



**KOLEKTOR *NICHE STUFF* SEBAGAI PEMBENTUK
STATUS SOSIAL: STUDI KASUS KOLEKTOR
KARTU POKEMON PADA KOMUNITAS DISCORD
MOTION IME
SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai
Gelar Sarjana Antropologi Sosial

Disusun oleh:

Rayasa Asta Gemilang
NIM. 13040222140101

**PROGRAM STUDI S1 ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2026



**KOLEKTOR *NICHE STUFF* SEBAGAI PEMBENTUK
STATUS SOSIAL: STUDI KASUS KOLEKTOR
KARTU POKEMON PADA KOMUNITAS DISCORD
MOTION IME
SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai
Gelar Sarjana Antropologi Sosial

Disusun oleh:

Rayasa Asta Gemilang
NIM 13040222140101

**PROGRAM STUDI S1 ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rayasa Asta Gemilang

NIM : 13040222140101

Program Studi : Antropologi Sosial

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kolektor *Niche Stuff* sebagai Pembentuk Status Sosial: Studi Kasus Kolektor Kartu Pokemon pada Komunitas Discord Motion IME” adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri. Skripsi ini bukan hasil plagiasi karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, dan semua kutipan yang ada di dalam skripsi telah saya sebutkan sumber aslinya berdasarkan tata cara penulisan kutipan yang lazim pada karya ilmiah.

Semarang, 6 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Rayasa Asta Gemilang

13040222140101

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Trust The Process, And Enjoy The Journey”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya, mama dan bapak terimakasih atas segala pengorbanan yang sudah kalian berikan kepada penulis, perjuangan, kerja keras, serta doa kalian telah menuntun penulis hingga pada titik ini, Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu hasil dari apa yang sudah kalian perjuangkan untuk penulis.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke sidang

Panitia Ujian Skripsi pada :

Hari : Senin

Tanggal : 6 Juli 2026

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Antonius Nur Hadi Kusno, M. A.

199103192024061002



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kolektor *Niche Stuff* sebagai Pembentuk Status Sosial: Studi Kasus Kolektor Kartu Pokemon pada Komunitas Discord Motion IME” telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Strata I Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, pada:

Hari/tanggal : Senin, 27 Juli 2026

Pukul : 11.00 WIB

Panitia Ujian Skripsi Universitas Diponegoro :

Ketua Penguji,

Antonius Nur Hadi Kusno, M. A.

199103192024061002



Anggota I,

Eko Rahmanto, M.Si

199211042024061002



Anggota II,

Ardana Kusumawanto, S.Ant, M.A.

199009292024061002



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M. Hum.
NIP. 197211191998021002

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat, rahmat, nikmat, sekaligus hidayah yang diberikan Allah Yang Maha Esa sehingga diberi kemudahan dan kelancaran yang tidak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Kolektor *Niche Stuff* sebagai Pembentuk Status Sosial: Studi Kasus Kolektor Kartu Pokemon pada Komunitas Discord Motion IME” Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik secara moral, maupun material. Maka dari itu, pada prakata ini saya ingin menghaturkan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu pada penyusunan skripsi ini kepada,

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Dr. Suyanto, M.Si. selaku Ketua Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Antonius Nur Hadi Kusno M.A. selaku Dosen pengajar Program Studi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Budaya sekaligus Dosen pembimbing saya. Terimakasih karena sudah membantu penulis dalam pembuatan skripsi ini dan sudah sabar meladeni penulis yang tiap hari ingin bimbingan meskipun kadang hasilnya masih belum bagus.
4. Seluruh Bapak, Ibu, Mas, Mbak dosen dan tenaga pendidik Program Studi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro yang telah mengajarkan dan melimpahkan segala ilmu pengetahuan maupun ilmu kehidupan kepada saya selama masa perkuliahan.
5. Teruntuk orang tua penulis, rasa terimakasih pun sepertinya tidak cukup untuk membalas hal-hal yang sudah banyak sekali dikorbankan oleh mereka untuk penulis, terimakasih karena sudah membuat penulis sampai sejauh ini, terimakasih karena tak pernah menunjukkan rasa lelah di depan penulis, dan yang paling utama terimakasih atas doa-doa yang selalu diberikan kepada penulis, karena tanpa doa mereka rasanya penulis tak akan pernah sampai di titik ini.
6. Teruntuk abang saya, Ananta Yudistira, terimakasih karena sudah menjadi role model penulis selama ini, terimakasih sudah menjadi sosok yang patut untuk dicontoh, tanpa beliau yang menjadi penengah di rumah, rasanya penulis sudah kehilangan arah.
7. Kepada para anggota Discord Motion IME yang rela untuk diwawancara, terimakasih sudah bisa dijadikan narasumber, tanpa kalian penelitian ini tidak akan ada hasilnya, terimakasih karena sudah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyusuri penelitian ini.
8. Kepada sahabat saya Bimo dan Dimas, terimakasih sudah mau membuat kenangan bersama semasa kuliah, terimakasih atas canda tawa yang sudah diberikan, banyak sekali momen yang sulit untuk dilupakan ketika bersama kalian, semoga kebaikan dan bantuan kalian pada penulis dalam penyusunan skripsi ini bisa terbalaskan.

