

**MAKNA 'PAMER' BAGI PEMAIN *UMAMUSUME: PRETTY
DERBY* DI KOMUNITAS DISCORD INDONESIA: SEBUAH
STUDI FENOMENOLOGI TENTANG MOTIVASI DALAM
*GAME GACHA***

SKRIPSI



STEVEN ANTONIUS

2022110132

**PROGRAM BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2026

MAKNA 'PAMER' BAGI PEMAIN *UMAMUSUME: PRETTY DERBY* DI KOMUNITAS DISCORD INDONESIA: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI TENTANG MOTIVASI DALAM *GAME GACHA*

Diajukan sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik



STEVEN ANTONIUS

2022110132

**PROGRAM BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Zainur Fitri, S.S ,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Bertha Nursari, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Steven Antonius
NIM : 2022110132
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dan karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 15 Juli 2026


Steven Antonius
2022110132

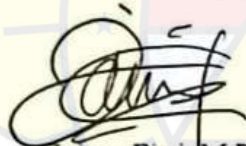
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :
MAKNA 'PAMER' BAGI PEMAIN *UMAMUSUME: PRETTY DERBY*
DI KOMUNITAS DISCORD INDONESIA: SEBUAH STUDI
FENOMENOLOGI TENTANG MOTIVASI DALAM *GAME GACHA*.

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 31 Juli 2026 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I



(Zainur Fitri, M.Pd)

Pembimbing II



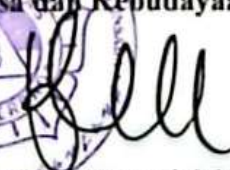
(Bertha Nursari, M.Hum)

Ketua Penguji



(Tia Martia, M.Si)



Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

(Bertha Nursari, M.Hum)



Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya

(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

(Bertha Nursari, M.Hum)

(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

ABSTRAK

Nama : Steven Antonius
NIM : 2022110132
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Makna 'Pamer' bagi Pemain *Umamusume: Pretty Derby*
di Komunitas Discord Indonesia: Sebuah Studi tentang
Fenomenologi tentang Motivasi dalam *Game Gacha*

Penelitian ini mengkaji fenomena budaya pamer atau *flexing* ("tebar garam") dalam ekosistem *game* seluler berbasis *gacha*, berfokus pada komunitas pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan pengalaman pemain saat pamer di media sosial, menganalisis motivasi sosial seperti pencarian validasi diri, serta menjelaskan makna subjektif perbedaan antara pamer keberuntungan (*gacha*) dan pamer usaha (pencapaian statistik). Metode yang digunakan adalah Netnografi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung secara partisipatif di media sosial (Facebook, Discord, X), wawancara mendalam dengan informan, dan pengumpulan dokumentasi visual. Data dianalisis untuk merangkai esensi budaya pamer secara fenomenologis. Secara teoretis, penelitian ini mengisi celah literatur dengan menggeser fokus dari aspek perjudian ke analisis konversi kelangkaan digital menjadi "nilai gengsi" dan identitas sosial. Secara praktis, riset ini diharapkan membantu mengurai dinamika psikologis interaksi pemain komunitas digital bernorma kuat. Pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena ini sangat penting seiring dengan semakin pesatnya perkembangan industri *game* saat ini. Hasil temuan ini nantinya juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai persinggungan antara perilaku virtual dan realitas sosial pemain. Dengan demikian, temuan ini kontributif dalam memperkaya literatur studi komunikasi media digital dan sosiologi internet di Indonesia.

Kata kunci : Budaya Pamer (*Flexing*), *Game Gacha*, *Umamusume: Pretty Derby*.

