PERILAKU KOMUNIKASI ANGGOTA KOMUNITAS *AIRSOFTER* BANDUNG (AIRBAN)

(*Studi Fenomenologi tentang Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas Airsofter Bandung Dalam kegiatan Skirmish*)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Gelar Sarjana Strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas

Disusun Oleh,

Andi Marthias
NIM : 41810124

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI HUMAS
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2 0 1 5

ABSTRAK

PERILAKU KOMUNIKASI KOMUNITAS *AIRSOFTER* BANDUNG (AIRBAN) (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung Dalam Kegiatan *Skirmish*)

Oleh :
Andi Marthias
NIM : 41810124

Skripsi ini dibawah bimbingan
Drs. Manap Solihat, M.si

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi komunitas *Airsofte*r Bandung saat *Skirmish*, Penelitian ini menganalisa tentang perilaku komunikasi dilihat dari motif, komunikasi verbal, dan.komunikasi nonverbal.

Metode Penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan menggunakan studi fenomenologi, subjek penelitian adalah para anggota komunitas AIRBAN yang mengadakan kegiatan *skirmish* sekali dalam seminggu, dengan teknik *purposive sampling* ditetapkan 4 orang informan penelitian, untuk menguji keabsahan data dilakukan uji kredibilitas. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi partisipan, wawancara, pencarian di internet dan dokumentasi. Teknik analisa data dilakukan dengan pengumpulan, reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian menunjukan bahwa motif yang mendasari anggota komunitas AIRBAN ada dua, yaitu motif masa lalu, yaitu sama-sama menggemari permainan *airsoftgun*, dan motif masa depan, untuk *refreshing*, olahraga dan berososialisasi. Pada saat kegiatan *skirmish* anggota komunitas AIRBAN menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Secara verbal mereka menggunakan bahasa Sunda, bahasa Indonesia dan bahasa khusus militer seperti "*Salvo*", "*Ambush*", dan "*Clear*" yang didukung oleh media komunikasi berupa Radio HT untuk berkomunikasi saat *skirmish.* Sedangkan secara nonverbal anggota komunitas AIRBAN menggunakan gerakan tubuh dan gerakan khusus militer saat kegiatan *skirmish* seperti mengepalkan tangan serta tiarap yang sering digunakan oleh para militer.

Kesimpulan yang terlihat bahwa anggota komunitas *Airsofter* memiliki motif yang sama dalam setiap melakukan kegiatan *skirmish.* serta penggunaan komunikasi verbal dan nonverbal saat kegiatan *skirmish,*

Saran untuk anggota komunitas AIRBAN sebaiknya penggunaan bahasa Indonesia serta bahasa khusus yang digunakan saat *skirmish* digunakan secara dominan agar lebih terciptanya pemahaman diantara dua belah pihak serta kenyamanan dalam berkomunikasi. Dan lebih meningkatkan penggunaan bahasa tubuh, gerakan khusus serta sikap pada saat memberikan perintah atau *command* guna membantu dalam berkomunikasi saat kegiatan *skirmish.*

Kata Kunci : ***Perilaku Komunikasi, Motif, Komunikasi Verbal, Non verbal***

ABSTRACT

COMMUNICATION BEHAVIOR OF BANDUNG AIRSOFTER COMMUNITY

(Phenomenology Study on Communication Behavior of Member Bandung Airsofter Community in Skirmish Activity)

By:

Andi Marthias

NIM: 41810124

My advisor for this graduating paper

Drs. Manap Solihat, M.Si

The objective *of this research is to find out the communication behavior of Airsofter Bandung communities when Skirmish. This research is about analysis of community's communication behavior from verbal and nonverbal communication and motives.*

The research *method is qualitative that uses phenomenology study, the subject of this research is the member of AIRBAN community which hold an activity that called Skirmish once a week, using purposive sampling technique that has been established 4 informant for this research. To examine the validity of data, the researcher has several techniques, such as collecting data from observation, interview, searching data in the Internet and documentation. The data analysis technique is collecting, reduction, presentation and conclusion.*

