

SKRIPSI

**PEMBENTUKAN IDENTITAS SOSIAL KOMUNITAS
GUNDAM CLUB REGIONAL PALEMBANG**



REZA HARYO KUMORO

07021381320021

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**

SKRIPSI

PEMBENTUKAN IDENTITAS SOSIAL KOMUNITAS GUNDAM CLUB REGIONAL PALEMBANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



REZA HARYO KUMORO

07021381320021

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMEBENTUKAN IDENTITAS SOSIAL KOMUNITAS
GUNDAM CLUB REGIONAL PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:
REZA HARYO KUMORO
07021381320021

Indralaya, Januari 2021

Pembimbing I



Dr. Ridhah Taqwa, M.Si.
NIP. 196612311993031018

Pembimbing II



Safira Soraida, S.Sos., M.Sos.
NIP.195907201985031002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Prof. Dr. Kingus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pembentukan Identitas Sosial Komunitas Gundam Club Regional Palembang”** telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya pada tanggal 16 Desember 2020.

Indralaya, Januari 2021

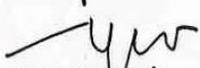
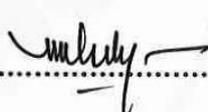
Ketua:

1. **Dr. Ridhah Taqwa, M.Si.**
NIP. 196612311993031018


.....

Anggota:

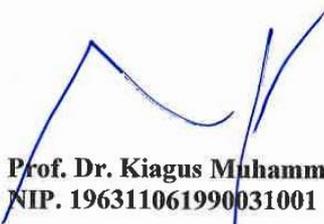
1. **Safira Soraida, S.Sos., M.Sos.**
NIP. 198209112006042001
2. **Dr. Yunindyawati, S.Sos, M.Si**
NIP. 197506032000032001
3. **Dra. Eva Lidya, M.Si**
NIP. 195910241985032002


.....
.....
.....

Mengetahui:

Dekan FISIP

Ketua Jurusan Sosiologi


Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001
Dr. Yunindyawati, S.Sos, M.Si
NIP. 197506032000032001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reza Haryo Kumoro
NIM : 07021381320021
Jurusan : Sosiologi
Konsentrasi : Perencanaan Sosial
Judul : Pembentukan Identitas Sosial Komunitas Gundam Club
Regional Palembang
No.HP : 085156688278

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis merupakan karya sendiri, disusun dari hasil penelitian berdasarkan kaidah-kaidah ilmiah yang berlaku. Apabila kelak terbukti bahwa skripsi saya merupakan jiplakan karya orang lain (*plagiarism*), saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Indralaya, Desember 2020



Reza Haryo Kumoro

NIM. 07021381320021

Motto :

“Berfikirlah secara bijak

Untuk menentukan arah hidupmu

Karena dirimulah yang akan menentukan arah hidupmu

Bukan dari pikiran orang lain”

-Reza Haryo Kumoro-

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ***Kepada Orang tua, teman-teman saya***
- ***Kepada seluruh Dosen dan Staff FISIP
UNSRI***
- ***Teman-teman Sosiologi Angkatan
2013***

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan YME yang maha pengasih lagi maha penyayang, karena berkat kasih dan ridhonya peneliti mendapatkan kemudahan, pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Pembentukan Identitas Sosial Komunitas Gundam Club Regional Palembang”**

Penelitian ini hanyalah merupakan bagian kecil dari rangkaian proses panjang yang peneliti lalui untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Penulisan penelitian tidak lepas dari bimbingan, arahan serta bantuan dalam berbagai bentuk dari berbagai pihak sehingga proses penyelesaian penelitian ini dapat di lalui dengan baik. Karenanya peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan nasihat, semangat, dukungan beserta doa yang tiada henti. Semoga Tuhan memberikan berkah yang terbaik buat bapak dan ibu.
4. Yth. Ibu Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi.
5. Yth. Ibu Safira Soraida, S.Sos., M.Sos selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi dan sekaligus Pembimbing Penelitian II yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Yth. Ibu Gita Isyanawulan, S.Sos., M.A selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak nasihat dan arahan selama perkuliahan.
7. Yth. Bapak **Dr. Ridhah Taqwa, M.Si.** selaku Pembimbing Penelitian I yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.

