

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia adalah makhluk hidup yang saling bergantung satu sama lain yang kerap dikatakan sebagai makhluk yang tidak mampu melakukan segala sesuatunya dengan sendiri, maka dari itu sesama manusia saling membutuhkan untuk dapat memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Mulai dari Ekonomi, Budaya dan tentunya kebutuhan sosial. Dalam kehidupan bersosial manusia melakukan interaksi untuk bertukar pesan dengan mengharapkan *feedback* (umpan balik) yang sesuai dengan harapan mereka. Proses interaksi dimana komunikasi terjalin antara dua orang atau lebih biasa disebut dengan komunikasi interpersonal. Proses yang terjalin dalam komunikasi ini dapat disampaikan melalui interaksi yang formal maupun informal (Devito, 2011).

Komunikasi interpersonal yang terjadi dalam kehidupan sosial biasanya terjadi karena memiliki kesamaan dan tujuan yang sama dan dilakukan secara intens, seiring dengan intensnya komunikasi yang terjadi antara beberapa orang tersebut mereka membuat sebuah wadah, wadah ini memiliki tujuan dalam menyatukan setiap orang yang memiliki kesamaan seperti mereka, wadah ini sering kita sebut dengan komunitas. Komunitas merupakan tempat berkumpulnya orang dengan minat dan tujuan yang sama. Komunikasi merupakan kunci terbentuknya sebuah komunitas. Jika komunikasi tidak terjalin dalam komunitas dengan baik maka tidak akan mampu mempertahankan komunitasnya. Komunitas menjadi sebuah wadah interaksi bagi para anggota komunitas. Anggota komunitas melakukan interaksi untuk mendapatkan informasi.

Saat ini kita dapat menemukan berbagai macam komunitas di Indonesia, salah satunya adalah komunitas yang terbentuk karena beberapa orang memiliki kesamaan dalam hobi. Hobi merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan saat luang untuk menenangkan pikiran atau hanya sekedar memuaskan hasrat individu akan sesuatu. Hobi sendiri merupakan sesuatu yang dapat memberikan kesenangan tersendiri bagi beberapa orang seperti berolahraga, membuat sesuatu dan mengoleksi barang. Lazimnya orang-orang mempunyai hobi yaitu mengoleksi barang, karena mereka beranggapan bahwa suatu barang memiliki *value* tersendiri bagi pengoleksi barang atau biasa disebut kolektor ini umumnya mengoleksi barang karena beberapa alasan, ada yang mengoleksi barang karena berdasarkan rasa suka

karna keunikan barang tersebut, dan ada yang mengoleksi barang karna tertarik dengan nilai sejarah yang dimiliki barang tersebut

Bagi beberapa orang mereka mengumpulkan barang tertentu karena ketertarikan akan barang tersebut ada juga yang mengumpulkan karena barang tersebut memiliki sebuah makna tersendiri, biasanya para pengoleksi barang disebut dengan istilah kolektor, menurut KBBI kolektor yakni seseorang yang mengumpulkan barang untuk dikoleksi. Para kolektor biasanya mereka tergabung dalam sebuah komunitas untuk lebih mudah dalam berbagi informasi. Komunitas ini biasanya biasanya menetap di satu daerah, kita bisa mengambil contoh salah satu daerah di Indonesia yaitu Bandung.

Bandung merupakan salah satu kota dengan jumlah komunitas terbanyak dan juga salah satu kota besar yang menampung beragam komunitas dengan segala keunikannya. Ridwan Kamil sebagai Wali Kota Bandung tahun 2016 menyebutkan setidaknya terdapat 5000 komunitas di Bandung mulai dari komunitas ekonomi, lingkungan, sosial dan hobi yang terbentuk karena kultur warga Bandung yang gemar berkumpul. Selain menjalin hubungan dan saling mendukung, suatu komunitas menjadi sarana informasi yang memudahkan masing-masing individu didalamnya (Rosadi, 2016).

