

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas Doodle Art Indonesia adalah wadah untuk orang-orang yang gemar menggambar Doodle atau sekedar ingin belajar menggambar dan mengenal lebih dalam seputar Doodle Art. Komunitas ini dibentuk oleh Azalia Paramatya atau yang akrab dipanggil Anya, pada 7 Februari 2015. Kecintaannya pada Doodle Art tak berhenti disitu saja, setelah komunitasnya dikenal oleh masyarakat luas terutama dikalangan anak muda, Anya menerbitkan buku mewarnai bertema Doodle yang ia beri judul “Hello Adventure”.

Doodle Art Indonesia berkembang sangat pesat sehingga saat ini sudah ada 55 regional atau cabang dari Doodle Art Indonesia yang tersebar di seluruh Daerah di Indonesia. Salah satu regional tersebut adalah Komunitas Doodle Art Kudus sebagai salah satu wadah untuk orang-orang yang menggemari Doodle Art khusus wilayah Kabupaten Kudus. Komunitas ini diprakarsai oleh Ilham Bintang Gemilang sebagai bagian dari Doodle Art Indonesia pada 23 September 2016, dan berhasil menarik perhatian anak-anak muda Kabupaten Kudus karena menjadi Komunitas Doodle Art pertama di Kabupaten tersebut.

Doodle pertama kali muncul pada awal abad ke-17 yang memiliki arti “bodoh” yang berasal dari Jerman oleh Nudeltopf Dusseldorf. Doodle adalah seni yang dilakukan secara spontan oleh seseorang, seni mencorat-coret yang dilakukan dengan secara tidak sadar. Suatu gaya menggambar dengan cara mencorat-coret

pada suatu media, terlihat abstrak, ada yang tidak bermakna juga ada yang bermakna, terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar atau sama persis dengan objek aslinya, namun tetap terlihat unik dan menarik. Seperti contoh saat seseorang mengangkat telfon, seseorang itu tidak sengaja mencorat-coret buku telfon, atau mungkin saat sedang bosan atau jenuh ketika belajar, secara spontan seseorang akan mencorat-coret halaman belakang bukunya.

Doodle Art menjadi salah satu media untuk menuangkan suatu pesan, pikiran atau pun perasaan kedalam bentuk visual melalui sebuah gambar yang abstrak. Sebuah karya doodle biasanya melukiskan perasaan si pembuatnya, bisa terlihat dari goresan-goresan yang dihasilkan, kadang keluar tanpa disadari oleh pikiran kita. Doodle art kadang mampu menenangkan hati si pembuatnya. Semakin di buat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan akan semakin menarik, unik dan bermakna dalam, dan itu membuat karya doodle tidak sekedar jadi hobi corat-coret, tapi sekarang juga dapat menjadi sumber mata pencaharian untuk anak-anak muda (Sunni, 2016:4). Doodle adalah sarana berkarya dan berkeaktifitas yang murah meriah. Tidak perlu kertas khusus seperti kanvas, di bungkus cup bekas minuman pun bisa dilakukan. Semua kembali ke pelakon doodle art itu sendiri dalam memilih peralatan dan gaya *doodling* yang nyaman bagi dirinya. Doodle art termasuk juga kedalam seni rupa 2 dimensi, dan termasuk kedalam seni desain grafis yang menarik.

Meskipun masih terbelang komunitas baru, namun komunitas ini sudah cukup eksis dikalangan masyarakat terutama anak muda. Keeksistensian Doodle Art Kudus pun mulai terlihat dari kegiatan-kegiatan yang mereka buat. Diantaranya bekerja sama dengan cafe-cafe di Kudus untuk mendekorasi ruangan, membuat workshop pada saat Pameran FKK Kudus (Forum Komunitas Kudus), bahkan menjadi narasumber di radio-radio. Hal ini adalah wujud pemenuhan kebutuhan akan eksistensi didalam suatu komunitas.

