

## ABSTRAK

Bahaya aplikasi *binary option*, menjadikan masyarakat berhati-hati dalam investasikan uangnya di aplikasi yang tidak terdaftar secara resmi. Namun mekanisme *gambling binary option* juga tersebar luas secara tidak sadar dalam gim daring remaja yang biasa disebut transaksi mikro dan *gacha*. Menyebabkan para remaja membeli dan menggunakan uangnya untuk bermain *game online* sehingga menimbulkan dampak negatif dan perilaku konsumtif. Namun masih kurangnya media informasi yang memuat permasalahan ini. Dari hal tersebut dilakukan sebuah penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yaitu, observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner dan analisis matriks. Tujuan dari penelitian ini berupa perancangan sebuah media informasi waspada dari mekanisme *gambling* dalam *game* yang dimainkan remaja guna menjadikan media informasi yang menarik, komunikatif, edukatif dan mampu menjadikan sebuah pesan tersampaikan secara efektif.

**Kata kunci:** *Game gacha, Microtransaction, Gambling, Webtoon, Media Informasi*