概要

氏名 : スティーブン・アントニウス
学籍番号 : 2022110132
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : インドネシアの Discord コミュニティにおける『ウマ娘
プリティーダービー』プレイヤーにとっての「自慢」の
意味 : ガチャゲームにおける動機の現象学的研究

本研究は、インドネシアにおける『ウマ娘 プリティーダービー』のプレイヤーコミュニティに焦点を当て、ガチャをベースとしたモバイルゲーム・エコシステムにおける「誇示（*flexing*）」または「tebar garam（塩をまく：他者を煽る自慢行為）」の文化現象を考察するものである。本研究の目的は、ソーシャルメディア上で誇示行為を行うプレイヤーの経験を記述し、自己承認の探求といった社会的動機を分析し、幸運の誇示（ガチャ）と努力の誇示（ステータスの達成）の間に存在する違いの主観的意味を説明することである。研究手法としてはネットノグラフィ（*Netnography*）を採用した。データ収集は、ソーシャルメディア（Facebook、Discord、X）における参加型直接観察、インフォーマントとの詳細なインタビュー、および視覚的資料の収集を通じて行った。収集したデータは、誇示文化の本質を現象学的に構成するために分析された。理論的観点から、本研究は焦点をギャングブル的側面から、デジタル上の希少性が「威信の価値」や社会的アイデンティティへといかに変換されるかという分析へと移すことで、先行研究の空白を埋めるものである。実践的観点からは、本研究が、強い規範を持つデジタルコミュニティ内におけるプレイヤー間の相互作用の心理的ダイナミクスを解明する一助となることが期待される。今日のゲーム産業の急速な発展に伴い、この現象に対するより深い理解は極めて重要である。本研究から得られる知見は、仮想空間における行動とプレイヤーの社会的現実との交差に関する新たな洞察をもたらすことが期待される。したがって、本研究の成果は、インドネシアのデジタルメディア・コミュニケーション研究およびインターネット社会学の文献を豊かにすることに貢献するものである。

キーワード : 自慢文化（フレックス）、ガチャゲーム、ウマ娘 プリティーダービー

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga skripsi berjudul “Makna 'Pamer' bagi Pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Komunitas Discord Indonesia: Sebuah Studi Fenomenologi tentang Motivasi dalam *Game Gacha*” ini dapat terselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan meraih gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Zainur Fitri, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, serta meluangkan waktu dan pikirannya demi memberikan solusi terbaik bagi penulis di setiap tahap penyusunan skripsi ini.
2. Bertha Nursari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang senantiasa memberikan masukan berharga, motivasi, serta kemudahan dalam proses administratif penulisan.
3. Tia Martia, M.Si selaku Ketua Sidang Skripsi yang sudah memberikan saran dan hasil evaluasi dalam skripsi ini.
4. Kun Makhsusy Permatasari, S.S., M.Pd. selaku Dosen Penasihat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, nasihat, serta arahan akademik kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.
5. Dr. C. Dewi Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada, khususnya Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, yang telah mendidik dan mentransfer ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat sepanjang masa perkuliahan.

7. Segenap Staf dan Karyawan Sekretariat Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Dharma Persada yang telah banyak membantu kelancaran urusan administrasi penulis selama kuliah.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu, yang selalu melangitkan doa tanpa henti, memberikan limpahan kasih sayang, serta dukungan moril maupun materil yang tiada tara hingga skripsi ini selesai.
9. Segenap keluarga besar yang terus memberikan perhatian, dorongan semangat, dan doa terbaik sepanjang masa penulisan tugas akhir ini berlangsung.
10. Sahabat-sahabat di perkuliahan yang selalu setia menemani, bertukar pikiran, serta memberikan dukungan penuh dalam melalui suka dan duka dunia kampus.
11. Teman-teman di luar lingkungan kampus serta seluruh informan dari komunitas Discord Umamusume Indonesia yang telah bersedia meluangkan waktunya dan memberikan bantuan krusial dalam proses pengumpulan data penelitian.
12. Seluruh teman-teman seangkatan, khususnya Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2022, yang telah berjuang bersama dan mewarnai hari-hari perkuliahan penulis dengan kebersamaan yang berkesan.

Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi yang berguna bagi perkembangan studi kebudayaan Jepang.

