

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi di era digital telah mengubah video *game* dari sekadar sarana hiburan biasa menjadi ruang sosial yang dapat diakses oleh banyak orang untuk menjadi ajang pamer. Industri *game* seluler khususnya, telah mendominasi pasar global, termasuk di Indonesia. Fenomena ini didorong oleh model permainan *online* berbasis *Free-to-Play* (F2P) yang memungkinkan siapa saja untuk bermain secara gratis, namun menyisipkan sistem monetisasi mikrotransaksi di dalamnya. Salah satu mekanisme monetisasi yang paling kita ketahui adalah sistem *Gacha*.

Gacha pada mulanya merujuk pada istilah “*gachapon*”, yaitu mesin otomatis yang mengeluarkan mainan di Jepang. Dengan memasukan koin ke dalam mesin otomatis, seseorang dapat menarik untuk memperoleh mainan yang diinginkan, tetapi di dalam mesin ini memiliki sistem peluang pada probabilitas, sehingga tidak selalu mendapatkan mainan yang diinginkan. Permainan *gacha* di ponsel memiliki peran yang mirip tetapi dalam format *game* digital. Walaupun *gacha game* tersedia untuk diunduh tanpa biaya, mereka dibuat dengan tujuan memberikan keuntungan ketika pemain melakukan pembelian. Keuntungan tersebut bisa datang dalam bentuk karakter yang tangguh, kostum menarik untuk karakter yang memberikan dampak positif, atau bahan untuk meningkatkan *level*, kemampuan, atau daya tarik karakter yang dimiliki oleh pemain. Di samping itu, untuk mendapatkan karakter, biasanya dalam permainan itu terdapat mata uang khusus yang digunakan sebagai media transaksi untuk melakukan “*pull*” atau tarikan untuk karakter, dan karakter yang diinginkan tidak selalu terjamin akan didapatkan. (Mills dan Nower, 2019 : 27-34). Salah satu *game gacha* yang akan diangkat oleh penulis adalah *Umamusume: Pretty Derby*.

Umamusume: Pretty Derby adalah *game* buatan Cygames memadukan balapan kuda dengan karakter *anime* bergaya *idol*, menciptakan sebuah dunia unik di mana para tokoh adalah gadis-gadis cantik yang terinspirasi dari kuda balap

legendaris Jepang. Namun yang mengejutkan, *game* ini bukan sekadar hiburan. Di beberapa negara, termasuk Indonesia, *Umamusume* telah memicu rasa ingin tahu terhadap olahraga balap kuda yang sebelumnya dianggap asing dan eksklusif. *Umamusume* pertama kali diluncurkan secara eksklusif di Jepang pada tahun 2021. Setelah rilis pada Juni 2025, *game* ini berhasil membangun basis pemain internasional, termasuk dari Indonesia. Kepopuleran *Umamusume* kian meroket berkat kehadiran versi *mobile* dan PC, yang tercatat di SteamDB dengan lebih dari 87 ribu pemain aktif secara bersamaan dan telah diunduh lebih dari satu juta kali di Play Store. Menariknya, antusiasme pemain terhadap *game* ini meluas ke dunia nyata, khususnya pada ajang Indonesia *Derby* 2025 di mana banyak pemain lokal turut menyaksikannya langsung maupun melalui siaran *online*. *Umamusume: Pretty Derby* bukan sekadar *game* balap biasa karena setiap karakter dalam *game* mewakili kuda balap sungguhan, seperti Tokai Teio, Mejiro McQueen, atau Symboli Rudolf lengkap dengan latar belakang sejarah, hingga gaya balapan mereka. Melalui pendekatan ini, pemain tanpa sadar mulai mengenal dunia balap kuda profesional, terutama sejarah balap kuda Jepang yang begitu kaya. Bahkan di Indonesia, komunitas *Umamusume* berkembang cukup pesat. Forum daring dan media sosial dipenuhi diskusi tentang strategi balapan, jadwal *event* dalam *game*, dan tak jarang pembahasan tentang kuda-kuda legendaris dunia nyata. (metrotvnews).

Pergeseran tujuan dari video *game* ke lingkungan sosial digital telah menghasilkan ekosistem di mana sistem *gacha* berperan sebagai alat utama untuk menciptakan status dan budaya pamer di antara para pemain. Kepemilikan karakter yang langka dan memiliki hubungan dengan dunia nyata telah berubah menjadi aset sosial untuk mendapatkan pengakuan komunitas berkat elemen probabilitas yang ditawarkan oleh *game* seperti *Umamusume: Pretty Derby*. Oleh karena itu, penggabungan antara sejarah budaya yang kuat dan monetisasi mikrotransaksi terbukti dapat memperluas dampak *game gacha* di luar batas layar. Ini dapat memicu minat baru di Indonesia terhadap literasi olahraga balap kuda profesional.

