

PENGALAMAN PSIKOLOGIS MENGOLEKSI *BLIND BOX* PADA INDIVIDU *EMERGING ADULthood*

Annisa Fitrya Btari Rachmana¹, Yohanis Franz La Kahija¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang 50275

annisa.btari@gmail.com

ABSTRAK

Kemunculan *blind box* sebagai bagian dari budaya populer banyak diminati oleh kalangan individu yang sedang berada dalam fase *emerging adulthood*. Menariknya, fenomena mengoleksi *blind box* berlangsung seiring dengan era digital dan budaya konsumsi modern. Namun, pengalaman psikologis mengoleksi *blind box* pada individu *emerging adulthood* masih terbatas dan belum ditelaah secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana pengalaman mengoleksi *blind box* dimaknai oleh individu pada masa transisi menuju dewasa dalam konteks psikologi perkembangan dan sosial. Penelitian ini melibatkan tiga partisipan kolektor *blind box* berusia 18–25 tahun yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)*. Hasil analisis mengungkap sembilan tema superordinat: (1) pencarian ketenangan lewat koleksi, (2) upaya menyayangi diri sendiri, (3) pemenuhan keinginan masa kecil, (4) rasa terhubung dengan karakter, (5) kenikmatan *blind box* yang tidak pasti, (6) perjuangan mengontrol pembelian, (7) arti dukungan terhadap hobi, (8) rasa bermakna di komunitas, dan (9) keraguan akibat persepsi sosial. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas mengoleksi mainan *blind box* menjadi medium adaptif yang berkontribusi dalam merespons tekanan dan perubahan psikososial selama masa transisi menuju dewasa.

Kata kunci: blind box; emerging adulthood; interpretative phenomenological analysis; mengoleksi; pengalaman psikologis

THE PSYCHOLOGICAL EXPERIENCES OF COLLECTING BLIND BOXES AMONG INDIVIDUALS IN EMERGING ADULthood

Annisa Fitrya Btari Rachmana¹, Yohanis Franz La Kahija¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang 50275

annisa.btari@gmail.com

ABSTRACT

The emergence of blind boxes as part of popular culture has gained significant attention among individuals in the emerging adulthood phase. The phenomenon of collecting blind boxes develops alongside the digital era and modern consumer culture. However, psychological experiences of blind box collecting among emerging adults remain limited and have not been examined in depth. This study aims to explore how individuals in the transition to adulthood interpret their experiences of collecting blind boxes within the framework of developmental and social psychology. Three blind box toy collectors aged 18–25 years were selected through purposive sampling. Data were obtained through in-depth interviews and analyzed using the Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach. The analysis identified nine superordinate themes: (1) seeking comfort through collecting, (2) practicing self-compassion, (3) fulfilling childhood needs, (4) feeling connected to characters, (5) enjoying the uncertainty of unboxing, (6) struggling to control purchases, (7) meaning of support for the hobby, (8) sense of belonging in a community, and (9) doubts influenced by social perceptions. The findings indicate that collecting blind box toys serves as an adaptive medium that helps individuals respond to psychosocial pressures and changes during the transition to adulthood.

Keywords: blind box; emerging adulthood; interpretative phenomenological analysis; collecting; psychological experience

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak individu muda berada dalam persimpangan hidup yang meragukan, seperti dituntut untuk menjadi mandiri dan mengambil keputusan besar, namun sering kali terguncang dengan pertanyaan tentang siapa dirinya sebenarnya. Fase ini dikenal sebagai *emerging adulthood*, yaitu sebuah masa di antara usia 18 hingga 25 tahun yang ditandai oleh ketidakpastian identitas, pencarian arah hidup, dan tekanan dalam fase menuju kedewasaan (J. J. Arnett, 2023). Di Indonesia, data RISKESDAS menunjukkan bahwa sekitar 6,2% individu dalam kelompok usia ini mengalami depresi, sementara 10% individu menghadapi gangguan emosi (Kementerian Kesehatan RI, 2019). Kondisi ini diperkuat oleh temuan Kaligis dkk. (2021) yang mengungkapkan bahwa mayoritas remaja usia 16–24 tahun menghadapi tingginya kecemasan yang dapat memicu krisis identitas dan kebingungan peran sosial.

