

LAMPIRAN

1. Angket Penelitian

Kuesioner ini bertujuan untuk menjaring informasi awal dari anggota komunitas *Uma Musume: Pretty Derby* di Indonesia. Jawaban Anda akan membantu peneliti memahami gambaran umum perilaku pamer dalam komunitas. Seluruh data akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Bagian 1: Data Demografi (Pertanyaan 1-7)

1. Berapa lama Anda telah memainkan *Uma Musume: Pretty Derby*?
 - ☐ < 3 bulan
 - ☐ 3-6 bulan
 - ☐ 6-12 bulan
 - ☐ 1-2 tahun
 - ☐ 2 tahun
2. Seberapa aktif Anda berinteraksi di Komunitas Discord *Uma Musume Indonesia*?
 - ☐ Jarang (tidak pernah)
 - ☐ Kadang-kadang (1-5 kali/minggu)
 - ☐ Sering (6-15 kali/minggu)
 - ☐ Sangat sering (>15 kali/minggu)
3. Berapa rata-rata pengeluaran Anda untuk *gacha* per bulan?
 - ☐ Gratis (F2P)
 - ☐ < Rp100.000
 - ☐ Rp100.000 - Rp500.000
 - ☐ > Rp500.000

4. Platform media sosial apa yang biasa Anda gunakan untuk pamer? (boleh pilih lebih dari satu)
- Twitter/X
 - Discord
 - Facebook (grup komunitas)
 - Instagram
 - WhatsApp (grup)
 - Yang lain: _____
5. Seberapa sering Anda membagikan hasil *gacha* dengan hasil yang baik/buruk dari *pull* karakter/*support card* baru di channel #gudang-garam di dalam *Discord Umamusume: Pretty Derby* Indonesia?
- Tidak pernah
 - Jarang (1-2 kali dalam 3 bulan)
 - Kadang-kadang (1-2 kali sebulan)
 - Sering (3-5 kali sebulan)
 - Sangat sering (>5 kali sebulan)
6. Apakah alasan anda membagikan hasil *gacha* dengan hasil baik/buruk dari *pull* karakter/*support card* di channel #gudang-garam di dalam *Discord Uma Musume: Pretty Derby* Indonesia?
- Pamer
 - Curhat kepada pemain lain
 - Bertanya seputar karakter/*support card* yang di dapat
 - Yang lain: _____
7. Ketika Anda melihat pemain lain melakukan 'pamer' hasil *gacha* mereka, reaksi apakah atau perasaan pertama apakah yang biasanya Anda rasakan?
- Senang
 - Marah
 - Sedih
 - Yang lain: _____

Bagian 2: Motivasi Pamer (Pertanyaan 8-13)

Petunjuk: Berikan skor 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju)

8. Saya memamerkan hasil *gacha* agar mendapat pujian dari anggota komunitas lain
 1. Sangat Tidak
 2. Tidak Setuju
 3. Netral
 4. Setuju
 5. Sangat Setuju
9. Saya merasa senang ketika unggahan pamer saya mendapatkan banyak *like* atau komentar positif
 1. Sangat Tidak
 2. Tidak Setuju
 3. Netral
 4. Setuju
 5. Sangat Setuju
10. Saya memamerkan karakter langka agar dikenal sebagai pemain "serius" dalam komunitas
 1. Sangat Tidak
 2. Tidak Setuju
 3. Netral
 4. Setuju
 5. Sangat Setuju

11. Saya pamer untuk menunjukkan bahwa saya memiliki karakter yang tidak dimiliki banyak orang

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

12. Saya pamer karena ingin dianggap "beruntung" oleh teman-teman satu komunitas

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

13. Saya merasa lebih diterima dalam komunitas setelah memamerkan pencapaian saya

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Bagian 3: Pamer Keberuntungan vs Pamer Usaha (Pertanyaan 14-17)

Petunjuk: Berikan skor 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju)

14. Saya lebih bangga jika mendapat karakter langka dengan sedikit *pull* (keberuntungan) dibandingkan setelah banyak *pull* (usaha)

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

15. Menurut saya, pamer karakter langka hasil *pull* sedikit lebih "prestisius" di mata komunitas

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

16. Saya lebih sering memamerkan hasil yang diperoleh melalui usaha keras (misal: *max upgrade*, *max bond*) daripada hasil keberuntungan semata

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

17. Dalam komunitas saya, pameran hasil usaha (seperti *training* sempurna) lebih dihargai daripada pameran keberuntungan (*gacha* hoki)

1. Sangat Tidak
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju



2. Pertanyaan Wawancara

Draft Pertanyaan Untuk 5 Pemain Aktif *Umamusume: Pretty Derby* di Indonesia

1. Pertanyaan 1-2 (RM 1: Pengalaman Pamer)

"Bisakah Anda ceritakan pengalaman pertama kali memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian *Uma Musume* di media sosial?"

* Probing (jika diperlukan):

- Kapan dan di platform apa itu terjadi?
- Apakah yang Anda unggah? (*screenshot* karakter, video *pull*, dll)
- Apakah yang Anda rasakan saat akan mengunggah?
- Apakah reaksi dari teman-teman komunitas?
- Apakah pengalaman itu membuat Anda ingin pamer lagi?

2. Bagaimanakah pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di dalam *Game Uma Musume: Pretty Derby*?

3. Pertanyaan 3-4 (RM 2: Motif Pamer – Eksistensi & Bekal Sosial)

Apakah anda pernah menginginkan karakter/*support card* spesifik ketika anda ingin melakukan *gacha*?

4. Motivasi apakah yang membuat Anda menginginkan karakter/*support card* tersebut?

5. Pertanyaan 5-7 (RM 2: Motif Pamer – Validasi)

"Apakah yang mendorong Anda untuk membagikan pencapaian atau keberuntungan Anda di media sosial? Apakah ada harapan mendapat respons tertentu?"

