilai yang terkandung di dalam realitas virtual tersebut dapat ditemukan (Kozinets & Gretzel, 2024). Proses analisis dimulai dari familiarisasi data, pemberian kode awal (*initial coding*) secara induktif, pengelompokan ke dalam tema-tema besar, hingga perumusan sintesa makna (Ahmed *et al*., 2025). Kerangka konseptual awal yang digunakan merujuk pada teori *pain of paying* dan konsep *monetization dark patterns*, namun sifatnya tidak terbatas hanya pada dimensi tersebut, maka sesuai dengan pendapat Perera (2023) bahwa sangat memungkinkan terbentuknya temuan orisinil dari realitas virtual yang diamati.

Menurut Udayanga (2025) tahapan desain penelitian secara keseluruhan diawali dengan pemilihan tema dan konteks penelitian, yakni pengaruh BNPL terhadap perilaku *gacha spending* dalam komunitas *game mobile*. Selanjutnya menentukan lingkungan netnografi yang relevan, yakni *server* Discord komunitas *game gacha* beserta sumber digital pendukung lainnya (Udayanga, 2025). Pendekatan pengumpulan data kemudian ditetapkan menggunakan netnografi pasif dengan memperhatikan pertimbangan aspek etis secara menyeluruh (Discetti & Anderson, 2022). Data dan catatan lapangan dikumpulkan dalam bentuk tangkapan digital yang direkap sebagai *digital culture object*, sebelum akhirnya dianalisis melalui proses kategorisasi tema dan iterasi interpretasi guna menemukan nilai dan makna dari konstruksi perilaku konsumsi finansial dalam dunia *gaming* virtual (Kozinets & Gretzel, 2024).

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

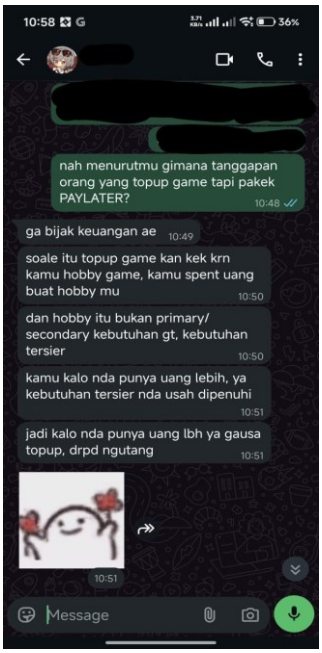
Tabel 1 menyajikan rekapitulasi jumlah *digital culture object* yang diamati dalam realitas virtual, yang diperoleh dari komunitas daring utama terpilih dan sumber digital lainnya sebagai data pendukung. Jejak tangkapan digital yang telah memenuhi aspek relevansi inilah yang selanjutnya diproses dalam analisis data.

Tabel 1. Rekap Pengumpulan Data

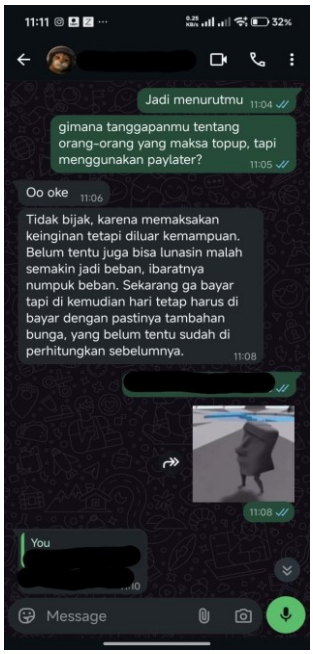
Deskripsi	Keterangan
Sumber data utama	Discord (Genshin Impact Indonesia, Honkai: Star Rail Official, Whize Ngopskuy)
Sumber data pendukung	WhatsApp (informan personal), berita daring (detikInet)
Periode pengamatan	Februari – Juni 2026 (5 bulan)
Kata kunci pencarian (#)	*pay later*; *gacha*
Kriteria inklusi	Konten yang menunjukkan penggunaan BNPL untuk *gacha*; narasi beban finansial; konstruksi status sosial virtual
Pendekatan	Netnografi pasif; *confidential* nama akun informan personal

Sumber: Diolah peneliti (2026)

Selama periode pengamatan lima bulan (Februari–Juni 2026), telah dilakukan identifikasi dan dokumentasi dengan total sekitar 46.106 tangkapan digital yang relevan dari ketiga *server* Discord, terdiri dari estimasi 2.629 utas percakapan dari Genshin Impact Indonesia, 29.737 dari Honkai: Star Rail Official, dan 13.768 dari *server* Discord milik *streamer* Whize Ngopskuy. Selain itu, terdapat dua data pendukung dari percakapan WhatsApp dengan informan personal dan 1 artikel berita daring terpilih. Dari keseluruhan 46.106 unit data tersebut, setelah melalui proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi (konten yang menunjukkan penggunaan BNPL untuk *gacha*, narasi beban finansial, dan konstruksi status sosial virtual.



Gambar 5. Respon Informan 1



Gambar 6. Respon Informan 2

Sumber: Diolah peneliti (2026)

Untuk memperkaya interpretasi terhadap temuan kuantitatif maupun tematik sebelumnya, penulis juga menyertakan data kualitatif pendukung berupa wawancara informal dengan dua informan yang sempat memiliki pengalaman langsung sebagai pemain *game mobile* yang memiliki fitur *gacha* sekaligus memberikan tanggapan mereka terkait mirisnya penggunaan BNPL untuk *game mobile*. Data ini berfungsi sebagai pembanding terhadap pola perilaku dan sikap yang telah diidentifikasi sebelumnya, sekaligus memberikan gambaran yang lebih personal mengenai bagaimana konsumen memaknai relasi antara hobi *gaming* dan penggunaan layanan BNPL.

Gambar 5 menampilkan respons dari informan 1, merupakan mahasiswa aktif yang berusia 20 tahun yang memang hobi memainkan *game-game* berbau *gacha*, seperti Genshin Impact, Honkai: Star Rail selama lebih dari tiga tahun dan secara rutin melakukan *top up* tiap bulannya. Informan ini dikenal dalam lingkaran pertemanan penulis sebagai pemain yang cukup aktif mengikuti siklus rilis karakter baru. Dalam tangkapan digital tersebut memperlihatkan percakapan WhatsApp di mana informan memberikan penilaian moral yang tegas terhadap perilaku *top up game* menggunakan layanan *pay later*. Respons yang ditampilkan pada tangkapan digital tersebut bukan merupakan pernyataan tunggal yang spontan. Percakapan ini merupakan bagian dari serangkaian diskusi informal yang

berlangsung dalam beberapa kesempatan berbeda, di mana pernyataan yang diungkapkan informan 1 selaras dengan *statement* yang diungkapkan oleh Rehren & Sinnott-Armstrong (2023) bahwa pengeluaran *gacha* di dalam *game mobile* memunculkan indikasi penilaian moral bukan sekadar reaksi sesaat, melainkan sudah menjadi sikap yang terinternalisasi. Informan menyebut perilaku tersebut sebagai tindakan yang tidak bijak keuangan dan mengatakan bahwa *gaming* merupakan kebutuhan tersier bukan kebutuhan primer maupun sekunder sehingga tidak semestinya dipenuhi melalui skema hutang ketika kapasitas finansial tidak mencukupi, sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Arnould *et al*. (2023).