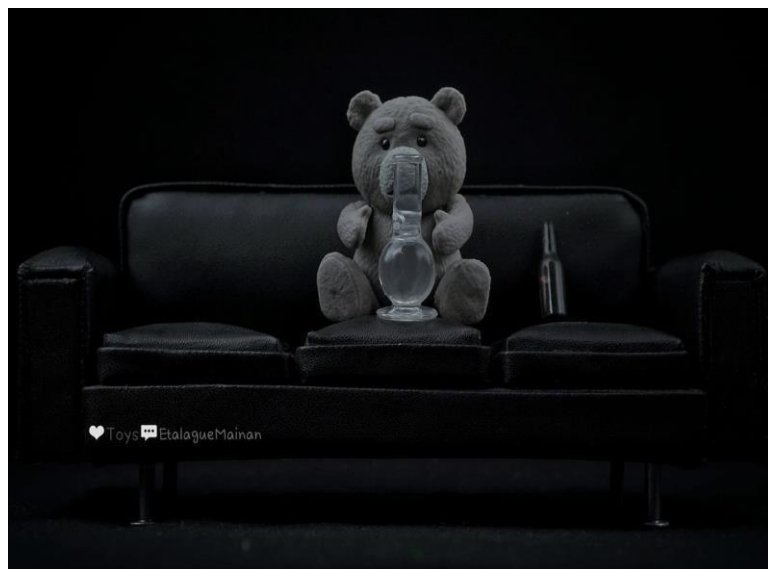
Pada dasarnya masyarakat sudah memahami konsep komunitas karena masyarakat itu berdampingan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan dari interaksi yang secara terus menerus. Hasim mengatakan sebuah masyarakat tidak terbentuk secara langsung, namun sebelum menjadi masyarakat harus diawali dengan beberapa kelompok, yang hidup di daerah yang sama dalam waktu yang lama, serta memiliki kepentingan bersama (Deari & Balla, 2013). Salah satu komunitas hobi adalah komunitas Toys Portal Indonesia, Komunitas yang terbentuk atas dasar kesamaan minat dan memiliki tujuan yang sama.



Gambar .1 Ilogo komunitas

Toys Portal Indonesia adalah komunitas pecinta mainan, rumah untuk para kolektor mainan dan *Toysgrafer* ( nama untuk fotografer yang khusus memfoto mainan).terbentuk di Bandung pada tahun 2016 mereka terbentuk karena memiliki hobi yang sama yaitu mengoleksi mainan *Toysphotography* (Fotografi mainan), mainan yang koleksi adalah mainan dengan berbagai macam jenis seperti *Action figure, Figma, Statue, lego* dan lain lain.

Hasil foto yang berhasil mereka dapat seolah memberikan kesan hidup kepada objek mereka, seolah mainan itu ingin menyampaikan pesan *Toysgrafer*.

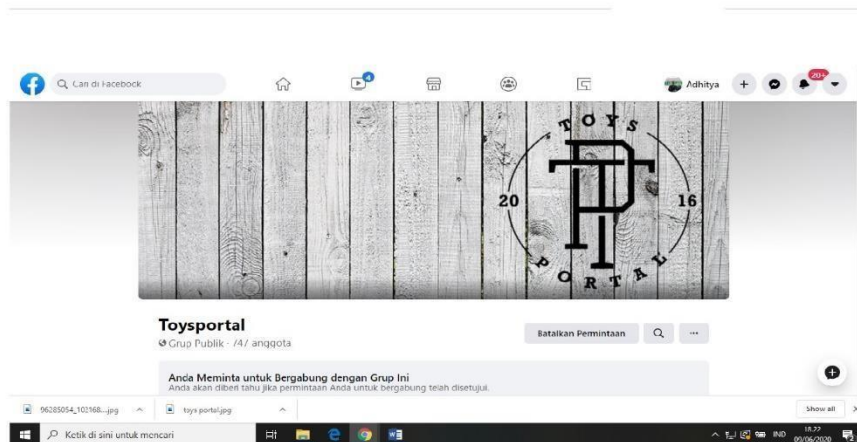


Gambar .1 2 Hasil foto anggota komunitas

**Sumber:** (Facebook Hendra Aether)

Komunitas ini mampu mengubah stigma mayoritas orang tentang mainan yang awalnya mainan hanya untuk anak-anak tapi komunitas ini mengubah stigma

tersebut. Member Toys Portal Indonesia sudah sebanyak 747 yang tergabung dalam grup di jejaring media sosial Facebook.