The result *of this research is when the AIRBAN community participate in Skirmish, they use Verbal and Nonverbal Communication. In verbal communication, they use Sundanesse Language, Indonesian Language and some of them use Military language like* "*Salvo*", "*Ambush****",*** dan "*Clear*" *that supported by communication media like Radio HT. In the other hand, by nonverbal communication, the member of AIRBAN community use body language sign and military body language. Then, there are two motifs of AIRBAN community such as the past moment, they have similar hobby of playing Airsoft gun game, and the other one is future motif, they do this hobby just because they want a refreshing, sports and socializing.*

The conclusion *shows that the community members airsofter have the same motives in every skirmish activities. As well as the use of verbal and nonverbal communication when skirmish activities,*

Suggestions *for AIRBAN community members should use Indonesian as well as a special language that is used when the skirmish is used predominantly for more creation of understanding between the two sides as well as comfort in communicating. And further increase the use of body language, special movements and attitudes while giving commands or commands to assist in communicating the current skirmish activities.*

Keywords: Communication Behavior, Motif, Verbal Communication, Non-Verbal

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa ini banyak dari beberapa kalangan yang menjadikan olahraga sebagai sebuah hobi, fenomena yang terlihat yaitu banyaknya orang – orang yang memilih olahraga ekstrim yang dapat mengundang terpacunya adrenalin sebagai hobi mereka.

Olahraga ekstrim/olahraga petualangan (*Out Door*) umumnya dilakukan diluar ruangan dengan kegiatan yang dapat memacu adrenalin. Namun, orang yang berbeda mendapatkan aliran adrenalin dari kegiatan yang berbeda. Olahraga ekstrim adalah sarana untuk mengalami getaran, tergantung pada sifat dari orang yang berbeda-beda, kegiatan yang berbeda dan lebih menantang dapat menarik bagi mereka.

Salah satu olahraga dan hobi yang ekstrim adalah bermain *"Airsoft". Airsoft* adalah olahraga dan hobi yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut *Airsoftgun. Airsoftgun* diciptakan untuk memenuhi hasrat pecinta senjata kepada hal-hal yang positif untuk mendapat pengalaman menembakan senjata yang relatif aman bagi pengguna individu dengan mengaplikasikan strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan.[1]

Dengan adanya orang penggemar olahraga dan hobi *Airsoftgun* maka terbentuk beberapa komunitas-komunitas *Airsoftgun* yaitu salah satunya, *Airsofter* Bandung (AIRBAN). Komunitas ini sudah ada sejak tahun 1995 yang dulunya bernama Bandung *Airsoftgun* Club (BAC) dan berubah nama pada tahun 2005 menjadi AIRBAN. Komunitas ini beranggotakan sekitar 115 orang. Tujuan dari didirikannya komunitas ini adalah menjalin tali persaudaraan sebagai sesama penggemar hobi *Airsoftgun*.

Anggota dari komunitas ini memiliki latar belakang sosial dan usia yang berbeda. Namun dengan adanya perbedaan tersebut yang peneliti lihat saat pra penelitian mereka

[1] http://the-saboteur-forces-indonesia.blogspot.com/2012/09/sejarah-airsof-gun.html

memiliki keunikan saat berinteraksi dengan anggota lainnya, saat kegiatan s*kirmish*. *Skirmish* adalah kegiatan permainan perang-perangan atau *War Game* atau *War Simulation* dengan menggunakan skenario-skenario permainan strategi untuk lebih menantang bagi anggota komunitas *Airsofter* Bandung. *Skirmish* dilakukan rutin setiap minggu oleh komunitas *Airsofter* Bandung, kegiatan ini diadakan di daerah-daerah tertentu dimana mereka melakukan pemesanan atau menyewa tempat untuk *skirmish*. Seperti di Denkavkud Parongpong, Jayagiri Lembang, Yonkav Padalarang, Jawa Barat.

