

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini awalnya berangkat dari terlibatnya peneliti dalam ruang sosial para kolektor kartu Pokémon, baik melalui interaksi daring di Discord Motion IME, maupun pertemuan-pertemuan yang dilakukan luring di ruang bermain Pokémon *Trading Card Game* (TCG). Keterlibatan tersebut membuat peneliti masuk kedalam lapangan sebagai seseorang yang tak begitu asing dengan lingkungannya. Peneliti telah melihat bagaimana interaksi yang terjadi, tentang bagaimana sebuah kartu dibicarakan bukan hanya sebagai alat main, tapi sebagai suatu benda yang menyimpang kenangan, lalu ada juga pertukaran kartu sebagai komoditas, dan diperlihatkan atau dipamerkan agar dapat tanggapan dari kolektor lain.

Rasa ketertarikan peneliti pun tumbuh ketika dalam observasinya pada Discord IME, terdapat pembicaraan yang tak hanya membahas soal karakter atau cara bermainnya. Dalam percakapannya banyak sekali topik yang dibahas seperti pembahasan tentang *Rarity* atau kelangkaan kartu, kondisi fisik dari kartunya untuk membantu sistem *Grading*, harga pasar sekaligus potensi kenaikannya, dan narasi-narasi yang dibangun terhadap sebuah kartu tertentu. Berdasarkan percakapannya itu memperlihatkan jika kemampuan untuk membaca kartu merupakan sebuah pengetahuan yang dipelajari, dipertukarkan, dan dinilai oleh para anggota komunitas. Kartu yang terlihat serupa bagi orang diluar komunitas juga bisa memberikan posisi yang berbeda bagi kolektor yang sudah paham tentang klasifikasinya.

Peneliti memilih Discord Motion IME dikarenakan terdapat *Section* “*Pokemon Center*” yang mempertemukan anggota dari berbagai wilayah yang sebelumnya tersebar dalam kelompok atau bisa disebut *gym* Pokémon lokal. Percakapan yang berlangsung pada ruang tersebut mengantarkan sudut pandang yang berbeda karena tempat main yang berbeda, ada yang berfokus pada permainannya, ada yang berfokus pada jual belinya, ada juga yang hanya ingin memenuhi kenangan masa kecilnya. Karakteristik yang berbeda karena dipengaruhi lintas wilayah tersebutlah yang membuat penelitian ini melihat bagaimana kartu

dinegosiasikan di antara anggota yang tak selalu berada dalam ruang fisik yang sama.

Posisi peneliti sebagai seorang anggota yang mengenal praktik komunitas memberikan akses pemahaman tentang istilah, kebiasaan, dan bentuk interaksi yang mungkin sulit dipahami oleh orang dari luar. Namun, kedekatan tersebut juga berpotensi memengaruhi cara peneliti membaca data, maka dari itulah pengalaman pribadi juga tak digunakan sebagai bukti tunggal, melainkan melalui proses wawancara, observasi tentang apa yang terjadi di ruang digital, interaksi dalam ruang digital, serta pertemuan dengan informan yang sifatnya luring.

Dari pengalaman lapangan tersebut, penelitian ini memandang koleksi kartu Pokémon sebagai praktik budaya material. Nilai kartu tidak melekat secara alamiah pada kertas, gambar, atau fungsi permainannya, tetapi terbentuk melalui pengalaman personal, klasifikasi teknis, sirkulasi pasar, dan pengakuan komunitas. Dengan demikian, objek kajian penelitian bukan hanya kartu Pokémon sebagai benda, melainkan hubungan antara kartu, kolektor, pengetahuan, pasar, dan ruang sosial digital yang membuat benda tersebut bermakna.

Menurut Veblen (2017), *conspicuous consumption* adalah strategi yang digunakan kelas borjuis untuk membedakan diri dari kelompok sosial lain. Barang-barang yang dikonsumsi tidak memiliki nilai fungsional tinggi, tetapi berfungsi sebagai *social signal* yang menunjukkan kemampuan ekonomi dan selera yang mereka miliki. Di Indonesia, pola ini terlihat pada perilaku sosialita yang secara sengaja memilih barang bermerek dengan brand prominence tinggi seperti logo besar atau desain ikonik untuk memastikan status mereka "terbaca" oleh orang lain (Purwanto et al., 2024). Misalnya, tas Hermès atau jam Rolex tidak hanya dipakai sebagai aksesoris, tetapi sebagai alat komunikasi nonverbal yang menyatakan "Saya adalah bagian dari kalangan elite."

Namun, *conspicuous consumption* tidak hanya terjadi di kalangan atas. Menurut Mariyatul (2024) pada komunitas motor di Jawa Tengah menunjukkan bahwa anggota menghabiskan puluhan juta rupiah untuk memodifikasi knalpot, velg, atau stiker motor bukan untuk meningkatkan performa kendaraan, tetapi untuk mendapatkan pengakuan sosial. Motor termodifikasi menjadi saksi bisu yang menampilkan kemampuan finansial dan selera pemiliknya. Uniknya, praktik *flexing*

dalam komunitas ini bersifat komunal anggota saling memvalidasi melalui pujian atau dukungan finansial, menciptakan hierarki sosial berdasarkan tingkat kemewahan modifikasi.

Koleksi kartu Pokémon di Indonesia memiliki pola yang sama dengan dibalut karakteristik yang unik. Seperti sosialita yang memamerkan tas bermerek atau komunitas motor yang memajang knalpot berkilau, kolektor kartu Pokémon menggunakan kepemilikan kartu langka sebagai penanda status. Kartu seperti "*Shiny Charizard*" atau "*Pikachu Illustrator*" yang memiliki harga sangat tinggi, tak sekadar menjadi barang koleksi, tetapi simbol eksklusivitas yang membedakan kolektor "biasa" dengan kolektor elit. Nilai kartu ini hanya bermakna dalam komunitas spesifik, di mana pengetahuan tentang kelangkaan, sejarah edisi, dan tren pasar menjadi *cultural capital* yang menentukan posisi sosial.

Perbedaan utama terletak pada sifat eksklusif komunitas kolektor kartu Pokémon. Jika barang bermerek atau motor termodifikasi mudah dikenali oleh masyarakat umum, nilai kartu Pokémon hanya dipahami oleh anggota komunitas. Sebuah kartu "*Charizard Base Set 1st Edition*" senilai Rp 1 miliar mungkin terlihat seperti kertas biasa bagi orang luar, tetapi bagi kolektor, ia adalah bukti dedikasi, pengetahuan pasar, dan kemampuan finansial. Di sini, *conspicuous consumption* tidak hanya tentang pamer kekayaan, tetapi juga kompetensi kultural mengenai kemampuan seseorang memahami seluk-beluk pasar yang kompleks.

Media sosial menjadi panggung utama untuk praktik ini. Kolektor kerap mengunggah foto kartu langka di Instagram atau TikTok dengan caption yang menekankan nilai investasi atau nostalgia, seperti "Kartu ini harganya naik 200% dalam setahun!" atau "Akhirnya dapat lagi kenangan masa kecil!". Strategi ini mirip dengan milik Purwanto et al. (2024) pada sosialita yang menggunakan media sosial untuk memamerkan barang mewah secara tidak langsung, misalnya dengan menyembunyikan logo dalam foto yang terkesan *casual*. Perbedaanannya, kolektor kartu Pokémon lebih menekankan aspek edukasi yang menjelaskan sejarah atau potensi investasi kartu untuk mengurangi kesan keserakahan.