Di tengah perkembangan pesat kehidupan manusia modern dari segi hiburan atau media *online* lainnya, terdapat juga sebuah fenomena yang unik di dalamnya, yaitu munculnya budaya di mana masyarakat cenderung untuk memamerkan diri.

Tindakan memperlihatkan diri ini tidak hanya muncul di dunia nyata tetapi juga di ruang digital lewat platform media sosial. Mereka mengungkapkan pikiran, emosi, serta aktivitas yang sedang dijalani melalui status dan gambar seperti di Facebook, Instagram, dan Twitter(X). Kondisi ini muncul untuk mengisi kekosongan dalam aktivitas sehari-hari. Banyak orang yang terus-menerus menampilkan kebahagiaan, keindahan, dan kesenangan melalui simbol-simbol arti yang kemudian dipersembahkan kepada masyarakat. Hampir tidak ada saat-saat kebahagiaan dalam interaksi sosialnya yang tidak ditunjukkan kepada orang lain. Selain ingin menyebarkan informasi, tujuan mereka juga untuk menunjukkan dan menegaskan keberadaan dalam komunitas sosial mereka (Bunga, 2014 : 116). Perilaku pamer yang ditunjukkan seseorang bukan sekadar untuk memamerkan status mereka, tetapi juga untuk mencerminkan sebagian yang ada dari diri mereka, terutama bentuk pengalaman unik yang mereka peroleh ke dalam media sosial (Bronner & De Hoog, 2018 : 87).

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis menyimpulkan bahwa berkembangnya teknologi digital membuat dorongan yang membentuk transformasi yang membuat *video game* bukan hanya menjadi sarana untuk menjadi media hiburan saja, tetapi menjadi ruang sosial untuk mengekspresikan diri. Ketertarikan penulis untuk meneliti komunitas pemain *Umamusume: Pretty Derby* di *Discord* Indonesia karena meskipun *game* ini memiliki dua server Global dan Jepang di mana server Global tidak memiliki beberapa karakter yang lengkap dan fitur terkini seperti di server Jepang, antusiasme pemain Indonesia tetap tinggi untuk mencoba memainkan *game* ini. Penulis juga ingin melihat motivasi sosial di balik tindakan pamer para pemain *game* tersebut dan memahami tentang bagaimana seorang pemain melihat tindakan pamer karakter virtual? Apakah itu sekadar pencarian validasi, bentuk eksistensi diri, atau strategi berbentuk bekal sosial dalam komunitas?

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menggali secara mendalam "pengalaman yang dihayati" (*lived experience*) para pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena motivasi pamer adalah pengalaman subjektif yang tidak dapat diukur sekadar

dengan angka statistik, melainkan harus dipahami dari sudut pandang kesadaran pemain itu sendiri. Dengan menggunakan kacamata fenomenologi, peneliti dapat memperhatikan bagaimana realitas digital yang dimediasi oleh mekanisme *gacha* yang berinteraksi dengan struktur kesadaran pemain, sehingga perilaku "pamer" tidak hanya dipandang sebagai tindakan dangkal, melainkan sebagai bentuk eksistensi diri, upaya pengakuan sosial, atau bahkan cara individu menavigasi identitas mereka di dalam ruang virtual. Fenomenologi memungkinkan peneliti untuk memahami "mengapa" dan "bagaimana" seorang pemain memaknai momen ketika mereka membagikan keberhasilan mereka kepada anggota komunitas lainnya di platform *discord*. Berdasarkan penjelasan tersebut, Penulis mengangkat judul *Makna 'Pamer' bagi Pemain Umamusume: Pretty Derby di Komunitas Discord Indonesia: Sebuah Studi Fenomenologi tentang Motivasi dalam Game Gacha*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang penulis ambil dikarenakan memiliki relevansi dengan penelitian penulis:

- *Analysis of Differences Between Popular Mobile Games in China and Japan From A Cross-Cultural Perspective: A Case Study of Genshin Impact and Umamusume: Pretty Derby* (XIE Zhaozhe, 2023)
 1. Persamaan antara jurnal ini dengan penelitian penulis adalah objek studi utama. Jurnal ini menjadikan *Game Umamusume: Pretty Derby* sebagai objek studi utama yang secara spesifik menganalisis *game* ini sebagai studi kasus *game* populer Jepang sama dengan *game* yang penulis gunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.
 2. Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian Zhaozhe ialah fokus analisis: desain *game* vs. perilaku pemain. Di jurnal ini penulisan berfokus pada produk/pengembang. XIE Zhaozhe menganalisis desain karakter, latar belakang budaya dalam cerita, dan jenis *game* untuk menjelaskan mengapa *game* ini populer di negaranya sedangkan penelitian penulis berfokus pada perilaku pemain.