> "*Ga bijak keuangan aja, karena itu top up game kan karena kamu hobby game. Kamu spent uang untuk hobby-mu dan hobby itu bukan bukan kebutuhan yang primary ataupun secondary, melainkan kebutuhan tersier. Makanya itu, kalau kamu ga punya uang lebih, ya... kebutuhan tersier ga perlu dipenuhi dulu. Jadi kalo ga punya uang lebih ya gausah top up dibanding ngutang (paylater)*" (Informan 1).

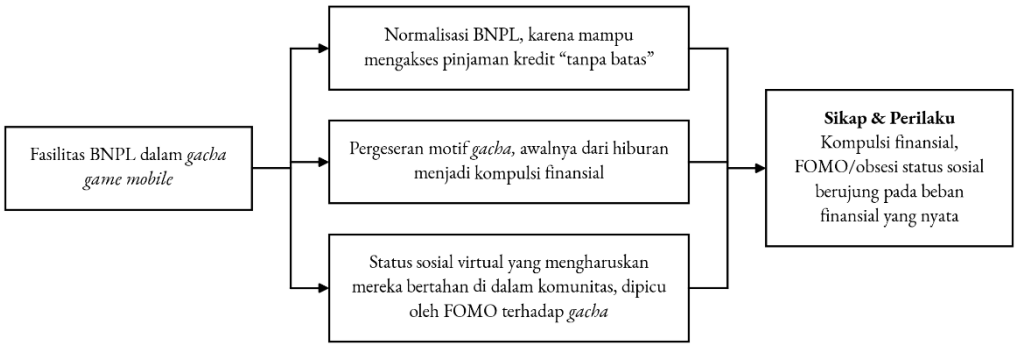
Respon ini mencerminkan bahwa sebagian anggota komunitas sesungguhnya memiliki kesadaran literasi keuangan yang cukup untuk mengidentifikasi batas antara kebutuhan dan keinginan (Cahyani, 2025). Namun dalam konteks artikel, justru kesadaran semacam ini yang tergerus oleh proses normalisasi BNPL di dalam ekosistem *gaming*, di mana tekanan sosial komunitas dan desain *monetization dark patterns* secara perlahan mengaburkan batas rasionalitas finansial yang seharusnya menjadi rem alami pengeluaran (Rumtutuly & Atahau, 2023).

Gambar 6 menampilkan percakapan penulis dengan informan 2, pemain *gacha game mobile* dengan pengalaman lebih dari empat tahun di dalamnya. Respon informan 2 memperdalam temuan tersebut dengan narasi yang lebih reflektif. Informan sebelumnya juga pernah berbagi cerita tentang pengalamannya yang 'kalap' saat karakter *limited banner* dirilis dan percakapan pada tangkapan digital tersebut merupakan konfirmasi reflektif yang beliau sampaikan ketika diminta merespons fenomena yang sama secara lebih sistematis. Informan menggambarkan penggunaan BNPL untuk *top up game* sebagai tindakan yang "*memaksakan keinginan di luar kemampuan*" sehingga berpotensi menumpuk beban finansial, ungkapan tersebut senada dengan Juita *et al*. (2023) bahwa tagihan yang ditunda bukan berarti hilang melainkan akan tetap harus dibayar di kemudian hari dengan tambahan bunga yang sering kali belum diperhitungkan sejak awal. Respons ini dapat diinterpretasikan konsep *pain of paying* dari Prelec & Loewenstein (1998) yang menjadi landasan teoritis artikel ini bahwa pemisahan temporal antara momen konsumsi dan momen pembayaran menciptakan ilusi

kemampuan finansial yang sesungguhnya tidak ada, dan baru terasa nyata ketika tagihan beserta bunganya jatuh tempo menjadi sebuah ironi dari hiburan yang berakhir sebagai beban.

> "*Tidak bijak, karena memaksakan keinginan tetapi di luar kemampuan. Belum tentu bisa lunasin malah semakin menjadi beban, ibaratnya numpuk beban. Sekarang ga bayar tapi di kemudian hari tetap harus dibayar dengan pastinya tambahan bunga, yang belum tentu sudah diperhitungkan sebelumnya.*" (Informan 2).

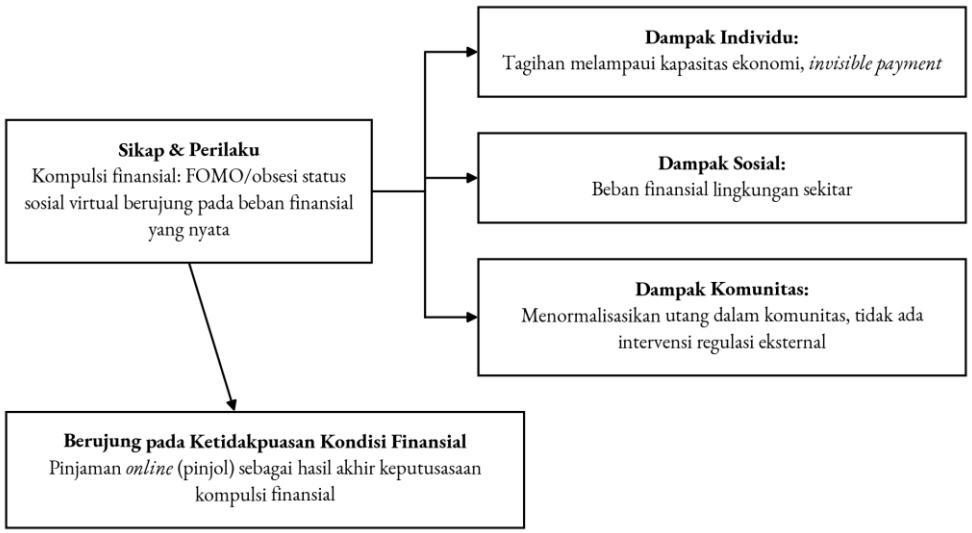
Definisi *Buy Now Pay Later (*BNPL) menurut Otoritas Jasa Keuangan (2025) dalam POJK No. 32 Tahun 2025 yang didasari oleh UU No. 21 tahun 2021 yang sebagaimana telah diubah dengan UU No. 4 Tahun 2023, menjelaskan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) ini mengatur penyelenggaraan layanan *Buy Now Pay Later* (BNPL) yang dapat dijalankan oleh bank umum maupun perusahaan pembiayaan, baik yang beroperasi secara konvensional maupun berdasarkan prinsip syariah. Dalam peraturan tersebut, BNPL didefinisikan sebagai fasilitas pembiayaan yang diberikan oleh lembaga jasa keuangan melalui sistem elektronik untuk mendukung pembelian barang dan/atau jasa. Selain menjelaskan definisi dan karakteristik BNPL, peraturan ini juga mengatur berbagai aspek penting, seperti perlindungan konsumen, mekanisme kerja sama antar pihak, keterbukaan informasi, tata cara penagihan, kewajiban pelaporan, hingga prosedur penghentian penyelenggaraan layanan BNPL (Otoritas Jasa Keuangan, 2025). Regulasi ini bertujuan menciptakan penyelenggaraan BNPL yang transparan dan memberikan perlindungan bagi pihak yang terlibat.