Dalam kegiatan *skirmish* ini anggota komunitas *Airsofter* Bandung menggunakan perlengkapan lengkap seperti tentara aslinya. Di dalam kegiatan *skirmish* mereka saling berinteraksi dengan bahasa verbal dan non verbal untuk saling berkomunikasi dengan anggota komunitas untuk menyelesaikan skenario dari *skirmish* yang dimainkan.

Dengan latar belakang masalah ini peneliti ingin meneliti bagaimana perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN menggunakan komunikasi verbal dan non verbal yang digunakan oleh anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish*. Maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi verbal dan non verbal anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish*. Individu setiap anggota tentu mempunyai keunikan sendiri dalam berinteraksi dengan anggota lainnya, karena cara mereka berkomunikasi tentu berbeda-beda maka dari itu peneliti tertarik untuk menelitinya. Serta bagaimana perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish*.

Untuk memahami tentang perilaku komunikasi dapat dijelaskan dari beberapa pengertian. Komunikasi berasal dari bahasa latin *communicatio* yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian, pertukaran, ikut ambil bagian, pergaulan, peran serta, atau kerja sama. Asal katanya sendiri berasal dari kata *communis* yang berati *common* (bersifat umum, sama, atau bersama-sama). Sedangkan kata kerjanya *communicare* yang

berarti berdialog, berunding atau bermusyawarah. Berdasarkan Buku Mengenai Ilmu Komunikasi, komunikasi menurut Sir Geral Barry (2010:15) menyatakan :

> "Dengan komunikasi orang akan memperoleh informasi, pengetahuan pengalaman, terbentuknya saling pengertian, berlangsungnya sebuah percakapan, keyakinan, kepercayaan, dan control juga sangat diperlukan"

Perilaku komunikasi seorang anggota komunitas AIRBAN bisa dilihat saat mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota lainnya ketika sedang berkomunikasi saat kegiatan *skirmish*. anggota tersebut pada dasarnya dilatari oleh motif untuk memperoleh tujuan tertentu. Seorang anggota komunitas AIRBAN harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik karena pasti selalu berinteraksi dengan anggota lainnya. Komunikasi adalah bagian yang sangat penting di kehidupan manusia, karena manusia adalah mahkluk sosial yang selalu melakukan interaksi dengan manusia lain melalui komunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari pun manusia berkomunikasi untuk saling bertukar informasi dengan orang lain.

Menurut Kuswarno (2013:104) dalam bukunya yang berjudul Fenomenologi, menyatakan perilaku komunikasi sebagai berikut ini :

> "Perilaku komunikasi merupakan perilaku yang lahir dari integrasi tiga keterampilan yang dimiliki setiap individu sebagai makhluk sosial. Ketiga keterampilan ini terdiri dari keterampilan linguistik, keterampilan interaksi, dan keterampilan budaya"

Dalam komunikasi verbal bahasa mempunyai peranan yang penting, karena dalam proses komunikasi seorang anggota komunitas AIRBAN menggunakan bahasa. Inti dari penelitian ini adalah mengungkap bagaimana cara anggota komunitas AIRBAN ini menggunakan simbol-simbol dalam proses komunikasi yaitu pada saat berinteraksi dengan anggota lainnya.

Komunikasi verbal terjadi ketika anggota tersebut menggunakan kata-kata, baik itu menggunakan bahasa lisan maupun tulisan. Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang pesannya melalui non verbal misalnya seperti gerakan tubuh, nada bicara, dan

ekspresi wajah. Dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari kita sering berinteraksi dengan orang lain menggunakan komunikasi non verbal, misalnya ketika kita menganggukan kepala yang berarti "iya" lalu ketika kita menggelengkan kepala yang berarti "tidak". Pada praktiknya, komunikasi verbal dan komunikasi non verbal sering kali digunakan secara bersamaan, misalkan anggota yang memberitahukan ke anggota lainnya bahwa didepan ada musuh dalam kegiatan *skirmish* sambil menunjuk kearah depan dan mendekatkan jari telunjuk ke bibir untuk "diam".

Perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN juga dilatari oleh motif. Dimana menurut Kuswarno (2013:192) motif adalah :

> "Dorongan untuk menetapkan suatu pilihan perilaku yang secara konsisten dijalani oleh seseorang sedangkan alasan adalah keputusan yang pertama kali keluar pada diri seseorang ketika dirinya mengambil suatu tindakan tertentu".

Motif mempengaruhi alasan seseorang bertindak sesuatu untuk suatu tujuan tertentu. Anggota komunitas AIRBAN ini mempunyai cara tersendiri untuk memenangkan peperangan dalam kegiatan *skirmish* dengan anggota melalui komunikasi verbal dan non verbal.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi yang berdasarkan buku Fenomenologi (Kuswarno, 2013:17) menurut Alfred Schutz menyatakan :

> "Bahwa tugas fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan di mana pengalaman dan pengetahuan itu berasal"

Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Intinya bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil sikap

terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran dari Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku.

Dari penjelasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) dalam kegiatan *skirmish*.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

2.1Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai *Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas Airsofter Bandung (AIRBAN) dalam kegiatan skirmish* adalah sebagai berikut:

2.1.1 Rumusalan Masalah Makro

Bagaimana perilaku komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) dalam kegiatan *skirmish*?

2.2.1 Rumusan Masalah Mikro

Berikut rumusan masalah mikro yang telah dirumuskan oleh peneliti secara lebih spesifik :

1. **Motif** apa yang mendasari Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish*?
2. Bagaimana **Komunikasi Verbal** yang digunakan oleh Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish*?
3. Bagaimana **Komunikasi Non-Verbal** yang digunakan oleh Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish*?

2.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish* adalah sebagai berikut:

2.2.1 Maksud

Maksud penelitian yang dilakukan adalah untuk menjelaskan, menggambarkan, dan menguraikan tentang Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) menggunakan komunikasi verbal, komunikasi non verbal, dan motif yang mendasari Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish*.

2.2.2 Tujuan

Berdasarkan yang sudah dijelaskan dalam rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui **Motif** apa yang mendasari Anggota Komunitas Airsofter Bandung (AIRBAN) Saat Dalam Kegiatan *Skirmish*.
2. Untuk mengetahui **Komunikasi Verbal** yang digunakan oleh Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (*AIRBAN*) Saat Dalam Kegiatan *Skirmish*.
3. Untuk mengetahui **Komunikasi Non-Verbal** yang digunakan oleh Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (*AIRBAN*) Saat Dalam Kegiatan *Skirmish*.
4. Untuk mengetahui Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) Dalam Kegiatan *Skirmish*.

3. METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian akan terdapat beberapa masalah. Sehingga, agar masalah dalam sebuah penelitian dapat diselesaikan, maka perlu didukung oleh sebuah metode dan desain penelitian yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Penelitian ini sendiri menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi.

Tujuan dari penelitian kualitatif yakni untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena dan juga untuk mendapat pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks (Nasution, 1992 : 3)

Mulyana (2002) menyatakan, metode penelitian kualitatif tidak memakai inferensi statistik untuk melakukan penarikan kesimpulan. Dengan perspektif emik (dari dalam), metode penelitian kualitatif berupaya menjelaskan masalah berdasarkan data-data secara kualitatif, disesuaikan dengan tujuan dan perumusan masalah penelitian.