9. Kepada teman-teman Kos Jawara, Anom, Ebew, Faza, Iqbal, Denis, Atenk, Pray, Fazli, Isan, Bang Irgi, Bang Hatta, dan Bang Hapid. Terimakasih karena sudah menjadi teman kos yang baik, terimakasih karena sudah sangat peduli kepada penulis dalam segala kondisi, nasihat – nasihat yang diberikan tentunya akan penulis ingat selalu.
10. Kepada teman-teman Forum Pemuda Idaman, Ute, Ghanny, Gibi, Kr, Hugo. Terimakasih karena sudah mengajarkan hal-hal baru pada penulis, terimakasih karena kalian yang tak pernah serius dalam menanggapi suatu hal, terimakasih karena sudah selalu menjadi ruang penulis untuk bercanda karena kalian memang tidak pernah serius.
11. Kepada teman-teman yang sudah siap di Jakarta ketika penulis pulang, Omeng, Valent, Harsya, Kevin, terimakasih karena sudah mengosongkan waktu kalian ketika penulis pulang ke Jakarta meskipun kita sudah punya kesibukan masing-masing.
12. Teruntuk teman-teman Antropologi 2022, terkhusus Brian dan Eja terimakasih karena sudah menjadi bagian dalam kenangan penulis menjalani masa perkuliahan, atas segala bantuan maupun perjalanan panjang dari mahasiswa baru hingga mahasiswa tua.
13. Teruntuk Rezwanayya, terimakasih karena sudah menjadi seseorang yang sabar menanggapi penulis yang sedang *badmood*, terimakasih karena sudah selalu ada dan menjadi tempat penulis berbagi cerita.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itulah bilamana ada teman-teman yang tidak sempat tertulis namanya oleh penulis, sesungguhnya penulis juga ucapkan terimakasih pada kalian. Apabila penulisan ini terdapat kesalahan ataupun kekurangan mohon diberikan arahan ataupun kritik membangun.

ABSTRAK

Praktik koleksi kartu Pokémon dalam komunitas digital tak lagi dimaknai sekadar aktivitas hobi, melainkan juga sebagai sarana pembentukan nilai simbolik dan status sosial. Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan makna kartu Pokémon serta praktik conspicuous consumption dalam komunitas Discord Motion IME berdasarkan perspektif Thorstein Veblen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara semi-terstruktur dan observasi pasif. Informan dipilih melalui purposive sampling, sedangkan data dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kartu Pokémon dibentuk melalui kelangkaan, kondisi kartu, nostalgia, dan nilai ekonomi yang dikonstruksi melalui interaksi komunitas. Nilai tersebut menghasilkan posisi sosial yang diperkuat melalui praktik menampilkan koleksi, validasi sosial, serta pengakuan antarkolektor. Penelitian ini menyimpulkan bahwa conspicuous consumption pada komunitas Motion IME berlangsung secara kontekstual, di mana prestise terbentuk melalui pengakuan komunitas yang memahami nilai simbolik kartu Pokémon, bukan melalui pertunjukan kekayaan kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: *conspicuous consumption*, kartu Pokémon, komunitas digital, status sosial, Discord Motion IME.