Gambar 7. Hasil Sintesa 1
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Gambar 7 menunjukkan hasil sintesa 1 yang mengidentifikasi tiga temuan utama saling beririsan dalam ekosistem *gacha game mobile* di Indonesia. Pertama, penggunaan BNPL telah

mengalami normalisasi di komunitas *gaming*, di mana berhutang untuk keperluan *top up* atau *gacha* dalam *game* tidak lagi dianggap memalukan, melainkan BNPL selalu dianggap sebagai suatu hal yang dimaklumi oleh sebagian pemain (Azzahra *et al*., 2026). Kedua, terjadi pergeseran motif pemain dari yang semula bersifat hedonis (mencari hiburan) menjadi pola pengeluaran kompulsif yang sulit dikendalikan, di mana pemain baru menyadari telah melampaui batas *budget* mereka ketika tagihan *pay later* sudah mendekati jatuh tempo (Costes & Bonnaire, 2022). Ketiga, menurut Hartanto & Kasturiratna (2024) merupakan dorongan untuk membangun dan mempertahankan status sosial virtual melalui kepemilikan karakter langka, *skin* eksklusif, atau senjata *tier* tertinggi melalui *gacha,* pemain akhirnya bersifat sebagai impulsif yang diperkuat oleh rasa FoMO (*Fear of Missing Out*). Pertemuan ketiga faktor ini menghasilkan satu siklus sikap dan perilaku yang menunjukkan bahwa normalisasi BNPL menurunkan hambatan psikologis untuk berbelanja, kompulsi finansial menggantikan rasionalitas konsumen, dan tekanan status sosial virtual terus mendorong pemain melampaui kapasitas ekonomi riil mereka, hingga akhirnya berujung pada beban finansial nyata yang baru disadari ketika tagihan menghampiri mereka (Nusir *et al*., 2026).



Gambar 8. Hasil Sintesa 2
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Gambar 8. Hasil Sintesa 2 menunjukkan sikap dan perilaku kompulsif yang terbentuk dari irisan antara mekanisme *gacha* dan fasilitas BNPL menghasilkan dampak yang bergerak

dalam tiga lapisan. Pada lapisan individu, melemahnya *pain of paying* mendorong pengeluaran impulsif berulang yang baru disadari ketika tagihan jatuh tempo melampaui kapasitas ekonomi riil pemain (Kenney *et al*., 2023). Pada lapisan sosial, dampak ini merambat ke keluarga dalam bentuk konflik dan kerugian finansial yang nyata sebagaimana terekam dalam kasus viral tagihan hingga ratusan juta rupiah (Adonsou & Piper, 2026). Pada lapisan komunitas, normalisasi hutang memperkuat siklus tersebut sehingga tanpa intervensi eksternal berupa regulasi yang lebih ketat maupun peningkatan literasi keuangan, siklus kerentanan ini akan terus berputar dan menjerat lebih banyak pemain (Azzahra *et al*., 2026).

Temuan yang tersintesis dalam Gambar 7 dan Gambar 8 ini berkontribusi pada pengetahuan yang belum sepenuhnya terpetakan dalam literatur sebelumnya. Zendle & Cairns (2018) memang telah mengidentifikasi korelasi antara *gacha* dan *loot box spending* dengan perilaku finansial tidak sehat, namun kajian tersebut tidak memasukkan variabel layanan kredit digital seperti BNPL sebagai mediator. Dalam artikel yang ditulis oleh Moreno *et al*. (2026), mereka membahas efek psikologis skema pembayaran tertunda, tetapi dalam konteks konsumsi yang umum, bukan spesifik dalam ekosistem *game* dengan *monetization dark patterns*. King *et al*. (2019) menganalisis *dark patterns* sebagai mekanisme eksploitasi, namun tidak mengkaji bagaimana normalisasi sosial di komunitas daring memperkuat efek tersebut secara kultural.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, artikel ini mengangkat sebuah kebaruan dengan mengkaitkan utas sehingga ditemukan mekanisme tiga lapis yang bekerja secara sinergis: normalisasi sosial-kultural di komunitas digital yang menurunkan hambatan psikologis, pergeseran motif yang terjadi secara gradual dan tidak disadari hingga tagihan tiba, dan konstruksi status sosial virtual yang berfungsi sebagai tekanan berkelanjutan. Ketiga lapisan ini belum pernah dianalisis secara bersamaan dalam satu studi, apalagi dalam konteks Indonesia dengan platform BNPL lokal yang spesifik. Temuan ini juga mengungkap bahwa eskalasi tidak berhenti di BNPL, melainkan berlanjut ke pinjol, risiko yang belum disentuh literatur sebelumnya dalam konteks *gacha spending*.

Normalisasi BNPL dalam Ekosistem *Gaming*

Temuan pertama menunjukkan bahwa penggunaan layanan *pay later* dalam konteks *gacha spending* telah mulai menjadi bagian dari percakapan yang muncul dalam komunitas *game* daring (Azzahra *et al*., 2026). Fenomena ini dapat dipahami melalui kerangka *mental accounting*, khususnya konsep *social proof* (Cialdini, 2001) dan *present bias* dari *Prospect*

Theory (Kahneman & Tversky, 1979). Paparan berulang terhadap perilaku konsumsi anggota komunitas dapat membentuk referensi sosial mengenai apa yang dianggap umum atau dapat diterima dalam lingkungan tersebut. Dalam konteks ini, penggunaan BNPL untuk memenuhi kebutuhan *top up*, memperoleh karakter, atau mendapatkan *item* langka dapat menjadi semakin familiar melalui akumulasi percakapan antarpemain (Ashby *et al*., 2025). Namun, kemunculan percakapan mengenai BNPL tidak secara otomatis menunjukkan bahwa seluruh komunitas memberikan legitimasi terhadap perilaku tersebut. Oleh karena itu, proses normalisasi dalam penelitian ini dipahami sebagai meningkatnya keterpaparan dan keterbukaan pembicaraan mengenai penggunaan *pay later*, bukan sebagai bukti bahwa praktik tersebut sepenuhnya diterima oleh komunitas.