Tantangan utama yang dihadapi kolektor adalah stigmatisasi. Masyarakat kerap memandang hobi ini sebagai aktivitas kekanak-kanakan atau pemborosan, terutama bagi orang dewasa. Untuk mengatasinya, kolektor dari kartu Pokémon

menggunakan strategi *framing* ulang. Seperti anggota komunitas motor dalam penelitian Mariyatul (2024) yang membingkai modifikasi sebagai "karya seni", kolektor kartu Pokémon menekankan bahwa hobi mereka adalah "investasi berbasis *passion*". "

Di tingkat komunitas, hierarki sosial tidak hanya ditentukan oleh kepemilikan kartu langka, tetapi juga kontribusi pengetahuan. Seorang kolektor yang aktif berbagi analisis pasar atau tips *Grading* (penilaian kondisi kartu) bisa dihormati meski tidak memiliki koleksi termahal. Pola ini berbeda dari milik Purwanto et al. (2024) pada sosialita, di mana status murni bergantung pada kepemilikan barang mewah.

Kesenjangan ekonomi juga menjadi isu krusial. Kolektor di kota besar seperti Jakarta atau Bandung dengan akses ke pasar global lebih mudah mendapatkan kartu langka, sementara kolektor di daerah terpencil sering kali terjebak dalam pasar sekunder dengan harga tinggi. Fenomena ini menciptakan kesenjangan dalam studi milik Mariyatul (2024), di mana modifikasi motor mewah hanya terjangkau bagi kalangan tertentu.

Fenomena ini semakin diperkuat dengan kehadiran ruang sosial digital yang bersifat tertutup namun sangat aktif, seperti Discord. Tidak seperti media sosial arus utama yang hanya berfokus pada tampilan visual dan pengumpulan *likes*, komunitas seperti Motion IME memberi ruang bagi percakapan dua arah, penguatan hubungan antarpengguna, dan pembentukan hierarki sosial yang berbasis kontribusi dan pengakuan dari sesama anggota. Discord menjadi semacam ruang aman di mana kolektor bisa saling memvalidasi pilihan mereka tanpa takut dinilai oleh masyarakat umum yang belum tentu memahami makna di balik koleksi tersebut.

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena koleksi kartu Pokémon di Indonesia telah mengalami peningkatan signifikan. Hal ini tidak terlepas dari upaya pemasaran yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk memperkenalkan produk ini kepada masyarakat. Penelitian oleh Jayendar dan Gono (2023) menunjukkan bahwa terpaan iklan dan video *Unboxing* oleh YouTuber memiliki pengaruh positif terhadap minat beli konsumen pada produk Pokémon TCG Indonesia seri Koleksi VMAX Berkilau di Semarang. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi

pemasaran melalui media digital mampu meningkatkan daya tarik produk di kalangan penggemar.

Peran media sosial dalam membentuk komunitas virtual juga tidak dapat diabaikan. Studi oleh Pradhana (2021) mengungkap bahwa komunitas pemain Pokémon Go di Jakarta, yaitu Jakarta Pogo Raiders (JPR), memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan WhatsApp sebagai sarana komunikasi yang efektif antar anggota. Komunikasi yang terjalin melalui *Platform* tersebut memungkinkan anggota komunitas untuk berbagi informasi, mengatur pertemuan, dan memperkuat ikatan sosial.

Perkembangan media sosial telah memperkuat fenomena ini. *Platform* seperti Instagram dan TikTok memungkinkan individu untuk memamerkan koleksi mereka kepada audiens yang lebih luas, sehingga meningkatkan aspek konsumsi mencolok. Penelitian oleh Charoennan dan Huang (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan pengaruh pemimpin opini kunci (key opinion leaders) berkontribusi signifikan terhadap konsumsi mencolok barang-barang mewah di *Platform* tersebut. Salah satu aspek menarik dari koleksi kartu Pokémon di komunitas ini adalah transformasi nilai barang tersebut. Jika dahulu kartu Pokémon hanya dianggap sebagai permainan anak-anak, kini posisinya bergeser menjadi objek bernilai tinggi, baik secara ekonomi maupun simbolik. Kartu-kartu dengan edisi langka, kondisi mint, atau cetakan internasional dapat memiliki nilai jual puluhan juta rupiah. Tapi lebih dari itu, kartu-kartu tersebut tak hanya berfungsi sebagai benda koleksi saja, namun juga menjadi medium untuk menunjukkan kelas pengalaman, dan wawasan seseorang dalam dunia kolektor. Koleksi yang awalnya hanya dapat dipahami sebagai aktivitas personal mulai bergerak menjadi praktik sosial, karena kepemilikan kartu tertentu dapat membangun reputasi dan memperkuat posisi seseorang di dalam komunitas.

Koleksi kartu Pokémon di Indonesia tak hanya dapat dipahami sebagai hobi, tetapi juga sebagai praktik sosial yang memungkinkan seseorang menampilkan status, pengetahuan, dan keterlibatannya dalam komunitas. Melalui hal tersebut, teori conspicuous consumption Veblen tetap relevan untuk membaca bagaimana objek koleksi digunakan sebagai sarana memperoleh pengakuan sosial, meskipun bentuknya tak selalu sama dengan konsumsi barang mewah yang mudah dikenali

masyarakat luas. Komunitas Discord Motion IME dipilih sebagai studi kasus karena menjadi salah satu ruang digital yang aktif mewadahi kolektor kartu Pokémon di Indonesia, dengan anggota yang memiliki latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. Berbeda dari Instagram yang lebih menekankan tampilan visual, Discord Motion IME memungkinkan interaksi yang lebih langsung melalui voice chat, diskusi, pertukaran informasi, dan lelang daring. Situasi ini membuat penilaian status sosial dalam komunitas tidak hanya bergantung pada kepemilikan kartu, tetapi juga pada kontribusi, pengetahuan, dan partisipasi aktif anggota.

Fenomena tersebut memperlihatkan perubahan koleksi dari aktivitas personal menjadi bagian dari praktik publikasi diri. Unggahan kartu langka di Instagram, video *Unboxing* di TikTok, hingga jual beli di Discord menunjukkan bahwa koleksi kartu Pokémon mulai masuk ke dalam arus budaya pamer atau *display culture*. Aktivitas yang dahulu bersifat privat kini dapat dikemas sebagai konten yang memperoleh perhatian, komentar, dan validasi dari orang lain. Melalui proses ini, kartu tidak hanya hadir sebagai benda yang dikoleksi, tetapi juga sebagai objek yang membantu pemiliknya membangun citra dan posisi sosial di hadapan komunitas. Di dalam komunitas Motion IME, misalnya, para anggota tidak hanya dikenal karena seberapa mahal koleksinya, tetapi juga seberapa dalam mereka memahami sejarah kartu, tren harga, dan informasi teknis lainnya. Ini menunjukkan bahwa status dalam komunitas ini dibangun secara dinamis, tak hanya berdasarkan uang, tetapi juga pada pengalaman, pengetahuan, dan partisipasi aktif. Kolektor yang mampu mengedukasi orang lain atau menjadi jembatan informasi sering kali mendapatkan tempat terhormat, walaupun koleksinya tidak sebesar anggota lain. Oleh karena itu, komunitas ini jadi tempat menarik untuk melihat bagaimana kartu-kartu langka bisa menentukan posisi sosial seseorang.