8. Yth. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam segala bentuk dan ilmu yang berikan.
9. Yth. dan yang tersayang Mbak Ades, Mbak Irma, serta seluruh staff dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam segala bentuk selama perkuliahan dan penyelesaian penelitian ini.
10. Kepada kak Fathur sebagai pendiri Gundam Club Regional Palembang yang telah membantu dalam proses pengumpulan data.
11. Kepada anggota Gundam Club Regional Palembang yang telah memberikan informasi perihal tentang komunitas Gundam Club Regional Palembang.
12. Kepada sahabat-sahabatku, khususnya Dimas Imam Dwi Cahyo, M. Fajar Nursiwan, Arief Fajar Kurniawan, M. Rifky Alghifari, Edo Aditya Darmawan, M. Fakhur Razi, Amsal Febrianto Lubis, Beny Fitra Wijaya, Veven Mira Noverina yang telah memberikan bantuan materil dan nonmateril dalam penyelesaian penelitian ini.
13. Kepada rekan-rekan angkatan Sosiologi 2013 terimakasih telah menghiasi hari demi hari selama perkuliahan. Saya bersyukur telah menjadi bagian dari hidup kalian, semoga kelak kita bisa mencapai cita-cita untuk hidup yang lebih baik.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak dan apabila ada pihak yang tidak tersebutkan penulis mohon maaf. Bagi para pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini semoga segala amal dan kebaikannya mendapatkan balasan yang berlimpah dari Tuhan YME, Amin.

Pelembang, Desember 2020

Peneliti

Reza Haryo Kumoro

NIM. 07021381320

Daftar Isi

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Surat Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritik	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Pemikiran	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Pemikiran.....	14
2.2.1 Teori Identitas Sosial	14
2.2.2 Pembentukan Identitas Sosial	16
2.2.2.1 Kategori Sosial.....	17
2.2.2.2 Identifikasi Sosial.....	18
2.2.2.3 Perbandingan Sosial.....	19
Bab 3 Metode Penelitian.....	22
3.1 Desain Penelitian.....	22
3.2 Lokasi Penelitian.....	23
3.3 Strategi Penelitian	23
3.4 Fokus Penelitian	24
3.5 Jenis Dan Sumber Data	25
3.6 Penentuan Informan	26

3.7 Peranan Peneliti.....	27
3.8 Unit Analisis Data.....	27
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.9.1 Wawancara.....	27
3.9.2 Observasi.....	28
3.9.3 Dokumentasi.....	28
3.10 Teknik Pemeriksaan Dan Keabsahan Data.....	28
3.11 Teknik Analisis Data.....	29
Bab 4 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
4.1.1 Letak Geografis Kota Palembang.....	32
4.1.2 Tingkat Pendidikan.....	33
4.1.3 Agama.....	34
4.2 Profil Kelompok <i>Gundam Club Regional Palembang</i>	37
4.2.1 Sejarah Kelompok <i>Gundam Club Regional Palembang</i>	37
4.2.2 Struktur Kelompok <i>Gundam Club Regional Palembang</i>	38
4.2.3 Mekanisme Penerimaan Anggota.....	38
4.3 Gambaran Informan Peneliti.....	39
4.3.1 Informan Utama.....	40
4.3.2 Informan Pendukung.....	44
Bab 5 Hasil Dan Pembahasan.....	46
5.1 Proses Pembentukan Sosial Komunitas Gundam Club Regional Palembang.....	47
5.1.1 Orientasi Anggota Terhadap Kelompok.....	47
5.1.1.1 Kesamaan Hobi Terhadap Gundam.....	47
5.1.1.2 Rasa Nyaman Terhadap Kelompok.....	52
5.1.1.3 Adanya Sharing Session Dalam Kelompok.....	56
5.1.1.4 Adanya Tantangan Dalam Kelompok.....	61
5.1.1.5 Meningkatkan Kreatifitas Anggota Kelompok.....	64
5.1.2 Adaptasi Identitas Anggota Kelompok.....	70
5.1.2.1 Aktif Pada Setiap Kegiatan Kelompok.....	70
5.1.2.2 Atribut Kelompok Sebagai Identitas.....	76

