

BAB II

PEMBENTUKAN KOMUNITAS POKEMON

Pada bab ini akan menguraikan gambaran umum mengenai konteks penelitian yang menjadi fokus utama dalam penulisan skripsi ini, yakni fenomena koleksi kartu Pokémon sekaligus pembentukan komunitasnya pada ruang digital. Uraian pada bab ini dibagi ke dalam beberapa sub bab yang membahas mengenai sejarah singkat kemunculan Pokémon sekaligus perkembangan kartu Pokémon (*Pokémon Trading Card Game*), proses penyebaran dan penerimaan budaya Pokémon di Indonesia, hingga karakteristik kartu Pokémon yang menjadi pemicu terbentuk perilaku konsumtif di kalangan para kolektor. Selain itu, bab ini turut menjelaskan mengenai komunitas Discord Motion IME sebagai ruang non-fisik yang secara langsung menjadi wadah tempat berlangsungnya interaksi sosial antar kolektor kartu Pokémon, termasuk fungsi, tujuan, serta pola perilaku konsumtif para anggotanya. Tujuan dari penguraian ini yakni untuk memberikan gambaran awal mengenai latar belakang sosial dan kultural dari lokasi penelitian yang bersifat digital, sehingga pembaca dapat memahami konteks terbentuknya praktik koleksi kartu Pokémon sebagai fenomena sosial.

2.1 Kemunculan Pokémon sebagai Produk Budaya Populer dan Praktik Koleksi

Pokémon pertama kali diperkenalkan ke publik pada tahun 1996 melalui permainan video berjudul *Pocket Monsters* yang dikembangkan oleh Game Freak dan dirilis oleh Nintendo di Jepang. Dalam permainannya, tiap pemain berperan sebagai seorang pelatih (*trainer*) yang berpetualang dalam dunia virtual untuk menangkap, melatih dan mengembangkan makhluk yang dinamakan sebagai Pokémon. Permainan yang menggunakan sudut pandang orang ketiga ini dengan tampilan peta dunia, yang membuat para pemainnya mampu berpindah-pindah lokasi, berinteraksi dengan karakter buatan, serta pastinya menemukan Pokémon liar. Ketika bertemu Pokémon liar atau pelatih lain, permainan berpindah ke sistem pertarungan berbasis giliran, yang di mana para pemain mampu memilih berbagai aksi seperti menyerang, menggunakan item, mengganti Pokémon, ataupun

melarikan diri (*The Pokémon Company, n.d.*). Setiap Pokémon memiliki HP (*hit points*) dan akan mendapatkan EXP (*experience points*) ketika berhasil memenangkan pertarungan, yang nantinya itu bisa membantu Pokémon yang dimiliki pelatih untuk berevolusi menjadi bentuk yang lebih kuat.



Gambar 2.1 Gameplay Pokémon

Sumber: Thekingofgrabs.com



Gambar 2.2 Gameplay Fight Pokémon

Sumber: Livemint.com

Pada Gambar 2.1 menunjukkan mekanisme eksplorasi dalam permainan Pokémon generasi awal sebagai fungsi ludis yang kemudian berkembang menjadi pengalaman kolektif dan praktik koleksi. Sedangkan pada Gambar 2.2 memperlihatkan sistem pertarungan berbasis giliran sebagai salah satu mekanisme dasar yang membentuk pengalaman bermain Pokémon generasi awal

Pencipta Pokémon, Satoshi Tajiri, merancang konsep permainan ini berdasarkan pengalaman dari masa kecilnya dalam mengoleksi serangga. Aktivitas mengoleksi tersebut kemudian dituangkan ke dalam dunia virtual melalui makhluk-makhluk fiktif bernama Pokémon, yang dapat ditangkap, disimpan, dikembangkan, dan dipertukarkan. Sejak awal kemunculannya, Pokémon tidak hanya dirancang sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai hal yang bisa dikoleksi. Setiap Pokémon memiliki karakteristik, kelangkaan, dan nilai yang berbeda, sehingga mendorong pemain untuk terus mengoleksi dan melengkapi koleksi mereka. Pola ini menjadi pondasi penting dalam perkembangan Pokémon sebagai fenomena budaya populer global (Nintendo, n.d.).