Selain itu, komunitas kolektor juga menjadi ruang untuk membangun relasi sosial yang setara. Kolektor dari latar belakang berbeda dapat terhubung dan berinteraksi tanpa harus bertemu langsung. Hal ini memungkinkan terciptanya solidaritas lintas wilayah, bahkan kelas sosial. Namun di sisi lain, dinamika ini tetap memperlihatkan adanya stratifikasi, terutama ketika akses terhadap kartu langka lebih mudah dimiliki oleh mereka yang tinggal di kota besar atau memiliki koneksi

pasar internasional. Maka dari itu, koleksi juga merepresentasikan akses dan *privilege*, yang pada akhirnya ikut membentuk struktur sosial dalam komunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kolektor kartu Pokémon di Motion IME menggunakan kartu langka sebagai sarana membangun status sosial di dalam komunitas digital. Penelitian sebelumnya, seperti Purwanto et al. (2024) serta Mariyatul (2024), telah membahas praktik pamer status melalui barang bermerek dan modifikasi kendaraan. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada karakter objek yang dikaji, karena nilai kartu Pokémon tak selalu dapat dikenali oleh masyarakat umum dan hanya memperoleh makna sosial yang kuat di kalangan kolektor yang memahami seluk-beluknya. Status sosial dalam komunitas ini tidak hanya ditentukan oleh harga kartu, tetapi juga oleh pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan anggota dalam membaca nilai simbolik kartu tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena koleksi kartu Pokémon di Indonesia telah menciptakan suatu ekosistem sosial yang unik, karena hal tersebut telah berkembang menjadi lebih dari sekedar hobi, kini nilai suatu objek tak hanya ditentukan oleh harga pasarnya, melainkan juga oleh pengakuan dari komunitas tertentu. Dalam ruang digital seperti Discord Motion IME, interaksi antaranggota tidak hanya sekedar transaksi jual-beli, tetapi juga membentuk hierarki sosial yang kompleks. Kepemilikan kartu langka seperti *Shiny Charizard* atau edisi pertama *Pikachu Illustrator* menjadi semacam *currency* sosial, sebuah alat yang tidak hanya menunjukkan kekayaan finansial, tetapi juga dedikasi, pengetahuan mendalam, dan bahkan nostalgia akan masa kecil.

Status sosial dalam komunitas ini tidak dibangun secara tunggal. Jika dalam komunitas sosialita atau modifikasi motor, status bisa langsung terlihat dari merek tas atau tingkat kemewahan aksesoris kendaraan, di dunia koleksi kartu Pokémon, penilaiannya lebih tersembunyi dan hanya bermakna bagi mereka yang benar-benar memahami seluk-beluknya. Sebuah kartu senilai miliaran rupiah mungkin hanya terlihat seperti kertas biasa di mata orang awam, tetapi bagi kolektor, ia adalah simbol prestise yang setara dengan jam tangan Rolex atau tas Hermès.

Dengan melihat kompleksitas yang ada, maka penelitian ini bermaksud untuk menguarai dua pertanyaan utama:

1. Bagaimana kolektor memberi makna dan nilai pada kartu Pokémon dalam komunitas Discord Motion IME?
2. Bagaimana kepemilikan kartu Pokémon membentuk posisi sosial kolektor dalam komunitas Discord Motion IME?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pertanyaan yang dijabarkan diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan cara kolektor memberi makna dan nilai pada kartu Pokémon dalam komunitas Discord Motion IME.
2. Menjelaskan proses kepemilikan kartu Pokémon dalam membentuk posisi sosial kolektor dalam komunitas Discord Motion IME.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memahami praktik koleksi kartu Pokémon sebagai fenomena sosial yang tak berhenti pada aktivitas hobi, jual beli, atau kepemilikan benda semata. Pada penelitian ini, kartu Pokémon dapat dilihat sebagai objek yang memiliki makna sosial, emosional, ekonomi, dan simbolik di dalam komunitas digital. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperlihatkan bagaimana ruang digital seperti Discord Motion IME menjadi arena pembentukan nilai, identitas, relasi, serta status sosial antaranggota komunitas.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian antropologi sosial, khususnya dalam pembahasan mengenai budaya material, komunitas digital, konsumsi simbolik, dan pembentukan status sosial berdasar hobi. Penelitian ini memperluas pemahaman bahwa benda koleksi tak hanya memiliki nilai karena harga pasar, tetapi juga karena adanya pengetahuan, pengalaman, dan pengakuan yang dibangun bersama oleh komunitas.

Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian mengenai *conspicuous consumption* pada masyarakat digital. Jika konsumsi mencolok yang selama ini sering dikaitkan dengan barang mewah yang mudah dikenali publik, pada penelitian ini ditunjukkan bahwa konsumsi mencolok juga dapat berlangsung dalam ruang yang lebih spesifik dan tertutup. Pada komunitas kolektor kartu Pokémon, simbol status tak selalu dapat dibaca oleh masyarakat umum, melainkan hanya oleh anggota komunitas yang memahami *Rarity*, *Grading*, *Market Value*, sejarah kartu, serta posisi simbolik dari kartu tertentu. Melalui sudut pandang tersebut, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian antropologi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan komunitas kolektor, budaya populer, dan ruang sosial digital. Bagi kolektor kartu Pokémon, penelitian ini dapat membantu mereka memahami bahwa aktivitas koleksi tak hanya berkaitan dengan kepemilikan kartu, tetapi juga dengan cara membangun pengetahuan, menjaga reputasi, memahami nilai pasar dan berinteraksi secara sehat dalam komunitas.

Bagi komunitas Discord Motion IME, penelitian ini dapat menjadi refleksi untuk melihat bagaimana interaksi antaranggota membentuk nilai, kepercayaan, dan posisi sosial dalam komunitas. Pemahaman seperti hal tersebut diperlukan guna membuat ruang komunitas tetap menjadi tempat yang aman, informatif dan membantu pertukaran ilmu antar kolektor. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat membantu mengurangi pandangan sederhana bahwa koleksi kartu Pokémon hanyalah kegiatan kekanak-kanakan atau pemborosan. Praktik tersebut memiliki dimensi sosial yang lebih kompleks lagi, karena adanya faktor seperti nostalgia, pengetahuan, transaksi, dan pengakuan sosial. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk mengembangkan kajian mengenai komunitas kolektor lain, baik dalam bentuk kartu, mainan, sneakers, action figure, komik langka, maupun objek koleksi digital.

1.5 Kerangka Pemikiran

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran



Pada Bagan 1.1 tersebut menjelaskan bahwa penelitian ini berangkat dari keberadaan komunitas digital Discord Motion IME sebagai ruang sosial yang mempertemukan para kolektor kartu Pokémon. Pada ruang tersebut, anggota komunitas tak hanya melakukan aktivitas koleksi saja, tetapi juga membangun interaksi melalui diskusi, berbagi koleksi, validasi sosial, serta transaksi antar kolektor. Interaksi tersebut menjadi proses awal yang memungkinkan kartu Pokémon memperoleh makna yang melampaui fungsi utamanya sebagai media permainan.

Proses interaksi yang terjadi dalam komunitas membentuk *Value* terhadap kartu Pokémon. *Value* tersebut tak hanya berasal dari aspek ekonomi, tetapi juga dipengaruhi oleh kelangkaan (*Rarity*), pengalaman nostalgia, serta nilai pasar yang dipahami bersama oleh anggota komunitas. Dengan demikian nilai kartu merupakan hasil konstruksi sosial yang dibentuk melalui pengalaman kolektif dan pengetahuan yang berkembang di dalam komunitas.

Value yang telah terbentuk selanjutnya memengaruhi posisi kolektor dalam komunitas. Kepemilikan kartu memperoleh makna sosial ketika ditampilkan kepada anggota lain melalui aktivitas berbagi koleksi maupun diskusi. Pengakuan dan apresiasi yang diberikan oleh komunitas menjadikan kepemilikan kartu tidak lagi bersifat personal, tetapi berkembang menjadi identitas sosial yang membedakan posisi setiap kolektor.

