

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Konteks Penelitian**

Para penggemar film anime Jepang pasti sudah tidak asing lagi mendengar nama Gundam. Di kota Bandung sendiri, ada komunitas yang Gundam Bandung Advance (GBA), sebuah komunitas yang menjadi wadah bagi orang-orang yang mengoleksi Gundam kits. Berdiri sejak Oktober 2013 silam, komunitas tersebut berawal dari media sosial Facebook yang didirikan oleh segelintir orang.

Seiring dengan perjalanan komunitas tersebut, jumlah anggota pun kian bertambah hingga kini lebih dari 2ribu yang telah tercantum di akun Facebook Gundam Bandung Advance. Bahkan usia anggota GBA pun bervariasi, mulai dari 15 hingga 40 tahun berbaur untuk saling memamerkan koleksi Gundam masing-masing.

Selain mengoleksi robot Gundam, komunitas ini pun berkreasi merangkai sebuah robot serta kostum untuk menjadi sebuah Gundam. Pasalnya, jika tidak biasa atau kurang mengetahui seluk beluk Gundam pasti akan kesulitan dan membutuhkan waktu lama saat merangkai bagian-bagian dari robot Gundam.

Sejak komunitas ini resmi terbentuk, mereka menjadi sering menggelar acara gathering. Di acara gathering ini selain menjadi ajang berkumpul dan silaturahmi juga menjadi ajang diskusi antara sesama anggota komunitas. Komunitas ini juga sering mengadakan beragam acara. Biasanya mereka menggelar pameran untuk menampilkan koleksi-koleksi robot Gundam milik para anggota komunitas.

Di antara para penggemar Gundam ternyata ada kompetisi yang digelar secara rutin Setiap tahun, misalnya Gundam Built World Championship (GBWC) yang panitianya langsung dari Jepang. Setiap Negara diminta untuk mengirimkan perwakilannya untuk kemudian dinilai robot-robot yang memenuhi kriteria sebagai pemenang.

KAFI atau Komunitas Action Figure Indonesia adalah komunitas action figure pertama di Indonesia. Tak hanya kolektor yang bergabung dalam komunitas ini, tapi pembuat dan penjualnya pun juga ikut bergabung.

Komunitas yang didirikan pada 8 April 2006 ini merupakan komunitas para pencinta, penggemar, kolektor, penjual, pembuat, dan para pemodifikasi (custom) action figures se-Indonesia. KAFI didirikan oleh Robby Whitebase, Mul Toyzcorner, Billy ToyzAholiC, Effendi, Ryo SFoI, Romy 1st floor, dan beberapa teman lainnya.

Sebagai komunitas action figure tertua di Indonesia, KAFI rajin membuat berbagai program atau pameran mainan secara teratur dan terjadwal. KAFI juga memiliki beberapa aktifitas rutin, di antaranya adalah Toys Attack, Toys Invasion, Toys Strikes, Year End Toys Attack, juga bazaar dan gathering. Member KAFI yang tercatat di milis sudah mencapai hampir 700 anggota, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Dari definisinya sendiri, Action figure merupakan mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi. Action figure ini sering dipasarkan memang untuk anak lelaki. Action figure yang bisa diganti-ganti pakaiannya sering disebut sebagai action doll (boneka aksi) sebagai sebuah perbedaan dari action figure yang pakaiannya tidak bisa diganti-ganti atau sudah dicetak.

Action figure sangat terkenal dikalangan anak lelaki karena mereka melambangkan suatu sifat maskulin. Awalnya action figure dibuat hanya untuk pasaran anak-anak, kemudian action figure telah berkembang menjadi sebuah barang koleksi bagi para kolektor dewasa dan telah diproduksi secara spesifik untuk orang dewasa. Dalam hal ini, barang yang dipandang secara cermat adalah mainan yang semata-mata hanya untuk dipajang.