Kesuksesan permainan video Pokémon kemudian diperluas melalui berbagai media lain, terutama serial animasi yang mulai tayang pada tahun 1997. Serial animasi Pokémon dengan tokoh utama Ash Ketchum berhasil menjangkau audiens anak-anak dan remaja di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kehadiran

animasi ini berperan besar dalam membentuk keterikatan emosional penggemar terhadap dunia Pokémon, karakter-karakter di dalamnya, serta nilai-nilai seperti persahabatan, kompetisi, dan perjuangan (The Pokémon Company, n.d.).



Gambar 2.3 Cover Game Pocket Monster Red and Green
Sumber: Insidegames.com

Pada Gambar 2.3 merupakan suatu penegas terkait konteks historis Pokémon Red and Green pada Game Boy tahun 1996 sebelum waralaba berkembang ke TCG, anime, dan medium lain.

Ekspansi Pokémon ke berbagai medium ini menunjukkan bahwa Pokémon tidak berkembang sebagai produk tunggal, melainkan sebagai ekosistem. Salah satu elemen penting dalam ekosistem tersebut adalah Pokémon *Trading Card Game* (TCG), yang pertama kali dirilis di Jepang pada tahun 1996 dan kemudian menyebar secara global pada akhir 1990-an. Pokémon TCG memperkenalkan bentuk koleksi fisik yang memungkinkan penggemar untuk memiliki bagian konkret dari dunia Pokémon. Kartu Pokémon pada awalnya dirancang sebagai alat permainan, namun dalam perkembangannya mengalami pergeseran fungsi. Kartu-kartu tertentu mulai diperlakukan sebagai barang koleksi, bukan lagi sekadar komponen permainan. Nilai kartu tidak hanya ditentukan oleh kegunaannya dalam permainan, tetapi juga oleh faktor-faktor seperti edisi cetak, kelangkaan, kondisi fisik, serta sejarah distribusinya. Dari sinilah praktik koleksi kartu Pokémon berkembang menjadi aktivitas yang memiliki dimensi sosial, ekonomi, dan simbolik (The Pokémon Company, n.d.).

Praktik mengoleksi kartu Pokémon kemudian melahirkan komunitas-komunitas penggemar yang saling berinteraksi, bertukar kartu, berbagi informasi,

dan membangun pengetahuan kolektif. Komunitas ini menjadi ruang sosial di mana makna kartu Pokémon dinegosiasikan dan divalidasi. Dengan demikian, sejak awal kemunculannya, Pokémon telah mengandung potensi sebagai objek koleksi yang mampu membentuk relasi sosial dan identitas kolektif.

2.2 Perkembangan Pokémon di Dunia

Perkembangan Pokémon di dunia dimulai dari kesuksesan permainan *Pocket Monsters* di Jepang pada tahun 1996, yang kemudian berkembang pesat ke berbagai negara. Setelah mendapatkan perhatian besar di Jepang, Pokémon mulai diperkenalkan ke pasar internasional melalui berbagai bentuk seperti permainan video, serial animasi, serta kartu permainan atau lebih dikenal sebagai TCG (*Trading Card Game*). Perkembangan ini menunjukkan bahwa Pokémon tidak hanya menjadi produk hiburan semata.

Pada akhir tahun 1990-an hingga awal 2000-an, Pokémon mulai dikenal secara luas di Amerika Serikat dan Eropa. Serial animasi Pokémon yang ditayangkan secara global berperan penting dalam memperkenalkan karakter, cerita, serta dunia Pokémon kepada masyarakat internasional. Pada sektor ini, Pokémon tidak hanya menjadi hiburan, melainkan membentuk keterikatan emosional untuk para penggemarnya sejak usia dini. Keterikatan ini kemudian berlanjut hingga dewasa dalam bentuk nostalgia dan minat untuk tetap terlibat dalam dunia Pokémon.

Pokémon Trading Card Game (TCG) turut berperan dalam memperluas praktik koleksi secara global. Kartu Pokémon tidak hanya digunakan sebagai alat permainan, tetapi juga mulai dikoleksi sebagai objek yang memiliki nilai tertentu. Seiring waktu, kartu dengan tingkat kelangkaan tinggi menjadi incaran para kolektor dan bahkan diperjualbelikan dengan harga yang tinggi di pasar global. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran fungsi kartu Pokémon dari yang awalnya hanya permainan menjadi barang koleksi yang memiliki nilai (Nieborg & Poell, 2018).