Posisi tersebut kemudian membentuk hierarki sosial dalam komunitas. Hierarki tidak hanya ditentukan oleh kepemilikan kartu yang bernilai tinggi, tetapi juga dipengaruhi oleh pengetahuan mengenai kartu Pokémon, pengalaman mengoleksi, reputasi, serta kontribusi kolektor dalam komunitas. Berdasarkan rangkaian proses tersebut, penelitian ini menggunakan teori *conspicuous consumption* dari Thorstein Veblen sebagai *grand theory* untuk menganalisis bagaimana praktik koleksi kartu Pokémon berfungsi sebagai sarana memperoleh prestise dan status sosial dalam komunitas digital. Dengan demikian, kerangka pemikiran ini menunjukkan bahwa status sosial kolektor terbentuk melalui proses sosial yang dimulai dari ruang komunitas, pembentukan *Value*, posisi kolektor, hingga terbentuknya hierarki sosial yang kemudian dianalisis menggunakan perspektif *conspicuous consumption*.

1.5.1 Tinjauan Pustaka

Fenomena koleksi kartu Pokémon sebagai sesuatu yang lebih dari sekadar hobi, kita perlu menengok dulu beberapa penelitian sebelumnya yang membahas soal konsumsi mencolok atau *conspicuous consumption*. Purwanto et al. (2024) menjelaskan bagaimana para sosialita di Indonesia menunjukkan status mereka dengan barang-barang *branded* yang punya logo besar atau desain khas. Barang-barang itu sengaja dipilih agar orang lain memahami jika mereka berasal dari kalangan tertentu. Sementara itu, Mariyatul (2024) melihat bagaimana anggota komunitas motor rela menghabiskan uang untuk modifikasi motornya, bukan untuk performa dari motornya, akan tetapi agar bisa dipamerkan dan mendapatkan validasi dari sesama anggota. Jadi, mereka mencari pengakuan diluar dari performa motornya.

Jika dilihat dari benang merah yang tercipta, kedua studi ini menunjukkan bahwa barang yang mereka konsumsi baik itu tas mahal atau knalpot dengan harga fantastis mengesampingkan fungsi dari barang tersebut, akan tetapi barang tersebut menjadi simbol. Sama halnya dengan kartu Pokémon yang langka. Kartu ini punya nilai khusus di dalam komunitas, meskipun bagi orang awam terlihat seperti kertas bergambar aja.

Penelitian Jayendar dan Gono (2023) menunjukkan bahwa media sosial dan YouTuber punya pengaruh besar terhadap meningkatnya minat terhadap koleksi Pokémon. Bahkan, Charoennan dan Huang (2018) juga turut memberikan penjelasan jika media sosial bisa memperkuat perilaku konsumsi mencolok karena adanya tekanan untuk tampil lebih eksklusif.

Pada komunitas Motion IME, praktik ini makin kompleks. Pada komunitas tersebut kartu langka tak hanya untuk dipertunjukkan, tetapi juga menjadi simbol dedikasi, pengetahuan pasar, dan keterlibatan dalam komunitas. Bahkan, status sosial tak selalu ditentukan dari seberapa mahal koleksinya, tetapi juga dari seberapa aktif dia berbagi info atau membantu member lain. Oleh karena itu, bisa dianggap bahwa koleksi kartu Pokémon ini menjadi kombinasi unik antara hobi, strategi sosial, dan budaya digital. Karena hal ini bukan soal mainan anak kecil lagi, tetapi menjadi alat yang dipakai untuk menunjukkan siapa kita di mata orang lain, terutama di lingkup komunitas yang memahami nilainya.

Tabel 1.1 Perbandingan Referensi

Penelitian	Fokus/Temuan	Relevansi	Pembeda Penelitian Ini
Purwanto et al. (2024)	Pamer status melalui barang bermerek pada kelompok sosialita.	Menjelaskan konsumsi benda sebagai tanda status yang dapat dibaca publik.	Kartu Pokémon merupakan simbol yang hanya dapat dibaca secara penuh oleh kolektor dengan pengetahuan khusus.
Mariyatul (2024)	<i>Flexing</i> dan konsumsi berlebih dalam komunitas motor.	Menunjukkan validasi komunal dan pembentukan hierarki melalui benda.	Penelitian ini mengkaji benda koleksi berukuran kecil dalam ruang digital lintas wilayah, bukan modifikasi kendaraan di komunitas luring.
Jayendar dan Gono (2023)	Pengaruh iklan dan video <i>Unboxing</i> terhadap minat beli Pokémon TCG.	Menjelaskan peran media digital dalam memperluas minat konsumsi.	Penelitian ini berfokus pada pengalaman kolektor dan proses sosial setelah individu masuk ke dalam komunitas.
Pradhana (2021)	Penggunaan media sosial oleh komunitas Pokémon Go untuk komunikasi anggota.	Menunjukkan fungsi media digital bagi pembentukan komunitas berbasis Pokémon.	Objek penelitian ini adalah praktik koleksi kartu, transaksi, pembentukan nilai, dan pengakuan dalam Discord.
Charoennan dan Huang (2018)	Media sosial dan <i>key opinion leader</i> dalam konsumsi mencolok barang mewah.	Memberi konteks mengenai peran <i>Platform</i> digital dalam penampilan konsumsi.	Penelitian ini mengkaji konsumsi mencolok yang bersifat khusus kelompok dan tidak selalu terbaca oleh masyarakat umum.

1.5.2 Landasan Teori

Teori utama yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah *conspicuous consumption* atau konsumsi mencolok, suatu konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh ekonom dan sosiolog asal Amerika Serikat, Thorstein Veblen, melalui karyanya yang berjudul *The Theory of the Leisure Class* pada tahun 1899. Veblen mengemukakan bahwa individu dalam masyarakat, khususnya mereka yang berasal dari kelas atas atau kelompok sosial dengan tingkat ekonomi tinggi, seringkali melakukan konsumsi terhadap barang atau jasa tidak semata-mata berdasarkan kebutuhan fungsional, melainkan untuk menunjukkan status sosial, prestise, serta kekuasaan ekonomi mereka di hadapan publik.

Menurut Veblen, praktik konsumsi mencolok ini dilakukan dengan cara membeli dan memamerkan barang-barang mewah atau langka, yang nilainya tidak hanya diukur dari segi harga atau kualitas materialnya, tetapi dari simbol sosial yang melekat pada barang tersebut. Dengan kata lain, konsumsi mencolok menjadi bentuk komunikasi simbolik, di mana individu mengonstruksi identitas diri serta memperkuat posisi sosialnya dalam masyarakat melalui benda-benda yang ia miliki.

Pada masyarakat kontemporer, konsumsi mencolok tidak lagi terbatas pada kelompok elit atau kelas atas. Perkembangan media sosial, teknologi digital, serta dinamika komunitas daring telah memungkinkan individu dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi untuk terlibat dalam praktik ini, meskipun dalam bentuk dan intensitas yang berbeda-beda. Barang-barang yang dikonsumsi secara mencolok pun telah mengalami perluasan makna, tak hanya terbatas pada produk *fashion*, kendaraan mewah, atau properti, tetapi juga merambah pada benda-benda kolektibel seperti kartu Pokémon, NFT (*non-fungible token*), hingga elemen virtual yang eksklusif dalam *Platform game* atau komunitas daring.

Penelitian ini menyoroti bagaimana kartu Pokémon, khususnya yang tergolong langka atau memiliki nilai ekonomi tinggi, dijadikan sebagai objek konsumsi mencolok dalam komunitas digital Discord Motion IME. Para kolektor kartu tidak hanya membeli untuk keperluan bermain atau nostalgia, melainkan juga sebagai bentuk ekspresi diri dan penegasan status sosial dalam lingkungan

komunitas tersebut. Nilai simbolik dari kartu yang mencakup kelangkaan, sejarah, serta pengakuan komunitas menjadi indikator utama dari nilai sosial yang ingin dicapai.