ABSTRACT

Pokémon card collecting in digital communities has evolved beyond a leisure activity into a practice of constructing symbolic Value and social status. This study aims to analyze the construction of Pokémon card meanings and the practice of conspicuous consumption within the Discord Motion IME community from Thorstein Veblen's perspective. This research employed a descriptive qualitative approach using semi-structured interviews and passive observation. Informants were selected through purposive sampling, while the data were analyzed using thematic analysis. The findings reveal that Pokémon card Value is constructed through Rarity, card condition, nostalgia, and economic Value shaped by community interactions. These Values generate social positions that are reinforced through collection displays, social validation, and recognition among collectors. This study concludes that conspicuous consumption within the Motion IME community operates contextually, where prestige is achieved through recognition from a community capable of interpreting the symbolic Value of Pokémon cards rather than through displaying wealth to the general public.

Keywords: *conspicuous consumption, Pokémon trading cards, digital community, social status, Discord Motion IME.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Kerangka Pemikiran.....	10
1.5.1 Tinjauan Pustaka.....	11
1.5.2 Landasan Teori	13
1.6 Metode Penelitian.....	15
1.6.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	18
1.6.2 Lokasi, Waktu, dan Posisi Peneliti.....	19
1.6.3 Penentuan dan Profil Informan.....	20
1.6.4 Teknik Pengumpulan Data	21
1.6.5 Analisis dan Triangulasi Data	23
1.6.6 Etika Penelitian dan Anonimitas.....	24
1.7 Sistematika Penulisan	25
BAB 2 PEMBENTUKAN KOMUNITAS POKEMON.....	28
2.1 Kemunculan Pokémon sebagai Produk Budaya Populer dan Praktik Koleksi.....	28

2.2 Perkembangan Pokémon di Dunia	31
2.3 Klasifikasi Kartu	33
2.4 Komunitas Digital pada Discord Motion IME	35
2.4.1 Fungsi dan Tujuan Komunitas Pecinta Pokémon dalam Discord Motion IME	37
BAB 3 SEBUAH KARTU YANG MENJADI SESUATU	39
3.1 Ketertarikan terhadap Pokémon dan Kartu Pokémon	39
3.1.1 Faktor Nostalgia Masa Kecil	40
3.1.2 Faktor Tren dan Investasi	42
3.2 Transformasi Kartu	45
3.2.1 Kelangkaan Kartu dan Nilai Historis Kartu	46
3.2.2 Pengaruh Media Sosial dan Tren	49
3.3 Perbedaan Praktik Koleksi di Kalangan Kolektor	51
3.3.1 Kolektor Kasual	52
3.3.2 Kolektor untuk Mencari Keuntungan	53
3.4 Sistem Jual Beli dan Interaksi dalam Discord Motion IME	54
3.5 Pandangan Terhadap Kartu	60
BAB 4 KOLEKSI KARTU POKEMON SEBAGAI CONSPICUOUS CONSUMPTION DALAM KOMUNITAS DIGITAL	64
4.1 Discord Sebagai Ruang Bermain Para Kolektor	64
4.1.1 Komunitas Digital pada Discord Motion IME	68
4.1.2 <i>Section “Pokémon Center”</i> sebagai Ruang Pembentukan Nilai ...	68
4.1.3 Tempat Validasi Sosial	70
4.1.4 Ruang Transaksi Antar Anggota	74
4.2 Diferensiasi Berdasar Jenis, <i>Rarity</i> , dan Nilai Kartu Pokémon Sebagai Pemicu Perilaku Konsumtif	77
4.2.1 Kartu sebagai Memori Masa Kecil	78
4.2.2 Konstruksi Nilai Ekonomi Kartu Pokémon	79
4.3 Orientasi Kolektor dan Pergeseran Makna Kartu Pokémon	85
4.3.1 Kartu Sebagai Aset	86
4.3.2 Kolektor Diantara	88
4.3.3 Posisi dalam Komunitas Kolektor	90
4.3.4 Menampilkan Kartu sebagai Tindakan Sosial	91
4.4 Pengetahuan sebagai Modal Budaya Kolektor	93
4.4.1 Reputasi dan Kepercayaan dalam Interaksi Komunitas	94
4.5 Batas antara Apresiasi, Reputasi, dan Status Sosial	94