Perkembangan teknologi digital juga membantu penyebaran Pokémon di seluruh dunia. Kehadiran internet dan media sosial memungkinkan para penggemar untuk saling terhubung, berbagi informasi, serta membentuk komunitas lintas

negara. Pokémon tidak hanya dipahami sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari identitas dan interaksi sosial di kalangan penggemarnya. Penelitian menunjukkan bahwa media digital berperan penting dalam membentuk interaksi sosial serta komunitas berbasis minat di ruang daring (Jenkins, 2006).

A. Perkembangan Pokémon di Indonesia

Masuknya Pokémon ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari arus globalisasi budaya populer pada akhir 1990-an dan awal 2000-an. Serial animasi Pokémon mulai ditayangkan di televisi nasional dan dengan cepat mendapatkan perhatian luas, terutama di kalangan anak-anak. Kehadiran Pokémon pada masa itu bertepatan dengan meningkatnya konsumsi media global di Indonesia, sehingga Pokémon mudah diterima sebagai bagian dari hiburan sehari-hari. Meskipun Pokémon merupakan produk budaya luar, komunitas penggemarnya di Indonesia tidak berkembang secara pasif. Penggemar Pokémon di Indonesia secara aktif melakukan proses adaptasi dan lokalisasi terhadap budaya Pokémon. Nama-nama karakter, istilah permainan, hingga praktik bermain dan mengoleksi disesuaikan dengan konteks lokal. Proses ini menunjukkan bahwa Pokémon tidak sekadar dikonsumsi, tetapi juga dimaknai ulang oleh penggemarnya di Indonesia.

Perkembangan teknologi dan internet mempercepat penyebaran komunitas Pokémon di Indonesia. Forum daring, media sosial, serta *Platform* komunikasi digital menjadi ruang baru bagi penggemar untuk berinteraksi tanpa batas geografis. Komunitas Pokémon tidak lagi terikat pada ruang fisik tertentu, melainkan terbentuk melalui jaringan digital yang luas. Secara tak langsung, Pokémon berfungsi sebagai simbol generasional, banyak kolektor kartu Pokémon saat ini merupakan individu yang tumbuh bersama Pokémon pada masa kecilnya. Ketika mereka memasuki usia dewasa, keterikatan emosional terhadap Pokémon tidak serta-merta hilang, tetapi justru mengalami transformasi. Kartu Pokémon yang dahulu dipandang sebagai mainan anak-anak kini dimaknai sebagai objek nostalgia, investasi, dan simbol status dalam komunitas tertentu.

Fenomena ini memberikan gambaran bahwa komunitas Pokémon di Indonesia berkembang sebagai ruang sosial yang kompleks. Pada saat yang bersamaan komunitas ini menawarkan rasa kebersamaan sekaligus nostalgia yang

secara tak langsung membentuk struktur sosial internal yang ditandai oleh perbedaan pengetahuan, kepemilikan kartu, dan tingkat keterlibatan anggota.

2.3 Klasifikasi Kartu

Pokémon *Trading Card Game* (TCG) memiliki sistem klasifikasi kartu yang kompleks dan bertingkat, yang secara tidak langsung membentuk hierarki nilai di antara kartu-kartu yang beredar. Diferensiasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme sosial yang membedakan posisi kolektor dalam komunitas. Dalam praktik koleksi, kartu Pokémon tidak diperlakukan sebagai objek yang setara, melainkan sebagai simbol yang memiliki derajat prestise berbeda.