Gambar 1.1

Kegiatan Doodle Art Kudus di Radio Yasika

(Sumber : Instagram @doodleartkudus)



Eksistensi adalah, “Bagaimana menjadi manusia unggul?”. Manusia bisa menjadi unggul jika ia memiliki keberanian untuk merealisasikan diri dengan jujur dan berani. Anak muda yang memiliki keberanian untuk merealisasikan dirinya dengan jujur dan berani maka lebih dapat mengekspresikan dirinya dengan menuangkan ide ataupun perasaan dalam bentuk gambar visual (Neitzche, 1884-1900).

Eksistensi merupakan hal yang penting bagi setiap komunitas, karena melalui eksistensi keberadaan suatu komunitas sosial akan diakui keberadaannya. Bereksistensi berarti berani mengambil keputusan yang menentukan hidupnya. Konsekuensinya jika kita tidak berani berbuat, maka kita tidak bereksistensi dalam arti sebenarnya (Subrata,2011). Antara komunitas yang satu dengan komunitas yang lain tentu saja akan memiliki keeksistensian yang berbeda, tergantung bagaimana strategi yang mereka gunakan untuk mempertahankan keeksistensiannya, seperti contoh Komunitas Doodle Art Indonesia agar tetap eksis dengan Doodle artnya, mereka mendirikan komunitas doodle diberbagai kota di Indonesia hingga mencapai 60 regional yang menjadi bagian dari Doodle Art Indonesia.

Agar tetap eksis komunitas juga perlu mendapat dukungan dari anggotanya, dengan demikian perlu suasana kondusif untuk menciptakan kerjasama yang erat antar anggota untuk mempertahankan keeksistensian Doodle Art dalam suatu komunitas. Mendapati berbagai macam komunitas dalam masyarakat artinya, ada faktor-faktor yang mendorong terbentuknya suatu komunitas. Adapun alasan atau motivasi seseorang masuk dalam komunitas sangat bervariasi, diantaranya seseorang masuk dalam suatu komunitas pada umumnya untuk mencapai tujuan yang secara individu sulit dicapai.

Misalnya, anak muda yang sulit mencari media untuk mengekspresikan diri karena kurangnya kepercayaan diri atau dorongan dari lingkungan sekitar, mungkin dapat dicapai dengan cara bergabung menjadi anggota dalam komunitas yang didalamnya terdapat orang-orang yang sejalan dengan dirinya. Seseorang dapat saling memberi dan menerima perhatian, saling memberi dan menerima afeksi, saling mendorong dalam mencapai suatu tujuan dan bekerja sama untuk meraih tujuan yang sama. Pada umumnya seseorang yang menjadi anggota dari suatu komunitas atau kelompok sangat kuat kecenderungannya untuk mencari keakraban dalam kelompok-kelompok tertentu. Mulai dari adanya kesamaan pekerjaan yang dilakukan, seringnya pertemuan, adanya kesamaan kesenangan, maka timbulah kedekatan satu sama lain. Mulailah mereka berkelompok dalam organisasi tertentu (Rivai,2007 : 281-283).

Komunitas merupakan wadah bagi setiap individu untuk mencapai tujuannya. Lambat laun, semakin banyak komunitas-komunitas bermunculan salah satunya adalah komunitas menggambar. Keberadaan suatu komunitas membutuhkan adanya pengakuan dari masyarakat agar dapat bertahan ditengah beragamnya komunitas. Demikian halnya dengan Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus, mereka melakukan upaya-upaya agar komunitasnya tetap eksis meski banyak komunitas yang lainnya bermunculan, ditambah lagi dengan anggapan masyarakat bahwa Doodle Art adalah trend karya seni yang musiman saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berkomunikasi secara visual sering menjadi pilihan karena keuntungan yang didapatkan mulai dari kejelasan isi pesan yang disampaikan sampai kemudahan dokumentasi, seperti Doodle yang dapat menjadi media mempermudah seseorang mengungkapkan apa isi hati dan pikirannya. Komunitas Doodle art yang semakin berkembang, tidak hanya bertujuan untuk mempertahankan eksistensinya saja namun juga sebagai media berekspresi seseorang.

