

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi dan perkembangan zaman tahun 2019, banyak produk industri yang masuk ke Indonesia, salah satunya adalah produk mainan. Persaingan pasar untuk penjualan produk mainan sangat besar, dari pasar lokal dan mancanegara. Seiring perkembangan industrinya, mainan mampu melahirkan daya tarik tersendiri. Penggemarnya tidak dibatasi oleh usia, akan tetapi mayoritas berusia remaja dan orang dewasa. Bukan hanya anak-anak hingga orang dewasa, banyak *public* yang bisa dibilang sudah tidak muda menjadi pelaku, penggemar, dan penikmat dari industri mainan. Penggemar mainan ini memiliki rasa ketertarikan yang tinggi terhadap mainan.

Industri mainan semakin marak dan tumbuh berkembang di Indonesia. Dapat diamati dengan berbagai acara atau *event* yang digelar sebagai tanda bahwa industri mainan sudah semakin besar. Selama 1 tahun, kurang lebih di Indonesia ada 6 *event* dan pameran *toys* yang tersebar di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan masih banyak lagi. Dalam mewadahi dan memfasilitasi penggemar, pelaku dan penikmat mainan di Indonesia, banyak *event organizer* (EO) menggandeng distributor mainan mengadakan pameran dan *event*. Salah satunya *event* di Bandung mengadakan pameran mainan, hobi, dan UMKM Jabar 2019 menggandeng Mivhara

Event Organizer sebagai promotor. Didalamnya terdapat serangkaian acara, pameran *display* mainan dan penjualan mainan dari berbagai produk dan *merk* (Dellanita, 2019).

Pada saat *event* dan pameran yang berlangsung, banyak distributor yang menjajakan mainan sehingga penyebaran dan distribusi mainan sangat cepat. Dari banyaknya *event* dan pameran tersebut, beberapa *event* dan pameran yang diselenggarakan di Indonesia seperti Popcon Asia, Toys Frontier, Bandung Toys and Kids Expo, Bazaar Mainan, The Jakarta Toys and Comics Fair, Indonesia Comic Con, Hobbieest Week Fest, Diecastlicious, Gunpla Expo Indonesia, Indonesia Game Experience, Hobbycon 4.0, Indonesia Diecast Expo, Urban Toy Stage, BEKRAF Game Prime dan masih banyak *event* dan pameran yang lainnya (Admin, 2019).

Komunitas penggemar mainan di Indonesia sudah sangat berkembang. Dapat diamati dengan banyaknya komunitas yang mulai muncul dan menampakkan eksistensinya. Mereka mengembangkan dan membesarkan nama komunitas di berbagai daerah di Indonesia. Kota-kota besar menjadi sasaran dari distribusi mainan tersebut, sehingga pertumbuhan komunitas penggemar mainan ini sangat cepat. Sebagai contohnya Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan masih banyak lagi. Jenis mainan tersebut banyak diadopsi dari tayangan media hiburan seperti Film, Serial Anime, Manga/komik, *Cartoon*, dan masih banyak lagi. Sebagai contoh ada 7 tayangan media hiburan, seperti Tamiya, BeyBlade, Crush Gear, Digimon, Pokemon, B-Daman, Yu-Gi-Oh dan masih banyak lagi (Willy, 2017).

Pertumbuhan penikmat dan penggemar mainan di Yogyakarta mengalami perkembangan. Kondisi ini dapat diamati dengan mulai banyak bermunculan toko

mainan yang ada. Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan perkembangan mainan yang dapat dikatakan cepat. Banyaknya sesama penggemar mainan tersebut, menjadikan salah satu faktor penyebaran penggemar mainan semakin cepat. Mainan yang dimaksud adalah mainan berjenis *Action Figure*, *Diecast*, *Fixed Figure*, *Bricks*, *model Kits*, *Miniatur*, dan *Replica*. Dari semua jenis mainan tersebut, semuanya mempunyai penggemar sendiri-sendiri (Colony, 2016).

Semakin banyak penikmat dan penggemar mainan yang ada di Yogyakarta, maka lahir kelompok atau komunitas sesama penggemar mainan. Mereka mendirikan komunitas sebagai wadah atau tempat sesama penggemar mainan. Perkembangan komunitas di Yogyakarta dapat dibidang terus mengalami perkembangan. Berbagai macam komunitas yang ada di Yogyakarta semakin lama semakin banyak, ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu ketertarikan melihat aktivitas komunitas mainan melalui sosial media seperti Instagram, *fans page* yang ada di facebook dan chanel youtube. Banyak jenis dan ragam komunitas mainan yang ada di Yogyakarta, seperti SHF Indo, Vanguard, Jogja Street Mini 4WD, Yoyo Gank Jogja, Crush Gear Yogyakarta dan masih banyak lagi.

Penelitian ini mendeskripsikan pengertian Kelompok sebagai kumpulan orang-orang yang bersatu karena mempunyai identitas yang sama, yang terikat karena mempunyai perasaan dan kepentingan yang sama, sekaligus membedakan karakteristik mereka dengan orang-orang lain yang ada dalam masyarakat tempat mereka tinggal (Liliweri, Sosiologi & Komunikasi Organisasi, 2014, hal. 19). Sedangkan komunitas mempunyai arti kelompok sosial terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri

karena mempunyai kesamaan, misalnya, kebutuhan, kepercayaan, maksud, minat, bakat, hobi, dan kesamaan lainnya (Liliweri, 2014, hal. 18). Dapat diartikan bahwa komunitas atau kelompok adalah kumpulan dua orang atau lebih yang mempunyai maksud, tujuan, hobi, atau kesenangan yang sama.