Dalam metode kualitatif, realitas dilihat sebagai sesuatu yang punya banyak dimensi, suatu kesatuan utuh serta berubah-ubah. Sehingga, biasanya rencana penelitian tidak secara rinci disusun dan pasti sebelum penelitiannya dimulai. Untuk alasan itu pula pengertian kualitatif kerap diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain fenomenologi, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui perilaku komunikasi anggota komuniatas *airsofter* Bandung (AIRBAN) dengan anggota dalam kegiatan *skirmish*. Menggunakan desain fenomenologi. Sebagaimana diungkapkan oleh Deddy Mulyana yang dikutip dari bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif.

> “Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif . (Mulyana, 2003:150)”

Penelitian kualitatif selalu mengandalkan adanya suatu kegiatan proses berpikir induktif untuk memahami suatu realitas, peneliti yang terlibat langsung dalam situasi dan latar belakang fenomena yang diteliti serta memusatkan perhatian pada suatu peristiwa kehidupan sesuai dengan konteks penelitian.

4. HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN dibagi menjadi dua bagian, yang pertama perilaku komunikasi yang menggunakan komunikasi verbal dan yang kedua perilaku komunikasi yang menggunakan komunikasi non verbal. Perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN adalah hasil dari interaksinya yang terjadi ketika sedang bermain *skirmish*, dalam proses komunikasi tersebut anggota lain komunitas AIRBAN merespon dan bereaksi terhadap simbol-simbol yang diberikan dari anggota komunitas AIRBAN lainnya yang memberikan simbol-simbol tersebut.

Perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN merupakan interaksi simbol-simbol hasil dari interpretasi mereka atas lingkungannya di komunitas AIRBAN, Respon mereka bergantung pada bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang dihadapi dalam interaksi sosial. Seperti respon yang diberikan oleh anggota komunitas AIRBAN kepada sesama anggota komunnitas AIRBAN dengan cara melaksanakan perintah yang diinstruksikan oleh anggota komunitas AIRBAN lainnya saat *skirmish*. Penggunaan simbol-simbol dalam prilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN hanya terjadi saat dalam kegiatan *skirmish* saja, sehingga

penggunaan simbol perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN ini bisa menjadi ciri khas anggota komunitas AIRBAN saat dalam kegiatan skirmish.

Perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN tersebut memiliki maksud dan tujuan tertentu saat dipergunakan dalam berinteraksi dengan anggota komunitas. Dalam hasil penelitian ini, maksud dan tujuan dari perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN adalah terjadinya suatu proses komunikasi yang efektif, adanya timbal balik, respons dari anggota komunitas untuk menjalankan instruksi *command* saat kegiatan *skirmish.* Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bagaimana perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN saat dalam kegiatan *skirmish,* dimana terlihat dari komunikasi verbal dengan menggunakan media komunikasi Radio HT atau pun Tidak mengggunakan media komunikasi Radio HT berupa penggunaan Bahasa daerah Sunda, sebagian besar anggota komunitas AIRBAN ini menggunakan Bahasa daerah Sunda sehari-hari agar pada saat proses komunikasi bisa berjalan dengan efektif, hanya beberapa kali anggota komunitas AIRBAN ini menggunakan Bahasa Indonesia saat ada anggota komunitas yang tidak mengerti dengan Bahasa Sunda. Serta dalam Bahasa khusus yang dilontarkan anggota komunitas AIRBAN kepada anggota komunitas lainnya ketika sedang berinteraksi, dan komunikasi non verbal berupa gerakan tangan dan badan saat memberikan instruksi atau *command* kepada anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish.* Cara mereka berpakaian juga merupakan komunikasi non verbal, mereka berpakaian layaknya seorang tentara benaran dengan perlengkapan yang sama dengan tentara gunakan, dan saat diluar kegiatan *skirmish* mereka masih suka berpakain yang bertemakan tentara dengan menggunakan aksesoris seperti kaca mata, sepatu dan celana yang mencerminkan bahwa mereka adalah seorang *airsofter*. Selain itu sikap anggota komunitas AIRBAN ketika memberikan pengarahan,

intruksi, sebelum memulai *skirmish* dan saat *skirmish* dengan tegas, ekspresi wajah serius dan kontak mata dengan anggota komunitas AIRBAN saat berinteraksi.