Namun seiring berjalannya waktu pasti akan ada komunitas gambar lainnya yang bermunculan di Wilayah Kabupaten Kudus yang bisa saja mengambil alih perhatian anak muda. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana eksistensi komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus di kalangan anak muda Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus, mampu menjadi media berekspresi anak muda di Kabupaten Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini disusun untuk mengetahui bagaimana eksistensi Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus dikalangan anak muda Kabupaten Kudus dan sejauh mana Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus mampu menjadi media berekspresi anak muda Kabupten Kudus.

1.4 Signifikansi Penelitian

Dari Penelitian ini, diharapkan terdapat 3 (tiga) manfaat bagi panulis maupun pembaca. Manfaat-manfaat tersebut terbagi menjadi tiga jenis, yaitu teoritis, praktis, sosial.

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan pemikiran Peter L. Berger mengenai Teori Konstruksi Realitas Sosial dan juga Kohesivitas kelompok dalam Teori Groupthink oleh West dan Turner.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Hasil penelitian secara praktis diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan komunikasi dalam kelompok khususnya dengan media gambar Doodle Art yang disajikan sebagai bentuk ekspresi diri, keeksistensian diri ataupun kelompok.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Hasil penelitian secara sosial diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi anak muda di Kabupaten Kudus bahwa melalui suatu komunitas, mereka lebih mudah mengekspresikan diri karena di dalam komunitas tersebut mereka dapat menemukan orang-orang yang memiliki persamaan kegemaran atau hobi sehingga dapat membentuk kohesivitas suatu kelompok agar kelompok tersebut bisa mempertahankan keeksistensiannya.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologi yang panjang (Mulyana, 2013:9).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma konstruktivis hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Secara tegas paham ini menjelaskan bahwa positivisme dan post-positivisme keliru dalam mengungkap realitas dunia dan harus ditinggalkan dan digantikan oleh paham berbentuk konstruktiv (Salim, Agus. 2006:71)

Penelitian dengan paradigma ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa pengetahuan itu bukan hanya merupakan hasil pengalaman terhadap fakta, tetapi juga merupakan hasil konstruksi pemikiran subjek yang diteliti. Paradigma konstruktivis ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif.

1.5.2 State Of The Art

Tabel 1.1
State Of The Art

No	Peneliti /Tahun	Judul	Hasil
1.	Triliana Kurniasari (2013) Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Diponegoro	Eksistensi Graffiti Sebagai Media Berekspresi Subkultur Anak Muda	Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yang memberikan gambaran bagaimana komunitas graffiti membentuk subkultur yang terus bertahan ditengah masyarakat dan menggunakan graffiti sebagai media ekspresi dan komunikasi. Dengan demikian hasil penelitian yaitu fungsi sosial dan visual graffiti sama-sama bisa terpenuhi, yakni di satu sisi pesan sosial mampu membangkitkan pemahaman bahwa graffiti bisa ditunjukan sebagai media mengkritisi keadaan di lingkungan masyarakat.

No	Peneliti / Tahun	Judul	Hasil
2	Riezki Hadi Safitri (2012) Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.	Pola Komunikasi Slankers Club Solo Dalam Mempertahankan Eksistensi Komunitas	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dan jenis penelitian kualitatif yang penelitiannya memperoleh sumber data melalui wawancara maupun observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang meliputi langkah-langkah reduksi, penyajian data, kesimpulan atau verifikasi. Dan memiliki hasil sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam mempertahankan eksistensi komunitas khususnya di Kota Solo, Slankers Club Solo mengadakan

