**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Dunia hobi sangat berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, termasuk di kota bandung Salah satu hobi, yang berkembang saat ini adalah hobi mengoleksi *action figure* beserta dengan kegiatan pendukungnya.. Memang hobi ini mungkin masih tergolong baru di Indonesia,tetapi hobi ini sangat mendapat perhatian yang besar di kalangan masyarakat, terutama masyarakat menengah ke atas, yang rela mengeluarkan uangnya dalam jumlah yang besar untuk memenuhi hobinya.

*Action Figure* sejatinya adalah mainan. Tapi pemainnya ternyata tak hanya anak kecil, orang dewasa pun banyak yang menyukai action figure ,Action figure adalah miniatur tokoh-tokoh film, komik, video game, dan sebagainya.yang dijadikan dalam betuk kecil atau mini yang dimana para penggemar dari tokoh-tokoh super hero tersebut bisa memiliki idaola yang sangat di kagumi nya dalam bentuk mini.

Beberapa majalah di Indonesia menjadikan hobi ini sebagai artikel utama

dalam beberapa edisinya, misalnya pada Ultime Next Generation Magazine, Animemonster, dan Gamestation yang memuat hobi ini sebagai salah satu artikelnya. Bahkan telah terbit Toymagz, majalah yang membahas tentang seluk-beluk dunia *action figure* yang sangat berkembang di Indonesia.

Menururt Stan Weston seorang (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 dengantingkat kedetailan yang tinggi.

Mahluk sosial Dalam hal ini hidup manusia dimana masing-masing individu satu sama lain dan beraneka ragam itu terjadi interaksi, saling mempengaruhi demi kepentingan dan keuntungan masing-masing dan disini manusia sebagai makhluk yang sempurna dengan ke istimewaanya yang di berikan di berikan akal dan pikiran, berbeda denagan hewan yang hanya diberikan insting dalam menjalani kehidupan nya dengan alam diman mereka berbeda satu sama lainnya. Manusia memiliki kebebasan dala menjalani dan menentukan tujuan hidupnya di bumi, tujuan hidup yang dipilih manusia itu semua adalah dari hasil berkomunikasi.di tambah lagi perkembangan teknologi ini membuat manusia mudah menuju ke arah pencapaian tujuan yang ingin dicapainya.

Manusia sebagai makhluk sosial, dimana mereka berhak menentukan dengan siapa mereka berteman atau bergaul missal banyak sekali komunitas dengan bermacam-macam karakteristik. Misalnya, kominitas pencinta hewan, komunitas skate board, komunitas motor antic, komunitas pencinta alam. dalam hal ini seseorang memilih komunitas yang sesuai dan nyaman denagan dirinya didalam bergaul.

[definisi komunitas](http://www.duniapelajar.com/2014/07/30/pengertian-komunitas-menurut-para-ahli)itu sendiri adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membentu satu organisasi yang memiliki kepentingan bersama. Komunitas dapat bersifat teritorial atau fungsional. Selain itu istilah komunitas dapat merujuk pada arti warga dalam sebuah kota, desa atau bahkan negara. Seperti yang kita ketahui warga perkotaan juga mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk dapat tinggal dan hidup di kota tersebut

Penyebab terbentuknya komunitas adalah hasil dari komuikasi kelompok yang merupakan sebuah prosess kegiatan yang sangat penting bagi bagi kehidupan manusia. Kelompok primer maupun kelompok sekunder memberikan pengaruh pada prilaku komunikasi, dimulai dari cara berbicara, berpakaian dan berprilaku terhadap sesama. Tentunya manusia membentuk simpul-simpul kelompok dengan berinteraksi dan melakukan tindakan dan mempunyai ketertarikan yang sama.

Semakin berkembangnya jumlah komunitas dilingkungan sekitarnya, muncul rasa ingin tahu atau penasaran seseorang tentang komunitas itu sendiri. Sebagai contohnya adalah komunitas *action figure*  salah satu komunitas yang masih di pandang sebelah mata oleh sebagian banyak orang .

Data yang diperole dari forum diskusi *www.kafegaul.com* hampir 40% penghobi adalah para pelajar dan mahasiswa, 20% penghobi eksekutif muda, 20% adalah penghobi di atas umur 35 tahun dan sisanya 20% adalah anak-anak. Jadi hobi ini tidak mempunyai batasan usia. Pekembangannya pun cukup pesat, yang ditandai dengan beberapa forum hobi online di Indonesia, di mana pada forum-forum tersebut, jumlah anggotanya semakin bertambah sekitar duakali lipat tiap tahunnya.