* Probing:

- Apakah Anda berharap mendapat *like*, komentar, atau reaksi tertentu?
- Bagaimana perasaan Anda jika unggahan pamer Anda tidak mendapat respons apa pun?
- Apakah ada perbedaan perasaan ketika mendapat pujian vs ketika mendapat komentar negatif/iri?
- Apakah pamer membuat Anda merasa lebih "dilihat" dalam komunitas?

6. Apakah Anda pernah membagikan hasil dari *gacha* Anda ke *channel* #gudang-garam?
7. Apakah menurut Anda dengan sering pamer, posisi atau pengaruh Anda dalam komunitas berubah?"

Probing:

- Apakah Anda merasa lebih dikenal anggota komunitas lain setelah sering pamer?
 - Apakah ada keuntungan sosial yang Anda rasakan? (misal: lebih sering diajak diskusi, dimintai saran, diundang ke *event* komunitas)
 - Apakah pamer menjadi salah satu cara Anda untuk "eksis" atau mempertahankan nama baik di komunitas?
 - Apakah ada tekanan untuk terus pamer agar tetap relevan?
8. Pertanyaan 8 (RM 3: Pemaknaan Perbedaan Pamer Keberuntungan vs Pamer Usaha)

"Dalam komunitas *Uma Musume*, apa perbedaan antara memamerkan karakter langka hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti *training* sempurna atau *max upgrade*?"

Probing:

- Menurut Anda, manakah yang lebih membanggakan: dapat SSR dalam 1 *pull* (keberuntungan) atau berhasil *max upgrade* setelah berbulan-bulan?
 - Apakah komunitas menilai keduanya sama?
 - Pernahkah Anda melihat anggota komunitas "meremehkan" pamer keberuntungan dengan komentar seperti "cuma hoki doang"?
 - Sebaliknya, apakah pamer usaha lebih dihormati karena dinilai "*fair*"?
9. Pertanyaan 9-12 (RM 1 & 3: Makna Pamer Secara Keseluruhan)
- Apakah Anda pernah melakukan *top-up* untuk mendapatkan karakter/support card yang Anda inginkan?

10. Apakah yang Anda rasakan ketika mendapatkan/tidak mendapatkan karakter/*support card* spesifik yang Anda inginkan?
11. Bagaimanakah perasaan Anda ketika melihat pemain lain mendapatkan karakter/*support card* spesifik yang ingin Anda dapatkan di *channel #gudang-garam*?
12. "Jika harus dirangkum dalam satu kalimat, apakah makna 'pamer' bagi Anda sebagai pemain *Uma Musume: Pretty Derby*?"

Probing:

- Apakah pamer adalah: kebanggaan, ajang pamer kekayaan, bentuk ekspresi diri, atau keinginan diakui?
- Apakah pamer membuat permainan terasa lebih menyenangkan atau justru menambah beban?
- Adakah sisi negatif dari budaya pamer dalam komunitas menurut Anda?
- Jika suatu saat Anda tidak bisa pamer lagi (misal: akun hilang), apakah semangat bermain Anda berubah?

3. Hasil Wawancara

Wawancara 1

- Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Juni 2026
- Lokasi/Waktu : Discord, 20.00 WIB
- Profil Narasumber : Vin / 27 Tahun / IT Security / 5 tahun bermain / *Spender* / Jarang pamer
- Peneliti : Permissi saya Steven Antonius dari Universitas Darma Persada ingin mewawancarai Anda. Bolehkah saya meminta waktunya?
- Narasumber : Oh ya. Silakan.
- Peneliti : Saya punya beberapa pertanyaan untuk saya tanyakan mengenai *Umamusume*. Pertanyaan pertama, bisakah Anda menceritakan pengalaman pertama kali Anda memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian *Umamusume* di media sosial Anda?
- Narasumber : Untuk pamer sih sebenarnya sudah lama ya, semenjak tahun 2021. Tapi pertama kali kalau enggak salah itu pamernya lebih ke ini sih, *scoring* daripada hasil *gacha*-nya.
- Peneliti : Oh, *scoring* ya. *Scoring* hasil dari pelatihan *Uma*-nya.
- Narasumber : Iya.
- Peneliti : Oke. Terus bagaimanakah pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di dalam *Game Umamusume* ini?
- Narasumber : Sebenarnya dari sisi positifnya lebih murah daripada *game gacha* lain dimulai dari 1500 per 10 *pull*-nya. Cuma *gacha* ini memang *predatory* banget sih soalnya ya *Umamusume* ini enggak kayak *game* China lainnya kayak *Genshin* atau pokoknya *game-game* China lainnya yang ada sistem di mana adanya sistem *spark* yang di mana *guaranteed* sih

guaranteed cuma berhentinya pas memang udah di titiknya itu.

Peneliti : Oh iya, baik.

Narasumber : Menurut saya sih kurang bagus sih dari sistem *gacha*-nya.

Peneliti : Iya. Oke, kemudian apakah Anda pernah menginginkan karakter atau *support card* spesifik ketika Anda ingin *gacha* atau melakukan *gacha*?

Narasumber : Sering. Pasti selalu ada incerannya di setiap *banner*. Mau dari itu *waifu* atau dari *meta* ya.

Peneliti : Motivasi apa yang membuat Anda menginginkan karakter atau *support card* tersebut?

Narasumber : Kalau karakter sih bisa dari *lore*-nya sama bisa dari memang karakternya imut aja, itu karena itu kan *game* namanya *waifu collection*. Kalau *support card* sih lebih ini sih, ke *meta*-nya.

Peneliti : Oh, *meta-wise* ya?

Narasumber : *Meta-wise*, kalau untuk *support card*.