Dalam pandangan Stan Weston (penemu istilah action figure, seorang manager pemasaran di perusahaan mainan Hasbro), action figure berasal dari kata

figure berarti sebuah citra figur seperti manusia, karakter dan action yang berarti bisa dibuat beraksi atau diposekan menjadi sedang melakukan sebuah aksi (action).

Dalam perkembangannya menurut Max Watanabe, seorang ahli pembuat action figure terkenal di Jepang action figure adalah sebuah sculpture/miniature/replica dari sebuah benda atau karakter, baik yang menggunakan artikulasi pada bagian gerak maupun tidak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang tinggi.

Komunitas action figure merupakan komunitas para pencinta, penggemar, kolektor, penjual, dan para pemodifikasi (custom) dimana mereka bisa saling sharing akan pengetahuan tentang action figure yang mereka ketahui dan sekaligus memamerkan beberapa koleksi-koleksi langka mereka kepada rekan sesama komunitasnya.

Komunitas action figure juga aktif dalam membuat event-event yang berbaur action figures, tujuannya adalah untuk menambah anggota sekaligus untuk bisa membuat anggota-anggotanya makin kompak dan memberikan edukasi ilmu kepada masyarakat awam yang tidak mengenalnya.

Dari sejarah awalnya, Action Figure pertama kali dikenalkan oleh Hasbro pada tahun 1964. Saat itu creative director Hasbro, Stan Weston dan Dan Levine, mengembangkan figure 12 inchi yang diinspirasi dari film tahun 1945 berjudul “The Story of G.I. Joe”. Figure ini dibuat dengan point artikulasi di tubuhnya agar

bisa dipose sesuka hati. Karena keistimewaannya, mainan ini dinamakan Action Figure.

Selain artikulasi, Action Figure G.I. Joe yang lebih ditujukan untuk anak laki-laki ini, juga menyediakan berbagai kostum army yang bisa disesuaikan dengan selera konsumen. Konsep ini diadaptasi dari boneka Barbie buatan Mattel, yang lebih populer di kalangan anak perempuan.

Action Figure G.I. Joe ini sangat populer pada era itu. Banyak perusahaan mainan yang membeli lisensi ini, untuk membuat lini sendiri atau pun mengembangkannya. Pada tahun 1970an, Takara, salah satu perusahaan mainan Jepang yang memegang lisensi ini. Mengembangkan versi kecil dari Action Figure dengan ukuran sekitar 3 sampai 5 inchi. Mainan ini diberi nama Microman dan dirilis pada tahun 1974. Microman ini lalu di adaptasi ke Amerika dengan nama Micronauts oleh Mego.

Inovasi Microman membuat trend baru pada dunia mainan. Action Figure yang tadinya berukuran besar bisa diadaptasi menjadi relative lebih kecil. Mego yang pada saat itu memegang lisensi komik superhero Marvel dan DC, mengadaptasi Micronauts menjadi karakter-karakter superhero ini.

Tahun 1980-an adalah era emas kartun di TV. Action figure dari serial kartun He-man, Thundercats, dan Silverhawks, Teenage Mutant Ninja Turtles. Bertebaran di pasaran untuk memuaskan anak-anak pada era tersebut. Action Figure ini pun dilengkapi dengan berbagai macam aksesoris yang dijual terpisah.

Di era ini juga, kartun Jepang yang identik dengan robot yang dapat berubah seperti Transformers, mulai banyak dikenal. Takara yang melihat trend ini merilis lini Micro Change, dimana sebuah object bisa berubah menjadi robot. Di sisi lain Hasbro mengadaptasi Micro Change ini dengan lini Takara Diaclone yang menjadi lini Transformers yang kita kenal sekarang.

Sekarang, nama Action Figure sudah bukan milik Hasbro saja. Sudah banyak perusahaan mainan yang mengembangkan dan merilis mainan dengan kategori Action Figures. Sebut saja Bandai dengan SHF-nya, Good Smile Company dengan Figma, Hot Toys, Medicom, dan masih banyak lagi. Karakternya pun sudah semakin beragam, dari karakter animasi, film, sampai karakter video game. Perlu diingat perkembangan ini juga menggeser peran Action Figure yang tadinya hanya dipandang sebagai mainan anak-anak. Sekarang banyak Action Figure yang dibeli untuk dikoleksi dan dimainkan oleh remaja dan orang dewasa.

