BAB IV
SIMPULAN

Pengalaman yang dialami para pemain *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia saat melakukan pamer di media sosial Discord berakar pada respons spontan atas anomali emosional yang mereka rasakan. Pengalaman ini terlahir dari luapan eforia ketika berhasil menaklukkan sistem probabilitas atau *RNG* permainan maupun dari rasa frustrasi saat mendapatkan hasil *gacha* yang buruk. Dalam membagikan pengalaman tersebut, para pemain secara konstan melakukan negosiasi batin untuk menyalurkan emosi mereka sedemikian rupa agar tidak memicu konflik dan merusak harmoni komunitas. Meskipun sistem *gacha* di dalam permainan dipandang tidak menentu oleh para pemain, keberhasilan menundukkan probabilitas tersebut menjadi pendorong utama bagi mereka untuk berani membagikan realitas pengalamannya ke ruang publik.

Motif yang mendasari tindakan pamer menurut pemahaman para pemain bukanlah sekadar bentuk unjuk kesombongan semata, melainkan sebuah praktik pemenuhan kebutuhan psikologis dan sosial. Dorongan utama dari perilaku ini adalah keinginan pemain untuk merayakan keberuntungan yang didapat (*luck flexing*) serta untuk mendapatkan kepuasan emosional melalui validasi dan apresiasi dari audiens. Selain pencarian perhatian, tindakan pamer juga dimotivasi oleh kebutuhan fungsional komunitas untuk membangun diskusi yang bermanfaat mengenai strategi optimalisasi permainan atau meta.

Para pemain di dalam komunitas mengartikan perbedaan antara pamer keberuntungan dan pamer usaha dengan cara membentuk sebuah tingkatan martabat sosial. Pamer usaha (*effort flexing*) seperti hasil training dinilai lebih diakui dan lebih dihormati oleh komunitas karena pencapaian tersebut dianggap sebagai bukti dedikasi, keterampilan, dan pengorbanan waktu yang tidak dapat dibeli dengan transaksi mikro. Sementara itu, pamer keberuntungan (*luck flexing*) dimaknai sebagai bahasa sosial universal yang lebih rentan memicu resonansi emosional yang bergejolak dari para pemain lain.