Gambar 9. Tangkapan Digital Kanal Percakapan Bebas *Server* Discord Whize Ngopskuy
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Tangkapan digital pada kanal percakapan bebas dari *server* Discord milik *streamer* Whize Ngopskuy memberikan salah satu ilustrasi mengenai fenomena tersebut. Gambar 9 merekam percakapan seorang anggota yang secara terbuka mengungkapkan penggunaan berbagai instrumen pembiayaan dalam memenuhi kebutuhan bermainnya. Akun tersebut secara ironis mengidentifikasi dirinya sebagai pemain *free-to-play*, tetapi pada saat yang sama mengakui penggunaan layanan *pay later* untuk aktivitas *gacha*. Ia kemudian menyatakan keinginannya untuk terus mendukung karakter favoritnya, yaitu Ayaya, salah satu karakter dalam Genshin Impact, sehingga pengeluaran yang telah dilakukan tidak dianggap sia-sia.

Pernyataan tersebut dapat dibaca sebagai bentuk rasionalisasi terhadap pengeluaran

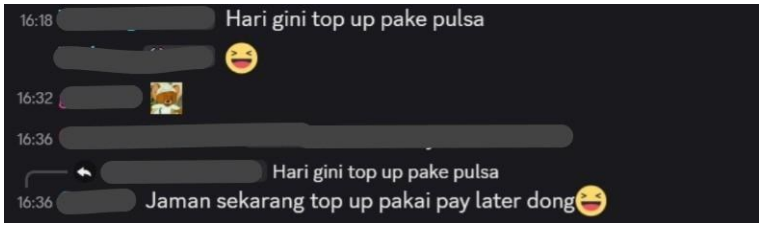
yang telah terjadi. Keinginan untuk tetap melakukan pengeluaran setelah sebelumnya menggunakan *pay later* menunjukkan adanya upaya untuk memberikan pembenaran terhadap biaya yang telah dikeluarkan, meskipun data tersebut belum cukup untuk menyimpulkan bahwa pemain secara pasti terdorong oleh mekanisme psikologis tertentu (Li, 2025). Dalam perspektif *mental accounting*, pola tersebut dapat dikaitkan dengan kecenderungan individu untuk lebih mempertimbangkan manfaat konsumsi yang dirasakan pada saat ini dibandingkan konsekuensi finansial yang akan muncul kemudian (*present bias*) (Kahneman & Tversky, 1979). Akan tetapi, interpretasi tersebut diperlakukan sebagai kemungkinan penjelasan atas narasi pemain, bukan sebagai bukti bahwa *present bias* secara kausal menyebabkan keputusan pengeluaran tersebut.

Pernyataan pemain mengenai penggunaan *pay later* juga menunjukkan bahwa kewajiban finansial yang muncul dari aktivitas *gacha* dapat dibicarakan secara terbuka dalam ruang komunitas. Namun, keterbukaan tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa hutang telah sepenuhnya dinormalisasi atau tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang problematis (Ashby *et al*., 2025). Hal ini terlihat dari respons anggota komunitas lainnya. Respons berupa pernyataan "Buset dah *paylater* buat *gacha*" lebih tepat dipahami sebagai ekspresi keterkejutan atau ketidaksetujuan terhadap penggunaan *pay later* untuk aktivitas *gacha*, daripada sebagai bentuk penerimaan atau legitimasi. Respons tersebut justru menunjukkan adanya batas normatif dalam komunitas mengenai penggunaan pembiayaan untuk aktivitas yang bersifat hiburan.

Respons lain dalam bentuk emoji atau stiker bernuansa humor juga perlu ditafsirkan secara hati-hati. Ekspresi tersebut dapat menunjukkan humor, keterkejutan, keakraban antar pemain, atau sekadar respons spontan terhadap pengakuan yang dianggap tidak biasa. Oleh karena itu, keberadaan stiker tawa maupun ekspresi lainnya tidak dapat secara langsung dikategorikan sebagai persetujuan terhadap penggunaan BNPL. Dalam kerangka *social proof* (Cialdini, 2001), bukti mengenai normalisasi akan lebih kuat apabila ditemukan pola interaksi yang berulang, misalnya ketika penggunaan *pay later* secara konsisten disebut sebagai pilihan pembayaran yang wajar, dibicarakan tanpa penilaian negatif, atau dijadikan praktik yang umum dalam percakapan mengenai *gacha spending*.

Dengan demikian, Gambar 9 tidak diposisikan sebagai bukti tunggal bahwa komunitas telah melegitimasi penggunaan BNPL untuk *gacha*. Sebaliknya, gambar tersebut menunjukkan dua hal yang lebih spesifik: pertama, penggunaan *pay later* untuk *gacha* telah cukup dikenal sehingga dapat diungkapkan secara terbuka dalam percakapan komunitas; dan

kedua, praktik tersebut masih memunculkan respons berupa keterkejutan atau ketidaksetujuan dari anggota lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa proses normalisasi BNPL dalam ekosistem *gaming* bersifat dinamis dan tidak sepenuhnya linier. Praktik tersebut dapat menjadi semakin familiar melalui interaksi komunitas, tetapi pada saat yang sama tetap dapat dipertanyakan atau dipandang menyimpang oleh sebagian anggota. Pola inilah yang kemudian menjadi penting dalam memahami bagaimana batas antara konsumsi *gacha* yang dianggap wajar dan penggunaan pembiayaan untuk memenuhi konsumsi tersebut dinegosiasikan di dalam komunitas daring (Cook *et al*., 2023).