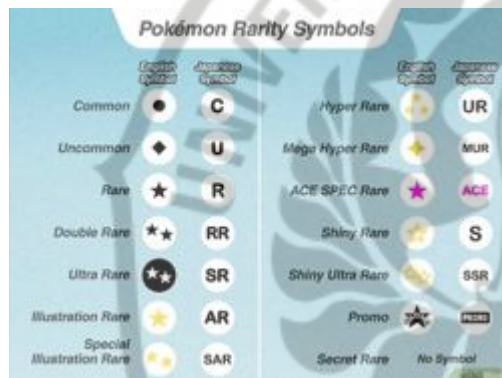
Secara umum, kartu Pokémon diklasifikasikan berdasarkan tingkat kelangkaan (*Rarity*), seperti common, uncommon, rare, ultra rare, hingga secret rare. Kategori ini menentukan seberapa sulit suatu kartu diperoleh dan seberapa besar minat kolektor terhadap kartu tersebut. Dalam praktiknya, sistem klasifikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda teknis dalam permainan, tetapi juga menjadi dasar pembentukan hierarki nilai di antara para kolektor. Semakin tinggi tingkat kelangkaan suatu kartu, maka semakin besar pula nilai simbolik yang melekat padanya, baik dalam konteks kepemilikan maupun pengakuan sosial di dalam komunitas (The Pokémon Company International, n.d.).

Kartu dengan *Rarity* tinggi biasanya dicetak dalam jumlah terbatas, memiliki desain visual khusus seperti *full art*, *holographic*, atau *alternate art*, serta sering kali berasal dari set tertentu yang sudah tidak diproduksi lagi. Karakteristik ini membuat kartu tidak hanya dipandang sebagai objek permainan, tetapi juga sebagai objek visual dan estetika yang memiliki daya tarik tersendiri. Dalam banyak kasus, aspek visual ini turut mempengaruhi keputusan kolektor dalam menentukan nilai suatu kartu, karena kartu dengan desain yang unik atau berbeda cenderung dianggap lebih eksklusif dibandingkan kartu biasa.

Selain *Rarity*, nilai kartu Pokémon juga dipengaruhi oleh konteks historis kartu tersebut. Kartu edisi awal (*vintage cards*), kartu promosi turnamen, atau kartu yang memiliki cerita distribusi khusus sering kali memperoleh nilai simbolik yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kartu tidak hanya ditentukan oleh kelangkaannya secara kuantitatif, tetapi juga oleh latar belakang sosial dan sejarah

yang melekat pada kartu tersebut. Dengan kata lain, kartu Pokémon tidak hanya dinilai sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai representasi dari suatu periode, peristiwa, atau pengalaman tertentu dalam komunitas kolektor.

Dengan begitu, nilai kartu tidak hanya ditentukan oleh kelangkaannya secara kuantitatif, tetapi juga oleh narasi sosial yang melekat padanya. Narasi mengenai “kartu lama”, “kartu sulit dicari”, atau “kartu legendaris” berperan penting dalam membentuk persepsi nilai di kalangan kolektor. Narasi ini umumnya dibangun melalui interaksi antaranggota komunitas, baik melalui diskusi langsung maupun media digital, sehingga memperkuat pemahaman bersama mengenai kartu mana yang dianggap bernilai tinggi. Dalam konteks ini, persepsi nilai menjadi sesuatu yang tidak sepenuhnya objektif, melainkan terbentuk melalui kesepakatan sosial yang berkembang di dalam komunitas kolektor itu sendiri.



Gambar 2.4 Simbol *Rarity*
Sumber: WikiHow.Com



Gambar 2.5 Lokasi Simbol *Rarity*
Sumber: OtakuMart. Com

Pada Gambar 2.4 membantu pembaca untuk memahami *rarity* sebagai klasifikasi teknis yang dapat dibaca melalui simbol tertentu pada kartu, Kemudian Gambar 2.5 menunjukkan lokasi umum simbol *rarity* pada kartu agar proses identifikasi kelangkaan dapat dipahami secara visual.

Faktor lain yang sangat menentukan nilai kartu adalah kondisi fisik kartu. Dalam praktik koleksi modern, kondisi kartu dinilai melalui sistem *Grading* yang menilai beberapa aspek utama. Kriteria kondisi dan skala penilaian kartu juga dijelaskan dalam standar *grading* resmi PSA (*Professional Sports Authenticator* (PSA), n.d).

- Sudut kartu (*corners*), yaitu kondisi ujung kartu yang harus tetap tajam dan tidak tumpul.

- Permukaan kartu (*surface*), yaitu bagian depan dan belakang kartu yang harus bersih dari goresan, noda, atau cacat.
- *Centering*, yaitu posisi gambar pada kartu yang harus seimbang dan tidak terlalu condong ke salah satu sisi.
- Bagian pinggir kartu (*edges*), yaitu sisi kartu yang tidak mengalami keausan atau perubahan warna.