			<p>banyak kegiatan Dengan melalui berbagai proses sebelum dan sampai terlaksananya kegiatan tersebut komunitas Slankers Club Solo menggunakan struktur pola Lingkaran dan Roda. Pola Lingkaran ini terjadi saat mereka berkumpul menentukan ide baru untuk kegiatan yang akan diadakan.</p> <p>Dan pada teknis pelaksanaan kegiatan mulai dari konsep awal hingga selesainya kegiatan mereka menggunakan pola Roda.</p>
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Slankers Club Solo juga menggunakan berbagai media untuk mempertahankan eksistensi komunitasnya yaitu melalui internet, handphone, dan radio.
No	Peneliti / Tahun	Judul	Hasil
3	Reza Refhani (2013) Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Komputer Indonesia Bandung	Eksistensi Diri Fotografer Di Komunitas PAF (Perhimpunan Amatir Foto) Kota Bandung	Dimana hasil yang didapat dari penelitian ini adalah : <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan Fotografer di Komunitas Perhimpunan Amatir Foto Kota Bandung, meliputi kemampuan pemahaman fotografi dan kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas dan juga orang diluar sana.

			<ul style="list-style-type: none">• Perkembangan Diri Fotografer di Komunitas Perhimpunan Amatir Foto Kota Bandung yang mampu membantu proses eksistensi fotografer di komunitas dalam skill dan berkomunikasi dapat membantu mereka untuk dapat meraih feedback positif dari masyarakat.• Aktualisasi Diri Fotografer di Komunitas Perhimpunan Amatir Foto Kota Bandung juga menentukan kepuasan yang akan membuat fotografer dikomunitas menjadi
--	--	--	---

			gembira dalam menghasilkan karya fotografi yang unik.
--	--	--	---

Dari ketiga penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan ditulis. Perbedaan yang ada diantaranya adalah subjek dan objek yang akan dibahas oleh peneliti meskipun sama-sama memakai metode pendekatan kualitatif deskriptif. Perbedaan yang mendasar adalah subjek penelitian yang mana penulis akan menjadikan Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus sebagai subjek penelitian dan dengan teori-teori yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

1.5.3 Kajian Teori

a. Teori Konstruksi Realitas Sosial

Dalam teori ini terkandung pemahaman bahwa kenyataan dibangun secara sosial, serta kenyataan dan pengetahuan merupakan dua istilah kunci untuk memahaminya. Kenyataan adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang diakui memiliki keberadaannya sendiri sehingga tidak tergantung kepada kehendak manusia, sedangkan pengetahuan adalah kepastian bahwa fenomena-fenomena itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik (Berger, 1990:1). Realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Individu adalah manusia bebas yang melakukan hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya (Bungin, 2001:4).

Oleh karena itu manusia membutuhkan kestabilan dalam hidupnya maka keterbukaan dunia eksistensi manusia harus ditransformasikan ke dalam tatanan sosial yang berupa ketertutupan dunia yang relatif (Berger dan Luckmann, 1990). Realitas sosial yang dimaksud oleh Berger & Luckmann terdiri atas tiga bagian dasar yaitu :

1. Realitas Sosial Objektif adalah gejala-gejala sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.
2. Realitas Sosial Subjektif adalah realitas sosial yang terbentuk pada diri khalayak yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik
3. Realitas Sosial Simbolik adalah bentuk – bentuk simbolik dari realitas sosial objektif, yang biasanya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta isi media (Bungin, 2011 : 24)

Berger dan Luckmann berpandangan bahwa arah pemikiran teori konstruksi realitas sosial menuju pada kenyataan sosial yang objektif melalui tiga momen dialektis yang simultan yaitu sebagai berikut :

1. *Eksternalisasi*, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia kedalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Proses ini merupakan bentuk ekspresi diri untuk menguatkan eksistensi individu didalam masyarakat. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai produk manusia.

2. *Objektiviasi*, adalah hasil yang telah dicapai baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Hasil itu berupa realitas objektif yang bisa jadi akan dihadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada diluar dan berlainan diri manusia yang menghasilkannya hadir dalam wujud yang nyata. Realitas objektif itu berbeda dengan kenyataan subjektif perorangan. Ia menjadi kenyataan empiris yang bisa dialami oleh setiap orang. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai realitas yang objektif atau proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi
3. *Internalisasi*, lebih merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifikasi tersebut akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran.