Salah satu komunitas yang dijadikan obyek penelitian oleh peneliti di Yogyakarta adalah komunitas mainan Mini 4WD yang diadopsi dari serial anime Jepang, komunitas ini bernama Jogja Street Mini 4WD.

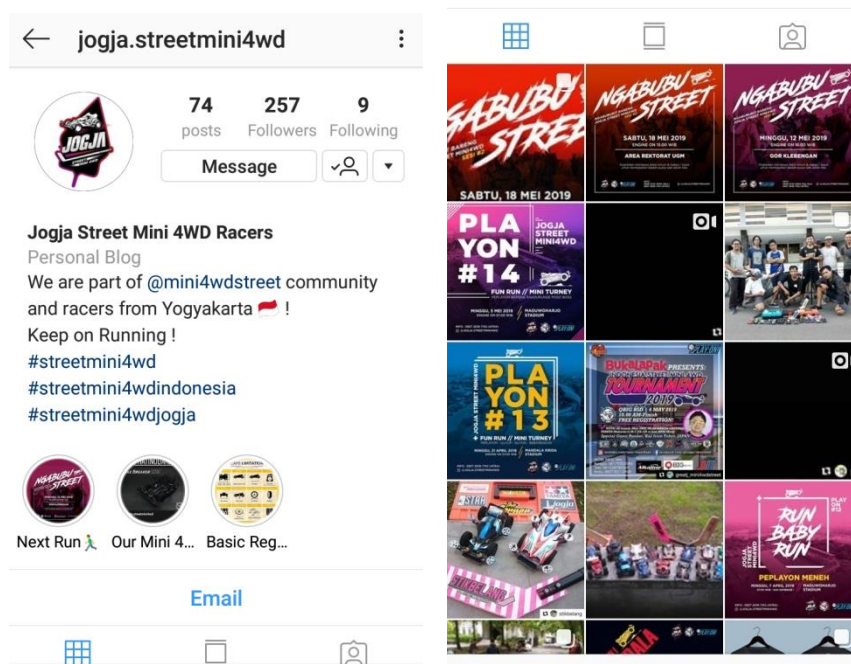


Gambar 1.1 Komunitas Jogja Street Mini 4WD

Mainan ini berasal dari brand Tamiya. Masuknya Tamiya pertama di Indonesia pada awal tahun 1990an, lebih tepatnya tahun 1989. Tamiya masuk pertama di Indonesia melalui Film anime yang diproduksi oleh Tamiya dengan menggandeng Shogakukan, perusahaan penerbit Jepang dengan membuat serial anime bertema Mini 4WD yang dikenal dengan judul Dash! Yonkuro pada era awal 1990an. Serial anime ini berkembang sampai pada tahun 1996an, dan menciptakan serial anime dengan judul

Let's & Go. Tamiya merupakan mainan rakitan yang dapat bergerak dengan menggunakan *battery*. Mainan ini sangat digemari oleh anak-anak pada era 1990an sampai pada era tahun 2000an. Sampai saat ini, Tamiya masih digemari oleh penikmatnya anak-anak muda tahun 1990an dengan mendirikan sebuah komunitas (Tahara, 2018).

Komunitas Jogja Street Mini 4WD tergolong komunitas yang masih muda, dengan usia komunitas yang belum ada satu tahun. Komunitas ini berdiri sejak tanggal 2 Desember 2019 dengan jumlah anggota pada saat itu sebanyak tujuh (7) orang. Memasuki tahun 2019, per bulan Maret jumlah anggotanya mencapai dua puluh tiga (23) orang. Penambahan anggota komunitas ini karena faktor keaktifan admin pada media sosial yang dimiliki, seperti *group* di sosial media Facebook dan *instagram*.



Gambar 1.2 Instagram Komunitas Jogja Street Mini 4WD

Keaktifan admin dalam menjalankan mengelola sosial media menjadi kunci berkembangnya komunitas Jogja Street Mini 4WD, karena di umur komunitas yang masih sangat muda orang awam belum begitu paham dan tahu tentang komunitas Jogja Street Mini 4WD. Keaktifan Komunitas Jogja Street Mini 4WD tidak hanya sekedar pada publikasi di sosial media, akan tetapi komunitas Jogja Street Mini 4WD rutin melakukan *runing* dalam jenjang waktu dua (2) minggu sekali.

Mainan sangat di gemari oleh anak-anak hingga usia dewasa, alasannya mempunyai bentuk, warna, desain, dan kegunaannya sebagai hiburan di waktu luang. Penggemar mainan tidak jarang memulai kesukaannya pada waktu remaja dan masuk usia dewasa. Alasannya sentimental akan masa anak-anak yang gemar dan suka akan mainan, kegemaran akan mainan, fanatisme kepada suatu mainan, dan berbagai latar belakang, para penggemar rela menyisihkan banyak uang untuk membeli mainan bahkan untuk mengkoleksi sebuah mainan dari berbagai macam, bentuk dan merek (Edwi, 2015).