Veblen menyatakan bahwa konsumsi mencolok erat kaitannya dengan keinginan untuk diakui oleh orang lain. Dalam kasus kolektor kartu Pokémon, pengakuan tersebut tidak semata-mata datang dari masyarakat umum, tetapi dari sesama anggota komunitas yang memahami konteks dan nilai dari kartu tersebut. Artinya, praktik konsumsi mencolok di sini bersifat *in-group specific*, yaitu hanya memiliki makna sosial yang kuat dalam lingkup komunitas tertentu. Konsumsi mencolok tidak hanya mencerminkan kemampuan finansial, tetapi juga berperan dalam membentuk identitas sosial dan rasa memiliki terhadap suatu kelompok. Di dalam komunitas Motion IME, misalnya, kepemilikan kartu langka dapat meningkatkan prestise seseorang, namun kontribusi aktif seperti berbagi informasi, memberikan edukasi, atau membantu anggota lain juga menjadi bagian dari dinamika penghargaan sosial. Dengan demikian, konsumsi mencolok dalam komunitas ini tidak semata-mata bersifat materialistik, tetapi juga bersifat partisipatif dan simbolik.

Peran media sosial dan *Platform* digital seperti Discord turut memperkuat intensitas praktik konsumsi mencolok ini. Melalui fitur berbagi gambar, video, dan diskusi daring, anggota komunitas dapat memperlihatkan koleksi mereka secara instan dan luas. Proses “pamer” pun menjadi lebih halus, tidak selalu tampak eksplisit, karena seringkali dikemas dalam bentuk narasi nostalgia, diskusi edukatif, atau bahkan kritik budaya pop. Meskipun begitu, tujuan akhirnya tetap mengarah pada pencapaian validasi sosial dan pengakuan identitas dalam komunitas tersebut.

Teori *conspicuous consumption* dapat dianggap sebagai salah satu teori untuk memahami fenomena konsumsi kartu Pokémon dalam komunitas Discord Motion IME. Teori ini menjelaskan bagaimana barang koleksi digunakan sebagai alat simbolik untuk menunjukkan status, memperoleh pengakuan, dan membentuk identitas sosial, khususnya dalam konteks budaya digital yang semakin berkembang. Penggunaan teori ini juga memungkinkan untuk melihat bahwa konsumsi mencolok tidak selalu bermakna negatif atau dangkal, tetapi bisa menjadi

bagian dari dinamika sosial yang lebih kompleks dan bermakna dalam komunitas tertentu.

Peneliti menjadikan Teori *conspicuous consumption* sebagai *grand theory*, yang juga didukung oleh beberapa teori lain sebagai teori sekunder. Appadurai (1986) digunakan untuk menjelaskan bahwa nilai benda terbentuk melalui sirkulasi, pertukaran, dan konteks sosial tempat benda tersebut bergerak. Kopytoff (1986) melengkapi pembacaan ini melalui konsep biografi kultural benda, yaitu perubahan kedudukan sebuah objek sepanjang riwayat sosialnya. Kartu Pokémon dapat bergerak dari alat permainan menjadi kenangan masa kecil, komoditas, aset, dan benda prestise. Kedua konsep tersebut membantu menjelaskan pembentukan nilai tanpa menganggap harga sebagai sifat alamiah kartu.

Bourdieu digunakan untuk membaca Discord Motion IME sebagai arena tempat anggota membawa dan menukarkan berbagai bentuk modal. Kemampuan membeli kartu merupakan modal ekonomi; pengetahuan mengenai *Rarity*, *Grading*, *Market Value*, dan sejarah kartu merupakan modal budaya; jaringan, kedekatan, dan kepercayaan antaranggota merupakan modal sosial; sedangkan prestise dan pengakuan yang diperoleh dari anggota lain merupakan modal simbolik. Pembedaan ini penting agar pengetahuan tidak secara keliru disebut sebagai modal sosial.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman, pemakaian, interaksi, dan pandangan para kolektor kartu Pokémon yang tergabung dalam komunitas Discord Motion IME. Penelitian ini tidak bertujuan mengukur perilaku kolektor melalui angka atau statistik, tetapi berusaha memahami bagaimana anggota komunitas memberi makna dan nilai pada kartu Pokémon serta bagaimana kepemilikan, pengetahuan, dan keterlibatan mereka dapat membentuk posisi sosial dalam komunitas.

Metode netnografi digunakan karena lapangan utama penelitian berada dalam ruang digital, yaitu *Section “Pokémon Center”* pada server Discord Motion IME. Netnografi merupakan bentuk pengembangan metode etnografi yang

digunakan untuk memahami kebudayaan, praktik sosial, relasi, serta pembentukan makna yang berlangsung melalui jaringan dan komunitas digital. Menurut Kozinets (2015, 2020), netnografi tidak hanya digunakan untuk mengamati isi percakapan daring, tetapi juga untuk memahami pola interaksi, bahasa, norma, identitas, dan hubungan sosial yang terbentuk di antara anggota komunitas digital.

Pemilihan netnografi dalam penelitian ini didasarkan pada karakter Discord Motion IME yang tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat anggota komunitas saling berinteraksi secara berulang. Melalui *Section "Pokémon Center"*, anggota dapat membicarakan kartu yang baru dirilis, membagikan foto koleksi, mendiskusikan harga pasar, menanyakan kondisi kartu, menawarkan transaksi, serta memberikan penilaian terhadap kartu yang ditampilkan oleh anggota lain. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa komunitas digital tidak hanya menjadi tempat pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang tempat nilai, pengetahuan, kepercayaan, dan pengakuan sosial dibentuk.

Dalam penelitian ini, Discord dipahami sebagai lapangan sosial yang memiliki aturan, istilah, kebiasaan, serta pola hubungan tertentu. Anggota komunitas menggunakan istilah khusus seperti *Rarity*, *Grading*, *Market Value*, *Population Report*, *Flipping*, dan *hype* ketika membicarakan kartu. Penguasaan terhadap istilah tersebut menunjukkan bahwa untuk memahami nilai sebuah kartu, seseorang perlu memiliki pengetahuan yang berkembang di dalam komunitas. Sebuah kartu yang tampak biasa bagi orang di luar komunitas dapat memiliki makna khusus bagi kolektor karena kelangkaan, kondisi fisik, karakter, sejarah penerbitan, maupun cerita yang melekat pada kartu tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif terbatas, dan dokumentasi digital. Wawancara digunakan untuk memperoleh cerita mengenai pengalaman informan sejak mengenal Pokémon, mulai mengoleksi kartu, melakukan jual beli, membagikan koleksi, hingga memperoleh respons dari anggota lain. Observasi dilakukan untuk memahami konteks sosial yang melingkupi cerita informan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam bentuk interaksi, percakapan, dan respons yang berkaitan dengan praktik koleksi kartu Pokémon.

Peneliti tidak hanya memperlakukan percakapan Discord sebagai kumpulan teks, tetapi juga memperhatikan situasi ketika percakapan tersebut berlangsung. Perhatian diberikan pada siapa yang memulai pembicaraan, jenis kartu yang ditampilkan, respons anggota lain, istilah yang digunakan, serta bagaimana percakapan berpindah dari channel publik menuju direct message atau pertemuan secara langsung. Dengan cara tersebut, data wawancara tidak berdiri sendiri, tetapi dibaca bersama dengan dinamika komunitas tempat pengalaman informan berlangsung.

Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai kehidupan sosial kolektor kartu Pokémon dalam komunitas digital. Melalui netnografi, kartu Pokémon dapat dipahami bukan hanya sebagai benda fisik atau komoditas, tetapi sebagai objek yang memperoleh makna melalui pengalaman personal, pertukaran informasi, mekanisme pasar, dan pengakuan dari anggota komunitas. Metode ini juga memungkinkan penelitian menjelaskan hubungan antara aktivitas daring dan luring dalam praktik koleksi kartu Pokémon.