Sebagai teori komunikasi, teori konstruksi realitas sosial memiliki dua asumsi utama yaitu pengalaman yang dirasakan manusia dibentuk melalui sebuah model dunia sosial beserta cara kerjanya, dan bahasa sebagai alat komunikasi merupakan sistem yang penting dalam proses pembentukan realitas.

b. Teori Groupthink

Pemikiran kelompok (*Groupthink*) didefinisikan sebagai suatu cara pertimbangan yang digunakan anggota kelompok ketika keinginan mereka akan kesepakatan melampaui motivasi mereka untuk menilai semua rencana tindakan yang ada. Jadi *groupthink* merupakan proses pengambilan keputusan yang terjadi pada kelompok yang sangat kohesif, dimana anggota-anggota berusaha mempertahankan konsensus kelompok sehingga kemampuan kritisnya tidak efektif lagi (Turner, West 2008:274).

Groupthink mempunyai tiga asumsi yang menuntun teori ini, asumsi pertama berhubungan dengan karakteristik kehidupan kelompok dimana terdapat kondisi-kondisi dalam kelompok yang menyebabkan tingginya tingkat kohesivitas. Anggota kelompok sering kali memiliki perasaan yang sama atau investasi emosional dan sebagai akibatnya mereka cenderung mempertahankan identitas kelompok (Ernest dalam Turner, 2008:276).

Asumsi kedua yaitu pemecahan masalah kelompok pada intinya merupakan proses menyatu, dan asumsi ketiga menggarisbawahi sifat dasar dari kebanyakan kelompok pengambilan keputusan dan kelompok yang berorientasi pada tugas dimana orang-orang biasanya tergabung bersifat kompleks.

c. Culture Studies

Definisi 'Budaya' tertua dari E.B. Taylor menyatakan bahwa budaya adalah keseluruhan hal yang kompleks, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta kebiasaan lain yang dimiliki manusia. 'Budaya' dalam cultural studies lebih didefinisikan secara politis ketimbang secara estetis. Culture studies tidak membahasakan kebudayaan yang terlepas dari konteks sosial politik, tetapi mengkaji masalah budaya dalam konteks sosial politik dimana kebudayaan itu tumbuh dan berkembang. Dengan demikian karakteristik culture studies tidak memiliki wilayah subjek kajian yang didefinisikan secara jelas, namun berpijak pada gagasan tentang budaya yang luas untuk mempelajari berbagai praktik keseharian manusia.

Culture studies berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan sosial budaya kontemporer, maka paradigma yang sesuai bagi culture studies dalam dekonstruksi epistemologi modern adalah paradigma kritis, dekonstruksi dan konstruktivisme.. Paradigma konstruktivisme ini adalah model berpikir yang melihat sosial budaya, dinamis, kontekstual, plural, lokal dan sama sekali bukan model berpikir politis, universal, linear, dualis dan statis).

Objek kajian dalam culture studies bukanlah budaya yang didefinisikan dalam pengertian yang sempit, yaitu sebagai objek keadiluhungan estetis (seni keindahan), juga bukan budaya yang didefinisikan dalam pengertian yang sama-sama sempit yaitu sebagai sebuah proses perkembangan estetis, intelektual dan spiritual, melainkan budaya yang dipahami sebagai teks dan praktik hidup sehari-hari (John Storey, 2010:2).

Budaya pop banyak menyita perhatian culture studies, dikatakan sebagai landasan tempat dimana persetujuan dapat dimenangkan atau tidak. John Storey, dalam *Cultural Theory and Popular Culture*. Storey menekankan bahwa budaya populer muncul dari urbanisasi akibat revolusi industri, yang mengidentifikasi istilah umum dengan definisi “budaya massa”. Budaya Pop selalu berubah dan muncul secara unik di berbagai tempat dan waktu. Budaya pop membentuk arus dan pusaran, dan mewakili suatu perspektif interdependent-mutual yang kompleks dan nilai-nilai yang memengaruhi masyarakat dan lembaga-lembaganya dengan berbagai cara.