Kini banyak anak remaja hingga dewasa memulai kesukaan ini walaupun mereka belum lama menjadi penggemar mainan. Biasanya orang-orang tertarik terhadap hobi ini karena dianggap menarik, atau karena menemukan mainan yang sesuai dengan spesifikasi yang mereka sukai. Selain ketertarikannya terhadap warna, bentuk, dan spesifikasi yang diinginkan, faktor lain yang mempengaruhi adalah cara bermain pada mainan yang dimiliki. Cara yang diperagakannya pun harus sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh produsen mainan tersebut, salah satunya adalah Street Mini 4WD dari Tamiya. Dalam permainan ini pemain menggunakan

guide stick sebagai alat untuk mengendalikan laju mobil tamiya. Cara bermainnya yaitu berlari untuk mengejar dan mengendalikan Mini 4WD agar sampai di garis *finish* (Fakry M. , 2019).

Kajian penelitian tentang komunitas penggemar mainan memiliki daya tarik tersendiri. Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan hal-hal menarik dari berbagai macam kegiatan yang dilakukan, baik internal maupun eksternal komunitas. Jurnal penelitian pertama dari Dio Rama Aditia, Zulisih Maryani, dan Oscar Samaratunga dengan judul Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:2 Dalam Fotografi Still Life, Jurnal Specta Volume 1 Nomor 1, Mei 2017: 13-22, diterbitkan oleh Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Dalam jurnal penelitian ini disebutkan bahwa diecast merupakan mobil mainan yang merupakan karya seni yang sangat indah. Melalui fotografi sangatlah menarik apabila keindahan mobil dapat divisualisasikan melalui fotografi (Oscar Samaratunga, 2017).

Jurnal penelitian kedua dari Christoforus Handy, Cok Gde Padmanaba dan Diana Tamrin dengan judul Perancangan Interior *Japanese Action Figure Centre* di Surabaya, Jurnal Intra Volume. 3, No. 2, (2015) 419-426, diterbitkan oleh Universitas Kristen Petra. Dalam jurnal penelitian ini disebutkan bahwa yang menjadi menarik adalah membuat *design interior* yang berbasis pada mainan *action figure*. Dalam *design interior* tersebut mengedepankan rasa rasa imajinatif saat para penggemar mainan datang untuk membeli mainan (Diana Tamrin, 2015)

Jurnal penelitian ketiga dari Muhamad Matahir dengan judul Pola Komunikasi Komunitas Laskar Sepeda Tua Pekanbaru dalam Mempertahankan Solidaritas

Kelompok, Jurnal JOM FISIP Volume 2 No.2 – Oktober 2015, di terbitkan oleh Universitas Riau. Dalam jurnal penelitian ini disebutkan melalui komunikasi akan terjadi interaksi yang dapat menyamakan persepsi, sehingga terbangun suatu solidaritas atau kesatuan kepentingan, simpati dan lain-lain. Melalui pola komunikasi dapat terlihat bagaimana Komunitas mempertahankan Solidaritas kelompok (Mahatir, 2015, hal. 3).

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada beberapa jurnal tentang pelaku, penikmat, penggemar mainan seperti yang sudah tertulis. Sudah ada kajian penelitian tentang penggemar mainan, akan tetapi penekanan untuk kajian penelitian pola komunikasi dalam komunitas penggemar mainan belum pernah dilakukan sebelumnya. Maka kajian penelitian yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada obyek pola komunikasi komunitas pada komunitas Jogja Street Mini 4WD.

Penelitian ini nantinya akan mendeskripsikan salah satu komunitas mainan yang ada di Yogyakarta yaitu Jogja Street Mini 4WD. Peneliti tertarik untuk menjadikan Jogja Street mini 4WD sebagai obyek penelitian, dengan meneliti bagaimana pola komunikasi komunitas Jogja Street Mini 4WD dalam membangun komunikasi yang baik terhadap komunitas yang diikuti, membuat mereka bertahan terus untuk menunjukkan eksistensi, dan perkembangan komunitas yang cepat . Ini faktor yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan Jogja Street Mini 4WD ke dalam obyek penelitian.

Peneliti memilih dan mengambil obyek penelitian tentang komunitas Jogja Street Mini 4WD dikarenakan faktor usia komunitas yang masih muda, dengan jumlah

anggota komunitas yang masih sedikit. Komunitas ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dapat ditandai dengan jumlah anggota komunitas yang semakin banyak. Berawal pada tanggal 2 Desember 2018 saat pertama kali mengadakan *runing* sekaligus komunitas ini berdiri, jumlah anggotanya sebanyak tujuh (7) orang dan data terakhir per bulan Maret 2019 anggotanya sudah mencapai dua puluh tiga (23) orang. Sehingga dari berbagai macam penelitian yang sudah dilakukan, penelitian ini menjadi menarik untuk diteliti.

Dilihat dari berbagai penelitian terdahulu, penelitian ini layak untuk diteliti. Sehingga bagaimana kemudian peneliti menekankan pada penelitian Pola Komunikasi Komunitas sebagai obyek penelitian, dari komunikasi komunitas yang terjalin antar anggota, maka akan terbentuk suatu *chemistry* antar anggota untuk mengembangkan komunitas yang di ikutinya.