Keempat aspek tersebut dinilai secara menyeluruh untuk menentukan tingkat kondisi kartu, yang kemudian berpengaruh langsung terhadap nilai ekonomis maupun simbolik kartu tersebut. Kartu dengan kondisi mendekati sempurna akan memperoleh penilaian yang lebih tinggi dibandingkan kartu yang mengalami kerusakan, meskipun kerusakan tersebut tergolong kecil. Oleh karena itu, kolektor tidak hanya berfokus pada kepemilikan kartu, tetapi juga pada upaya menjaga dan mempertahankan kualitas fisik kartu tersebut sebagai bagian dari praktik koleksi yang lebih serius.



Gambar 2.6 Penentuan Nilai Kartu
Sumber: Psa.com



Gambar 2.7 Kartu Rusak
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2.8 Kartu Grading
Sumber: OgCards.com

Pada Gambar 2.6 mengilustrasikan aspek kondisi fisik yang dinilai dalam *grading* dan kemudian memengaruhi penilaian kartu. Gambar 2.7 memberikan contoh konkret kondisi kartu rusak sebagai pembandingan terhadap kartu yang terawat. Gambar 2.8 menunjukkan bentuk kartu yang telah melalui proses *grading* sebagai salah satu perangkat legitimasi kondisi kartu.

2.4 Komunitas Digital pada Discord Motion IME

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah mengubah cara komunitas kolektor Pokémon terbentuk dan berinteraksi. Jika pada masa awal

komunitas kolektor lebih banyak berkembang melalui pertemuan fisik dan toko hobi, maka pada era digital komunitas tersebut semakin banyak bermigrasi ke ruang non-fisik. Salah satu bentuk ruang non-fisik tersebut adalah *Platform* Discord, yang memungkinkan terbentuknya komunitas berbasis minat dengan intensitas interaksi yang tinggi.

Discord merupakan sebuah aplikasi komunikasi digital yang menggunakan internet yang resmi dirilis pada tahun 2015, aplikasi ini membantu para penggunanya mampu berinteraksi dengan sesama baik melalui pesan teks, suara, maupun video dalam satu ruangan khusus yang merupakan fitur dari aplikasi discord. Pada awalnya discord dikembangkan guna membantu para pemain *game online* agar lebih mudah untuk berkomunikasi ketika sedang bermain, karena saat itu jarang sekali *game online* yang memiliki fitur komunikasi suara. Namun, dalam perkembangannya *Platform* ini kemudian dimanfaatkan oleh berbagai komunitas dengan minat yang beragam untuk menyebarkan informasi terkait topik yang mereka minati (Discord, n.d.).



Gambar 2.9 Aplikasi Discord
Sumber: Discord.Com

Pada Gambar 2.9 merupakan logo dari aplikasi Discord itu sendiri sebagai ruang digital yang menjadi lokasi utama interaksi dan pengumpulan data penelitian. Cara kerja aplikasi ini menggunakan suatu sistem yang disebut sebagai server, yaitu ruang virtual yang digunakan para anggota komunitas untuk saling berinteraksi. Menurut Vladoiu dan Constantinescu (2020), Discord memungkinkan pengguna untuk membangun ruang komunikasi komunitas melalui server yang di dalamnya terdapat berbagai channel komunikasi yang dapat disesuaikan berdasarkan topik tertentu. Setiap channel yang ada, mampu digunakan untuk berbagai bentuk interaksi, seperti komunikasi menggunakan teks, suara, ataupun video. Hal ini

memudahkan anggota komunitas karena setiap pembahasan atau topik mempunyai ruangnya sendiri.