Bagi para penggemar film anime Jepang, nama Gundam mungkin sudah tidak asing lagi. Film animasi robot ini dibuat oleh Studio Sunrise di Jepang pada 1979. Film ini mendapatkan respon luar biasa dari seluruh dunia termasuk

Indonesia hingga kini. Dalam perkembangannya Gundam tak sekadar film, tetapi merambah ke beragam hal seperti game dan gunpla (gundam plastic model).

## **1.2 Fokus Penelitian**

Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut :

“Bagaimana Fenomena Komunitas Action Figure Anime Di kota Bandung?”

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan fenomena diatas peneliti memiliki pertanyaan yang menjadi pokok masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana Kesengajaan Anggota Komunitas Gundam Bandung Advance (GBA) dalam mengoleksi action figure gundam?
2. Bagaimana Makna Action Figure Gundam Bagi Anggota Komunitas Gundam Bandung Advance (GBA)?
3. Bagaimana motif anggota komunitas Gundam Bandung Advance (GBA) dalam keikutsertaannya dalam komunitas

## **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui dan menelaah lebih jauh mengenai Komunitas Action Figure (fokus penelitian) untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi jurnalistik, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini selain sebagai salah satu syarat ujian sidang strata satu (S1), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung, Jurusan Ilmu Komunikasi bidang kajian Jurnalistik, adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Kesengajaan Anggota Komunitas Gundam Bandung Advance (GBA) dalam mengoleksi action figure gundam.
2. Untuk Mengetahui Makna Action Figure Gundam Bagi Anggota Komunitas Gundam Bandung Advance (GBA)
3. Untuk mengetahui motif anggota komunitas Gundam Bandung Advance (GBA) dalam keikutsertaannya dalam komunitas.



## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini sebaiknya dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Berkaitan dengan tema penelitian, maka kegunaan penelitian ini menjadi kegunaan Teoritis dan Kegunaan Praktis, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi dan Ilmu Jurnalistik.

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Sebagai kajian pengembangan ilmu komunikasi khususnya mengenai bidang jurnalistik.

1. Peneliti ini dapat melengkapi kepustakaan dalam bidang jurnalistik mengenai Fenomena Komunitas Action Figure Anime Di Kota Bandung
2. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya praktisi atau pengamat mengenai komunitas *Action Figure* di Kota Bandung

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi dan fenomenologi terutama mengenai komunitas,

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi atau fenomena komunitas Action Figure Anime Di Kota Bandung

2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan komunikasi tentang fenomenologi Komunitas Action Figure Anime Di Kota Bandung

## **1.6 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan gambaran singkat mengenai tahapan penelitian dari tahap awal hingga akhir. *Granded Teory* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori fenomenologi.

### **1.6.1 Fenomenologi**

Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Dengan kata lain fenomena mempelajari fenomena yang nampak didepan kita dan bagaimana penampakkannya. Tujuan utamanya ialah untuk mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis.

Aliran fenomenologi yang digunakan adalah aliran fenomenologi trasendental dari *Edmund Husserl*, ia merupakan ahli metematika Jerman

sekaligus pendiri dan tokoh aliran filsafat fenomenologi. Ia menghubungkan antara psikologi deskriptif dengan logika, artinya fenomenologi harus mempertimbangkan sebgai muatan objektif atas tindakan sadar subjektif. **Husserl** dalam buku **Fenomenologi** Karya **Engkus** mengungkapkan “**dengan fenomenologi kita dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalami secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri**”. (2013:10)

**Littlejohn** dalam bukunya berjudul **Teori Komunikasi (Theories of Human Communicate)** menyebutkan bahwa “**istilah *phenomenology* mencacu pada sebuah benda, kajian atau kondisi yang dilihat**”, (209:57). Fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung, dengan demikian fenomenologi menjadikan pengalaman nyata sebagai pokok sebuah realitas. Sebagai aliran filsafat, objek fenomenologi tidak dibatasi pada suatu bidangnyaaja, tujuannya adalah untuk mencari pemahaman hakiki sehingga perlu adanya pemahaman secara mendalam.