B. Rumusan Masalah

Menarik untuk dibahas, karena pada dasarnya setiap kelompok atau komunitas memiliki cara sendiri untuk berkomunikasi dalam komunitasnya sendiri. Komunitas Jogja Street Mini 4WD memiliki cara sendiri untuk berkomunikasi antar anggotanya, sehingga menarik untuk peneliti mengetahui Bagaimana pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas Jogja Street Mini 4WD, sehingga muncul pertanyaan:

Bagaimana pola komunikasi pada komunitas Jogja Street Mini 4WD yang ada di Yogyakarta?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi penggemar mainan Mini 4WD yang terjadi di dalam komunitas Jogja Street Mini 4 WD di Yogyakarta.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan salah satu penerapan dari teori ilmu komunikasi, khususnya penerapan teori pola komunikasi dalam komunitas Jogja Street Mini 4WD yang akan menjadi referensi dan literasi tentang pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat mendeskripsikan, menambah referensi dan melengkapi penelitian sebelumnya tentang pola komunikasi komunitas. Penelitian ini dapat menjadi sumbangsih bagi pengamat, masyarakat dan mahasiswa untuk dapat mengembangkan penelitian tentang pola komunikasi komunitas.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian tersebut, dapat diidentifikasi pola komunikasi yang dapat dipelajari dari penerapan pola komunikasi komunitas Jogja Street Mini 4WD. Harapannya dapat menjadi bahan referensi bagi pengamat, masyarakat, dan mahasiswa untuk memperkuat hubungan di dalam sebuah komunitas melalui pola komunikasi yang baik.

E. Kerangka Teori

1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi memiliki beberapa pengertian, menurut Djamarah pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk atau pola yang berhubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004, hal. 1). Maksud dari pola komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan terhadap dua orang atau lebih dengan cara yang tepat agar dapat dipahami.

Menurut Gunawan (2013) pola komunikasi didefinisikan sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses mengkaitkan dua komponen yaitu gambaran atau rencana yang menjadi langkah-langkah pada suatu aktivitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan antar organisasi ataupun juga manusia (Gunawan H. , 2013, hal. 223)

Berbeda dengan pandangan Sunarto (2006) yang mendefinisikan arti pola komunikasi sebagai dimensi pola komunikasi terdiri dari dua macam, yaitu pola yang berorientasi pada konsep dan pola yang berorientasi pada sosial yang mempunyai arah hubungan yang berlainan (Santosa, 2015, hal. 497)

Setiap individu mempunyai pola komunikasi yang berbeda disetiap kelompok dan tidak akan sama di setiap kelompok tempat individu tersebut berada. Dalam ruang lingkupnya pola komunikasi tidak terjadi hanya kepada

individu terhadap individu lainnya, akan tetapi dapat mencakup wilayah kelompok lainnya. pengertian pola komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai bentuk saat terjadinya proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Pola komunikasi yang dimiliki oleh seseorang akan berbeda dengan pola komunikasi yang dimiliki oleh orang lain yang berasal dari kelompok lain (Ida Wiendijarti, 2012, hal. 410)

Pola komunikasi pada penelitian Komunitas Jogja Street Mini 4WD menekankan pada komunikasi antar anggota komunitas. Seperti yang dikemukakan oleh Ronald Adler dan George Rodman bahwa kelompok atau group merupakan sekumpulan kecil orang yang saling berinteraksi, biasanya tatap muka dalam waktu yang lama guna mencapai tujuan tertentu (Daryanto, Teori Komunikasi, 2014).

Pola komunikasi antar anggota yang terjadi didalam komunitas sangatlah di perlukan, agar dapat mengetahui setiap masalah dan tujuan yang hendak dicapai. Dalam komunikasi antar anggota komunitas biasanya dilakukan secara tatap muka, kondisi ini dilakukan oleh anggota kelompok secara sadar karena topik pembicaraan dapat dipahami dan mempunyai tujuan tertentu.

2. Komunitas dan Budaya Pop

Komunitas merupakan sekumpulan orang yang berkumpul dan mempunyai maksud tujuan yang sama serta mempunyai hobi dan kesamaan sifat. Para ahli mengungkapkan seperti Spradley (1985) Komunitas sebagai sekumpulan orang yang saling bertukar pengalaman penting dalam hidupnya, kemudian Koentjaraningrat (1990) Komunitas sebagai suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah nyata dan berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat, serta terikat oleh rasa identitas suatu komunitas, dan yang ketiga Riyadi (2007) Komunitas adalah kelompok dari masyarakat yang tinggal di suatu lokasi yang sama dengan dibawah pemerintahan yang sama, area atau lokasi yang sama di mana mereka tinggal, kelompok sosial yang mempunyai *interest* yang sama (Harnilawati, 2013, hal. 1-2).

Dalam kebutuhannya manusia memerlukan komunitas sebagai wadah untuk berkumpul, sehingga dapat menyalurkan maksud dan tujuan dengan sesama individu yang mempunyai pemikiran dan sifat yang sama. komunitas diartikan sebagai kelompok sosial terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri karena mempunyai kesamaan, misalnya, kebutuhan, kepercayaan, maksud, minat, bakat, hobi, dan kesamaan lainnya (Liliweri, 2014, hal. 18).