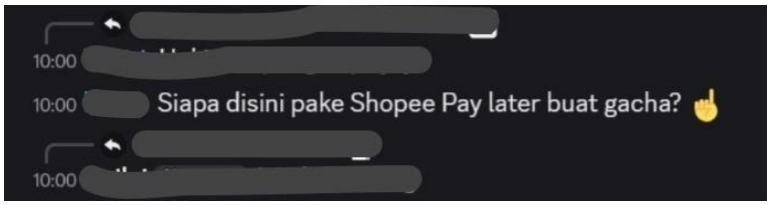


Gambar 10. Tangkapan Digital Kanal Percakapan Bebas *Server* Discord Genshin Impact Indonesia
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Gambar 10 diambil dari *server* Discord Genshin Impact Indonesia yang merekam dinamika percakapan yang merepresentasikan proses normalisasi BNPL. Akun anonim yang menyatakan "*hari gini top up pake pulsa*" merupakan sebuah ungkapan yang bernada heran atau bahkan meremehkan praktik *top up* menggunakan pulsa konvensional. Pernyataan ini secara implisit menempatkan pulsa sebagai metode pembayaran yang dianggap *outdated* atau ketinggalan zaman dalam ekosistem *gaming* masa kini (Zaki, 2020). Respon akun setelahnya kemudian mempertegas hierarki tersebut dengan menyatakan "*jaman sekarang top up pakai pay later dong*" disertai emoji tawa, seolah penggunaan BNPL untuk keperluan gacha sudah menjadi standar baru yang dianggap wajar dan bahkan lebih modern (Cook *et al*., 2023).

Pergeseran budaya inilah yang dijelaskan dalam artikel ini sebagai akumulasi percakapan komunitas yang secara bertahap menempatkan BNPL sebagai opsi pembayaran yang lazim, bahkan memberi tekanan sosial implisit bagi pemain yang belum menggunakannya (Azzahra *et al*., 2026). Nada percakapannya santai dan humoris, tanpa keprihatinan maupun peringatan finansial (Gerrans *et al*., 2021). Pola ini sepenuhnya sejalan dengan konsep *social proof* yang menekankan bahwa ketika anggota komunitas secara konsisten membahas BNPL

sebagai sesuatu yang lucu dan lumrah, individu lain yang menyaksikan percakapan tersebut akan menyimpulkan bahwa perilaku itu normal dan dapat diterima (Cialdini, 2001). Hambatan psikologis konsumen terhadap pengeluaran impulsif terkikis melalui normalisasi yang terbentuk organik di ruang komunitas digital, bukan melalui paksaan (Azzahra *et al*., 2026).



Gambar 11. Tangkapan Digital Kanal Percakapan Bebas *Server* Discord Honkai: Star Rail Official
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Gambar 11 merekam sebuah pertanyaan terbuka di *server* Discord: "*Siapa disini pake Shopee Pay Later buat gacha?*" disampaikan dengan nada yang terlihat santai disertai emoji acung jari. Pertanyaan itu berfungsi sebagai survei informal komunitas yang secara tidak langsung mengasumsikan bahwa penggunaan Shopee *PayLater* untuk keperluan *gacha* adalah sesuatu yang sudah cukup umum terjadi sehingga layak ditanyakan secara terbuka (Eriksson *et al*., 2015). Konteks pertanyaan ini mencerminkan temuan pertama artikel tentang normalisasi BNPL ketika seseorang merasa nyaman bertanya "*siapa yang juga melakukan ini?*" di ruang publik komunitas, artinya perilaku tersebut sudah melewati ambang batas stigma sosial dan diterima sebagai sesuatu yang lumrah (Chung & Rimal, 2016).

Pergeseran Motif dari Hiburan Menuju Kompulsi Finansial

Temuan kedua mengungkap adanya indikasi pergeseran motif pemain, dari yang semula bersifat hedonis (mencari kesenangan dan hiburan) menuju pola pengeluaran yang menunjukkan gejala awal kompulsi finansial (Maggio *et al.*, 2022). Perlu ditegaskan bahwa istilah "kompulsi finansial" dalam penelitian ini digunakan secara interpretatif untuk menggambarkan kecenderungan pengeluaran yang sulit dikendalikan sebagaimana dinarasikan oleh pemain sendiri, bukan sebagai diagnosis klinis yang mensyaratkan bukti kegagalan berulang dalam mengendalikan pengeluaran, pengeluaran yang berlanjut meski

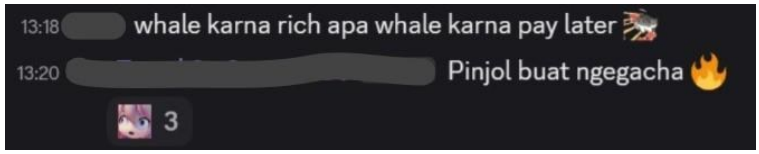
menghadapi konsekuensi negatif, tunggakan, konflik keuangan, atau pola berulang pada individu yang sama dari waktu ke waktu, mengingat sifat data penelitian ini yang naratif dan lintas-informan, bukan longitudinal pada subjek yang sama. Indikasi pergeseran ini selaras dengan konsep melemahnya *pain of paying* (Prelec & Loewenstein, 1998), pemisahan temporal antara konsumsi dan pembayaran secara psikologis mereduksi rasa sakit finansial, sehingga pengeluaran berulang berpotensi terjadi tanpa hambatan internal yang memadai. Menurut Cook *et al.* (2023), pergeseran semacam ini tidak selalu disadari oleh pemain pada saat terjadinya, dan sering kali baru dirasakan dampaknya ketika tagihan BNPL atau rekening bank menunjukkan angka yang jauh melampaui ekspektasi awal. Pola ini juga terekam dalam sejumlah kasus yang viral di media daring Indonesia, di mana beban finansial akibat *gacha spending* dilaporkan berdampak pada pemain sekaligus keluarga di sekitarnya (Han, 2025).

Sebagai ilustrasi kontekstual dari luar data primer penelitian ini, kasus yang dilaporkan DetikInet (2022) mengenai Lim Cheng Mong di Singapura dapat menggambarkan secara lebih konkret bagaimana ekosistem pembayaran digital yang terhubung lintas *platform* berpotensi memfasilitasi pengeluaran *gacha* hingga menyerupai pola kompulsif yang lebih nyata. Dalam rentang tiga bulan (Agustus–Oktober 2021), putrinya yang berusia 18 tahun melakukan 89 transaksi *top up* Genshin Impact senilai total 20.000 dolar Singapura (setara Rp211 juta) melalui rantai koneksi digital antara kartu kredit sang ayah, akun *e-wallet* Grab, Apple App Store, dan platform pembayaran Coda Payments, seluruhnya berlangsung tanpa sepengetahuan orang tua. Berbeda dengan data primer penelitian ini, kasus ini menyediakan bukti kuantitatif berupa frekuensi transaksi berulang pada individu yang sama dalam rentang waktu tertentu, sehingga lebih mendekati indikasi kompulsi finansial dalam pengertian yang lebih ketat dibandingkan temuan pada informan penelitian ini, dan di sini digunakan sebagai pembanding, bukan sebagai bukti langsung atas temuan penelitian. Kasus ini menggarisbawahi bagaimana arsitektur pembayaran digital yang saling terkoneksi, termasuk layanan yang secara fungsional menyerupai BNPL dalam hal pemisahan antara momen konsumsi dan momen penagihan, secara struktural dapat melemahkan mekanisme pengawasan finansial dalam unit keluarga apabila pola serupa terjadi secara berulang (Adonsou & Piper, 2026). Lebih jauh, kasus ini turut mencerminkan kekosongan regulasi perlindungan konsumen dalam ekosistem transaksi *game mobile*, sebagaimana diakui oleh Lim sendiri bahwa orang tua tidak memiliki kendali apapun atas transaksi yang melibatkan anak mereka (Nurfieni & Lestari, 2024). Kondisi ini selaras dengan urgensi regulasi seperti POJK No. 32 Tahun 2025 dalam mengatur penyelenggaraan layanan pembiayaan elektronik