Pada penelitian ini, peneliti menghadapi keterbatasan dalam memperoleh akses terhadap informan yang memiliki posisi atau status sosial yang relatif tinggi di dalam komunitas kolektor kartu Pokémon. Upaya untuk menjangkau informan dengan karakteristik tersebut telah dilakukan, namun belum berhasil karena beberapa calon informan tidak memberikan respons terhadap permintaan wawancara, sementara sebagian lainnya menyatakan tidak bersedia untuk diwawancarai. Kondisi ini menjadi salah satu keterbatasan penelitian, terutama dalam memperoleh pengalaman langsung dari individu yang secara lebih jelas menempati posisi tertentu, dikenal luas, atau memiliki pengaruh di dalam komunitas. Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menggambarkan secara sepenuhnya proses pembentukan dan pemertahanan status sosial dari sudut pandang individu yang berada pada posisi tersebut. Meskipun demikian, data yang diperoleh dari para informan tetap menunjukkan pola-pola interaksi yang relevan, seperti pemberian apresiasi terhadap koleksi tertentu, pengakuan terhadap pengetahuan anggota, terbentuknya kepercayaan dalam aktivitas jual beli, serta respons komunitas terhadap kepemilikan kartu yang dianggap langka atau bernilai. Pola-pola tersebut digunakan sebagai dasar untuk membaca bagaimana pengakuan dan

perbedaan posisi sosial mulai terbentuk dalam komunitas, meskipun temuan mengenai status sosial dalam penelitian ini tetap perlu dipahami sebagai gambaran yang terbatas dan terbuka untuk diperdalam melalui penelitian selanjutnya.

1.6.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Penelitian kualitatif digunakan karena fokus utama penelitian adalah memahami pengalaman subjektif para kolektor ketika memaknai kartu Pokémon. Pengalaman tersebut tidak dapat dipisahkan dari latar belakang personal, keterikatan emosional, pengetahuan mengenai kartu, kemampuan ekonomi, serta interaksi informan dengan anggota komunitas lainnya.

Pendekatan netnografi memungkinkan peneliti memahami kehidupan komunitas yang berlangsung melalui teknologi digital. Dalam penelitian ini, ruang digital tidak dipandang hanya sebagai alat komunikasi yang menggantikan pertemuan tatap muka. Discord menjadi bagian dari kehidupan sosial para kolektor karena melalui *Platform* tersebut mereka membangun relasi, mengikuti perkembangan pasar, memperoleh pengetahuan, melakukan transaksi, dan menunjukkan koleksi yang dimiliki.

Interaksi yang berlangsung di Discord juga tidak sepenuhnya terpisah dari kehidupan luring. Sebagian anggota komunitas mengenal satu sama lain melalui kegiatan bermain Pokémon TCG, gym, acara komunitas, pertemuan kolektor, atau proses transaksi secara langsung. Penawaran sebuah kartu dapat dimulai melalui channel Discord, dilanjutkan melalui *direct message*, dan diselesaikan melalui pertemuan tatap muka. Oleh karena itu, lapangan penelitian ini dipahami sebagai hubungan yang saling terhubung antara ruang daring dan ruang luring. Pandangan tersebut sejalan dengan etnografi internet yang melihat aktivitas daring sebagai bagian yang tertanam dalam praktik kehidupan sehari-hari (Hine, 2015)

Penelitian ini bersifat deskriptif dan interpretatif. Sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan pengalaman, aktivitas, bahasa, serta bentuk interaksi yang ditemukan dalam komunitas. Sementara itu, sifat interpretatif digunakan untuk memahami makna sosial di balik tindakan mengoleksi, menampilkan, mendiskusikan, dan memperjualbelikan kartu Pokémon. Penelitian tidak hanya

menjelaskan apa yang dilakukan oleh kolektor, tetapi juga menafsirkan mengapa praktik tersebut dianggap penting oleh mereka.

Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami pengalaman kolektor dari sudut pandang mereka sendiri. Informan tidak diposisikan hanya sebagai sumber jawaban atas pertanyaan penelitian, melainkan sebagai individu yang memiliki perjalanan, pengalaman, pengetahuan, dan cara pemakaian yang berbeda. Perbedaan pengalaman tersebut penting untuk menunjukkan bahwa praktik koleksi kartu Pokémon tidak memiliki satu orientasi tunggal. Sebagian informan berangkat dari nostalgia dan kesenangan personal, sedangkan sebagian lainnya lebih memperhatikan peluang jual beli dan keuntungan ekonomi.

1.6.2 Lokasi, Waktu, dan Posisi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan dengan lokasi utama pada *Section “Pokémon Center”* dalam server Discord Motion IME. Discord Motion IME dipilih karena memiliki ruang khusus yang mempertemukan anggota dengan ketertarikan terhadap Pokémon dan kartu Pokémon. Dalam *Section* tersebut, anggota dapat berbagi informasi mengenai kartu baru, tingkat kelangkaan, kondisi kartu, perkembangan harga, kegiatan bermain, serta aktivitas jual beli.

Lokasi penelitian ini bersifat digital karena interaksi utama komunitas berlangsung melalui *Platform* Discord. Meskipun demikian, penelitian tidak menganggap komunitas digital sebagai ruang yang terpisah sepenuhnya dari kehidupan sehari-hari para anggotanya. Aktivitas yang berlangsung melalui Discord sering kali berkaitan dengan aktivitas di luar *Platform*, seperti pertemuan di gym, acara Pokémon, transaksi langsung, dan jaringan pertemanan antarkolektor.

Pemilihan Discord Motion IME juga didasarkan pada kemampuannya mempertemukan kolektor dari wilayah yang berbeda. Komunitas luring umumnya terbentuk berdasarkan kedekatan lokasi, seperti toko permainan, gym, atau komunitas kota tertentu. Discord memungkinkan pengalaman dari berbagai ruang lokal tersebut dipertemukan dalam satu ruang komunikasi. Anggota dari kota berbeda dapat mendiskusikan kartu, harga, dan pengalaman koleksi tanpa harus berada dalam tempat fisik yang sama.

Proses wawancara terhadap lima informan dilakukan pada tanggal 14–20 Mei 2026. Sementara itu, proses observasi terhadap percakapan, unggahan koleksi, pembahasan harga, serta aktivitas jual beli dilakukan selama satu bulan mulai dari 1-31 Mei 2026.

Dalam proses penelitian, peneliti memiliki posisi sebagai individu yang telah mengenal Pokémon dan memiliki akses ke dalam komunitas yang diteliti. Posisi tersebut membantu peneliti memahami istilah, kebiasaan, dan bentuk percakapan yang digunakan oleh anggota komunitas. Pengetahuan awal tersebut juga memudahkan peneliti membangun komunikasi dengan informan serta memahami konteks dari kartu atau peristiwa yang sedang dibicarakan.

Namun, kedekatan peneliti dengan lapangan juga dapat memunculkan kemungkinan bias. Peneliti dapat menganggap beberapa istilah atau praktik sebagai sesuatu yang biasa, meskipun hal tersebut belum tentu dipahami oleh pembaca yang berada di luar komunitas. Peneliti juga mungkin memiliki penilaian personal terhadap kartu, karakter, atau bentuk koleksi tertentu. Oleh karena itu, posisi peneliti perlu disadari dan dijelaskan secara reflektif selama proses pengumpulan maupun analisis data.