Kondisi psikososial yang dihadapi pada masa ini turut mendorong proses eksplorasi identitas, terutama ketika individu mulai mencari ruang untuk memahami diri dan membentuk jati dirinya secara lebih otentik. Tantangan tersebut rentan terjadi akibat tekanan dari lingkungan sosial, ekspektasi karier, serta hubungan interpersonal, sebagaimana dijelaskan oleh J. J. Arnett (2023) bahwa

masa *emerging adulthood* sering kali diiringi kecemasan terkait transisi peran dan status kedewasaan yang ambigu. Tekanan pada masa *emerging adulthood* tersebut kerap muncul sebagai bagian dari fenomena *quarter-life crisis*, yang kondisi ini dapat diperburuk oleh lemahnya dukungan sosial, ekspektasi media sosial, dan ketidakstabilan ekonomi (Ratih dkk., 2024). Meskipun dihadapkan pada berbagai tekanan dan ketidakpastian, sebagian individu menunjukkan kapasitas dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia, termasuk keterlibatan dalam komunitas digital dan aktivitas yang sejalan dengan minat personal.

Individu yang sedang menjalani masa *emerging adulthood* berada pada fase perkembangan identitas yang ditandai oleh peningkatan kesadaran diri dan eksplorasi inovasi (J. J. Arnett, 2023). Individu *emerging adulthood* pada beberapa tahun terakhir masuk dalam kelompok Generasi Z yang dikenal sebagai *digital native* yang terbiasa mengakses informasi digital dengan mudah, membangun koneksi melalui media sosial, serta terpapar budaya global yang memperluas ruang eksplorasi minat (Twenge, 2023). Dalam konteks tersebut, aktivitas hobi menjadi salah satu medium yang banyak dimanfaatkan oleh individu, tidak hanya untuk mengekspresikan diri dan menjalin relasi dengan orang lain, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis maupun finansial melalui monetisasi hobi (IDN Research Institute, 2025). Morse dkk. (2021) menekankan bahwa keterlibatan aktif dalam hobi berkontribusi terhadap keseimbangan mental dan emosional individu, melalui pemenuhan kebutuhan psikologis seperti otonomi, pengelolaan stres, serta penciptaan pengalaman subjektif yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Hobi bermanfaat sebagai medium eksplorasi diri yang penting pada masa *emerging adulthood*. Aktivitas hobi berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan emosional dan pembentukan identitas, terutama dalam fase perkembangan transisi menuju usia dewasa (Layland dkk., 2018). Hobi tidak hanya memberikan ruang relaksasi, tetapi juga memungkinkan individu untuk mengeksplorasi nilai pribadi, membangun preferensi, serta membentuk makna yang bersifat subjektif dalam kehidupan sehari-hari (Morse dkk., 2021). Beberapa studi juga menunjukkan bahwa keterlibatan dalam hobi juga mendukung pemenuhan kebutuhan emosional dan memperluas koneksi sosial, terutama ketika individu terhubung dalam komunitas yang memiliki minat serupa (Layland dkk., 2018; IDN Research Institute, 2025). Oleh karena itu, keterlibatan dalam hobi menjadi signifikan dalam proses pencarian makna hidup dan jati diri pada masa transisi (Layland dkk., 2018). Salah satu bentuk hobi yang memfasilitasi keterikatan personal secara emosional dan simbolik adalah mengoleksi (Russell W. Belk, 2014).