Peneliti : Kemudian apakah yang mendorong Anda untuk membagikan pencapaian atau keberuntungan Anda di media sosial?

Narasumber : Hitungannya kayak kesenangan sendiri aja sih.

Peneliti : Adakah kayak respons atau harapan gitu dari orang yang melihat, seperti kayak dapat *like*, komentar atau reaksi tertentu, atau bisa lihat perasaan orang kayak gimana gitu atau semacamnya?

Narasumber : Ada, beberapa kali kayak “Wih keren nih dapat nih, hebat ya GG” atau “Eh *congrat* ya” dapat itu. Kalau misalnya *jokes* ya kayak contohnya tinggal minta atau anak Cygames gitu buat lucu-lucuan juga.

Peneliti : Oke. Kemudian apakah Anda pernah membagikan hasil *gacha* Anda di *Channel Gudang Garam*?

- Narasumber : Pernah, buat karakter dan buat *support card*. Dua-duanya sudah pernah.
- Peneliti : Lalu apakah menurut Anda dengan sering pamer, pengaruh Anda ke komunitas ada perubahan enggak kira-kira?
- Narasumber : Perubahan sih kayaknya enggak terlalu banget ya, cuma kayak memang buat *sharing* aja menurut saya dari sisi komunitas. Walaupun kadang ya ada yang enggak terima karena mungkin itu incerannya gitu. Ada rasa iri buat ke sesama juga sebenarnya.
- Peneliti : Oke. Kemudian, dalam komunitas *Umamusume* sendiri ya, apa perbedaan antara memamerkan karakter langka hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti istilahnya kayak *training* sempurna atau *max upgrade* gitu?
- Narasumber : Perbedaannya, kamu bisa aja dapat misalnya *MLB* dari *support card meta* tersebut, cuma kamu enggak selalu bisa dapetin *rank* tinggi karena *RNG* tetap berlaku di *game* ini walaupun sebagus apa pun *meta*-nya.
- Peneliti : Lalu apakah Anda pernah melakukan *top up* untuk mendapatkan karakter atau *support card* yang Anda inginkan?
- Narasumber : Kalau *top up* buat karakter sih belum pernah. Lebih ke ini sih, buat *battle pass* doang. Cuma buat beberapa teman-teman di Discord ya mereka udah sering kayak gitu.
- Peneliti : Oh, apa yang Anda rasakan ketika mendapat atau tidak mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan?
- Narasumber : Kalau dapat ya syukur-syukur apalagi misalnya karakter memang yang disukai banget. Kalau enggak dapat ya udah paling kayak *joking* bercandanya ngejekin *game*-nya jelek.
- Peneliti : Bagaimanakah perasaan Anda ketika melihat pemain lain mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda

- inginkan gitu di *Channel* Gudang Garam?
- Narasumber : Ya biasa aja sih. Kalau dari saya sih biasa aja. Paling kayak misalnya ya itu kapan ya dapat gitu.
- Peneliti : Oke. Terus yang terakhir nih, jikalau harus dirangkum dalam satu kalimat. Apa menurut Anda sendiri makna pamer bagi Anda sebagai pemain Umamusume?
- Narasumber : Kalau menurut saya pamer itu sebagai kayak buat kesenangan sendiri aja. Udah kayak ngumpulin materialnya terus dapetinnya sesuai harapan. Dari sisi lain sih enggak ada, cuma kayak buat bercandain orang doang, kayak ngejek orang lain doang.
- Peneliti : Oh. Kalau mungkin apakah ada sisi negatifnya dari situ atau bagaimana?
- Narasumber : Mungkin negatifnya sih pernah hitungannya kayak bikin pertemanan terputus gara-gara cuma karena enggak dapat, ada dapat yang diincer orang lain gitu.
- Peneliti : Ah, iya. Oke, oke. Kalau begitu terima kasih ya atas waktunya dan wawancaranya ya.
- Narasumber : Sama-sama. Sukses juga buat skripsinya.

Wawancara 2

- Hari/Tanggal : Minggu, 21 Juni 2026
- Lokasi/Waktu : Discord, 13.30 WIB
- Profil Narasumber : Fri / 19 Tahun / Mahasiswa / 4 Tahun bermain / *Spender* / Pamer kadang-kadang
- Peneliti : Perkenalkan saya Steven Antonius dari Universitas Darma Persada. Saya ingin mewawancarai Anda sebagai salah satu narasumber saya soal pemain aktif Umamusume Pretty Derby Indonesia. Di sini saya ada beberapa pertanyaan yang ingin saya sampaikan, dimohon kejujurannya untuk menjawab.
- Narasumber : Baik.
- Peneliti : Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda pertama kali memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian *Umamusume* di media sosial?
- Narasumber : Oke, kalau untuk memamerkan hasil *gacha* itu ya biasanya saya sih lebih ke biasa aja. Atau memang karena kalau karakternya ini memang kesukaan saya, ya saya bakal senang sekali dan ya seperti itulah rasanya yang terbawa euforia.
- Peneliti : Oke. Pertanyaan berikutnya bagaimana pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di *Game Umamusume* ini?
- Narasumber : Kalau menurut saya sih untuk sistem *gacha* agak lebih standar lah untuk *game gacha* Jepang. Kalau dibanding dengan *game gacha* China lain seperti *Game Mihoyo*, ya *Uma* mungkin memang jauh beda karena tidak ada sistem *soft pity* dan sejenisnya. Cuma ada sistem *hard pity* di 200 *pull rule* itu. Tapi ya menurut saya ini sudah standar saja sih untuk *game gacha* dari Jepang.
- Peneliti : Ah iya. Oke, kemudian apakah Anda pernah menginginkan

karakter atau *support card* spesifik ketika Anda ingin melakukan *gacha*?