Gambar .1 3 Grup facebook komunitas

**Sumber:** (Facebook Toys Portal Indonesia)

Grup Facebook Toys Portal Indonesia juga memiliki member aktif sebanyak 130 orang dengan skala usia dari 18 tahun hingga 51 tahun masing-masing member memiliki latar belakang yang berbeda-beda seperti mahasiswa, wiraswasta, ASN, pegawai. Mereka memiliki agenda bulanan yaitu berkumpul bersama di *Homebase* mereka di Coffeelense Bandung, untuk sekedar bersilaturahmi, melakukan kegiatan jual beli mainan dan sharing masalah *Toysphotography*. selain acara kumpul rutin tiap bulan Toys Portal juga mengadakan acara Hunting Foto bersama yang diadakan 1 bulan sekali dan acara ini diikuti oleh member toys portal. Dari keberagaman usia dan latar belakang pekerjaan tersebut maka akan memunculkan keunikan Dalam berinteraksi antar sesama anggota komunitas Toys Portal Indonesia, para anggota begitu erat dan intens saat saling berinteraksi satu sama lain. Ketika berkumpul bersama dalam perkumpulan rutin bulanan mereka di Coffelense Bandung. anggota saling bertegur sapa dan begitu dekat antar sesama anggota baik yang sudah dikenal atau baru dikenal seperti yang dialami peneliti ketika ikut terlibat dalam salah satu acara Hunting bersama komunitas ini. Di dalam acara tersebut peneliti melihat bahwa stigma masyarakat Indonesia yang menilai bahwa mainan hanya untuk anak kecil dan bukan sesuatu yang bisa dijadikan pilihan dalam hal investasi, kenyataannya “Mainan kini tak lagi identik dengan anak-anak. Kalangan remaja sampai dewasa pun kini mulai mengoleksi mainan dengan model yang beragam, mulai dari diecast hingga action figure seperti

superhero yang selama ini memiliki banyak penggemar. Banyak pula kolektor mainan kini merambah dunia bisnis. Membentuk sebuah komunitas, itulah salah satu yang dilakukan para kolektor untuk memperluas jaringan bisnis.” (<http://economy.okezone.com>). Penjualan mainan dan foto dalam komunitas Toys portal juga merupakan salah satu Bentuk Pasif *Income* bagi beberapa anggota dalam komunitas.

Dalam komunitas pecinta mainan dan fotografi ini memang tidak menekankan pada bentuk komunikasi yang formal atau kaku melainkan yang informal, artinya seperti berkomunikasi dengan teman sebaya agar tidak ada pembatas antar anggota komunitas serta saling membaur. Dalam komunitas Toys Portal Indonesia, juga ditunjukkan dengan adanya identitas diri sebagai mengkomunikasikan kelompok mereka seperti halnya kode etik dan kebiasaan yang dimiliki komunitas Toys Portal Indonesia. Seperti panggilan antar anggota komunitas dengan sebutan “*mang*” untuk laki laki dan “*Teh*” untuk perempuan yang menjadi identitas pada komunitas ini.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas komunitas Toys Portal indonesia merupakan komunitas pecinta mainan dan fotografi yang tergolong komunitas yang unik karena stigma mainan dimata masyarakat adalah untuk anak-anak, tapi komunitas ini mampu menepis anggapan masyarakat tentang stigma mainan dengan membuat sebuah foto mainan lebih hidup dan memberikan nilai tambah pada hasil foto mereka sehingga foto dan mainan dapat lebih dihargai oleh orang lain, membuat penulis tertarik untuk meneliti komunitas ini. Kesetiaan anggota komunitas terhadap mainan dan fotografi tetap terjaga ditambah kesolidaritasan mereka yang juga tidak lepas dari bentuk interaksi atau cara berkomunikasi didalam komunitas Sehingga menarik untuk melihat komunikasi interpersonal terhadap sesama anggota komunitas Toys Portal Indonesia. Oleh sebab itu akan sangat menarik untuk meneliti komunikasi interpersonal yang terjalin dalam komunitas ini.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pedoman peneliti dalam mengerjakan penelitian ini yakni: Komunikasi Interpersonal Komunitas Online [www.rumahtaaruf.com](http://www.rumahtaaruf.com) (Nadya Zsalsabilla Rahmania,2017). Hasil dari penelitian tersebut adalah komunitas interpersonal yang terjadi dalam komunitas tersebut karena adanya forum online yang di adakan oleh komunias tersebut.