Aktivitas mengoleksi bukan semata tentang pengumpulan benda, melainkan juga merupakan sarana ekspresi diri yang mencerminkan identitas personal (Russell W. Belk, 2014). Kegiatan ini sering dilandasi oleh kebutuhan fungsional maupun emosional yang membuat kepemilikan atas objek menghadirkan rasa aman dan kenyamanan bagi individu (McIntosh dan Schmeichel, 2004). Lebih dari itu, mengoleksi dapat memperkuat persepsi terhadap diri dan membentuk keterikatan emosional yang mendalam terhadap koleksi. Kegiatan ini juga memberikan peluang bagi individu untuk terhubung dengan komunitas kolektor, yang tidak hanya

memenuhi kebutuhan akan relasi sosial, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan diri (McIntosh dan Schmeichel, 2004).

Perilaku mengoleksi mengalami perubahan signifikan seiring dengan kemajuan teknologi digital, baik dalam cara individu memperoleh barang maupun membentuk komunitas koleksi. Internet memungkinkan para kolektor terhubung lintas wilayah, berbagi pengalaman, serta melakukan transaksi jual beli koleksi dengan akses yang lebih luas dan efisien (Stebbins, 2015). Dalam perkembangan tersebut, platform digital telah membuka akses terhadap jenis-jenis koleksi yang sebelumnya sulit dijangkau melalui pasar konvensional, seperti mainan atau *merchandise* budaya populer (Ashlock dkk., 2023).

Budaya populer memainkan peran dalam pembentukan minat mengoleksi, terutama pada individu yang hidup di era modern menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap produk yang berkaitan dengan film, serial televisi, dan *video game* (Ashlock dkk., 2023). Keterlibatan aktif dalam konsumsi media populer seringkali memicu keinginan untuk memiliki item yang terhubung dengan karakter atau elemen dari media digital yang disukai, sehingga menciptakan keterikatan emosional yang mendalam antara individu dan objek koleksinya (Ashlock dkk., 2023; Sotelo-Duarte, 2022). Salah satu bentuk koleksi yang mengalami peningkatan minat secara global adalah mainan. Mainan yang sebelumnya diasosiasikan dengan masa kanak-kanak juga berfungsi sebagai media nostalgia bagi orang dewasa yang ingin menghidupkan kembali pengalaman masa kecilnya (Sotelo-Duarte, 2022). Fenomena ini banyak ditemukan di kalangan individu yang

tumbuh bersama media digital dan budaya populer, sebagaimana terlihat dari meningkatnya popularitas mainan berjenis *blind box* (Gao dan Chen, 2022).

Dalam tiga tahun terakhir, *blind box* bukan hanya menjadi sebuah mainan, namun telah menjadi inovasi budaya populer. *Blind box* dikenal sebagai produk mainan koleksi dengan kemasan tertutup yang membuat pembeli tidak mengetahui isi spesifiknya sampai dibuka, sehingga menciptakan unsur ketidakpastian dan kejutan dalam setiap pembelian (Gao & Chen, 2022). Konsep *blind box* menarik perhatian konsumen yang mencari pengalaman belanja berbasis keterlibatan emosional dan elemen kejutan (Chen, 2021). Salah satu perusahaan *blind box* yang mengembangkan industri mainan koleksi dengan menciptakan karakter orisinal yang unik adalah Pop Mart (Chen, 2021). Perusahaan Pop Mart berhasil memanfaatkan peluang dengan menawarkan karakter IP (*intellectual property*) yang menarik bagi target pasar yang lebih luas, yaitu pria dan wanita. Keberhasilan peluang ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh Chen (2021) yang menunjukkan bahwa pembeli *blind box* terbanyak adalah perempuan dengan usia antara 18-24 tahun, menunjukkan individu yang sedang mengalami masa *emerging adulthood*. Pertumbuhan pesat *blind box* juga dibuktikan oleh keberhasilan pasar *blind box* di Tiongkok yang menarik perhatian para generasi dengan Gen Z sebagai peminat terbanyak (MobTech, 2020). Mainan berupa *blind box* akhirnya menjadi fenomena di berbagai belahan dunia selama tiga tahun terakhir melalui konsumsi media sosial.