secara lebih transparan dan bertanggung jawab (Otoritas Jasa Keuangan, 2025).

Konstruksi Status Sosial Virtual sebagai Katalis Pengeluaran

Temuan ketiga menunjukkan bahwa dorongan untuk membelanjakan uang termasuk melalui BNPL dalam ekosistem *gacha* juga didorong oleh motivasi sosial yang bersifat virtual untuk membangun dan mempertahankan status di dalam komunitas *game* (Hasanah *et al*., 2022). Desain *gacha* yang menghadirkan karakter terbatas waktu merupakan bentuk nyata *monetization dark patterns* (King *et al*., 2019), di mana urgensi artifisial dikonstruksi untuk mengeksploitasi bias kognitif pemain, khususnya *loss aversion* yang juga menjadi inti *Prospect Theory.* Bahwa *skin* eksklusif ataupun *item tier* tertinggi dalam *game gacha* berfungsi sebagai simbol status yang diakui secara kolektif oleh komunitas pemain (Hasanah *et al*., 2022). Pemain yang berhasil mendapatkan *item-item* tersebut memperoleh pengakuan sosial di dalam komunitas, sementara mereka yang tidak mampu mengikuti siklus rilis karakter baru berisiko merasa tertinggal atau FoMO (*Fear of Missing Out*) (Hartanto & Kasturiratna, 2024).



Gambar 12. Tangkapan Digital Kanal Percakapan Bebas *Server* Discord Honkai: Star Rail Official
Sumber: Diolah peneliti (2026)

Gambar 12 memperlihatkan lapisan persoalan yang lebih serius. Percakapan mempertanyakan: "*whale karna rich apa whale karna pay later?*" sebuah dikotomi yang secara tajam mengungkap bahwa status *whale* (pemain dengan pengeluaran sangat besar) di dalam ekosistem *gacha* kini tidak lagi identik dengan kemampuan finansial nyata, melainkan bisa jadi sekadar ilusi likuiditas yang difasilitasi oleh kredit digital (Ashby *et al*., 2025; Chen & Fang, 2023). Lebih jauh lagi, respons "*pinjol buat ngegacha*" yang mendapat tiga reaksi dari anggota lain menunjukkan eskalasi yang signifikan, dari sekadar BNPL menuju pinjaman *online* (*pinjol*) yang notabene memiliki bunga jauh lebih tinggi dan risiko finansial yang jauh lebih besar (Adonsou & Piper, 2026). Fenomena ini sejalan dengan argumen sentral artikel bahwa pertemuan antara sistem *gacha* yang eksploitatif dan kemudahan akses kredit digital mengindikasikan pola yang berpotensi saling memperkuat kerentanan finansial yang semakin dalam di mana konstruksi status sosial virtual sebagai *whale* menjadi katalis yang mendorong

pemain melampaui batas kemampuan ekonomi riil mereka, bahkan hingga menjangkau instrumen pembiayaan yang paling berisiko sekalipun (Petrovskaya & Zendle, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan tiga temuan: normalisasi BNPL dalam komunitas *gaming*, pergeseran motif dari hiburan ke kompulsi finansial, dan konstruksi status sosial virtual sebagai katalis pengeluaran secara bersama-sama membentuk sebuah siklus yang sulit diputus dari dalam tanpa intervensi eksternal. Normalisasi yang terjadi di komunitas daring menciptakan lingkungan sosial yang toleran terhadap praktik berhutang demi *game*, sehingga individu yang sebenarnya sudah melampaui batas kemampuan finansialnya pun tidak merasa perlu mengerem pengeluaran mereka. Kondisi ini diperparah oleh fakta bahwa BNPL secara psikologis memisahkan momen konsumsi dari momen pembayaran, menciptakan ilusi kemampuan finansial yang sesungguhnya tidak ada.

Interaksi masyarakat yang dilakukan dalam bentuk virtual atau daring merekam jejak digital yang dapat merepresentasikan makna nilai yang sedang berlangsung. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan BNPL dalam konteks *gacha spending* merupakan pertemuan antara dua sistem yang secara struktural saling memperkuat mekanisme *gacha* yang eksploitatif di satu sisi, dan kemudahan akses kredit digital melalui BNPL di sisi lain. Pertemuan keduanya menghasilkan kondisi di mana pemain secara konsisten melampaui batas anggaran yang mereka sadari hanya setelah tagihan tiba merupakan sebuah ironi dari hiburan yang berakhir sebagai beban.

Secara keseluruhan, ketiga tema yang ditemukan dalam penjelajahan realitas virtual ini saling terhubung dan membentuk sebuah siklus normalisasi BNPL di komunitas *gaming* menurunkan hambatan psikologis terhadap pengeluaran, yang kemudian mempercepat pergeseran motif dari hiburan ke kompulsi, dan seluruh proses ini diperkuat oleh konstruksi status sosial virtual yang terus mendorong pemain untuk berbelanja demi mempertahankan posisinya di dalam komunitas. Monetization dark patterns dalam game dirancang secara sistematis untuk mengeksploitasi kerentanan psikologis pemain. Kehadiran BNPL memperparah eksploitasi itu dengan menghapus hambatan finansial yang seharusnya menjadi rem alami bagi pengeluaran berlebih.