3. Metode teori penelitian yang digunakan oleh XIE Zhaozhe ini adalah dengan menggunakan metode analisis komparatif lintas budaya dengan menelaah elemen desain karakter, latar belakang budaya, dan genre permainan. Berbeda dengan pendekatan lintas budaya tersebut, penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi yang bertujuan untuk menggali makna "pamer" secara langsung dari pengalaman subjektif para pemainnya.
- *Japanese Animation Culture Supported by Fandom: Laws, Internal Rules, and Self-Regulations* (Satomi Kohyama, 2025)
 1. Persamaannya yaitu objek penelitian yang membahas *Game Umamusume: Pretty Derby* yang berisi tentang perilaku penggemar ("Gachi-zei") dan aktivitas mendukung karakter favorit ("Oshi-katsu") yang menunjukkan adanya aturan internal atau norma tidak tertulis dalam komunitas penggemar demi menjaga keharmonisan.
 2. Perbedaannya yaitu fokus utama jurnal ini adalah membahas aspek hukum dan hak cipta (regulasi), dan menggunakan analisis hukum/studi kasus, yang berfokus pada ekosistem di Jepang sedangkan penelitian penulis hanya mengarah kepada interaksi sosial yang terjadi di komunitas *discord* Indonesia.
 3. Metode teori yang digunakan untuk jurnal Satomi Kohyama yaitu menggunakan analisis hukum dan studi kasus yang menitikberatkan pada pelestarian budaya animasi melalui regulasi hak kekayaan intelektual serta aturan internal komunitas penggemar. Sebaliknya, alih-alih berfokus pada kerangka hukum, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yang juga dapat dikaji menggunakan konsep sosiologis Jepang seperti **Honne** dan **Tatema** serta **Uchi-Soto** dalam berkomunikasi guna menganalisis secara mendalam bagaimana makna dan interaksi sosial dibentuk demi menjaga keharmonisan di dalam komunitas pemain.

- *Implementing Stochastic Products Selling in Mobile Games: Is Gacha Just Gambling?* (Jianqing Wu & Deepti Singh, 2023)

1. Persamaan jurnal yang ditulis oleh Jianqing Wu & Deepti Singh dengan penulis adalah sama-sama mengangkat fenomena *Gacha* dalam industri *mobile game*. Penelitian Wu & Singh secara eksplisit menyebutkan *Umamusume Pretty Derby* sebagai salah satu dari lima *game gacha* dengan pendapatan tertinggi di dunia pada awal 2022 yang menyebutkan bahwa keberhasilan *game gacha* sangat bergantung pada tingkat keterlibatan pemain.
2. Perbedaan jurnal yang ditulis oleh Jianqing Wu & Deepti Singh dengan penulis adalah cara melihat Jianqing Wu & Deepti Singh lebih condong ke perspektif penyedia permainan yang fokus pada bagaimana perusahaan memaksimalkan keuntungan melalui strategi *gacha* dan cakupannya mencapai industri global secara keseluruhan sedangkan penelitian penulis hanya membahas keterlibatan yang terjadi dalam skala hanya mencakup Indonesia saja.
3. Metode teori penelitian yang di gunakan oleh Wu dan Singh adalah dengan menggunakan metode pemodelan teoretis ekonomi yang mengevaluasi dampak finansial dari strategi *gacha*, lalu membandingkannya dengan strategi *freemium* dalam model **Game-as-a-Service** (*GaaS*) berdasarkan asumsi rasionalitas pemain. Berlawanan dengan pemodelan matematis dan ekonomi makro tersebut, penelitian penulis menggunakan metode fenomenologi untuk mengeksplorasi konstruksi sosial dan makna "pamer" di balik tingkat keterlibatan serta perilaku konsumsi *gacha* tersebut.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang penulis sudah terangkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem *gacha* dalam *Game Umamusume: Pretty Derby* menciptakan kelangkaan buatan yang memberikan nilai gengsi pada karakter dan *item* virtual sehingga membuat para pemain harus mendapatkan karakter dan *item* virtual dengan mencoba menghalalkan segala cara.
2. Budaya pamer menjadi fenomena yang menonjol dalam komunitas pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia agar mendapatkan validasi dari orang lain.
3. Tindakan memamerkan hasil permainan sering kali berbanding terbalik dengan keluhan pemain terhadap sistem acak yang dianggap sulit dan tidak pasti.
4. Motivasi subjektif pemain dalam melakukan budaya pamer belum banyak dikaji melalui pendekatan fenomenologi yang menekankan pengalaman yang dihayati.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan, maka penelitian ini dibatasi pada pengamatan fenomenologi di platform media sosial *Discord* sebagai sarana pengamatannya. Pembatasan pada satu platform ini sengaja dilakukan untuk menghindari cakupan analisis interaksi sosial yang terlalu luas dan tidak terarah. *Discord* dipilih secara spesifik karena platform ini merupakan ruang berkumpul utama bagi komunitas pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia untuk saling berkomunikasi, berbagi pengalaman bermain, hingga menunjukkan pencapaian mereka. Fokus pada platform *Discord* memungkinkan penelitian menggali makna perilaku "pamer" secara mendalam tanpa tumpang tindih dengan dinamika platform lain.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengalaman yang dialami para pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia dalam melakukan pamer di media sosial *Discord*?
2. Apakah motif yang mendasari tindakan pamer tersebut menurut pemahaman para pemain?
3. Bagaimana para pemain mengartikan perbedaan antara pamer keberuntungan dan pamer usaha dalam komunitas mereka?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menggambarkan pengalaman yang dialami oleh para pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia saat melakukan budaya pamer di media sosial *Discord*.
2. Untuk menganalisis berbagai motif di balik tindakan pamer tersebut sesuai yang diutarakan pemain.
3. Untuk menjelaskan makna subjektif pemain dalam membedakan bentuk pamer keberuntungan dengan pamer usaha sesuai yang diutarakan oleh para pemain.

