BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan cara setiap insan manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Tujuannya mulai dari pemenuhan kebutuhan materi sampai sekedar bertegur sapa. Komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicatio* atau *Communis*, yang artinya "sama". Kata "sama" yang dimaksud adalah kesamaan makna, dari pemberi pesan pada yang menerima pesan. Banyak definisi komunikasi diungkapkan oleh para ahli, salah satunya oleh Bernard Berelson dan Gary A. Steiner yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar:

> Transmisi informasi, gagasan, emosi, ketrampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol – kata-kata, gambar, figur, grafik dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi (2002:62).

Berdasar definisi di atas bisa dikatakan komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang kompleks dari hasil pemikiran manusia kepada lawan bicaranya. Bila terjadi kesamaan maksud maka komunikasi dikatakan efektif. Kesamaan seseorang dengan orang lain menjadikan ketertarikan dan kenyamanan dalam berinteraksi. Saat beberapa orang berkumpul karena kesamaan minat atau hobi maka terbentuklah sebuah kelompok dan terjadilah komunikasi kelompok. Para psikiater dunia pada tahun 1970-an berpendapat, "Komunikasi kelompok sebagai wahana untuk memperbaharui kesehatan

mental" (Rakhmat,2001: 141). Sehingga pada zaman sekarang ini banyak bermunculan kelompok atau komunitas yang berkembang baik kalangan hobi sampai kalangan profesi.

Kota Bandung merupakan tempat muncul dan berkembangnya berbagai komunitas atau kelompok sosial sebagai wadah masyarakatnya mengaktualisasikan diri. Mulai dari kesamaan minat biasanya orang-orang berkumpul dan berinteraksi. Di sana terjadi komunikasi kelompok yang positif karena berkumpul atas dasar satu keseragaman. Misalnya orang-orang yang memiliki ketertarikan mengendarai sepeda ontel, mereka bermula dari satu atau dua orang dan akhirnya menjadi beberapa orang dengan memiliki minat yang sama untuk bergabung. Kesamaan minat itu membuat mereka berinteraksi satu sama lain hingga membentuk sebuah komunitas. Komunitas atau kelompok sosial yang peneliti maksud di sini adalah sebuah kelompok yang memiliki keterikatan dan keanggotaan yang saling menguatkan. Seperti menurut Dewi Wulansari dalam bukunya, Sosiologi-Konsep dan Teori mendefinisikan:

> Kelompok sosial atau *social group* adalah himpunan atau kesatuan manusia yang terdiri dari dua atau lebih individu yang hidup bersama saling berhubungan, mempengaruhi dengan suatu kesadaran untuk saling tolong-menolong. (2009:43)

Bisa disimpulkan dengan adanya hubungan erat itulah mereka hidup saling membutuhkan, memiliki tempat, aturan, cara interaksi yang khas di antara mereka. Terlepas dari pandangan positif atau negatif, memperhatikan komunitas atau kelompok saat berkumpul dan berkegiatan sangatlah menarik perhatian khalayak di luar mereka. Dalam buku Psikologi Komunikasi

dikatakan “Kelompok mempunyai tujuan dan organisasi (tidak selalu formal) dan melibatkan interkasi antar anggota-anggotanya” (Rakhmat,2001:141). Dari pengertian tersebut, peneliti temukan juga pada komunitas Parkour. Tujuan dari komunitas Parkour secara sekilas sama dengan komunitas lain yang berkumpul atas dasar kesamaan minat. Tapi karena aktifitas mereka tidak biasa, yaitu dengan melompat dan memanjat gedung dan benda lainnya di ruang publik. Maka keberadaan merekapun menjadi fenomena baru yang masih pro dan kontra terutama di Indonesia. Maksud dari aktifitasnya belum dimengerti oleh masyarakat, maka peneliti berniat mengetahui hal-hal yang sulit dilihat oleh masyarakat secara kasat mata.