Narasumber : Oh, udah, sekali dan udah banyak sekali. Itu kalau yang paling saya inginkan itu kemarin di *server JP* ada *banner* karakter '*Daring Heart*' yang beneran karakter kesukaan saya dan sudah saya tunggu-tunggu. Untuk *support card*, mungkin kemarin pas *anniversary server JP* tanggal 24 Februari kemarin untuk kartu *Wit 'Forever Young'*.

Peneliti : Oke, oke. Kemudian motivasi apa yang membuat Anda menginginkan karakter atau *support card* tersebut?

Narasumber : Ya, seperti saya sudah jelaskan tadi, karena saya memang suka untuk karakternya. Saya suka desain dia dan sudah menunggu lama juga. Jadi itu alasan saya mau *nge-roll* dia. Dan untuk *support card* itu ya karena ini kartunya memang bagus untuk dipakai secara *meta*.

Peneliti : Oh oke. Pertanyaan berikutnya, apakah yang mendorong Anda untuk membagikan pencapaian atau keberuntungan Anda di media sosial? Apakah kayak ada harapan untuk mendapatkan respons tertentu dari orang-orang?

Narasumber : Mungkin ya, terutamanya sih untuk mencari respons itu. Atau kalau misalnya dapatnya seperti hoki sekali atau sangat beruntung, ya untuk memamerkan biar reaksi orang tersebut... Iya, gitu.

Peneliti : Oke. Pertanyaan berikutnya, apakah Anda pernah membagikan hasil dari *gacha* Anda ke *Channel Gudang Garam*?

Narasumber : Oh, untuk *Channel Gudang Garam*, iya. Udah beberapa kali saya pernah *share* hasil *gacha* saya di sana.

Peneliti : Apakah menurut Anda dengan sering pamer atau pengaruh Anda di komunitas kayak ada perubahan gitu dilihat orang?

Narasumber : Itu tergantung sekali. Tapi kalau misalnya di kasus karakter tadi '*Daring Heart*' karena dia memang karakter kesukaan saya, ya saya beneran menekan status saya sebagai penggemar berat dia itu dengan cara saya memamerkan hasil *gacha* dia gitu, untuk

menunjukkan mungkin bisa dibilang kesetiaan saya kepada karakter tersebut.

Peneliti : Kemudian dalam komunitas *Umamusume*, apa perbedaan antara memamerkan karakter langka hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti *perfect training* atau *max upgrade* gitu?

Narasumber : Hm, gimana ya? Kalau untuk alasan memamerkan hasil *gacha* itu menurut saya sih ya lebih karena karakter baru. Kalau untuk memamerkan *training*, ya tidak semua orang yang memainkan *gamenya* ini ingin fokus ke sisi *gameplay*-nya. Jadi kalau menurut saya memamerkan hasil *gacha* karakter atau *spook* atau sejenisnya itu lebih universal dan lebih berpengaruh kepada semua orang. Sementara yang memamerkan hasil *gameplay* itu tidak semua orang akan suka atau lebih menanggapi.

Peneliti : Pertanyaan berikutnya, apakah Anda pernah melakukan *top up* untuk mendapatkan karakter atau *support card* yang Anda inginkan?

Narasumber : Iya, saya sudah pernah melakukan *top up*.

Peneliti : Apakah Anda *top up* dalam jumlah besar gitu kira-kira?

Narasumber : Kalau terakhir kali *top up* kalau enggak salah sekitar 1 juta lebih itu untuk item *selector* yang bisa milih karakter langsung tanpa menggunakan sistem *gacha*.

Peneliti : Pertanyaan berikutnya, apa yang Anda rasakan ketika mendapatkan atau tidak mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan?

Narasumber : Ya, kalau misalnya saya tidak dapat, antara ya sudahlah nunggu nanti lagi kok siapa tahu bakal dapat nanti di *off-rate*. Atau yang paling saya suka lihat sih di kalangan *player Umamusume* itu mereka nunggu tiket *selector*, biar mereka bisa beli terus langsung dapetin tanpa harus *gacha* karakternya lagi.

Peneliti : Ah, oke oke. Lalu bagaimana perasaan Anda ketika melihat pemain

lain mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang ingin Anda dapatkan di *Channel Gudang Garam*?

Narasumber : Ya, kalau mereka menyampaikan dengan tidak terlalu heboh atau bombastis gitu ya saya akan biasa aja, iri sedikit iri mungkin. Tapi kalau sebaliknya ya mungkin saya akan sarkasin dikit atau sedikit itulah, *salty*.

Peneliti : Mungkin ini pertanyaan terakhir, jikalau harus dirangkum dalam satu kalimat, menurut Anda sendiri apakah makna pamer bagi pemain *Umamusume* ini?

Narasumber : Pamer untuk *player Umamusume* itu bisa dikatakan sebagai penunjukan keberadaan mereka lah. Mungkin bisa dilihat secara karakternya, kesetiaan mereka pada karakter kesukaan mereka atau kesetiaan mereka dengan *Gameplay Umamusume* sehingga mereka akan terus *training* biar dapat hasil bagus dan bisa memenangkan *event PVP* di *Umamusume*.

Peneliti : Untuk tambahan, apakah menurut Anda dengan pamer itu sendiri permainan akan terasa lebih menyenangkan atau justru agak lebih berat dilihatnya?

Narasumber : Itu sih menurut saya mungkin lebih tergantung setiap orang, karena ada beberapa orang yang memang sengaja pamer untuk mendapatkan reaksi dari teman-teman mereka atau orang lain di sekitarnya. Tapi ada juga orang-orang lain yang mereka tidak terlalu mau memamerkan dan hanya ingin main *gamenya*. Terus walaupun mereka pamer itu cuma pamer dikit untuk sekitar, seperti menunjukkan *achievement* bukan reaksi lah gitu.