Jakarta,

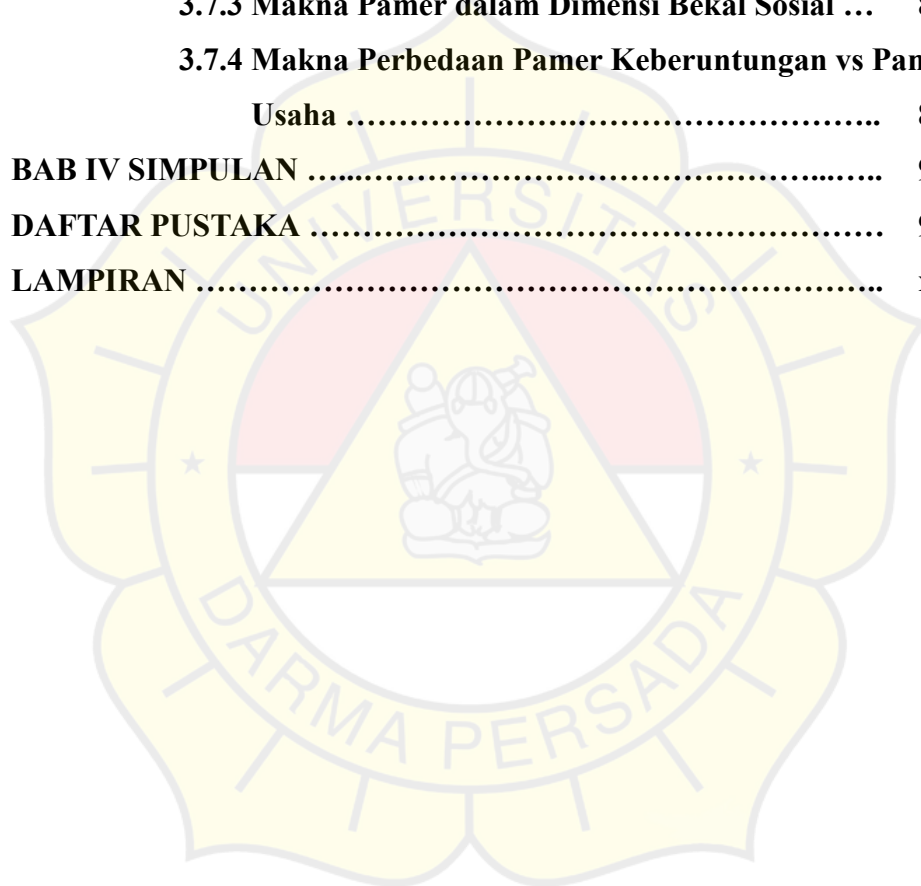
Steven Antonius

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	4
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Pembatasan Masalah	7
1.5 Perumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Landasan Teori.....	8
1.8 Metode Penelitian.....	9
1.9 Manfaat Penelitian.....	9
1.10 Sitematika Penyusunan Skripsi.....	10
BAB II KONSEP PAMER (<i>FLEXING</i>), MOTIVASI PAMER DAN <i>GAME</i> <i>UMAMUSUME: PRETTY DERBY</i>	11
2.1 Teori Pamer (<i>FLEXING</i>)	11
2.1.1 Definisi <i>Flexing</i> (Pamer)	13
2.1.2 Pamer dalam Konteks Media Sosial dan Komunitas Digital	15