Discord Motion IME merupakan salah satu komunitas digital yang dibentuk dan dikelola oleh seorang youtuber terkenal yakni Windah Basudara, pada awalnya komunitas ini dibentuk hanya sekedar wadah penggemar untuk berkomunikasi dengan idolanya, namun seiring berjalannya waktu komunitas Discord ini berkembang pesat karena menyediakan *Section-Section* khusus untuk membahas dan berdiskusi terkait hobi-hobi dari para anggota penggemar Windah Basudara yang tentunya memiliki hobi yang variatif, kemudian salah satunya terdapat *Section “Pokémon Center”* khusus untuk mewadahi kolektor kartu Pokémon di Indonesia. Komunitas ini dibentuk karena kebutuhan kolektor akan ruang yang lebih terfokus, tertutup, dan interaktif dibandingkan media sosial arus utama. Tidak seperti *Platform* yang menekankan tampilan visual dan eksposur publik, *Section “Pokémon Center”* pada Discord Motion IME menekankan interaksi berbasis diskusi, pertukaran informasi, dan keterlibatan aktif antaranggota.

Adanya fitur komunikasi yang bersifat *real-time* milik discord, menciptakan terjadinya interaksi yang dinamis antara anggota komunitas. Menurut Ciolfi et al. (2023), media media komunikasi digital yang menyediakan fasilitas percakapan langsung dan ruang diskusi kelompok dapat memperkuat keterlibatan anggota dalam komunitas daring karena memungkinkan pertukaran informasi dan pengalaman secara cepat. Discord yang merupakan media komunikasi, juga bisa digunakan untuk ruang sosial yang menciptakan hubungan sosial bagi para anggota komunitas.

2.4.1 Fungsi dan Tujuan Komunitas Pecinta Pokémon dalam Discord Motion IME

Komunitas pecinta Pokémon pada Discord Motion IME tidak hanya berfungsi sebagai ruang berkumpulnya individu dengan minat yang sama terhadap kartu Pokémon, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memiliki fungsi dan tujuan yang berlapis. Fungsi pertama yang paling terlihat adalah sebagai ruang pertukaran informasi. Melalui berbagai kanal diskusi, anggota komunitas saling berbagi informasi mengenai harga pasar kartu, tingkat kelangkaan, edisi tertentu, serta isu-isu seputar keaslian kartu. Informasi ini menjadi sangat penting mengingat pasar

kartu Pokémon bersifat dinamis dan terus mengalami perubahan. Selain fungsi informatif, komunitas pecinta Pokémon pada Discord Motion IME juga memiliki fungsi edukatif. Anggota yang memiliki pengetahuan dan pengalaman lebih sering kali berperan sebagai sumber pembelajaran bagi anggota lain, khususnya kolektor pemula. Proses edukasi ini tidak berlangsung secara formal, melainkan melalui diskusi sehari-hari, tanya jawab, dan klarifikasi atas informasi yang beredar. Dengan demikian, komunitas ini berkontribusi dalam membentuk literasi koleksi kartu Pokémon di kalangan anggotanya.

Melalui fitur channel yang ada pada discord, para anggota komunitas memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung dengan kolektor lain yang memiliki minat serupa, meskipun mereka berada di lokasi geografis yang berbeda. Interaksi yang berlangsung di dalam ruang digital ini memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman koleksi, diskusi mengenai perkembangan terbaru dalam dunia kartu Pokémon, serta berbagi pandangan mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan praktik koleksi itu sendiri.

Tujuan komunitas pecinta Pokémon pada Motion IME juga mencakup penciptaan lingkungan yang relatif aman dan terkontrol bagi kolektor. Dibandingkan dengan media sosial terbuka, komunitas Discord ini memungkinkan adanya regulasi internal, baik melalui moderator maupun norma tidak tertulis. Regulasi ini bertujuan untuk menjaga kualitas diskusi, mencegah penipuan, serta memastikan bahwa interaksi antar anggota berlangsung secara kondusif. Dengan demikian, *Section "Pokémon Center"* pada Discord Motion IME tidak hanya berfungsi sebagai ruang komunikasi, tetapi juga sebagai sistem sosial dengan aturan dan tujuan bersama.

Komunitas ini juga berfungsi sebagai ruang pembentukan identitas kolektor. Melalui partisipasi aktif, anggota membangun citra diri sebagai kolektor yang berpengetahuan, berpengalaman, atau berdedikasi. Identitas ini tidak dibentuk secara sepihak, melainkan melalui interaksi berulang dan pengakuan dari komunitas. Oleh karena itu, *Section "Pokémon Center"* pada Discord Motion IME dapat dipahami sebagai arena sosial yang memungkinkan anggotanya membangun dan menegosiasikan posisi sosial mereka secara berkelanjutan.