Peneliti : Baik. Terima kasih atas waktu wawancaranya.

Narasumber : Iya, sama-sama.

Wawancara 3

- Hari/Tanggal : Senin, 22 Juni 2026
- Lokasi/Waktu : Discord, 19.00 WIB
- Profil Narasumber : Mis / 21 Tahun / Mahasiswa / 3,5 tahun bermain / F2P /
Jarang pamer
- Peneliti : Perkenalkan nama saya Steven Antonius dari Universitas Darma Persada ingin mengajukan beberapa pertanyaan mengenai *Game Umamusume Pretty Derby* dan komunitasnya yang ada di Discord Indonesia. Beberapa pertanyaan ini kalau bisa tolong jawab sejujurnya ya.
- Narasumber : Oke.
- Peneliti : Baik kita mulai. Bisakah Anda menceritakan pengalaman pertama kali Anda memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian *Umamusume* di media sosial gitu?
- Narasumber : Jujur-jujurnya mah ke teman sendiri sih lewat WhatsApp gitu.
- Peneliti : Oh, lewat WhatsApp ya.
- Narasumber : Iya.
- Peneliti : Kemudian bagaimanakah pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di dalam *Game Umamusume Pretty Derby* ini?
- Narasumber : Aduh, lumayan kalau secara bahasa kasarnya mah kikir mungkin, terutama kalau yang kartu, kartu agak susah ya itu 0,5% kalau enggak salah, sebutannya *support card*. Kalau *support card* susah. Kecuali yang karakter itu aduh gampang banget lah gitu, senang lah. Kadang 10 kali *gacha* udah langsung dapat. Tapi kalau yang kartu agak susah gitu. Agak kesal yang kartu aja sih.
- Peneliti : Oke. Apakah Anda pernah menginginkan karakter atau *support card* spesifik ketika Anda ingin melakukan *gacha*?

- Narasumber : Pernah, yang gagal atau yang enggak gagal dapet. Dua-duanya sih pernah.
- Peneliti : Motivasi apakah yang membuat Anda menginginkan karakter atau *support card* tersebut?
- Narasumber : Ah, ini. Kalau dari ininya mah enggak lihat *meta* sih sejujurnya mah. Lihat dari karakternya aja imut gitu.
- Peneliti : Oh, baik. Pertanyaan selanjutnya, apakah yang mendorong Anda untuk membagikan pencapaian atau keberuntungan Anda di media sosial? Apakah ada harapan mendapat respons tertentu gitu?
- Narasumber : Kalau itu sih sudah pasti pengen mendapatkan respons yang positif tentang *gacha* itu sendiri, tentang seberapa beruntungnya saya, begitulah.
- Peneliti : Oke. Apakah Anda pernah membagikan hasil dari *gacha* Anda ke *Channel* Gudang Garam?
- Narasumber : Oh, belum pernah. Kalau jujur mah dari yang versi WhatsApp ataupun yang Discord ya belum pernah kecuali ke teman sendiri.
- Peneliti : Apakah menurut Anda dengan sering pamer pengaruh Anda di komunitas itu kayak berubah gitu, kayak lebih dikenal atau gimana gitu?
- Narasumber : Perasaannya enggak ya.
- Peneliti : Jadi kayak apa ya, apakah dengan Anda nge-*share* hasil *gacha* Anda, Anda kayak lebih dilihat sama orang gitu di media sosial?
- Narasumber : Kayaknya iya. Kalau menurut saya mah iya, jadi lebih terpandang gitu. Jadi ada pandangan di Discord, jadi lebih dilihat pemain lain ya. Setuju dengan itu.
- Peneliti : Pertanyaan berikutnya ya. Dalam komunitas *Umamusume*, apa perbedaan antara memamerkan karakter langka hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti

- perfect training* atau *max upgrade* gitu?
- Narasumber : Perbedaannnya kalau yang satu mah cuma beruntung aja. Oh, semangat lah, cuma 10 kali *gacha* udah beruntung. Kecuali kalau yang satunya lagi sampai habis-habisan lah gitu *carrats*-nya sampai habis lah gitu, penghabisan. Jadi lebih semangat usahanya kalau yang *upgrade-upgrade* mah kalau menurut saya gitu.
- Peneliti : Oke, baik. Pertanyaan berikutnya apakah Anda pernah melakukan *top up* untuk mendapatkan karakter atau *support card* yang Anda inginkan?
- Narasumber : Kalau di *Umamusume* jujur sih belum pernah ya, kecuali kalau *game* lain pernah.
- Peneliti : Oke, oke. Berarti *free to play* ya?
- Narasumber : Ya, *free to play*.
- Peneliti : Oke, berikutnya apakah yang Anda rasakan ketika mendapatkan atau tidak mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan?
- Narasumber : Kesal. Kalau yang enggak dapat sih rasanya pasti kesal. Terus bingung kapan lagi ini munculnya gitu. Apakah harus nunggu 6 bulan lagi atau gimana? Kalau yang kebetulan dapat ya senang lah merasa beruntung saya. Tapi ada masalahnya yang lain, yaitu harus di-*upgrade* lagi sampai empat bintang. Nah, di situ tantangannya agak bikin kesal lagi juga ya. Kecuali kalau sudah difokusin dari awal pengen empat bintang. Gitu aja mungkin.
- Peneliti : Bagaimanakah perasaan Anda ketika melihat pemain lain mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan di *Channel Gudang Garam*?
- Narasumber : Ah, gimana ya? Kalau sejujurnya mah “Kenapa sih harus orang lain? Kenapa bukan saya lah gitu beruntungnya?”. Jadi agak kesalnya juga kaya “Kenapa enggak dapat sih” gitulah.

