

Peran desain struktural dalam video games sebagai media paparan aktivitas perjudian = The role of structural design in video games as gambling activity exposure medium

Rijal Ramdhani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20479243&lokasi=lokal>

Abstrak

Tulisan ini mencoba menjelaskan peranan penting dari desain struktural dalam video games yang memiliki fitur simulasi perjudian digital berupa gacha sebagai media paparan aktivitas perjudian. Dengan melihat paparan aktivitas perjudian sebagai efek yang ditimbulkan sebagai sebuah kerugian/damage yang diterima pengguna, kita dapat memetakan paparan aktivitas perjudian tersebut sebagai tindakan kejahatan.

Menggunakan segitiga kejahatan berbasis jaringan serta teori aktivitas rutin yang dimodifikasi, kita dapat menjelaskan indikator yang ada pada desain struktural dalam video games sebagai elemen ndash; elemen yang menjelaskan munculnya kejahatan itu sendiri. Sebagai hasilnya, kita dapat menjelaskan peran desain struktural sebagai media paparan aktivitas perjudian serta isu viktimisasi didalamnya. Desain Struktural, Video Games, Aktivitas Perjudian, Media Paparan, Segitiga Kejahatan Berbasis Jaringan, Teori Aktivitas Rutin, Viktimisasi.

<hr>

This thesis will try to explain an important role of structural design in video games which having features of a simulation gambling in the form of gacha as an exposure medium to gambling activity. By seeing the exposure itself as a form of harm/damage received by the user, we can mapped out the exposure of gambling activity as a course of criminal conduct. Using network-based crime triangle and modified routine activity theory, we are able to explain the indicators of structural design in video games as elements that explain the emergence of crime itself. As a result, we are also able to explain the roles of structural design as an exposure medium and gambling activity as well as victimization issues.