Dari penjelasan yang ada di atas tidak semua orang memberikan respon yang baik kepada orang menyukai action figure, Apa kesan pertama kali melihat orang dewasa membeli sebuah mainan di sebuah toko mainan? Orang aneh, sangat kekanakan, kayak bocah, memiliki masa kecil kurang bahagia dan lain-lain sebagainya macam-macam pemaknaan negatif sering dicapakn kepada pecinta *action figure.*

presepsi yang capkan kepada pencinta *action figure* sering di salah pahami oleh banyak orang pokok nya ketika melihat orang dewasa masuk ke sebuah toyshop yang isinya sebagian besar anak-anak sebagian orang mengartikan bahwa orang ini memimiliki sedikit keanehan dalam dirinya nya. Pemahaman yang salah dan setengah-setengah tentang *figure lovers* yang megakibat kan mereka selalu di anggap remeh.

Semakin banyak orang awam menarik kesimpulan tentang bahwa pencinta action figure adalah segerombolan orang yang memiliki prilaku yang aneh. Ditambah dengan penampilan mereka menggunakan pakaian yang berbau tokoh superhero disini sebagian orang presepsi bahwa mereka semua adalah sekelompok orang yang memiliki masah kecil yang kurang bahagia, mereka yang awam tentang figure lovers hanya melihat dari luar nya saja.

Sebenarnya figure lover hanya ingin menyalurkan hoby mereka yang awalnya mereka yang suka menonton serial animasi yang menonjolkan pemeran utama nya memiliki kekutan super dan meraka memiliki keiginan mempuayai tokoh pahalawan super dalam bentuk miniatur maka dari itulah muncul berbagai macam miniatur *action figure*.

Di kota bandung sendiri terdapat banyak komunitas *action figure* yang tersebar di seluruh kota bandung. Komunitas *action figure* ini sama dengan komunitas pada umumnya yang berankat dari konsep kepribadian yaiyu memiliki hoby yang sama kemudian melakukan interaksi sosial lahirlah sebuah kelompok social atau komunitas yang berfungsi sebagai wadah ekspresi serta media untuk menyampaikan ide-ide dan gagasa berpikir mereka. Selain itu komunitas ini juga befungsi sebagai tempat dimana para angotanya bebas untuk memilih action figure mana yang akan mereka koleksi selain itu Menurut pengamatan beberapa ahli di Jepang, orang Jepang juga memanfaatkan *action figure* ini sebagai sarana melatih keuletan dan kreatifitas. *Action figure* ini biasanya berupa rakitan *(model kit)* dimana si pembelinya harus merakit terlebih dahulu model kit tersebut, bahkan mengecatnya untuk mendapatkan sebuah action figure yang bagus. Belum lagi cara memposekannya sehingga menjadikannya sebuah action figure yang ‘hidup’. Tentunya ini juga membutuhkan keuletan dan kreatifitas seni, yang secara tidak langsung juga semakin terasah. Hal tersebut juga secara tidak langsung mengurangi kegiatan negatif di kalangan remaja di Jepang. Bahkan sekolah *modeling/sculpting* sangat banyak dan berkembang pesat.

Komunitas *Action figure* saat ini sudah dianggap sebagai sebuah komunitas yang berhungan dengan seni modern, sehingga sedikit banyak dapat memacu perkembangan seni modern di Indonesia, dimana komunitas ini tidak selalu berpatokan pada figure-figure super hero luar seperti super-man atau bat-man tetapi komunitas ini juga menjunjung tinggi seni tradisional. Yang dimana mereka juga mengakat karakter-karakter perwayangan seperti gatotkaca, bima, hanoman dan sebagainya .

Aktivitas yang dimiliki komunitas *action figure* tidak hanya berkaitan dengan action figure saja melaiankan social serta membangun usaha dari bawah seperti, *merchandise* dan *event,* sudah tentu activitas ini dari hasil komunikasi kelompok yang awal nya dari ide ide dan gagasan berpikir mereka.

Anggota dari komunitas *action figure* tidak hanya nongkrong atau sekedar ngobrol saja, tetapi mereka juga memiliki sikap solidaritas yang cukup besar hal ini terbukti dimana mereka menolong sesama anggota kelompok yang mengalami musibah dan mereka juga aktif dalam kegitan sosial seperti membantu korban bencana alam dengan cara melelang *action figure* mereka dan kemudian hasil nya disumbangkan kepada yang membutuhkan.