2.1.3 Jenis-jenis Pamer	17
2.2 Motivasi Pamer	19
2.2.1 Motivasi sebagai Dorongan Perilaku	19
2.2.2 Dimensi Motivasi Pamer	21
2.3 Gambaran Umum <i>Game Umamusume: Pretty Derby</i> dan Sistem <i>Gacha</i>	24
2.3.1 <i>Game Umamusume: Pretty Derby</i>	26
2.3.2 Sistem <i>Gacha</i> dalam <i>Game</i>	27
2.3.3 Pamer dalam Komunitas <i>Umamusume: Pretty Derby</i> di Indonesia	29
BAB III MAKNA 'PAMER' BAGI PEMAIN <i>UMAMUSUME: PRETTY</i> <i>DERBY</i> DI KOMUNITAS DISCORD INDONESIA: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI TENTANG MOTIVASI DALAM <i>GAME GACHA</i>	
3.1 Profil Informan dan Responden	33
3.1.1 Profil Informan Wawancara	34
3.1.2 Profil Responden Kuesioner	35
3.2 Analisis Data Kuisisioner (Pendukung)	40
3.2.1 Gambaran Umum Perilaku Pamer Responden	41
3.2.2 Motivasi Pamer	46
3.2.3 Persepsi Pamer Keberuntungan vs Pamer Usaha	55
3.3 Pengalaman Pamer dalam Komunitas <i>Umamusume</i> dan Sistem <i>Game Gachanya</i>	62
3.3.1 Respons Spontan dari Awal Pengalaman Pamer	62
3.3.2 Pendapat tentang Sistem <i>Gacha</i> di dalam <i>Game</i>	65
3.4 Motivasi di balik Tindakan Pamer	67
3.4.1 Alasan Perilaku Pamer	67
3.4.2 Eksistensi Diri karena Pamer: Keinginan Dikenal atau Diakui	70
3.5 Pemaknaan Pamer Keberuntungan Vs Pamer Usaha	73
3.5.1 Perbandingan antara Pamer Keberuntungan dengan	

Pamer Usaha	73
3.5.2 Dampak Sosial Melihat Pemain Lain Melakukan	
‘Pamer’	76
3.6 Esensi Makna Pamer Bagi Pemain Umamusume di	
Indonesia.....	79
3.7 Pembahasan Temuan Utama	83
3.7.1 Makna Pamer dan Dimensi Validasi Sosial	84
3.7.2 Makna Pamer dalam Dimensi Eksistensi Diri	86
3.7.3 Makna Pamer dalam Dimensi Bekal Sosial ...	87
3.7.4 Makna Perbedaan Pamer Keberuntungan vs Pamer	
Usaha	89
BAB IV SIMPULAN	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Gambaran Umum <i>Game Umamusume: Pretty Derby</i> dan Sistem <i>Gacha</i>	25
Gambar 2: <i>Game Umamusume: Pretty Derby</i>	27
Gambar 3: Sistem <i>Gacha</i> dalam <i>Game</i>	28
Gambar 4: Pamer dalam Komunitas <i>Umamusume: Pretty Derby</i> di Indonesia	31



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1: Lama Bermain	36
Diagram 2: Keaktifan di Komunitas	36
Diagram 3: Rata-rata Pengeluaran	38
Diagram 4: Frakuensi Pamer	41
Diagram 5: Reaksi Melihat Orang Lain Pamer	44
Diagram 6: Alasan Membagikan Hasil <i>Gacha</i>	46



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1: Platform Media Sosial untuk Pamer	42
Grafik 2: Merasa Senang Ketika Unggahan Mendapat Respons	
Baik	48
Grafik 3: Pamer untuk Mendapat Pujian	49
Grafik 4: Pamer untuk Dikenal sebagai Pemain “Serius”	50
Grafik 5: Pamer untuk Memperlihatkan Item yang Tidak Dimiliki	
Banyak Orang	51
Grafik 6: Pamer Karena Ingin Dianggap “Beruntung”	52
Grafik 7: Pemain Lebih Diterima Setelah Memamerkan	
Pencapaian	53
Grafik 8: Pemain Bangga Mendapatkan Karakter Langka dengan	
Sedikit <i>Pull</i> Dibandingkan dengan Banyak <i>Pull</i>	57
Grafik 9: Pamer Hasil <i>Pull</i> Sedikit Lebih “Prestisius”	58
Grafik 10: Pemain Lebih Sering Pamer Hasil Usaha daripada	
Hasil Keberuntungan	59
Grafik 11: Pamer Usaha Lebih Dihargai daripada Pamer	
Keberuntungan.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Profil Informan.....	34
--------------------------------------	-----------