Pembahasan tentang komunitas tidak terlepas dari penggambaran kelompok yang memiliki minat dan tujuan agar terwujud secara bersama dalam aktivitas keseharian. Sebagaimana diungkapkan oleh Kotarba dan

Vanini dalam *Understanding Society through Popular Music* (2009). Didalam buku tersebut komunitas diartikan merujuk pada jaringan dari sekelompok orang yang berafiliasi bersama dalam satu kesatuan untuk saling saling memahami, berinteraksi, dan memiliki gaya hidup (Djaya, 2006, hal. 52)

Komunitas sebagai kelompok dengan beberapa orang yang saling berinteraksi. Dalam ilmu sosiologi, komunitas memiliki empat ciri utama. Dalam bukunya Jasmadi (2018), seperti Adanya keanggotaan di dalamnya. Tidak mungkin ada komunitas tanpa ada anggota didalamnya, Adanya saling mempengaruhi. Anggota-anggota komunitas bisa saling mempengaruhi satu dengan lainnya, adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antar anggota dan adanya ikatan emosial antar anggota (Jasmadi, 2008, hal. 16).

Ciri-ciri yang telah dikemukakan adalah hal yang harus ada didalam sebuah komunitas. Akan tetapi terdapat satu ciri penting dari sebuah komunitas yang harus dipahami dan dilakukan oleh setiap anggota komunitas. Ciri tersebut adalah bahwa interaksi antar anggota berlangsung dalam intensitas dan frekuensi yang tinggi, saling mengenal, saling menolong, dan kerja sama (Waluya, 2007, hal. 52)

Komunitas dan kelompok merupakan satu komponen yang terikat. Melalui bukunya (Ridwan Effendi, 2006, hal. 86) menyebutkan bahwa *community* atau komunitas (masyarakat setempat) merupakan bagian kelompok (*society*) dalam lingkup yang lebih kecil, serta mereka lebih terikat oleh tempat

(teritorial). Dalam bukunya, mereka menjelaskan ada dua unsur dari komunitas, yaitu:

- a. Unsur pertama dari komunitas adalah adanya wilayah atau lokalitas. Suatu komunitas pasti mempunyai lokalitas atau tempat tinggal tertentu. Meskipun suatu kelompok manusia mereka adalah pengembara, tetapi pada suatu saat tertentu mereka menempati wilayah tertentu.
- b. Unsur kedua dari komunitas adalah perasaan saling ketergantungan atau saling membutuhkan. Perasaan anggota masyarakat setempat dengan anggota lain didasari adanya persamaan tempat tinggal. Unsur perasaan muncul karena anggota komunitas memposisikan dirinya sebagai bagian dari kelompok lain yang lebih besar.

Lahirnya komunitas salah satunya di pengaruhi oleh penggemar atau penikmat Budaya Pop yang berkumpul dalam satu wadah. Pelaku penggemar Budaya Pop mengadopsi dari budaya massa yang ada. Budaya pop atau budaya populer (seringkali dikaitkan dengan budaya massa) jauh lebih menyebar dan mudah diakses oleh semua orang. Kepentingan pokok dari budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik, film, olah raga, dan gaya berpakaian atau *fashion*. Menurut Sullivan, dkk (1996) segala produk budaya yang secara sengaja dibuat sesuai selera orang kebanyakan dapat disebut sebagai budaya populer. Oleh karena itu secara sederhana Sullivan

mengartikan budaya populer sebagai bentuk budaya yang disukai orang banyak (Lucky Helmi, 2010, hal. 72-73).

Komunitas dan Budaya Pop saling terikat dan berkaitan, karena dengan adanya Budaya Pop masyarakat yang memiliki kesamaan akan berkumpul dan secara tidak langsung akan membuat atau mendirikan komunitas dengan sesama penggemar budaya pop. Dalam buku Strinati (2004) McDonald menyebutkan sebagai sebuah kekuatan dinamis, yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan. Budaya populer pada awalnya bertindak sebagai *counter culture* yang melawan kemapanan, memberikan alternatif bagi sebuah masyarakat yang berubah, kemudian menjadi "pemersatu" unsur-unsur masyarakat yang terpisahkan oleh kelas dan status sosial ke dalam satu komunitas massa (Vidyarini, 2008, hal. 30).

Komunitas dalam konteks penelitian ini merupakan bagian dari *fans culture* atau budaya penggemar, karena lahir dan ada dari beberapa orang penggemar budaya pop yang berkumpul menjadi dalam satu wadah. Budaya penggemar dapat diartikan sebagai bagian paling tampak dari khalayak teks dan praktik budaya pop. Kelompok penggemar berada di bawah tatapan kritis *cultural studies*. Menurut Jenkins, ada tiga ciri utama yang menandai mode pemberian (makna) budaya penggemar dalam teks-teks media : (1) Cara penggemar menarik teks mendekati ranah pengalaman hidup mereka, (2) Peran yang dimainkan melalui pembacaan kembali dalam budaya penggemar, (3)

Proses yang dengannya informasi program dimasukkan ke dalam interaksi sosial yang terus-menerus. Budaya penggemar juga berkenaan dengan produksi media (Parmadie, 2015, hal. 56)

F. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma membantu merumuskan tentang apa yang harus dipelajari, persoalan-persoalan apa yang mesti dijawab, bagaimana seharusnya menjawabnya, serta aturan-aturan apa yang harus diikuti dalam menginterpretasikan informasi yang dikumpulkan dalam rangka menjawab persoalan-persoalan tersebut (Endraswara, 2006, hal. 9-10).