Melihat dari penelitian terdahulu diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan teori dan elemen yang berbeda untuk mendapatkan masukan dari sisi yang berbeda. Penelitian ini akan menggunakan teori komunikasi

interpersonal menggunakan aspek keterbukaan antar anggota, empati masing-masing dari anggota, sikap mendukung sesama, sikap positif, dan kesetaraan dengan judul “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Di Komunitas Toys Portal Indonesia” untuk membahas fenomena tersebut.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Peneliti lebih memfokuskan untuk membahas komunikasi interpersonal antara para anggota dan pengurus menggunakan aspek efektivitas komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan untuk mengetahui bagaimana efektivitas komunikasi interpersonal yang terjadi dalam komunitas Toys Portal Indonesia.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan setelah uraian latar belakang yakni

1. Bagaimana efektivitas komunikasi interpersonal yang terjadi dalam komunitas Toys Portal Indonesia?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan rumusan masalah diatas, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini yakni mendeskripsikan bagaimana sikap keterbukaan antar anggota, empati yang ditunjukkan dari masing-masing anggota, bentuk sikap mendukung sesama yang terjalin antara anggota, Sikap positif apa saja yang ditunjukkan antara sesama anggota, dan bentuk kesetaraan yang ditampilkan antara anggota Komunitas Toys Portal Indonesia.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang dapat diperoleh terbagi atas:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pembeda antara teori yang didapat dibangku kuliah dengan fakta di lapangan serta sebagai bahan acuan dibidang penelitian komunikasi interpersonal dalam komunitas dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- A. Bagi objek penelitian yaitu komunitas Toys Portal Indonesia, semoga penelitian ini dapat menjadi acuan dan bahan untuk meningkatkan hambatan-hambatan yang menjadi penghambat komunikasi dalam komunitas yang dilakukan Toys Portal

Indonesia secara internal agar terbentuk secara efektif.

- B. Bagi penulis, diharapkan dapat menjadi suatu wacana untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan dalam segi keilmuan khususnya komunikasi serta wawasan mengenai komunikasi interpersonal.
- C. Untuk lembaga akamedik semoga dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan referensi bagi para pembaca yang membutuhkan

### 1.6 Tahapan Penelitian

**Bab 1:** Pada bab ini, peneliti akan menentukan topik yang akan dibahas dengan melakukan observasi yaitu mencari data-data untuk mendukung penelitian dan mencari data melalui penelitian sebelumnya dan referensi dari jurnal. Selain itu pada bab ini peneliti akan menentukan fokus penelitian.

**Bab 2:** Pada bab ini, peneliti akan menentukan teori-teori yang akan digunakan sesuai dengan pembahasan agar dapat mendukung kejelasan penelitian, serta terdapat penelitian terdahulu untuk mengetahui perbedaan penelitian, dan kerangka pemikiran.

**Bab 3:** Pada bab ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan paradigma postpositivisme dengan tujuan melakukan penekanan esensi realitas yang ada.

**Bab 4:** Pada bab ini , peneliti menyajikan hasil penelitian peneliti

**Bab 5:** Pada bab ini, peneliti memberikan kesimpulan dan saran

### 1.7 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di markas komunitas Toys Portal Indonesia yakni bertempat di Coffelense Brewery, Jl. Panaitan No.22, Bandung.

No	kegiatan	Bulan									
		Apri l	Me i	Ju n	Ju l	Agu s	Se p	Ok t	No v	De s	Ja n

1	Penentuan Judul, menentukan topik penelitian, Observasi kelapangan	■									
2	BAB I	■	■								
3	BAB II		■	■							
4	BAB III			■	■	■					
5	Pengumpulan DE						■				
6	BAB IV							■	■		
7	BAB V								■	■	■
8	Sidang Skripsi										■

*Tabel 1. 1 Timeline penelitian*