. Parkour merupakan suatu olahraga yang digagas oleh David Belle seorang pemuda asal Perancis. Inti dari olahraga Parkour yaitu bertujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dengan efisien dan secepat-cepatnya, menggunakan prinsip kemampuan badan manusia semaksimal mungkin. Masyarakat pertama kali mengenal Parkour secara luas dari film “*YAMAKASI*” , setelah itu pun masih banyak film lainnya seperti B13, *Great Chalange*, dan lain-lain.

Gambar 1.1
Aksi Parkour



(Sumber: www.parkourgenerations.com: : [20/03/12])

Parkour masuk dan berkembang di Indonesia sekitar tahun 2007. Bermunculanlah komunitas Parkour di beberapa kota besar seperti Bandung, Jakarta, Yogya, Surabaya, Medan. Di Kota Bandung kehadiran Parkour digagas oleh beberapa praktisi dari beberapa universitas yaitu Ais (ITB), Josua (Unpar), Alm. Danar Dkk (Unikom) dan resmi berdiri tanggal 19 Agustus 2007. Keberadaan mereka di Kota Bandung menjadi sebuah fenomena tersendiri, kegiatan mereka yang masih asing di kalangan warga Bandung dan dianggap menghibur dengan atraksinya yang melakukan salto di udara sampai melewati tembok dengan cepatnya. Tapi tak jarang aktifitas itu dianggap mengerikan karena resiko cederanya cukup tinggi, mengingat mereka tidak menggunakan alat bantu atau pengaman kecuali badan mereka sendiri. Beberapa media seperti bandung.detik.com, infobandung.com, dan inilahjabar.com sempat memberitakan aktifitas mereka. Mulai dari artikel yang mengatakan "Parkour menghilangkan rasa takut karena mengetahui batasan kemampuan diri" (www.bandung.detik.com , 7 Maret 2012 pukul 19.37 WIB). Ada pula di media lain menggambarkan, "penuh filosofi, Parkour tak hanya ekstrim" (www.inilahjabar.com 7 Maret 2012 pukul 19.39 WIB). Banyaknya pemberitaan positif membuat peneliti semakin ingin mengetahui fenomena Parkour ini di Kota Bandung.

Fenomena Komunitas Parkour Bandung ini mau tidak mau sudah mewarnai ragam komunitas karena mereka merupakan fenomena baru di Kota Bandung, maka peneliti tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam lagi. "Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani phainomai yang berarti

‘menampak’.” (Kuswarno, 2009:1). Fenomena bisa dikatakan sebagai fakta yang disadari dan masuk dalam pemahaman manusia. Berdasarkan pengertian fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa Parkour Bandung dapat diteliti sebagai kajian Fenomenologi, karena komunitas ini merupakan bagian dari sebuah fenomena atau menampakan eksistensinya sebagai komunitas baru di kalangan masyarakat Kota Bandung.

“Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek” (Kuswarno, 2009:1). Pengalaman langsung peneliti dengan komunitas ini merupakan inti dari aktifitas di lapangan.

Komunitas ini memiliki interaksi tersendiri yang tidak dimiliki oleh komunitas lain. Simbol-simbol komunikasi yang terjadi sangat menarik untuk diteliti. Bisa dikatakan ada interaksi yang diberi makna atau simbol terjadi pada komunitas Parkour Bandung ini. Herbert Blumer berkata, “Esensi dari interaksi simbolik adalah suatu aktifitas yang merupakan ciri khas manusia yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna.” (Mulyana, 2002:68). Interaksi yang terjadi tentu akan membuat kita mengetahui diri atau kepribadian para anggota komunitas Parkour Bandung ini, maka konsep diri yang menjadi pertanyaan utama dalam penelitian ini.