Maka penelitian Pola Komunikasi Komunitas Jogja Street Mini 4WD akan menggunakan paradigma interpretif. Menurut Deacon (1999) dan para ahli mendeskripsikan metode interpretif untuk penyelidikan terhadap cara manusia memaknai kehidupan sosial mereka, serta bagaimana manusia mengekspresikan pemahaman mereka melalui bahasa, suaran perumpamaan, gaya pribadi, maupun ritual sosial (Immy Holloway C. D., 2002, hal. 5).

Oleh sebab itu paradigma interpretif dapat digunakan untuk mendeskripsikan pola komunikasi penggemar mainan Mini 4WD yang ada di dalam komunitas Jogja Street Mini 4WD di Yogyakarta.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan meneliti bagaimana pola komunikasi penggemar mainan Mini 4WD pada komunitas Jogja Street Mini 4WD di Yogyakarta. Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian kualitatif, sebagai cara untuk menggambarkan pola komunikasi yang ada di dalam komunitas tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian ini dipilih karena dinilai telah sesuai untuk mendeskripsikan pola komunikasi komunitas Jogja Street Mini 4WD, karena dalam penelitian ini peneliti akan menjawab rumusan masalah dengan data kualitatif, seperti menjawab pertanyaan, atau data-data yang didapat dari informan.

Penelitian kualitatif secara umum tidak menggunakan angka sebagai penentu dari hasil penelitian. Penelitian ini menekankan data yang didapat seluruhnya dari informan yang menjadi obyek penelitian. Definisi penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menekankan kepada analisis non-numerik dan analisis interpretatif terhadap fenomena sosial. Penelitian ini tidak menggunakan model-model matematik, statistik, atau komputer. Proses pengumpulan dan pengolahan data dapat menjadi sangat peka dan pelik, karena informasi yang dikumpulkan dan diolah harus tetap obyektif dan tidak dipengaruhi oleh pendapat peneliti sendiri (Kadri, 2018, hal. 28)

Deskriptif kualitatif merupakan penelitian dengan menggunakan teknik analisis untuk menggambar sebuah obyek penelitian. Deskriptif kualitatif

mempunyai arti bahwa data tersebut berupa teks. Karena untuk menangkap arti yang terdalam tidak mungkin diperoleh hanya dalam bentuk angka, karena angka sendiri itu hanyalah simbol. Simbol tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Analisis data yang baik haruslah sedekat mungkin dengan tempat dimana data itu diambil (Raco, 2010, hal. 60).

3. Kriteria Informan

Informan menurut Lexy J. Moleong (2018) merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal. Sebagai anggota tim dengan kebaikannya dan dengan kesuka-relaannya ia dapat memberikan pandangan dari segi orang-dalam tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian tersebut. Lexy J. Moleong juga menyatakan bahwa adanya persyaratan untuk menentukan seorang informan, yaitu ia harus jujur, taat pada janji, patuh pada peraturan, suka berbicara, tidak termasuk anggota salah satu kelompok yang bertikai dalam latar penelitian, dan mempunyai pandangan tertentu tentang peristiwa yang terjadi (Moleong L. J., 2018, p. 132)

Selanjutnya penentuan informan yang di jabarkan oleh (Suwendra, 2018, p. 143) hanya ada dua cara yaitu : (1) cara penentan subyek peneltian berdasarkan tujuan (*purposive sampling*) dan (2) cara penentuan subyek penelitian dengan teknik bola salju (*snow ball sampling*). Biasanya selalu diterapkan secara terkombinasi, karena memudahkan untuk *cross check* hasil penelitian berdasarkan perbedaan cara di dalam mengumpulkan data. Yang perlu diingat adalah tidak ada *sampling* acak (*random sampling*) di dalam penelitian kualitatf. Ada beberapa saran yang harus diperhatikan di dalam menentukan informan, yakni:

- a. Sampel bertujuan tidak boleh ditentukan atau ditarik semuanya sebelum penelitian dilakukan
- b. Penentuan sampel dilakukan secara beruntun, hasil pengumpulan data pada satuan sample dianalisis dulu, baru dilakukan penentuan satuan sample berikutnya
- c. Penentuan sampel didasarkan pada fokus penelitian
- d. Penarikan sampel akan diakhiri, apabila informasi yang diperoleh sudah mencapai tahap kejenuhan atau terjadi pengulangan-penguangan informasi.

Peneliti menarik kriteria informan terhadap komunitas Jogja Street Mini 4WD dengan menggunakan *Snow Ball Sampling*. Informan yang dipilih merupakan anggota komunitas yang masuk dalam kriteria informan yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu:

- a. Orang yang bergabung di dalam komunitas Jogja Street Mini 4WD.
- b. Orang yang sudah bergabung di dalam komunitas minimal tiga bulan.
- c. Orang yang menginisiasi mendirikan komunitas.
- d. Orang yang berpartisipasi mendirikan komunitas.
- e. Orang yang mengikuti *run* saat pertama di Yogyakarta.

4. Teknik Pengambilan Penentuan Informan

Teknik pengambilan penentuan informan yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan sumber data dari informan. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *snowball sampling*. Teknik tersebut memudahkan peneliti untuk mencari sumber data dari informan, karena teknik *snowball* tidak mengacu pada seorang individu akan tetapi dari beberapa orang yang masuk dalam kriteria informan. Jika dari beberapa orang tersebut peneliti belum bisa mendapatkan data yang sesuai maka peneliti mencari informan hingga kebutuhan sumber data yang diperlukan telah terpenuhi. Teknik *snowball sampling* mempunyai pengertian teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit itu tersebut belum

mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel sumber data semakin besar, seperti bola salju yang menggelinding, lama-lama menjadi besar (Sugiyono, 2005, hal. 54).