- Peneliti : Jika harus dirangkum dalam satu kalimat menurut Anda sendiri apakah makna pamer bagi Anda sebagai pemain *Umamusume Pretty Derby* ini?
- Narasumber : Pamer kalau dari menurut saya itu ingin mendapatkan rasa apresiasi lah, begitu kalau menurut saya dari pamer ini. Apresiasi dari orang lain agar diketahuilah, setidaknya begitu kalau menurut saya.
- Peneliti : Jika suatu saat Anda tidak bisa pamer lagi, istilahnya kayak enggak pengen pamer lagi, itu apa semangat bermain Anda mungkin berubah gitu?
- Narasumber : Kalau dari sini sih pernah ngalamin. Iya, karena enggak pamer mungkin karena kurang aktif juga jadi rasio bermainnya jadi lebih berkurang lah begitu. Jadi semangatnya lebih menurun lagi kalau kurang pamer ini. Gitulah kerasanya soalnya kurang mendapatkan apresiasi dari teman. Kurangnya pamer, iya.
- Peneliti : Baik, itu saja pertanyaan dari saya ya. Terima kasih ya atas wawancaranya.

Wawancara 4

- Hari/Tanggal : Rabu, 24 Juni 2026
- Lokasi/Waktu : Discord, 22.30 WIB
- Profil Narasumber : Ant / 26 Tahun / Karyawan / 1 tahun bermain / *Spender* / Kadang-kadang pamer
- Peneliti : Perkenalkan nama saya Steven Antonius dari Universitas Darma Persada ingin mewawancarai Anda sebagai informan pemain aktif *Umamusume Pretty Derby* Indonesia. Tolong jawab pertanyaan yang akan saya tanyakan sejujur mungkin. Bisakah Anda menceritakan pengalaman pertama kali Anda memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian di *Umamusume* di media sosial?
- Narasumber : Pengalaman saya memamerkan hasil *gacha* di sosial media, saya merasa puas jika saya mendapatkan hasil *gacha* yang bagus lalu saya sebar ke sosial media. Apalagi dengan komentar-komentar yang isinya itu ada yang bakal iri dan juga ada yang merasa senang karena saya mendapatkan karakter yang bagus-bagus.
- Peneliti : Kemudian bagaimanakah pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di dalam *Game Umamusume Pretty Derby*?
- Narasumber : Menurut saya untuk sistem *gacha*-nya itu standar, karena untuk mendapatkan karakter harus *gacha* sebanyak 200 kali. Itu fix sudah pasti dapat karakternya. Tapi kalau hoki bisa kurang dari 200 *pull*, bisa 10 *pull*, bisa 20 *pull* itu tergantung keberuntungan masing-masing.
- Peneliti : Oke. Apakah berbeda atau lain gitu sistem *gacha*-nya?
- Narasumber : Kalau untuk perbandingan sistem *gacha* untuk *gacha Umamusume Pretty Derby* itu masih mengambil sistem *gacha* yang dulu di mana ada yang namanya sistem *pity* untuk mendapatkan karakter *banner*. Sistem *pity* itu jadi

- kayak kalau tidak beruntung terus-terusan, jika sudah mencapai 200 itu baru dapat karakter, tapi itu sistem dulu. Sedangkan kalau untuk sistem *gacha* sekarang kalau misalnya tidak dapat karakter kemungkinan untuk dapat karakter yang diinginkan di *banner* berikutnya sudah pasti.
- Peneliti : Oh, oke. Apakah Anda pernah menginginkan karakter atau *support card* spesifik ketika Anda ingin melakukan *gacha*?
- Narasumber : Oh, tentu saja. Apalagi kalau itu karakter yang benar-benar saya suka.
- Peneliti : Oke. Motivasi apa yang membuat Anda menginginkan karakter atau *support card* tersebut?
- Narasumber : Kalau untuk saya sendiri desain karakter, ada juga lebih ke sebuah *lore* atau bisa dibilang cerita karakter tersebut karena di *Umamusume Pretty Derby* karakternya ini mengambil inspirasi dari kuda yang ada di dunia nyata. Jadi saya suka karakternya itu tidak hanya dari desain. Tidak hanya dari desain, tapi dari cerita sejarah kuda tersebut.
- Peneliti : Berikutnya, apakah Anda pernah membagikan hasil dari *gacha* Anda ke *Channel Gudang Garam*?
- Narasumber : Kalau untuk Garam sendiri saya belum pernah ya karena saya jarang ke Discord, apalagi saya jarang mamerken di Discord. Tapi saya lebih suka di sosial media lain, karena sosial media lain itu cakupannya lebih luas.
- Peneliti : Oke. Apakah menurut Anda dengan sering pamer posisi atau pengaruh Anda dalam komunitas berubah seperti kayak Anda lebih dikenal di komunitas itu atau kayak ada plusnya gitu dilihat orang?
- Narasumber : Kayaknya enggak juga sih, karena untuk pamer saja mah tidak membuat kayak ‘Wah orang ini ternyata terkenal karena kehokiannya’, enggak. Karena ada beberapa yang walau saya agak hoki juga saya pernah menunjukkan kalau