1.7 Landasan Teori

Teori *Flexing* (Pamer) memandang pamer sebagai mekanisme pertahanan ego (*ego defense mechanism*) untuk mendapatkan validasi eksternal guna menutupi rasa rendah diri.

„In the twenty-first century, status is no longer simply about what we buy, but about how our consumption signals our cultural capital and social position. While 'conspicuous consumption' defined the leisure class of the past, the new elite uses 'inconspicuous consumption' to flex their social standing through education, health, and lifestyle choices. „ (Halkett, 2017 : 18)

Di abad kedua puluh satu, status bukan lagi sekadar tentang apa yang kita beli, tetapi tentang bagaimana konsumsi kita menandakan modal budaya dan posisi sosial kita. Jika 'konsumsi mencolok' mendefinisikan kelas waktu luang di masa lalu, elit baru menggunakan

'konsumsi tidak mencolok' untuk memamerkan posisi sosial mereka melalui pendidikan, kesehatan, dan pilihan gaya hidup.

「Our digital possessions are becoming increasingly central to our sense of self. We use these virtual goods and online achievements not only to construct our identities, but to conspicuously communicate our status and seek external affirmation from our digital networks.」
(Belk, 2013 : 478)

Barang-barang digital kita menjadi semakin sentral bagi identitas diri kita. Kita menggunakan barang-barang virtual dan pencapaian daring ini tidak hanya untuk membangun identitas kita, tetapi juga untuk secara mencolok mengomunikasikan status kita dan mencari afirmasi (validasi) eksternal dari jaringan digital kita.

1.8 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode Netnografi, yaitu prosedur penelitian kualitatif yang diadaptasi khusus untuk mempelajari budaya dan komunitas yang ada di internet. Dalam praktik "terjun langsung" ini, peneliti memposisikan diri sebagai pemain *Umamusume: Pretty Derby* dan masuk ke dalam komunitas *Discord* untuk melakukan survei dengan menyebarkan angket kepada 100 responden dan wawancara kepada sejumlah 5 narasumber di dalam komunitas *Discord*.

1.9 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yang terkait sebagai berikut:

- Manfaat Teoretis: Mengisi celah penelitian yang selama ini lebih banyak berfokus pada aspek medis seperti kecanduan judi, dengan beralih fokus pada sisi fenomenologis dari motivasi sosial dan memperkaya literatur mengenai bagaimana kelangkaan buatan pada data digital dikonversi oleh kesadaran pengguna menjadi "nilai gengsi" dan identitas sosial di ruang virtual.
- Manfaat Praktis: Membantu para pemain di platform komunitas sosial agar lebih memahami dinamika psikologis di balik fenomena "tebar garam" serta bagaimana pencarian validasi sosial memengaruhi interaksi mereka di komunitas dan menjadi referensi bagi penelitian praktis yang menggunakan

metode terjun langsung ke dalam komunitas digital yang memiliki aturan internal dan norma tidak tertulis yang kuat.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini akan disusun dalam empat bab, sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II: KONSEP PAMER (*FLEXING*), MOTIVASI PAMER DAN *GAME UMAMUSUME: PRETTY DERBY*

Bab ini memaparkan Konsep Pamer (*flexing*) sebagai kerangka untuk memahami lapisan makna di balik tindakan pamer dan motivasinya untuk menjelaskan dinamika sosial dalam komunitas, serta deskripsi tentang *Game Umamusume: Pretty Derby* sebagai konteks spesifik tempat fenomena pamer tersebut terjadi.

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

Bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis data penelitian yang diperoleh melalui metode Netnografi untuk menggali esensi makna pamer dan motivasi di baliknya.

BAB IV: SIMPULAN

Bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.