5. Teknik Pengambilan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Creswell, 2010, hal. 266-270) dalam bukunya menyebutkan ada beberapa teknik, yaitu:

a. Observasi kualitatif

Merupakan observasi yang didalamnya Peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Para peneliti juga dapat terlibat dalam peran-peran yang beragam, mulai dari sebagai non partisipan hingga partisipan utuh. Maksud dari observasi kualitatif dapat di gambarkan secara sederhana sebagai peneliti langsung turun ke lapangan untuk melihat aktivitas dan pola komunikasi dari komunitas Jogja Street Mini 4WD. Peneliti dapat ikut terlibat kedalam aktivitas dan komunikasi yang dilakukan oleh seluruh anggota komunitas.

b. Wawancara Kualitatif

Peneliti dapat melakukan *face-to-face interview* (wawancara berhadap-hadapan) dengan partisipan, mewawancarai mereka dengan telepon, atau terlibat dalam *focus group interview* (*interview* dalam kelompok tertentu) yang terdiri dari enam sampai delapan partisipan per kelompok. Dapat dijelaskan secara sederhana bahwa peneliti dapat secara langsung melakukan tanya jawab terhadap informan atau dapat dengan cara tanya jawab melalui telepon jika informan yang di butuhkan sedang berada di tempat dan jarak yang jauh, dan dapat bergabung dalam *group* saat wawancara.

c. Materi audio dan visual

Data ini bisa berupa foto, obyek-obyek seni, videotape, atau segala jenis suara/bunyi. Dalam penelitian yang dilakukan cukup menggunakan foto atau gambar yang di ambil oleh peneliti sebagai data pendukung aktivitas yang dilakukan oleh komunitas Jogja Street Mini 4WD.

G. Analisis Data

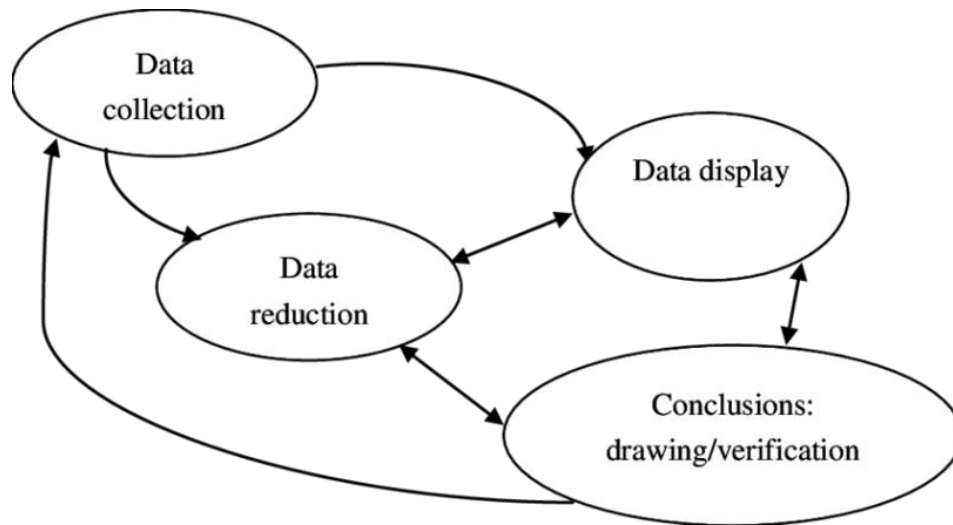
Penelitian kualitatif, analisis data dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, saat melakukan penelitian di lapangan sampai dengan menulis hasil penelitian. Analisis data dilakukan sejak menentukan fokus penelitian sampai pada tahap akhir yaitu penulisan laporan penelitian. Dapat diartikan secara sederhana, yaitu analisis data dilakukan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai.

Rumusan tersebut dapat ditarik pengertian analisis data yaitu analisis data bermaksud pertama-tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, biografi, artikel, dan sebagainya. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikannya (Moleong L. J., 2002, hal. 103)

Dalam buku karya Tohirin (2012) terdapat beberapa peneliti yang mengungkapkan definisi analisis data. Pertama Muhadjir (1998) mengungkapkan analisis atau penafsiran data merupakan proses mencari dan menyusun atur secara sistematis catatan temuan penelitian melalui pengamatan dan wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang fokus yang dikaji dan menjadikan sebuah temuan untuk orang lain, mengedit, mengklarifikasi, mereduksi dan menyajikannya. Kedua dari Patton dan kartini (1990) analisis atau penafsiran data merupakan proses mengatur data, menyusun atur data kedalam pola, mengategorikan dan kesatuan uraian

mendasar. Ketiga dari Lexy (2004) analisis perbincangan data merupakan proses menyusun atur data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sedemikian rupa sehingga dapat ditemukan tema dan dirumuskan hipotesis sebagaimana tuntutan data (Tohirin, 2012, hal. 141)

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti menggunakan Model Miles and Huberman. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dilakukan sejak pertama menentukan fokus penelitian sampai penulisan akhir laporan. Teknik pengambilan data utama yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara. Dalam buku Prastowo (2012) Model Miles and Huberman merupakan model analisis interaktif, yang dapat menunjang wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan. Dalam buku yang sama, Miles and Huberman (2007) mengungkapkan ada tiga proses untuk menganalisis, yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan atau verifikasi (Prastowo, 2012, hal. 242).