BAB 5 PENUTUP	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97
5.2.1 Saran Teoritis	97
5.2.2 Saran Praktis	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran.....	10
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gameplay Pokémon.....	29
Gambar 2.2 Gameplay Fight Pokémon	29
Gambar 2.3 Cover Game Pocket Monster.....	30
Gambar 2.4 Simbol <i>Rarity</i>	34
Gambar 2.5 Lokasi Simbol <i>Rarity</i>	34
Gambar 2.6 Penentuan Nilai Kartu	35
Gambar 2.7 Kartu Rusak	35
Gambar 2.8 Kartu <i>Grading</i>	35
Gambar 2.9 Aplikasi Discord.....	36
Gambar 3.1 Serial Animasi Pokemon	42
Gambar 3.2 Set Destined Rivals/Kebangkitan Tim Raket.....	43
Gambar 3.3 Barcode <i>Grading</i> Checking.....	47
Gambar 3.4 Harga <i>UnGrading</i> dan <i>Grading</i>	48
Gambar 3.5 Grafik Kenaikan Harga Booster Pack Jepang	49
Gambar 3.6 Barcode Live <i>Unboxing</i> Afif Yulistian.....	50
Gambar 3.7 Keperluan Jual Beli	56
Gambar 3.8 Interaksi dalam Komunitas.....	57
Gambar 3.9 Validasi pada Komentar Tiktok.....	61
Gambar 4.1 Interaksi dalam Komunitas.....	66
Gambar 4.2 Pengetahuan Kolektif.....	67
Gambar 4.3 <i>Section “Pokémon Center”</i>	69
Gambar 4.4 Validasi dalam Komunitas.....	71
Gambar 4.5 Validasi dalam Komunitas.....	73
Gambar 4.6 Jual Beli dalam Komunitas	74
Gambar 4.7 Jual Beli dalam Komunitas.....	76
Gambar 4.8 Komentar Informatif.....	82
Gambar 4.9 Menampilkan Kartu.....	91
Gambar 4.10 Menampilkan Kartu.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01	103
Lampiran 02	107
Lampiran 03	112
Lampiran 04	116
Lampiran 05	120



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Referensi.....	12
Tabel 1.2 Data Informan Pokémon	21



DAFTAR ISTILAH

Motion IME	: Komunitas digital pada <i>Platform</i> Discord yang memiliki berbagai ruang berbasis minat, termasuk <i>Section “Pokémon Center”</i> . Kepanjangan resmi IME perlu dikonfirmasi oleh peneliti.
<i>Niche stuff</i>	: Benda atau objek koleksi yang bernilai terutama bagi kelompok dengan minat dan pengetahuan khusus.
Pokémon <i>Trading Card Game</i> (TCG)	: Permainan kartu koleksi Pokémon yang sekaligus berkembang sebagai objek koleksi dan komoditas.
<i>Rarity</i>	: Tingkat kelangkaan kartu yang ditandai melalui kategori atau simbol tertentu.
<i>Grading</i>	: Proses penilaian kondisi dan autentisitas kartu oleh lembaga penilai.
PSA	: Professional Sports Authenticator, salah satu lembaga autentikasi dan grading kartu koleksi.
<i>Population Report</i>	: Data jumlah kartu tertentu yang telah memperoleh <i>grade</i> tertentu pada lembaga <i>grading</i> .
<i>Market value</i>	: Nilai pasar yang terbentuk dari transaksi dan penilaian pelaku pasar pada periode tertentu.
<i>Flexing</i>	: Praktik menampilkan kepemilikan, pencapaian, atau kemampuan ekonomi untuk memperoleh perhatian atau pengakuan.
<i>Flipping</i>	: Praktik membeli kartu dengan harga lebih rendah untuk dijual kembali dengan harga lebih tinggi.
<i>Unboxing</i>	: Aktivitas membuka kemasan produk yang sering direkam atau ditayangkan sebagai konten.
<i>Direct message</i> (DM)	: Pesan privat antarpengguna pada <i>Platform</i> digital.
<i>Gym</i>	: Ruang atau tempat berkumpul dan bermain Pokémon TCG secara luring, bukan gym olahraga.
Netnografi	: Pendekatan etnografis yang digunakan untuk memahami budaya, praktik, dan interaksi sosial yang berlangsung melalui jaringan digital.
Pseudonim	: Nama samaran yang digunakan untuk melindungi identitas informan.