Oleh karen itu secara metodologis, fenomena bertugas untuk menjelaskan *thing in themselves*, mengetahui apa yang masuk sebelum kesadaran, dan memahami makna dan esensinya, dala intuisi dan refleksi diri. Proses ini memerlukan penggabungan dari apa yang nampak, dan apa yang ada dalam gambaran orang yang mengalaminya. Jadi gabungan antara yang nyata (real) dan yang ideal.

Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etnis, karena fenomena itu sendiri tiada lain adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia. Mengulas pokok-pokok pikiran **Husserl** mengenai fenomenologi antara lain adalah sebagai berikut :

- 1. Fenomena adalah realitas sendiri yang tampak.**
- 2. Tidak ada batas antara subjek dengan realitas.**
- 3. Kesadaran bersifat intensional.**
- 4. Terdapat interaksi antara tindakan kesadaran (noesis) dengan objek yang didasari (noema).**  
**(2009:12)**

Fenomenologi Husserl ini mempengaruhi filsafat kontemporer secara mendalam sekitar tahun 1950-an. Tokoh-tokoh seperti Heidegger, Sartre, Scheler, Merleau-Ponty, dan Paul Ricoeur menggunakan fenomenologi untuk memahami realitas. Dengan demikian ambisi Husserl menjadikan fenomenologi sebagai cabang filsafat yang mampu melukiskan seluk-beluk pengalaman manusia semakin menjadi kenyataan.

Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba menggunakan teori diatas menjelaskan bahwa setiap khlayak mempunyai sudut pandang berbeda dalam memaknai fenomena ikan dewa, atau dengan kata lain tiap-tiap individu akan mengalami pemaknaan yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.

### 1.6.2 Noumena

Secara etimologi noumena berasal dari bahasa Yunani yaitu *nooumenon* yang artinya pikiran dan *nous* yang berarti intuisi. Noumena merupakan lawan dari fenomena. Jika fenomena adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh panca indera sedangkan noumena adalah segala sesuatu yang tidak dapat dirasakan oleh panca indera. Dalam noumena, segala sesuatu itu ada, tapi tidak bisa dijelaskan oleh panca indera, bentuk/wujudnya seperti, rasanya bagaimana, yang jelas tidak bisa dilihat, dirasa, dicium, atau dibicarakan. Walaupun ada, tapi ia ada diluar batas pengetahuan kita / kita hanya meyakini keberadaannya saja. Membayangkannya saja kita tidak bisa. Misalnya surga, kita hanya tahu surga itu ada, namun surga itu tidak dapat kita rasakan, untuk membayangkannya saja kita tidak tahu. Kita tidak diberikan pengetahuan yang lebih mengenai noumena itu, hanya sekedar tahu saja bahwa itu ada.

Filusuf Imanuel Kant menjelaskan bahwa ketika kita ingin menggunakan konsep untuk menggambarkan atau mengkategorikan noumena, maka sebenarnya sama dengan kita menggambarkan atau mengkategorikan fenomena. Alasannya adalah bahwa dunia fenomena merupakan ekspresi dan bersumber dari dunia noumena

Noumena adalah realitas yang tidak dapat dijangkau oleh rasio terlebih panca indera manusia. Imanuel Kant, seorang filsuf berkebangsaan Jerman menyimpulkan bahwa noumena tidak akan bisa dijamah oleh manusia. Noumena merupakan istilah untuk isi dari kesadaran itu sendiri. Noumena dari tindakan sadar yang disebut sebagai makna ideal, dan objek sebagaimana yang tampak.

**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