Keterbatasan dan Saran

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, sebagai studi netnografi pasif, seluruh interpretasi dibangun dari jejak percakapan digital yang bersifat terbuka dan tersedia secara organik, artinya motivasi sesungguhnya dibalik setiap unggahan tidak dapat diverifikasi secara langsung, sehingga ada kemungkinan nuansa kontekstual yang luput dari tangkapan analisis. Kedua, ketiga *server* Discord yang dipilih sebagai sumber data utama meskipun representatif dalam konteks komunitas *gacha game mobile* Indonesia tidak dapat sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan ekosistem pemain *gacha* yang jauh lebih beragam, termasuk mereka yang tidak aktif di komunitas daring atau yang bermain secara lebih tertutup. Ketiga, penelitian ini bersifat eksploratif-kualitatif sehingga temuan yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik; besaran dampak finansial aktual dari penggunaan BNPL dalam konteks *gaming* masih memerlukan verifikasi melalui pendekatan kuantitatif di masa mendatang. Keempat, periode pengamatan yang bertepatan dengan beberapa siklus rilis karakter baru dalam *game gacha*, meskipun dipilih secara sengaja untuk menangkap dinamika pengeluaran, juga berpotensi menghasilkan data yang lebih terkonsentrasi pada momen-momen puncak pengeluaran dibandingkan pola konsumsi sehari-hari yang lebih stabil. Keterbatasan-keterbatasan ini sekaligus membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih komprehensif, baik dari sisi metodologi maupun cakupan populasi yang diteliti.

Implikasi dari temuan ini relevan bagi berbagai pemangku kepentingan. Bagi regulator, hasil penelitian ini mengisyaratkan perlunya regulasi yang lebih ketat terkait penggunaan layanan BNPL untuk transaksi hiburan digital yang bersifat tersier, termasuk kemungkinan penerapan batas pengeluaran atau mekanisme verifikasi kemampuan finansial sebelum transaksi disetujui. Bagi platform BNPL, temuan ini merupakan pengingat bahwa kemudahan akses kredit yang ditawarkan tidak boleh dilepaskan dari tanggung jawab sosial terhadap dampak yang ditimbulkannya. Bagi komunitas akademis, penelitian ini membuka peluang kajian lebih lanjut untuk mengukur secara kuantitatif besaran dampak finansial dari penggunaan BNPL dalam konteks *gaming*, serta untuk mengeksplorasi dimensi literasi keuangan sebagai variabel moderasi yang potensial dalam hubungan antara keduanya.

DAFTAR RUJUKAN

Adonsou, F. D., & Piper, N. L. (2026). Digital traps: The compounding impact of BNPL and social media on consumer financial stress. *Finance Research Letters, 93*. https://doi.org/10.1016/j.frl.2026.109636

Ahmed, S. K., Mohammed, R. A., Nashwan, A. J., Ibrahim, R. H., Abdalla, A. Q., Ameen, B. M. M., & Khdir, R. M. (2025). Using thematic analysis in qualitative research. *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health, 5*. https://doi.org/10.1016/j.glmedi.2025.100198

Aprilia, A. (2024). Communication netnography in online gaming communities on Discord. *Journal Acta Diurna, 20*(2), 1–13. https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2024.20.2.13589

Ardiansyah, R. M., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Analisis pengaruh kecanduan game gacha terhadap pola konsumtif dan pengelolaan keuangan anak di era digital. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara, 2*(3), 3125–3135.

Ardiyanto, R., & Susilowati, H. (2026). Financial behavior of Gen Z and millenial Shopee PayLater users. *Economics and Digital Business Review, 7*(1), 598–608. https://doi.org/10.37531/ecotal.v7i1.3697

Arnould, E., Soila, T., & Pantzar, M. (2023). Special section – The moral legitimatisation of money and debt in consumer society. *Marketing Theory, 24*(2), 193–203. https://doi.org/10.1177/14705931231206355

Ashby, R., Sharifi, S., Yao, J., & Ang, L. (2025). The influence of the buy-now-pay-later payment mode on consumer spending decisions. *Journal of Retailing, 101*(1), 103–119. https://doi.org/10.1016/j.jretai.2025.01.003

Azzahra, S., Saefullah, A., & Vuthy, I. (2026). Reframing debt in buy now pay later (BNPL) schemes: A phenomenological study of Generation Z consumers. *Jurnal Ekualisasi, 7*(1), 38–46. https://doi.org/10.60023/4vttz933

Burles, M. C., & Bally, J. M. G. (2018). Ethical, practical, and methodological considerations for unobtrusive qualitative research about personal narratives shared on the internet. *International Journal of Qualitative Methods, 17*(1). https://doi.org/10.1177/1609406918788203

Cahyani, H. D. (2025). Influence literacy finance and management the impact of finance on consumptive behavior in adolescents. *Siber International Journal of Education*

Technology, 3(2), 222–227. https://doi.org/10.38035/sijet.v3i2.291

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.

Chung, A., & Rimal, R. N. (2016). Social norms: A review. *Review of Communication Research, 4*, 1–28.

Cialdini, R. K. (2001). *Influence: Science and practice* (4th ed.). Allyn & Bacon.

Close, J., Spicer, S. G., Nicklin, L. L., Uther, M., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2021). Secondary analysis of loot box data: Are high-spending "whales" wealthy gamers or problem gamblers? *Addictive Behaviors, 117*. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106851

Cook, J., Davies, K., Farrugia, D., Threadgold, S., Coffey, J., Senior, K., Haro, A., & Shannon, B. (2023). Buy now pay later services as a way to pay: Credit consumption and the depoliticization of debt. *Consumption Markets & Culture, 25*(4), 245–257. https://doi.org/10.1080/10253866.2023.2219606

Costes, J. M., & Bonnaire, C. (2022). Spending money in free-to-play games: Sociodemographic characteristics, motives, impulsivity and internet gaming disorder specificities. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(23), 1–14. https://doi.org/10.3390/ijerph192315709

DetikInet. (2022, 21 Januari). *Putrinya ketagihan top up Genshin Impact, pria ini dapat tagihan Rp211 juta*. Diakses 10 Juni 2026, dari https://inet.detik.com/games-news/d-5884421/putrinya-ketagihan-top-up-genshin-impact-pria-ini-dapat-tagihan-rp-211-juta

Discetti, R., & Anderson, V. (2022). The value of netnography for research in HRD. *Human Resource Development Review, 22*(1), 59–83. https://doi.org/10.1177/15344843221137506

Eriksson, K., Strimling, P., & Coultas, J. C. (2015). Bidirectional associations between descriptive and injunctive norms. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 129*, 59–69. https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2014.09.011

Gerrans, P., Baur, D. G., & Slater, S. L. (2021). Fintech and responsibility: Buy-now-pay-later arrangements. *Australian Journal of Management, 47*(3), 474–502. https://doi.org/10.1177/03128962211032448

Hafada, M. G., & Adim, A. K. (2025). Pengaruh motivasi bermain game terhadap perilaku konsumtif dalam game berbasis gacha (Studi pada pemain Goddess of Victory: Nikke). *Jurnal Locus: Penelitian & Pengabdian, 4*(9), 8682–8693.