Rasa solidaritas yang di miliki oleh komunitas action figure ini muncul karena setiap individu masing-masing memiliki interaksi antar sesama anggota dengan baik , baik itu anggota resmi maupun non anggota komunitas. Adapun factor yang pendukung para anggota untuk membantu sesama yaitu tingkat kesandaran anggota bahwa manusia membutuhkan batuan dari orang lain. Pikiran dan perasaan sebagai isi pesan yang di sampaikan komunikator kepada komunikan, selalu menyatu secara terpadu secara teori tidak hanya pikiran saja atau perasaan saja. Masalahnya diantara pikiran dan perasaan itu yang dominan. Yang paling sering adalah pikiran yang paling dominan, jika perasaan yang mendominasi pikiran hanya dalam situasi tertentu. Maka sebab itu komunitas ini memiliki komunikasi kelompok yang solid baik sesama anggota maupun non anggota.

Berdasrkan penuturan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah para partisipan dari komunitas *action figure* membentuk kepribadian dan prilaku sehari-hari mereka terpengaruh dari fenomena komunikasi kelompok. Secara singkat dapat di tarik garis permasalahan tersebut dapat dibuat rumusanya sebagai”**FENOMENA KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS ACTION FIGURE DI KOTA BANDUNG**”.

**1.2 Fokus Penelitian**

Dari uraian latar belakang penelitian yang telah di paparkan di atas dapat di kemukakan suatu idetifikasi masalah sebagai berikut yaitu:

1. Apa yang menjadi daya tarik para partisipan memasuki/menerjuni komunitas *action figure*
2. Bagaimana komunitas *action figure* memaknai style diri atau penampilan mereka
3. Bagaimana langkah komunitas action figure untuk memajukan komunitas nya dikalangan masyrakat umum

**1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.3.1 Tujuan Penelitia**

1. Mengetahui daya tarik para partisipan memasuki/menerjuni komunitas *action figure*
2. Mengetahui makna dari style diri atau pun penampilan mereka
3. Mengetahui langkah komunitas *action figure* untuk memajukan komunitas di kalangan masyrakat umum

**1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu berkaitan dengan judul penelitian. Kegunaan ini terbagi menjadi dua bagian yaitu **Kegunaan Teoritis** dan **Kegunaan Praktis** yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi. Adapun jenis dari kegunaan penelitian yaitu:

**1.3.3 Kegunaan Teoritis**

Kegitan penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi dalam kajian ilmu komunikasi di bidang komunikasi kelompok, yaitu sebuah kajian komunikasi yang melibatkan tiga orang atau lebih sehingga terkumpul suatu presepsi yang sama

Suatu teori atau konsep yang dijadikan dasar penelitian berguna untuk membaca fenomena sosila sehingga suatu konsep atau teori ini berfungsi agar peneliti mengerti fenomena social yang terjadi. Peneliti ini berguna dan bermamfaat dalam komunikasi kelompok sehingga kita dapat mengetahui komunitas action figure yang sebenarnya.

**1.3.4 Kegunaan Praktis**

Diharapkan penelitian ini menjadi acuan untuk mengetahui sejauh mana objek(komunitas *actionfigure*) melakukan kegitan mereka sehari-hari dan menangkis anggapan miring dari presepsi orang yang selama ini di tujunkan kepada komunitas action figure

**1.4 Kerangka Teoritis**

Metodologi penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan study fenomenologi. Penelilitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasikan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai melalui prosedur statistic atau dengan cara kuantifikasi lainnya penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk meneliti kehidupan masyrakat, sejarah,tingkah laku,komunitas serta hubungan sosial dalam masyrakat.

Sebagai landasan untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka diperlukan kerangka pemikiran yang berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya, yaitu teori mengenai hal yang terkait dengan penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti.

Menurut mahsiswa **Schutz** tertaik dengan peembahasan kontruksi realitas secara social adalah **Peter Berger**. **Berger** mampu mangembangkan mampu mengembangkan model teoritis lain mengenai bagaimana mengembangkan dunia social terbentuk. Bersama **Thomas Luckman, Berger** menuangkan pemikiran tentang kontruksi. Social dalam bukunya yang **Berjudul The Social Construction Of Reality**. Mengutip darir faizal,lucman dan berger menyebutkan

**Bahwa seseorang hidup dalam kehidupannya mengembangkan suatu prilaku yang revretive. Yang mereka sebut sebagai kebiasaan (habits). Kebiasaan ini memungkinkan seseorang menagtasi suatu situasi secara otomatis. Kebiasaan ini juga berguna untuk orang lain. (kuswarno,2009;112)**

Dengan menarik dari inti pendapat **luckman**dan **berger** di atas. Bahwa pola kehidupan itu berawal dari kebiasaan sehari-hari. Bergaul didalam komunitas *action figure* dapat terbawa kedalam kehidupan sehari-hari. Dilihat dari sisi kemandirian dan filosofi komunitas. Tidak jarang para partisipan banyak mempengaruhui orang lain di luar komunitas. Mereka dengan pola komunikasi kelompoknya sering mempengaruhi orang-orang dalam prilaku sehari-hari.