Bagan 1.3 Bagan Model Analisis Interaktif Miles and Huberman

(Diadaptasi dari Andi Prastowo, 2012:243)

Bagan model analisis Miles and Huberman mempermudah peneliti untuk memahami proses interaktif yang terjadi dalam wawancara yang dilakukan kepada informan. Berikut pengertian dari tiga (3) proses bagan model analisis interaktif milik Miles and Huberman, yaitu sebagai berikut:

1. Proses I : Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaan, pengeabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data ini berlangsung secara terus-menerus selama proyek yang beorientasi pada kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berjalan, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat

ringkasan, mengode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi dan memo). Reduksi data ini berjalan hingga penelitian di lapangan berakhir dan laporan akhir lengkap tersusun (Prastowo, 2012, hal. 242-243).

Analisis yang dikerjakan peneliti selama proses reduksi data adalah, misalnya melakukan pemilihan tentang bagian data mana yang dikode, mana yang dibuang, pola-pola mana yang meringkas sejumlah sejumlah bagian yang tersebar, dan cerita-cerita apa yang sedang berkembang. Semua itu juga disebut pilihan-pilihan analitis. Sementara itu, data kualitatif dapat disederhakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, seperti melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam suatu pola yang lebih luas dan sebagainya. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi (Fauzan Almanshur, 2014, hal. 307-308)

2. Proses II : Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian, kita

akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang kita dapat dari penyajian-penyajian tersebut (Prastowo, 2012, hal. 244)

Peneliti sekaligus sebagai penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan memnentukan, apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis berguna. Namun, yang perlu diperhatikan oleh peneliti pemula bahwa bentuk penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan teks yang bersifat naratif. Jadi, dalam melakukan penyajian data, selain menggunakan teks naratif, juga berupa grafik, matriks, *network* (jejaring) dan *chart* (Fauzan Almanshur, 2014, hal. 309)

Penyajian data yang digunakan oleh peneliti merupakan berbentuk teks naratif, dikarenakan penelitian yang berlangsung singkat dan peneliti pada penelitian Pola Komunikasi Komunitas Jogja Street Mini 4WD masih tergolong pemula.

3. Proses III : Menarik Kesimpulan

Dalam bukunya Sugiyono (2007) kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi, jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang

valid dan konsisten saat kita kembali kelapangan mengumpulkan data, kesimpulan yang kita kemukakan adalah kesimpulan yang kredibel dan terpercaya. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sejak semula, tetapi mungkin juga tidak karena seperti telah penulis kemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah pada penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah kita berada di lapangan (Prastowo, 2012, hal. 250)

H. Pengujian Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dapat dilakukan dengan menggunakan Triangulasi. Menurut Dezin (1978) dalam buku (Tohirin, 2012, hal. 73-74) ada empat macam triangulasi dalam penelitian kualitatif, yaitu:

1. Penggunaan sumber

Caranya antara lain pertama membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, kedua membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi, ketiga membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu, kemudian membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang berpendidikan rendah, menengah dan tinggi,

orang berbeda, dan pemerintahan, dan kelima membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi dengan metode

Caranya dengan pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

3. Triangulasi dengan Peneliti

Adalah dengan cara memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data.

4. Triangulasi dengan Teori

Makna lainnya adalah penjelasan banding (*rival explanation*).

Dalam hal ini, jika analisis telah menguraikan pola, hubungan dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis, maka penting sekali untuk mencari tema atau penjelasan pembanding atau penyaing. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara induktif atau logika. Indukti adalah dilakukan dengan cara menyertakan usaha pencarian cara lainnya untuk mengorganisasikan data yang barangkali mengarahkan kepada upaya penemuan penelitian lainnya. secara logika adalah dilakukan dengan jalan memikirkan kemungkinan logis

lainnya dan kemudian melihat apakah kemungkinan-kemungkinan itu dapat ditunjang oleh data. Jika peneliti membandingkan hipotesis pembandingan dengan penjelasan pembandingan, bukan berarti ia menguji atau meniadakan alternatif itu. Justru peneliti mencari data yang menunjang pembandingan itu. Jika peneliti gagal menemukan “bukti” yang cukup kuat terhadap penjelasan alternatif dan justru membantu peneliti dalam menjelaskan derajat kepercayaan atau hipotesis asli, hal ini merupakan penjelasan “utama” peneliti. Melaporkan hasil penelitian disertai penjelasan akan meningkatkan derajat kepercayaan (Moleong L. J., 2002, hal. 179)

I. Sistematika Penulisan

Bab I berisi pendahuluan penelitian yang akan menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah yang akan dipecahkan, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teori yang digunakan untuk membantu alur berfikir, metode penelitian yang digunakan untuk menganalisa dan sistematika penulisan dari penelitian.

Bab II menjelaskan tentang sejarah, perkembangan dan profil dari komunitas Jogja Street Mini 4WD di Yogyakarta.

Bab III Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif akan mendeskripsikan secara mendetail pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas dengan merujuk pada tinjauan pustaka yang ada.

Bab IV Berisikan kesimpulan dan hasil penelitian yang berusaha menjawab rumusan masalah akan di deskripsikan secara singkat.