Han, J. W. (2025). *Effects of mobile gacha games on gambling behavior and psychological health*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.00057

Hartanto, A., & Kasturiratna, K. T. A. S. (2024). Longitudinal bidirectional relation between fear of missing out and risky loot box consumption: Evidence for FoMO-driven loot boxes spiral hypothesis. *Computers in Human Behavior Reports, 15*, 1–5. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100535

Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan gaming disorder dan perilaku konsumtif pembelian virtual goods pada pemain online game. *Gadjah Mada Journal of Psychology, 8*(1), 1–17. https://doi.org/10.22146/gamajop.56824

Hernán, M. A., & Robins, J. M. (2020). *Causal inference: What if*. Chapman & Hall/CRC.

Juita, V., Pujani, V., Rahim, R., & Rahayu, R. (2023). Understanding impulsive buying behaviour among buy now pay later (BNPL) users and its implication for overconsumption and the environment. *Management Analysis Journal, 12*(4). https://doi.org/10.15294/maj.v12i4.75816

Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica, 47*(2), 263–291. https://doi.org/10.2307/1914185

Kenney, B. G., Firth, C., & Gathergood, J. (2023). Buy now, pay later (BNPL) ...on your credit card. *Journal of Behavioral and Experimental Finance, 37*. https://doi.org/10.1016/j.jbef.2023.100788

King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior, 101*, 131–143. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017

Kontan. (2023, 3 Juli). *Pengguna paylater melonjak 33,25% hingga Mei 2023*. Diakses 9 Juni 2026, dari https://keuangan.kontan.co.id/news/pengguna-paylater-melonjak-3325-hingga-mei-2023

Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research, 39*(1). https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935

Kozinets, R. V. (2015). Netnography. Dalam *Wiley encyclopedia of management*. Wiley.

Kozinets, R. V., & Gretzel, U. (2024). Netnography evolved: New contexts, scope, procedures and sensibilities. *Annals of Tourism Research, 104*.

https://doi.org/10.1016/j.annals.2023.103693

Kumar, A., Salo, J., & Bezawada, R. (2024). The effects of buy now, pay later (BNPL) on customers' online purchase behavior. *Journal of Retailing, 100*(4), 602–617. https://doi.org/10.1016/j.jretai.2024.09.004

Li, X. R. (2025). The manifestation of the sunk cost effect in consumer behavior and its economic consequences. *Journal of Business and Economic Research, 1*(6). https://doi.org/10.63887/jber.2025.1.6.7

Lundy, T., Raman, N., Fu, H., & Brown, K. L. (2023). *Pay to (not) play: Monetizing impatience in mobile games*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.10205

Maesen, S., & Ang, D. (2024). Buy now, pay later: Impact of installment payments on customer purchases. *Journal of Marketing, 89*(3), 13–35. https://doi.org/10.1177/00222429241282414

Maggio, M. D., Williams, E., & Katz, J. (2022). *Buy now, pay later credit: User characteristics and effects on spending patterns* (NBER Working Paper No. 30508). National Bureau of Economic Research. https://doi.org/10.3386/w30508

Moreno, J. A., López, J. J. P., Rivera, P. R., Baena, A., & Aranda, D. (2026). The impact of video game use of dark patterns and random reward mechanisms on the youth: A systematic literature review. *Entertainment Computing, 57*, 1–15. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2026.101122

Nurfieni, A., & Lestari, R. M. (2024). Legal issues in online transactions involving minors. *Walisongo Law Review, 5*(2), 133–145. https://doi.org/10.21580/walrev.2024.6.2.23733

Nusir, O. M., Wel, C. A. C., Hamid, S. N. A., Zoubi, L. A., & Adwan, A. S. A. (2026). The psychology of BNPL: A systematic review of impulsive buying and post-purchase regret (2018–2025). *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research, 21*(2), 1–29. https://doi.org/10.3390/jtaer21020043

Otoritas Jasa Keuangan. (2025). *Penyelenggaraan beli sekarang bayar nanti (buy now pay later/BNPL)*. Diakses 10 Juni 2026, dari https://www.ojk.go.id/id/regulasi/Pages/POJK-32-Tahun-2025-Penyelenggaraan-Beli-Sekarang-Bayar-Nanti-BNPL.aspx

Perera, K. D. R. L. J. (2023). Applying thematic analysis to analyse qualitative data: A researcher's experience. *International Journal of Research and Innovation in Social Science, 7*(2), 1334–1340.

Petrovskaya, E., & Zendle, D. (2021). Predatory monetisation? A categorisation of unfair, misleading and aggressive monetisation techniques in digital games from the player perspective. *Journal of Business Ethics, 181*, 1065–1081. https://doi.org/10.1007/s10551-021-04970-6

Prelec, D., & Loewenstein, G. (1998). The red and the black: Mental accounting of savings and debt. *Marketing Science, 17*(1), 4–28. https://doi.org/10.1287/mksc.17.1.4

Rehren, P., & Sinnott-Armstrong, W. (2023). How stable are moral judgments? *Review of Philosophy and Psychology, 14*(4), 1377–1403.

Rumtutuly, H. H., & Atahau, A. D. R. (2023). Credit decision using pay later: The role of consumptive behavior and financial literacy with peer pressure and self-control as moderators. *AFRE Accounting and Financial Review, 5*(3), 394–404. https://doi.org/10.26905/afr.v6i3.11488

Tang, A. C. Y., Kwan, R. Y. C., Wong, E. M. L., & Cheng, W. L. S. (2025). How gacha gaming and life quality shape problem gambling risk: Insights from a cross-sectional study using Hong Kong-based online survey of young adults. *Frontiers in Psychiatry, 16*, 1–10. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2025.1663328

Thaler, R. H. (1999). Mental accounting matters. *Journal of Behavioral Decision Making, 12*(3), 183–206.

Udayanga, S. (2025). Reflexive and iterative thematic analysis (RITA): A design-framework for qualitative research. *Qualitative Research*. https://doi.org/10.1177/14687941251377282

Widianingsih, L. P., & Kohardinata, C. (2024). Literasi keuangan dari drama Korea: Studi netnografi atas konstruksi nilai. *Journal of Education Research, 5*(1), 718–727. https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.844

Yumesri, Risnita, Sudur, & Asrulla. (2024). Etika dalam penelitian ilmiah. *Journal Genta Mulia, 15*(2), 63–69.

Zaki, M. (2020). Pulsa telepon seluler sebagai alat pembayaran. *Jurist-Diction, 3*(2), 519–540. https://doi.org/10.20473/jd.v3i2.18202

Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE, 13*(11), 1–12. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767