- saya tidak hoki karena tidak mendapatkan karakter yang saya mau sampai 200. Itu pernah kejadian, sampai kalau ada orang lain yang dapat lebih beruntung itu saya sedih.
- Peneliti : Dalam komunitas *Umamusume*, apakah ada perbedaan antara memamerkan karakter hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti *perfect training* gitu atau *max upgrade*?
- Narasumber : Ah, itu berbeda sekali. Karena kalau untuk pamer *gacha* karakter itu hanya sekedar ‘Wow dia dapat karakter ini hanya 10 *pull* dia beruntung banget’ itu rasanya seperti sudah rasa senang karena dapat lebih awal. Tapi kalau memamerkan usaha, apalagi ini tentang *Game Umamusume* itu dari *gameplay*-nya tidak hanya menggunakan *skill* tapi sistem *game* itu sendiri juga membutuhkan keberuntungan, untuk mendapatkan nilai tertinggi saja itu membutuhkan keberuntungan yang lebih tinggi. Jadi kalau mendapatkan nilai tinggi itu lebih puas daripada mendapatkan karakter baru.
- Peneliti : Oh iya. Baik. Kemudian apakah Anda pernah melakukan *top up* untuk mendapatkan karakter atau *support card* yang Anda inginkan?
- Narasumber : Oh, saya pernah *top up*.
- Peneliti : Oh, baik. Lalu apakah yang Anda rasakan ketika mendapatkan atau tidak mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan?
- Narasumber : Tentu saja kalau saya dapat apa yang saya inginkan, saya senang. Dan kalau saya tidak mendapatkan apa yang saya inginkan, ya sudah pasti sedih karena itu sudah hal yang pasti. Karena ya namanya juga saya mengincar karakter tersebut, kalau saya dapat ya senang. Tapi kalau enggak dapat saya nangis karena saya enggak bisa *top up* banyak.

- Peneliti : Bagaimanakah perasaan Anda ketika melihat pemain lain mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan gitu di *Channel* Gudang Garam atau di sosial media lain?
- Narasumber : Kalau saya dapat karakternya dan saya melihat orang lain juga dapat, saya senang. Tapi kalau saya tidak dapat karakternya dan orang lain mendapatkan karakternya, saya sedih dan saya merasa terganggu.
- Peneliti : Ah, oke. Ini mungkin pertanyaan terakhir. Jika harus dirangkum dalam satu kalimat, apa makna pamer bagi Anda sebagai pemain *Umamusume Pretty Derby*?
- Narasumber : Untuk makna pamer sebenarnya tidak terlalu dalam juga sih, karena pamer hanya menunjukkan seberapa beruntungnya Anda untuk mendapatkan karakter tersebut. Karena walaupun ada orang yang pamer untuk menunjukkan bahwa orang itu sangat beruntung sekali untuk mendapatkan itu, tapi ada juga orang yang pamer hanya untuk ya pamer seperti saya. Saya itu misalnya kayak dapat dua karakter yang saya mau dalam 10 *pull*. Saya cuma pamer. Saya cuma menunjukkan kalau ‘Nih saya dapat nih, saya dapat karakter dua’ itu saya cuma pamer saja. Tidak ada makna lain sih sebenarnya untuk saya sendiri ya.
- Peneliti : Baik baik baik. Nah itu saja pertanyaan dari saya. Terima kasih atas jawabannya.
- Narasumber : Ya, terima kasih.

Wawancara 5

- Hari/Tanggal : Kamis, 25 Juni 2026
- Lokasi/Waktu : Discord, 17.30 WIB
- Profil Narasumber : Rax / 27 Tahun / Karyawan Swasta / 1,5 Tahun bermain / *Spender* / Jarang pamer
- Peneliti : Perkenalkan nama saya Steven Antonius dari Universitas Darma Persada ingin mengajukan Anda beberapa pertanyaan sebagai informan pemain aktif *Umamusume Pretty Derby* di Indonesia. Dari beberapa pertanyaan ini saya ingin Anda menjawab sejujurnya, jadi mari kita mulai. Bisakah Anda menceritakan pengalaman pertama kali memamerkan hasil *gacha* atau pencapaian *Umamusume* Anda di media sosial?
- Narasumber : Jadi perasaan saya ya, saya cukup senang lah ya, terutama saya mendapatkan karakter yang saya mau atau mendapatkan sesuatu yang saya inginkan gitu dari *update-an banner* dari *game* tersebut ya. Jadi kalau sebenarnya memamerkan itu tidak seperti menyombongkan seperti "Saya dapat" gitu, tapi saya cukup puas saja dengan apa yang saya dapat dan saya *share* ke teman saya dan barangkali teman saya juga ingin membahas, mendiskusikan lebih lanjut dalam *online* seperti itu.
- Peneliti : Oke. Pertanyaan berikutnya bagaimanakah pendapat Anda tentang sistem *gacha* yang ada di *Game Umamusume Pretty Derby* ini?
- Narasumber : Oh, cukup baik. Cukup baik. Dia sangat *fair* kalau bisa saya bilang, cukup adil.
- Peneliti : Oke. Kemudian apakah Anda pernah menginginkan karakter atau *support card* spesifik ketika Anda ingin melakukan *gacha*?
- Narasumber : Oh, tentu. Jika saya ingin melakukan *gacha* tentu saja saya

- ingin mendapatkan karakter tersebut.
- Peneliti : Oh, berikutnya motivasi apakah yang membuat Anda menginginkan karakter atau *support card* tersebut?
- Narasumber : Motivasinya biasa didukung oleh seperti status, atau kegunaan dari kartu tersebut ya. Kurang lebihnya seperti jika saya mempunyai kartu tersebut itu bisa membantu saya dalam memainkan *game* ini lebih mudah atau mendapatkan hasil skor yang lebih tinggi, seperti itu.
- Peneliti : Oke. Berikutnya apakah yang mendorong Anda untuk membagikan pencapaian atau keberuntungan Anda di media sosial? Apakah ada harapan mendapatkan respons tertentu gitu?
- Narasumber : Jarang lah untuk mendapatkan respons. Sepertinya saya untuk memamerkan hasil *gacha* tersebut untuk menuai reaksi dari teman sekomunitas dan juga mendapatkan seperti *feedback* dan diskusi seperti bagaimana cara mengembangkan permainan saya jika saya mempunyai karakter tersebut atau mempunyai kartu tersebut. Kurang lebihnya untuk memulai diskusi dan ya untuk menuai reaksi, tapi tidak seperti reaksi yang memamerkan seperti membuat orang lain iri seperti itu.
- Peneliti : Oke. Lalu apakah Anda pernah membagikan hasil dari *gacha* Anda ke *Channel* Gudang Garam?
- Narasumber : Tidak, saya tidak pernah.
- Peneliti : Oke. Berikutnya apakah menurut Anda dengan sering pamer posisi atau pengaruh Anda di komunitas berubah seperti kayak Anda lebih dikenal gitu atau semacam itu?
- Narasumber : Beberapa orang mungkin iya, untuk memamerkan *gacha* itu membuat dia ada *something* seperti jika mereka mendapatkan karakter itu sangat awal, terutama saat detik-detik pertama *banner* itu rilis, itu pasti akan menuai reaksi