1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Eksistensi

Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu ‘menjadi’ atau ‘mengada’. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri yakni *exsistere* yang artinya keluar dari ‘melampaui’ atau mengatasi’ (Abidin dalam Nandar,2011:16). Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan berhenti, melainkan lentur dan mengalami perkembangan atau kemunduran tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya.

Dalam suatu keorganisasian eksistensi hanya perlu dilakukan dengan sebuah apresiasi terhadap kerja seseorang, apresiasi yang sangat sederhana seperti ucapan terima kasih dapat membuat seseorang merasakan keberadaannya dan merasakan eksistensinya (Irfan, 2015:11). Dalam konsep eksistensi, satu-satunya faktor yang membedakan setiap hal yang ada dari tiada adalah fakta. Menurut Kierkegaard, penting bagi keadaan manusia yakni keadaannya sendiri atau eksistensinya

sendiri. Ia menegaskan eksistensi manusia bukanlah ‘ada’ yang statis melainkan ‘ada’ yang ‘menjadi’. Bereksistensi berarti muncul dalam suatu perbedaan yang harus dilakukan tiap individu bagi dirinya sendiri.

1.6.2 Komunitas

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas, individu-individu yang berada didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002:4). Menurut Crow dan Allan, komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen :

1. Berdasarkan lokasi atau wilayah tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis.
2. Berdasarkan minat sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama seperti misalnya agama, suku, ras, pekerjaan, maupun berdasarkan kelainan seksual.

Komunitas adalah sekumpulan orang yang terikat karena unsur-unsur kesamaan, seperti kesamaan suku, ras, agama, golongan, pekerjaan, status sosial, ekonomi, geografis dan teritorial, kelompok umur dan lain-lain yang selalu “tampil beda” dan menjadikan perbedaan tersebut menjalani kehidupannya sehari-hari (Chipuer dan Pretty dalam Liliweri, 2013:19).

1.6.3 Media Berekspresi

Media menurut Cangara (Pengantar Ilmu Komunikasi : 2006) menyebutkan bahwa media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Jadi media ini dapat menjadi alat untuk menyampaikan perasaan atau gagasan pikiran seseorang melalui tulisan, gambar, video dan lain sebagainya.

Ekspresi adalah pengungkapan ataupun suatu proses dalam mengutarakan suatu maksud, perasaan, gagasan, pikiran dan sebagainya. Semua pemikiran dan gagasan yang ada dalam pikiran seseorang sebaiknya diekspresikan dalam bentuk nyata sehingga bisa dirasakan manfaat dan efeknya. Dalam artian, ekspresi adalah hasil manifestasi dari emosi seseorang (Drs.Suharto :1996). Manusia perlu berekspresi untuk menumpahkan perasaannya. Selain perasaan, manusia juga dapat mengekspresikan gagasan dan pemikirannya untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi atau untuk memperbaiki solusi yang telah ada kemudian dilaksanakan dalam bentuk karya nyata, bisa saja melalui suatu media.

1.7 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan fokus dan tidak melebar dari topik penelitian, serta agar mampu menghasilkan hasil penelitian yang sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh karena itu, penulis membatasi diri hanya memfokuskan penelitian kepada, eksistensi doodle art sebagai media berekspresi anak muda dalam komunitas “Doodle Art Indonesia Regional Kudus”. Untuk memfokuskan objek penelitian, sebelumnya peneliti memilih hasil karya Doodle Art yang dibuat oleh

Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus yang dinilai sebagai bentuk keeksistensian anak muda dalam suatu komunitas. Dan membatasi penelitian hanya pada Doodle Art Indonesia Regional Kudus.

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tipe penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok.

Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Sukmadinata (2009:28). Metode ini akan mendeskripsikan secara lengkap data-data serta gejala yang timbul dilapangan kemudian memiliki ciri menitikberatkan kepada observasi dan suasana ilmiah, adapun ciri dari metode deskriptif yaitu :

1. Titik berat pada observasi
2. Peneliti bertindak sebagai pengamat dalam suasana alamiah
3. Lahir karena kebutuhan
4. Timbul karna peristiwa yang menarik perhatian tetapi belum ada kerangka teorinya (Rakhmat 2004:25)

1.8.2 Situs Penelitian

Dalam penelitian kualitatif tidak dikenal istilah populasi dan sampel. Istilah yang digunakan adalah setting atau tempat penelitian. Tempat penelitiannya adalah di Wilayah Kabupaten Kudus Jawa Tengah dan dengan objek penelitian yaitu Komunitas Doodle Art Kudus.

1.8.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang akan memberikan data atau informasi kepada peneliti. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini terdiri dari 11 individu yang meliputi Founder Doodle Art Indonesia, Ketua Komunitas Doodle Art Kudus, Kordinator Komunitas Doodle Art Kudus, tiga individu Anggota aktif Komunitas Doodle Art Kudus, dua orang Anggota pasif Komunitas Doodle Art Kudus, dua pihak yang pernah melakukan kerjasama bersama Komunitas Doodle Art Kudus, dan Kordinator Forum Komunitas Kudus.

1.8.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks, kata-kata tertulis, simbol-simbol, suara, dan gambar yang dapat merepresentasikan orang-orang, tindakan-tindakan dan peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan sosial yang ada pada penelitian peneliti.

1.8.5 Sumber Data

Dalam penelitian ini data-data akan diperoleh oleh peneliti dari dua macam data yaitu sebagai berikut :

1. Data primer adalah data yang didapatkan atau dikumpulkan secara langsung dari sumbernya yaitu anggota Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus yang memiliki banyak pengalaman seputar Doodle Art.
2. Data sekunder adalah data ataupun dokumentasi yang diperoleh dari berbagai pihak terkait, hasil penelitian orang lain, artikel, jurnal ataupun foto dan dokumentasi kegiatan Komunitas Doodle Art Indonesia Regional Kudus.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

Sebagai penunjang dari penelitian yang valid tidak hanya berdasarkan pengetahuan yang peneliti miliki, melainkan juga dari informasi-informasi dalam bentuk data yang relevan untuk dijadikan bahan penelitian yang kemudian dapat dianalisis pada akhirnya. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Secara harfiah observasi diturunkan dari bahasa Latin yang berarti melihat dan memperlihatkan. Istilah observasi dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian dan gejala. Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan (Poerwandari, 2003). Hal ini senada diungkapkan oleh Marshall (dalam Sugiyono, 2010) yang menegaskan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipan dikarenakan peneliti ikut turut ambil bagian dalam keadaan obyek yang diobservasi (Supardi, 2006:91).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2011:186). Maksud mengadakan wawancara seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (1985) dalam Moleong (2011) antara lain mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain (Moleong,2011:186). Adapun wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan (Sugiyono,2013:233). Jenis wawancara ini memungkinkan adanya pertanyaan berlangsung luwes, arah pertanyaan lebih terbuka, tetap fokus, sehingga diperoleh informasi yang kaya dan pembicaraan tidak kaku.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Studi dokumen merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2009:240).

Dalam menyusun dokumentasi maka penulis akan mencantumkan dokumen-dokumen yang didapat selama proses pengambilan data. Dalam penelitian ini, dokumen yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Dokumen primer

Dokumen yang di tulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa atau kegiatan.

2. Dokumen sekunder

Dokumen yang ditulis oleh peneliti berdasarkan oleh laporan atau cerita dari informannya.

1.8.7 Analisis Data

Menurut Bogman analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat mudah dipahami dan temuan data ini dapat di informasikan kepada orang lain. Susan Stainback, mengemukakan bahwa analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Analisis yang digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi (Sugiyono, 2013:244).

Dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan juga membuat

kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan juga orang lain. Untuk menganalisis data yang terkumpul sehingga diperoleh kesimpulan yang valid, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data

Ialah peneliti mempelajari dan mengamati data-data yang sudah terkumpul dari sumber data melalui berbagai teknik pengumpulan data, yang semua data tersebut masih berupa data mentah. Kemudian data-data tersebut dirangkum dan disusun secara sistematis, agar peneliti lebih mudah untuk mencari dan mengkaji data pokok yang dianggap penting sehingga dapat disederhanakan. Selanjutnya, data yang telah di pilih diklasifikasikan atau dikategorisasikan terlebih dahulu, salah satunya dengan cara pemberian kode pada data yang sesuai dengan sumbernya masing-masing.

2. Penyajian Data

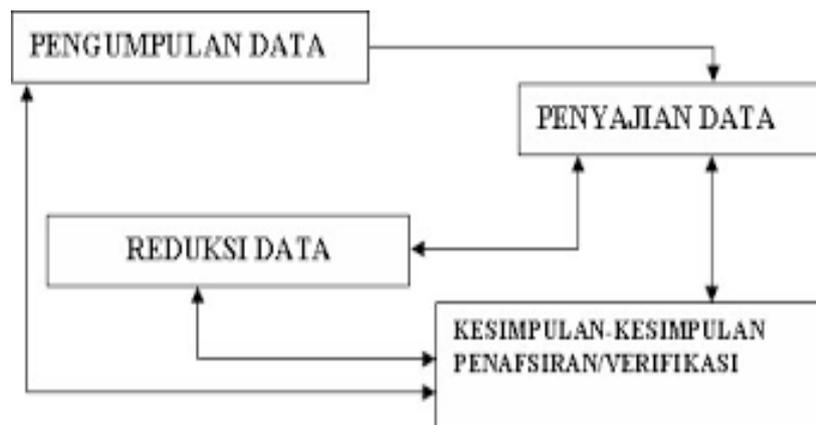
Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, diantara dalam bentuk uraian singkat atau dalam teks *naratif* yang berupa deskripsi mengenai seluruh kegiatan yang di lakukan oleh Komunitas Doodle Art Kudus, bahkan dapat juga berupa bentuk bagan, grafik, matriks, dan hubungan antar kategori.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Data yang telah dikaji kemudian dimaknai dengan cara penafsiran atau interpretasi dari peneliti sendiri dengan didukung oleh studi literatur yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Hal ini dipertegas oleh Miles dan Huberman yang menjelaskan bahwa dalam analisis data kualitatif diperlukan penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2013:252).

Gambar 1.2

Model Interaktif dari Miles dan Huberman



1.8.8 Kualitas Data

Ada empat teknik untuk mencapai kualitas data dalam penelitian kualitatif, tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan dua teknik kualitas data yaitu:

a. Kredibilitas

Istilah validitas dan reliabilitas penelitian dalam penelitian kualitatif yang paling sering digunakan adalah kredibilitas. Kredibilitas studi kualitatif terletak pada keberhasilannya mencapai maksud mengeksplorasi masalah atau mendeskripsikan setting, proses, kelompok sosial atau pola interaksi yang

kompleks. Deskripsi yang mendalam yang menjelaskan kemajemukan (*kompleksitas*) aspek-aspek yang terkait dan interaksi dari berbagai aspek menjadi salah satu ukuran kredibilitas penelitian kualitatif (Poerwandari dalam Mutmainnah, 2015).

b. Konfirmability

Konfirmability, berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *konfirmability*. Dalam penelitian ini, proses dan hasil penelitian harus ada, jangan sampai proses tidak ada tetapi hasilnya ada (Sugiyono, 2013:270-277)

c. Transferabilitas

Transferabilitas adalah kemungkinan memanfaatkan hasil penelitian pada latar lain. Biasanya ada persyaratan bahwa latarnya memiliki banyak kemiripan. Oleh karena itu, hal ini diuji dari kemampuan peneliti untuk membuat laporan hasil penelitian yang lengkap, terperinci, jelas, spesifik dan mendalam sehingga siapapun yang membacanya dapat menilai apakah temuan itu bisa ditransfer atau tidak (Putra,Santi.2013:35)