Munculnya individu *emerging adulthood* yang gemar mengoleksi mainan dapat merefleksikan dinamika psikologis yang berlangsung selama masa transisi

menuju kedewasaan. Studi yang membahas karakteristik individu *emerging adulthood* mengarahkan pada kecemasan akan masa depan dan ketidakpastian, serta diiringi oleh tanggung jawab baru sebagai orang dewasa. Kondisi yang dialami ini mendorong sebagian individu mencari kenyamanan emosional melalui aktivitas yang memberi rasa aman atau menghadirkan kembali pengalaman masa kanak-kanak. Dari sudut pandang psikoanalisis klasik, perilaku mengoleksi mainan oleh *emerging adulthood* dapat terjadi sebagai bentuk regresi, yaitu kembalinya individu pada minat atau perilaku khas masa kecil sebagai mekanisme pertahanan diri ketika menghadapi tekanan psikososial (Freud, 2018). Psikoanalisis kontemporer menekankan fungsi simbolisasi dalam membantu individu memahami dan menata konflik internal yang tidak disadari, seperti melalui keterikatan terhadap objek yang membawa unsur emosional (Bateman dkk., 2021). Dengan demikian, teori psikoanalisis ini membantu memahami kecenderungan individu pada masa *emerging adulthood* menjalani aktivitas mengoleksi mainan *blind box* sebagai bentuk simbolik untuk menavigasi dinamika emosional yang mereka alami selama masa transisi menuju dewasa.

Meskipun *blind box* berkembang pesat secara global dan mendapatkan perhatian besar dari individu yang sedang mengalami masa *emerging adulthood*, studi yang membahas makna psikologis di balik aktivitas mengoleksi *blind box* ini masih terbatas, khususnya di Indonesia. Penelitian ini menjadi urgensi karena terbatasnya studi tentang pemaknaan aktivitas mengoleksi mainan pada individu *emerging adulthood* di Indonesia. Selama ini, penelitian mengenai fenomena mengoleksi mainan *blind box* dilakukan di belahan negara lain yang dikaji dari segi

pemasaran dan perilaku konsumen, belum dikaji dari sudut pandang psikologi dengan penelitian fenomenologis. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana hobi mengoleksi mainan *blind box* dapat memberi kontribusi psikologis bagi individu yang sedang menjalani fase transisi menuju kedewasaan di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman psikologis individu *emerging adulthood* dalam mengoleksi *blind box*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disajikan, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan memahami pengalaman melalui pertanyaan penelitian utama, yaitu “Bagaimana pengalaman psikologis individu *emerging adulthood* dalam mengoleksi *blind box*?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman psikologis individu *emerging adulthood* dalam mengoleksi *blind box*, serta menelusuri makna yang diberikan partisipan terhadap proses tersebut dalam konteks psikologi perkembangan dan sosial. Dalam penelitian ini, individu *emerging adulthood* didefinisikan sebagai individu berusia 18–25 tahun yang telah aktif mengoleksi *blind box* minimal selama enam bulan terakhir dan terlibat aktif dalam komunitas kolektor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Temuan studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang psikologi perkembangan dan psikologi sosial melalui penyajian makna pengalaman psikologis dari aktivitas mengoleksi *blind box* pada individu *emerging adulthood*. Relevansi topik ini semakin meningkat seiring dengan munculnya fenomena mainan koleksi *blind box* di kalangan masyarakat yang hingga kini pembahasannya masih terbatas dalam kajian psikologi di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Subjek

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu subjek dalam lebih mudah memahami dinamika pengalaman yang dialaminya secara reflektif, serta dapat memenuhi rasa ingin tahu yang relevan dengan pengalaman pribadi yang dijalani.

b) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi bekal awal yang dibawa dalam memberikan kontribusi pada bidang psikologi perkembangan dan psikologi sosial, serta menjadi dorongan untuk terus menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika psikologis pada masa *emerging adulthood*.

c) Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan terkait dinamika psikologis yang dialami individu *emerging adulthood* dalam konteks fenomena mengoleksi *blind box*, serta memberikan sudut pandang baru yang bersumber dari kajian psikologi perkembangan dan sosial.