Untuk mengurangi dominasi pandangan pribadi peneliti, pengalaman peneliti dibandingkan dengan wawancara informan, dokumentasi percakapan, respons anggota lain, serta pengalaman pertemuan luring. Refleksivitas tersebut dilakukan agar interpretasi tidak hanya didasarkan pada asumsi peneliti, tetapi tetap berpijak pada pengalaman informan dan interaksi yang benar-benar berlangsung dalam komunitas.

1.6.3 Penentuan dan Profil Informan

Informan dipilih menggunakan *purposive sampling*. Kriterianya adalah: (1) menjadi anggota *Discord Motion IME* dan mengenal *Section “Pokémon Center”* (2) memiliki pengalaman mengoleksi, bermain, atau memperjualbelikan kartu Pokémon (3) pernah terlibat dalam diskusi mengenai nilai, kelangkaan, atau kondisi kartu (4) memiliki hubungan yang dapat diverifikasi melalui interaksi daring dan/atau perjumpaan luring dengan peneliti serta (5) bersedia menceritakan

pengalaman personalnya. Lima informan dipilih karena mewakili variasi orientasi koleksi, mulai dari nostalgia, koleksi kasual, jual beli, hingga *Flipping*.

Tabel 1.2 Data Informan Pokémon

Pseudonim	Wawancara	Orientasi utama	Keterlibatan	Alasan dipilih	Usia/ Domisili	Catatan
Raka	14 Mei 2026	Jual beli dan investasi	Mempelajari pasar; menggunakan komunitas untuk informasi dan transaksi	Mewakili pergeseran dari aktivitas membuka produk menuju orientasi keuntungan	23/ Tangerang	Pseudonim untuk Informan 1
Bagas	16 Mei 2026	Nostalgia, bermain, dan investasi	Aktif berdiskusi, memperhatikan <i>Market Value</i> dan <i>Population Report</i>	Mewakili orientasi campuran emosional-ekonomi	22/ Jakarta	Pseudonim untuk Informan 2
Naufal	18 Mei 2026	Nostalgia dan presentasi koleksi	Membagikan koleksi dan melakukan live <i>Unboxing</i>	Mewakili pengalaman validasi sosial melalui unggahan	22/ Jakarta	Pseudonim untuk Informan 3
Dimas	19 Mei 2026	<i>Flipping</i>	Berorientasi beli murah-jual mahal; transaksi juga melalui WhatsApp	Mewakili kolektor baru yang melihat kartu sebagai komoditas	21/ Tangerang	Pseudonim untuk Informan 4
Arga	20 Mei 2026	Karakter favorit dan investasi	Mengoleksi karakter favorit serta melihat peluang keuntungan	Mewakili pertemuan antara preferensi personal dan nilai ekonomi	21/ Tangerang	Pseudonim untuk Informan 5

Nama yang digunakan dalam naskah merupakan pseudonim. Data usia, pekerjaan, dan domisili hanya dicantumkan pada tingkat yang tidak memungkinkan identifikasi langsung. Pseudonim dalam versi revisi ini bersifat sementara dan dapat diganti oleh peneliti tanpa mengubah hubungan data antarbagian.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif terbatas, dan dokumentasi digital. Ketiga teknik tersebut digunakan secara saling melengkapi agar data yang diperoleh tidak hanya berasal dari pernyataan informan, tetapi juga dari pengamatan terhadap interaksi yang berlangsung dalam komunitas.

Wawancara semi-terstruktur digunakan sebagai salah satu teknik utama untuk menggali pengalaman personal informan. Peneliti menggunakan pedoman pertanyaan sebagai arah pembicaraan, tetapi tetap memberikan ruang kepada

informan untuk mengembangkan cerita sesuai dengan pengalaman masing-masing. Bentuk wawancara ini memungkinkan peneliti memperoleh penjelasan yang lebih mendalam daripada jawaban singkat atau tertutup.

Pertanyaan wawancara diarahkan pada pengalaman informan ketika pertama kali mengenal Pokémon, mulai mengoleksi kartu, memilih kartu tertentu, memahami kelangkaan, mengikuti perkembangan harga, melakukan jual beli, serta berinteraksi dengan kolektor lain. Peneliti juga menggali pengalaman ketika informan membagikan koleksi, memperoleh tanggapan dari anggota komunitas, merasa dihargai, dipercaya, atau dikenal oleh kolektor lain.

Wawancara dilakukan melalui tatap muka dengan informan. Hasil wawancara kemudian dicatat atau ditranskripsikan agar dapat dibaca kembali selama proses analisis. Bahasa percakapan informan dipertahankan dalam kutipan untuk menjaga karakter dan konteks pengalaman mereka, sedangkan penjelasannya disampaikan menggunakan bahasa akademik.

Teknik kedua adalah observasi partisipatif terbatas. Observasi dilakukan dengan mengikuti aktivitas pada channel yang berkaitan dengan Pokémon, pameran koleksi, diskusi harga, *Grading*, jual beli, dan pertukaran informasi. Peneliti tidak hanya membaca isi pesan, tetapi memperhatikan urutan interaksi, bentuk respons, penggunaan istilah, serta posisi anggota dalam percakapan.

Observasi juga diarahkan pada tindakan menampilkan kartu. Peneliti memperhatikan jenis kartu yang dibagikan, cara anggota memperkenalkan kartunya, serta respons yang muncul setelah unggahan tersebut. Respons seperti pertanyaan, pujian, koreksi, saran, atau ketertarikan untuk membeli dicatat sebagai bagian dari proses komunitas memberi nilai terhadap kartu yang ditampilkan.

Pada aktivitas jual beli, peneliti memperhatikan cara anggota menawarkan kartu, memberikan informasi mengenai kondisi dan harga, membangun kepercayaan, serta memindahkan percakapan dari ruang publik menuju direct message. Pengamatan tersebut digunakan untuk memahami bahwa transaksi tidak hanya melibatkan pertukaran kartu dan uang, tetapi juga membutuhkan reputasi, pengetahuan, dan kepercayaan antarpihak.

Teknik ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi tangkapan layar percakapan, unggahan foto kartu, respons anggota,

informasi harga, dan catatan lapangan peneliti. Dokumentasi digunakan untuk menjaga konteks data dan membantu peneliti mengingat situasi ketika suatu interaksi berlangsung. Data dokumentasi tidak diperlakukan sebagai bukti yang berdiri sendiri, tetapi dibaca bersama dengan wawancara dan observasi.

1.6.5 Analisis dan Triangulasi Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis tematik. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan pola makna yang muncul dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik ini dipilih karena data penelitian berbentuk narasi pengalaman, percakapan, catatan lapangan, dan interaksi digital.

Proses analisis dimulai dengan membaca kembali seluruh transkrip wawancara dan catatan observasi secara berulang. Pada tahap ini, peneliti berusaha memahami keseluruhan cerita setiap informan sebelum memisahnya ke dalam tema-tema tertentu. Pembacaan menyeluruh diperlukan agar kutipan tidak dilepaskan dari konteks pengalaman orang yang menyampaikannya.

Setelah memahami keseluruhan data, peneliti melakukan pemberian kode awal terhadap bagian-bagian yang relevan. Kode awal dalam penelitian ini mencakup nostalgia masa kecil, karakter favorit, ilustrasi kartu, kelangkaan, kondisi fisik, *Grading*, harga pasar, investasi, jual beli, *Flipping*, pameran koleksi, pujian, reputasi, dan kepercayaan dalam transaksi.

Kode-kode yang memiliki hubungan kemudian dikelompokkan menjadi tema yang lebih besar. Tema tersebut antara lain pembentukan ketertarikan terhadap Pokémon, transformasi makna kartu, pembentukan nilai ekonomi, perbedaan orientasi kolektor, peran komunitas digital, praktik menampilkan koleksi, serta pembentukan pengakuan dan posisi sosial.