William D. Brooks (1974:40) mendefinisikan konsep diri sebagai *“those physical, sosial, and psychological perceptions of ourselve that we have derived from experiences and our interaction with others”* (Rakhmat, 2007:99). Dari sinilah pada awalnya peneliti berasumsi ada konsep diri baik

yang ingin dibentuk oleh komunitas ini. Komunitas Parkour Bandung secara kasat mata tercitrakan mengkonsep para anggotanya penuh keberanian dan tidak memperdulikan keselamatan jiwa, meloncat kesana kemari dengan gerakan yang bahaya. Keberadaan mereka seperti mencari perhatian orang banyak dan akhirnya mereka dapat sanjungan dan tepuk tangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melihat dan berinteraksi langsung dengan mereka sehingga persepsi awal itu bisa benar apa adanya ataukah ada konsep diri berbeda yang membentuk mereka. Hal yang mempengaruhi pembentukan konsep diri terdiri dari, orang terdekat yang bertalian darah (*significant other*) dan kelompok rujukan (*reference group*). Dalam hal ini *significant other* adalah orang tua, saudara, keluarga anggota Parkour Bandung dan *referance group* adalah Komunitas Parkour itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti memperoleh rumusan masalah berupa pertanyaan makro yang merupakan inti dari permasalahan yang dibahas dan pertanyaan mikro yang merupakan pertanyaan permasalahan berdasarkan teori sebagai pengerucutan pertanyaan penelitian.

1.2.1 Pertanyaan Makro

Berdasarkan latar belakang masalah, maka di dapat pertanyaan utama **“Bagaimana Konsep Diri Anggota Parkour Bandung?”**

1.2.2 Pertanyaan Mikro

1. Bagaimana **Konsep Diri** anggota Parkour Bandung yang dipengaruhi oleh ***Significant Others*?**
2. Bagaimana **Konsep Diri** anggota Parkour Bandung yang dipengaruhi oleh ***Reference Group*?**
3. Bagaimana **Konsep Diri** anggota Parkour Bandung secara menyeluruh dan pengaruh yang **mendominasinya**?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Konsep Diri Anggota Parkour di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui **Konsep diri** anggota Parkour di Kota Bandung yang dipengaruhi oleh **Significant Others**.
2. Untuk Mengetahui **Konsep diri** anggota Parkour di Kota Bandung yang dipengaruhi oleh **Reference Group**.
3. Untuk Mengetahui **Konsep diri** anggota Parkour Bandung secara menyeluruh dan pengaruh yang **mendominasinya**.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi para mahasiswa Ilmu Komunikasi, khususnya bagi yang akan melakukan penelitian pada sebuah komunitas dengan menggunakan teori fenomenologi dengan Ilmu Komunikasi. Bagaimana Konsep diri anggota Parkour bisa di lihat sebelum dan sesudah paneliti terjun ke lapangan. Juga prediksi keberlangsungan mereka di masa depan. Melihat tingkat keadaran masyarkat terhadap terhadap fenomena yang menjadi fokus penelitian ini.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam mempelajari fenomenologi komunitas Parkour Bandung. Mengetahui interaksi yang terjadi dan konsep diri seperti apa yang di bangun oleh Parkour Bandung kepada para anggotanya. Menjadi panduan peneliti saat akan melakukan penelitian pada komunitas lain yang tidak kalah menarik untuk dikaji. Mengetahui pola-pola komunikasi sebuah komunitas dan mendapatkan pelajaran baru di setiap interaksinya.

1.4.2.2 Kegunaan Bagi Universitas

Kegunaan utama bagi universitas, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Jurnalistik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin ilmu bersangkutan. Juga menjadi rujukan para mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya, baik memperbaiki ataupun sebagai panduan pembelajaran. Penelitian fenomenologi menjadi kontribusi baik bagi akademisi karena masuk di zaman penelitian modern.

1.4.2.3 Kegunaan Bagi Parkour Bandung

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi komunitas Parkour Bandung untuk mengetahui bagaimana Konsep diri anggotanya terbentuk dari dalam dan luar komunitas berdasar dari rumusan masalah yang peneliti gunakan. Menjadi sebuah masukan berguna dalam mengembangkan komunitas ke arah yang lebih baik dan positif terutama dalam berinteraksi dengan anggotanya.