Dari penjelasan ini bahwa perilaku komunikasiyang dilihat dari komunikasi verbal dengan meggunakan media komunikasi dan tidak menggunakan media komunikasi adanya penggunaan Bahasa daerah Sunda dan Bahasa khusus yang dipergunakan anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish.* Adanya intruksi atau *command* dan pengarahan yang dilakukan anggota komunitas AIRBAN ini saat dalam kegiatan *skirmish* maka terjadinya interaksi yang berlangsung antara anggota komunitas AIRBAN sehingga ditemukan pula komunikasi non verbalnya. Selain ditemukannya komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dalam penelitian ini, ditemukan juga adanya motif yang mendasari perilaku komunikasi dari anggota komunitas AIRBAN dalam kegiatan *skirmish.*

Pada dasarnya perilaku komunikasi anggota komunitas AIRBAN ini didasari oleh motif masa depan (*In Order to Motive*) dan motif masa lalu (*Because Motive*). Motif masa depan (*In Order to Motive*) untuk bermain airsoftgun, refreshing dan bersosialisasi dengan anggota komunitas AIRBAN.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas mengenai perilaku komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat kegiatan *skirmish*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi fenomenologi, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. **Motif** yang mendasari perilaku komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung menjadi dua motif yaitu, motif masa lalu (*because motive*) yaitu motif dimana adanya faktor hobi yang disenangi. Sedangkan motif masa

depan (*in order motive*) yaitu dimana adanya faktor bermain *airsoftgun*, *refreshing*, dan bersosialisasi dengan anggota komunitas Airsofter Bandung.

2. Peneliti menemukan beberapa fakta dalam penggunaan **komunikasi verbal** dalam komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung. Fakta tersebut berhubungan dengan penggunaan simbol-simbol komunikasi yang anggota tersebut gunakan. Berdasarkan hasil penelitian, bahasa yang dipergunakan oleh anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat dalam kegiatan *skirmish* ataupun saat berinteraksi adalah bahasa daerah Sunda, hal ini terjadi karena sebagian besar dari anggota komunitas *Airsofter* Bandung berasal dari tanah Sunda, namun ada beberapa anggota yang menggunakan bahasa Indonesia walaupun hanya sebagai sisipan dan jarang dipergunakan. Bahasa Indonesia jarang dipergunakan karena ada sebagian anggota komunitas *Airsofter* Bandung tersebut tidak mengerti bahasa Sunda. Hal tersebut terkadang menjadi kendala anggota komunitas saat berinteraksi dalam kegiatan *skirmish*. Dalam kegiatan *skirmish* anggota komunitas *Airsofter* Bandung selalu aktif, berbicara atau memberikan bahasa khusus pada anggota komunitas *Airsofter* Bandung lainnya seperti : "*Salvo!!*", "*Ambush!!*". Hal tersebut bertujuan untuk memberikan perintah atau *command* saat dalam kegiatan *skirmish*. Bila tidak dilakukan permainan *skirmish* tidak akan dapat dimenangkan oleh tim anggota komunitas Airsofter Bandung tersebut.
3. Peneliti menemukan mengenai penggunaan **komunikasi non verbal** yang digunakan para anggota komunitas *Airsofter* Bandung. Penggunaan simbol-simbol non verbal dilakukan anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat dalam kegiatan *skirmish* untuk berkomunikasi dengan anggota komunitas