yang banyak dari orang-orang seperti ‘Wow keren’ gitu. Namun menurut saya sih saya hanya ingin menuai *feedback* saja, untuk bagaimana untuk tanya jawab dengan teman-teman komunitas, seperti itu.

Peneliti : Oke, oke. Dalam komunitas *Umamusume*, apa perbedaan antara memamerkan karakter langka hasil keberuntungan dengan memamerkan hasil usaha seperti *training*, *perfect training* gitu atau *max upgrade*?

Narasumber : Menurut pendapat saya kurang lebih sama untuk memamerkan pencapaian dan memamerkan *gacha*, tetapi menurut saya pencapaiannya itu lebih susah didapat terutama tidak bisa dibayar. Kalau *gacha* kan bisa Anda *top up*, Anda bisa mengisi uang untuk mendapatkan karakter tersebut seperti memaksa untuk mendapat gitu.

Peneliti : Apakah kalau begitu apakah pamer usaha ini lebih dihormati gitu karena dinilainya lebih?

Narasumber : Menurut saya iya, menurut pendapat pribadi saya memamerkan pencapaian usaha seperti skor dan itu kan tidak mudah didapat. Belum tentu Anda mendapatkan karakter *gacha* yang bagus namun skor yang Anda dapatkan tinggi, itu belum tentu.

Peneliti : Oke. Oke. Baiklah, kita masuk pertanyaan berikutnya. Apakah Anda pernah melakukan *top up* untuk mendapatkan karakter atau *support card* yang Anda inginkan?

Narasumber : Eh, tidak, karena pribadi saya sendiri *top up* untuk menabung ketika *banner* yang saya inginkan muncul. Tidak seperti oh seperti *banner* tersebut ini muncul dan saya *top up* untuk mendapatkan karakter tersebut.

Peneliti : Tapi dalam *game* sendiri pernah *top up*?

Narasumber : Eh, pernah.

Peneliti : Pertanyaan berikutnya apakah yang Anda rasakan ketika

- mendapatkan atau tidak mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang Anda inginkan?
- Narasumber : Oh, jika tidak dapat spesifik yang tidak inginkan tentu saja agak kecewa karena kecewanya tuh kalau di momen tersebut saya memang butuh dan saya memang ingin. Kalau tidak dapat pasti saya kecewa. Tapi kalau saya mengetahui bahwa *banner* tersebut akan muncul lagi di kemudian hari, mungkin saya bisa evaluasi, bisa menabung kembali untuk *banner* kembali jika dirilis kembali, seperti itu.
- Peneliti : Oke. Bagaimana perasaan Anda ketika melihat pemain lain mendapatkan karakter atau *support card* spesifik yang ingin Anda dapatkan gitu di *Channel* Gudang Garam atau di luar sosial media lain?
- Narasumber : Iya. Jadi seperti ada orang lain pamer gitu ya di komunitas seperti ‘Oh saya dapat’, namun saya pasti merasa seperti ‘Oh saya agak ketinggalan nih’. Itu yang saya rasakan. Jadi saya perlu *keep up* untuk mendapatkannya.
- Peneliti : Oke. Mungkin ini pertanyaan terakhir ya. Jika harus dirangkum dalam satu kalimat, menurut Anda apakah makna pamer bagi Anda sebagai pemain *Umamusume Pretty Derby*?
- Narasumber : Jadi bukan hanya pamer ya, tapi untuk menunjukkan suatu hasil *gacha* atau hasil dari *game* tersebut yang mendapatkan skor tinggi itu adalah salah satu interaksi dalam komunitas atau di media sosial untuk menuai reaksi dari teman-teman atau mungkin beberapa orang. Untuk menunjukkan diri bahwa ‘Oh, saya lebih hebat atau saya lebih cepat mendapatkan hal tersebut daripada teman’. Mungkin bagi beberapa orang atau kebanyakan, pamer tersebut tuh bisa dijadikan untuk membuka pertanyaan atau diskusi baru di dalam media sosial. Terutama kayak ada yang baru dapat nih

karakter baru tersebut, bagaimana cara memainkannya, bagaimana cara menggunakannya, itu juga menambah wawasan dan bertukar ilmu lah sesama pemain seperti itu. Jadi, itu adalah suatu hal yang bagus untuk interaksi, bukan hal yang tidak penting.

Peneliti : Oke, oke. Berarti apakah pameran itu hanya untuk ajang pameran kekayaan gitu atau bentuk ekspresi diri?

Narasumber : Itu salah satu bentuknya, salah satu bentuk untuk memamerkan kekayaan atau memamerkan prestasi. Dan juga bisa kalau dikemas dengan kata-kata yang tepat mungkin untuk *humble* kali ya, bisa membuka topik seperti kayak membuka wadah untuk komentar seperti 'Saya dapat nih tolong komentar dong' mungkin begitu.

Peneliti : Oh oke. Baik itu saja pertanyaan dari saya. Terima kasih atas partisipasinya.

Narasumber : Siap. Siap.