Tahapan analisis mengikuti enam langkah analisis tematik Braun dan Clarke (2006), yaitu membiasakan diri dengan data, menghasilkan kode awal, mencari tema, meninjau tema, mendefinisikan dan memberi nama tema, serta menyusun hasil analisis. Tahapan tersebut tidak selalu berlangsung secara lurus, tetapi dilakukan secara berulang sesuai kebutuhan data.

Analisis dalam penelitian ini bersifat iteratif. Artinya, peneliti bergerak bolak-balik antara transkrip wawancara, hasil observasi, dokumentasi, tema penelitian, dan konsep teoretis. Apabila suatu interpretasi tidak sesuai dengan keseluruhan data, peneliti meninjau kembali kode dan tema yang telah dibuat. Proses ini dilakukan agar hasil penelitian tetap sesuai dengan pengalaman informan dan tidak hanya mengikuti dugaan awal peneliti.

Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan berbagai sumber informasi. Pernyataan seorang informan mengenai pengalaman dirinya dibandingkan dengan hasil observasi, respons anggota lain, cerita informan lain, dokumentasi percakapan, serta pengalaman pertemuan luring. Triangulasi penting terutama ketika penelitian membahas pengakuan dan posisi sosial. Penggunaan berbagai sumber data tersebut ditujukan untuk memperkuat kredibilitas interpretasi penelitian (Patton, 2015)

Sebagai contoh, perasaan bangga setelah memperoleh pujian tidak secara otomatis menunjukkan bahwa seseorang memiliki posisi sosial yang tinggi. Untuk menyatakan adanya posisi sosial, diperlukan data lain yang menunjukkan bahwa informan dikenal, dipercaya, dijadikan rujukan, atau memperoleh respons yang relatif konsisten dari anggota komunitas. Dengan demikian, analisis membedakan antara apresiasi sesaat, reputasi, pengakuan, dan posisi sosial yang lebih bertahan.

Setelah tema-tema terbentuk, hasil analisis dihubungkan dengan teori conspicuous consumption Thorstein Veblen sebagai teori utama. Konsep pendukung mengenai kehidupan sosial benda, arena sosial, serta modal ekonomi, budaya, sosial, dan simbolik digunakan untuk membantu membaca hubungan antara kepemilikan kartu, pengetahuan, interaksi, pengakuan, dan posisi kolektor dalam komunitas.

1.6.6 Etika Penelitian dan Anonimitas

Penelitian netnografi memiliki persoalan etika yang berkaitan dengan identitas, privasi, dan penggunaan percakapan digital. Meskipun suatu percakapan dapat dilihat oleh anggota server, percakapan tersebut tidak secara otomatis dapat dianggap sebagai data publik yang bebas digunakan. Peneliti tetap

mempertimbangkan konteks ruang, ekspektasi privasi anggota, serta potensi dampak penggunaan data terhadap individu yang terlibat.

Identitas informan dilindungi melalui penggunaan pseudonim. Nama asli, username, foto profil, dan informasi personal yang dapat mengarah pada identifikasi informan tidak ditampilkan dalam naskah. Tangkapan layar yang digunakan harus disamarkan dengan menghilangkan nama akun, foto profil, nomor kontak, atau informasi lain yang tidak berkaitan langsung dengan analisis.

Kutipan dari wawancara dan percakapan privat digunakan berdasarkan persetujuan informan. Informan juga diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan penggunaan data yang mereka sampaikan. Persetujuan tersebut penting karena cerita informan tidak hanya mengandung informasi mengenai kartu Pokémon, tetapi juga pengalaman personal, aktivitas ekonomi, dan hubungan sosial mereka dalam komunitas.

Data penelitian disimpan dan digunakan hanya untuk kepentingan penyusunan penelitian. Peneliti memiliki tanggung jawab untuk menyajikan pengalaman informan secara kontekstual, tidak memanipulasi kutipan, dan tidak menggunakan percakapan di luar tujuan yang telah disampaikan. Dengan demikian, etika penelitian tidak hanya berkaitan dengan penyamaran identitas, tetapi juga dengan cara peneliti memperlakukan cerita dan pengalaman informan secara bertanggung jawab.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai alur pembahasan dari awal hingga akhir penelitian. Berikut adalah rincian masing-masing bab yang sudah disusun:

I. BAB I - Pendahuluan

Pada pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan. Bab ini menjelaskan alasan mengapa praktik koleksi kartu Pokémon dalam komunitas Discord Motion IME penting untuk diteliti, terutama karena kartu Pokémon tak hanya berfungsi sebagai

benda koleksi, tetapi juga sebagai simbol status, identitas, dan pengakuan sosial dalam komunitas digital.

II. BAB II - Pembentukan Komunitas Pokémon

Bab ini berisi gambaran umum mengenai Pokémon sebagai produk budaya populer, perkembangan Pokémon di dunia dan Indonesia, klasifikasi kartu Pokémon, serta keberadaan Discord Motion IME sebagai ruang digital para kolektor. Bab ini menjelaskan konteks sosial dan kultural yang melatarbelakangi munculnya praktik koleksi kartu Pokémon, termasuk bagaimana *Rarity*, *Grading*, kondisi fisik kartu, dan ruang komunitas ikut membentuk nilai kartu di mata kolektor.

III. BAB III - Sebuah Kartu yang Menjadi Sesuatu

Bab ini berisi pemaparan hasil penelitian mengenai pengalaman para kolektor dalam memaknai kartu Pokémon. Bab ini membahas faktor ketertarikan terhadap kartu, seperti nostalgia masa kecil, tren, investasi, nilai emosional, nilai ekonomi, dan pengalaman sosial dalam komunitas. Melalui hasil wawancara dengan anggota Discord Motion IME, bab ini menunjukkan bahwa kartu Pokémon tak hanya dipahami sebagai media permainan, tetapi juga sebagai objek yang menyimpan cerita personal, nilai pasar, serta peluang memperoleh pengakuan sosial.

IV. BAB IV - Koleksi Kartu Pokémon sebagai Conspicuous Consumption dalam Komunitas Digital

Bab ini berisi analisis mengenai praktik koleksi kartu Pokémon dengan menggunakan perspektif *conspicuous consumption* dan konsep-konsep pendukung mengenai modal sosial, modal budaya, modal ekonomi, serta modal simbolik. Bab ini menjelaskan bagaimana Discord Motion IME bekerja sebagai arena sosial digital, tempat nilai kartu dibentuk, dinegosiasikan, dipamerkan, dan divalidasi oleh komunitas. Pembahasan dalam bab ini juga menunjukkan bahwa status sosial kolektor tak hanya ditentukan oleh kepemilikan kartu mahal, tetapi juga oleh pengetahuan, pengalaman, reputasi, dan kontribusi dalam komunitas.

V. BAB V - Penutup

Bab berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian. Bab ini merangkum jawaban atas rumusan masalah mengenai mengapa kartu Pokémon memiliki makna khusus bagi kolektor yang memahami seluk-beluknya, serta bagaimana kepemilikan kartu dapat menjadi alat untuk membangun dan

mempertahankan status sosial dalam komunitas. Bab ini juga memuat saran teoritis dan praktis bagi pengembangan penelitian selanjutnya, kolektor kartu, anggota komunitas, serta pembaca umum yang ingin memahami praktik koleksi sebagai fenomena sosial dalam budaya digital.

Pada penulisan ini juga tak luput dari bantuan minor teknologi kecerdasan buatan seperti *Platform* ChatGPT yang bertujuan untuk membantu penguatan beberapa kalimat yang dirasa kurang efektif penulisannya, namun penulis bertanggung jawab penuh atas keakuratan, orisinalitas, dan integritas atas seluruh isi skripsi yang telah ditulis.