lainnya. Dalam setiap perilaku komunikasi dengan anggota komunitas peneliti menemukan bahwa penggunaan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal tidak dapat dipisahkan dalam penggunaannya oleh para anggota komunitas *Airsofter* Bandung. Hal tersebut tanpa disadari saling membutuhkan agar terjalin komunikasi yang efektif, antara anggota komunitas dengan anggota komunitas lainnya. Dalam penggunaan komunikasi non verbal yang dipergunakan para anggota komunitas *Airsofter* Bandung ada tiga hal yang penting, yaitu bahasa tubuh, gerakan khusus, dan sikap anggota komunitas *Airsofter* Bandung tersebut. Bahasa tubuh berupa gerakan badan untuk mempertegas maksud dari anggota komunitas tersebut dan sebagai penunjang dari komunikasi verbal. Gerakan khusus berupa gerakan tangan untuk memberikan *coding-coding* khusus untuk memberi perintah atau command pada saat *skirmish*, seperti : "genggaman tangan", "jari telunjuk keatas sambil memutar". Terakhir adalah sikap, sikap anggota komunitas *Airsofter* Bandung adalah salah satu faktor penting saat dalam kegiatan *skirmish*, karena anggota komunitas sebelum menjalankan perintah atau *command* dari rekan lainnya melihat sikap rekannya dulu sebelum menjalankan perintah tersebut. Sikap meliputi tutur kata, ekspresi wajah, dan kontak mata.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

Ardianto, Elvinaro. 2010. Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia (Edisi 5).* Kharisma Publishing.

Effendy, OnongU. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : CV Mandar Maju.

_____, 1993. *Employe Relation.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Kast, E., Fremont, Rosenzweig, E., James. 2002. *Organisasi & Manajemen,* Jakarta : Bumi Aksara.

Kuswarno, Engkus. 2013. *Fenomenologi.* Bandung : Widya Padjadjaran.

Maryaeni, 2005. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Bandung : Bumi Aksara

Muhammad, Arni. 2005. *Komunikasi Organisasi,* Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2006. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa.* Jakarta: Kharisma Putra Utama

Nasution, S. 1988. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito

Pandjaitan, Rosmawaty H. 2010. *Mengenal Ilmu Komunikasi.*Bandung :Widya Padjadjaran.

Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.

Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi.* Yogyakarta :GrahaIlmu

Ruben, Brent D., Stewart, Lea P. 2013. *Komunikasi Dan Perilaku Manusia (EdisiKelima).*Jakarta :Rajawali Pers.

Ruslan, Rosady. 2008. *Kampanye Public Relations*. Edisi Revisi, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sastropoetro. 1982. *Komunikasi Sosial,* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sendjaja, S Djuarsa. 2002. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta
Suranto, Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal,* Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sobur, Alex. 2013. *FilsafatKomunikasi.* Bandung :PT. Remaja Rosdakarya.

Umar, Husein. 2002. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Wursanto, I. G. 1990. *Etika Komunikasi Kantor,* Yogyakarta: Kanisius

SKRIPSI

Apriansyah Ramadhan, Rizky. 2014. Perilaku Komunikasi Orang Tua Dan Guru Dengan Anak Tunagrahita: Universitas Komputer Indonesia.

Suardi. 2014. Perilaku Komunikasi Dalang Sandiwara (Studi Fenomenologi mengenai Perilaku Komunikasi Dalang Sandiwara di Kecamatan Patrol Kabupaten Indramayu) : Universitas Komputer Indonesia.

Gustian Nugroho. 2014. Perilaku Komunikasi Pedagang Dari Suku Minang Di Pasar Cimol Gedebage (Studi Fenomenologi Perilaku Komunkasi Pedagang Pasar Cimol Dari Suku Minang Dalam Menarik Pembeli di Pasar Cimol Gedebage Kota Bandung) : Universitas Komputer Indonesia.

INTERNET SEARCHING

http://the-saboteur-forces-indonesia.blogspot.com/2012/09/sejarah-airsof-gun.html

http://hanifrahm.wordpress.com/category/teori-komunikasi.html

http://airsoftguntniad.blogspot.com/p/apa-itu-airsoftgun.html

http://airsoftgun-info.blogspot.com/2010/03/penjelasan-tentang-airsoft-gun.html

http://tatangmanguny.com/2009/04/21/subjek-responden-dan-informan-penelitian/