Prilaku partisipan komunitas *action figure* sama seperti prilaku sosial lainnya dapat juga yang dikatan sebagai tindakan social schutz membuat model tindakan manusia melalui proses yang dinamakan tindakan tindakan **Alfred Schutz** menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi** menjelaskan:

**Menghubungkan antara pengetahuhan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran(2013:17)**

Kesamaan kutipan diatas dapat ditandai dengan adanya tindakan sosial dalam komunitas action figure tindakan partisipan merupakan tindakan sosial karena apa yang dilakukan partisipan harus mempertimbangkan prilaku orang lain, tidak berprilaku dengan maunya sendiri.

**Alfred Schutz** yang juga sosiologi dari jerman setuju dengan pemikiran tentang dasar pengalaman dan prilaku manusia (*human being*) dalam dunia sosial keseharian dalam sebagai realitas yang bermakna secra sosial *(socially meaningfull reality*). **Schutz** menyebutkan manusia sebagai “actor” ketika seseorang melihat dan mendengar apa yang dikatakn atau yang di perbuat actor dia akan memahami dunia dari makna tersebut. Dalam dunia sosial hal ini di sebut sebuah realitas interpretif.

Bagi **Alfred Schutz** dan pemahaman kaum fenomenologis dalam buku **Fenomenologi** yang di tulis **Kuswarno**, tugas utama analisis fenomenologis adalah:

**mengkontruksi dunia kehidapan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyrakat berbagai presepsi dasar mengenai dunia mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi(2009;110)**

Tanggapan peneliti dari kutipan di atas dapat mendentifikasikan bahwa manusia dalam kehidupannya di bentuk dari apa yang pernah mereka alami sendiri. Manusia ingi mengatualisakan dirinya dengan cara berinteraksi dan sosialisasi dengan linkungannya.

Dalam konteks fenomenologis, partisipan dalam komunitas action figure adalah para actor yang melakukan tindak sosial ( dalam komunitas) sehingga memiliki kesamaan dalam ikatan makna. Para actor ini memiliki sejarah yang dapat dilihat lebih mendalam. Mengikuti pemikairan **Alfred Schutz**, para actor mungkin memiliki daya tarik dari kedua motivasi: yaitu daya tarik untuk dan daya tarik karena tentu saja daya tarik ini akan menentuka penilaian terhadap dirinya yang statusnya sebagai kolektor *action figure.*

Daya tari seringk berkaitan dengan keinginan seseorang dalam menjalankan kehidupan. Banyak orang yang menjalakn kehidupannya sesuai dengan daya tarik yang mereka ingin. Seperti halnya komunitas *action figure* yang ada di bandung.mungkin banyak orang yang masih memandang sebelah mata. tetapi banyak juga orang masih memliki simpati pada komunitas ini karene merka mempunyai daya tarik unik yang tersendiri.

Dalam komunitas action figure, menarik untuk diketahui dan identifikasikan apa yang menjadi ciri khas mereka di lingkungan masyarakat seperti cara berpakaian biasa nya merka menggunkan baju-baju yang bertemakan superhero dan ada juga yang berpakaian biasa pada umumnya.

Konsep dari sebuah komunitas untuk memajukan komunitasnya dikalangan masyarakat umum, yang juga melahirkan banyak kreatifitas dalam menciptakan berbagai macam action figure yang tidak mungking muncul dengan sendirinya. Seperti komunitas *action figure* yang banyak melahirkan kreatifitas-kreatifitas baik secara individu maupun komunitas dan bagaimana pula para partisipan dari komunitas action figure dalam memajukan komunitasnya dikalangan masyrakat ynag lebih luas denagn orang-orang di luar komunitas.

Untuk memperjelas konsep kerangka pemikiran pada penelitian ini berikut alur penelitiannya.

**Bagan 1.1**

**Kerangka Pemikiran**

***Fenomena Komunikasi Kelompok Komunitas Action Figure Di kota Bandung***

**FENOMENOLOGI**

(Alfred shutz)

**FENOMENA**

Langkah komunitas *action figure* untuk memajukan komunitas dikalangan masyarkat

Daya tarik partisipan

Makna style diri atau penampilan mereka

**Sumber : Hasil Olahan Peneliti Tahun 2015**