5.1.2.3 Nama Julukan Anggota Dalam Kelompok.....	81
5.1.2.4 Kesepakatan Dalam Aturan Kelompok.....	84
5.1.2.5 Problem Solving Antar Anggota Kelompok	88
5.1.3 Penilaian Kelompok GCRP Terhadap Hot Toys.....	90
5.1.3.1 Kelompok Hot Toys Sebagai Kelompok Yang High Profile	91
5.1.3.2 Kegiatan Pada Kelompok Hot Toys.....	93
5.2 Cara GCRP Menjaga Eksistensi Kelompok.....	96
Bab 6 Kesimpulan Dan Saran.....	102
6.1 Kesimpulan	102
6.2 Saran.....	103
Daftar Pustaka.....	104
Lampiran

Daftar Tabel

2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dan Penelitian Sekarang.....	13
3.4.1 Fokus Penelitian	25
4.2 Angka Partisipasi Murni (Apm) Dan Angka Partisipasi Kasar (Apk) Menurut Jenjang Pendidikan Di Kota Palembang	34
4.3 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan Dan Agama Di kota Palembang	35
4.4 Jumlah Tempat Peribadatan Menurut Kecamatan Di Kota Palembang	36
4.5 Daftar Informan Utama	40
4.6 Daftar Informan Pendukung.....	44
5.1 Kegiatan <i>Gundam Club Regional Palembang</i>	71

Daftar Bagan

1.2 Skema Kerangka Pemikiran.....	21
1.4 Struktur Kepengurusan Kelompok <i>Gundam Club Regional Palembang</i>	38

RINGKASAN

Penelitian ini berjudul “Pembentukan Identitas Sosial Komunitas Gundam Club Regional Palembang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami identitas sosial komunitas virtual Gundam Club Region Palembang (GCRP). Penelitian ini menggunakan teori Identitas Sosial. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 8 informan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identitas kelompok pecinta gundam termanifestasikan dari hubungan antar tanda, yaitu seperangkat atribut dan kegiatan kelompok yang mengandung suatu nilai sehingga menciptakan perasaan *in-group* yang kuat sebagai *Gundam Club Regional Palembang* atau kelompok pecinta gundam yang loyalitas, solidaritas dan sederhana. Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa adanya kesamaan kriteria sosial yang mencerminkan suatu identitas yang menjadi karakteristik atau ciri khas tersendiri yang menjadi pembeda antara *in-group* dan *out-group*. Melalui kriteria sosial tersebut dapat diketahui bahwa perilaku kolektif tidak dapat dipahami dan dijelaskan pada level individu, melainkan ditentukan oleh atribut dan kegiatan yang mengandung suatu nilai, sehingga menjadi identitas sosial.

Kata Kunci: Identitas Sosial, Gundam Club Regional Palembang, Pecinta Gundam.

Dosen Pembimbing I



Dr. Ridhah Taqwa, M.Si.
NIP. 196612311993031018

Dosen Pembimbing II



Safira Soraida, S.Sos., M.Sos.
NIP. 198109112006042001

**Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001

SUMMARY

This research is entitled "The Formation of Community Social Identity Palembang Regional Gundam Club". The purpose of this research is to know and understand the social identity of the virtual community of the Palembang Region Gundam Club (GCRP). This study uses Social Identity Theory. The method used in this research is descriptive qualitative. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The number of informants in this study were 8 informants. The results of this study indicate that the identity of the gundam lovers group is manifested by the relationship between signs, namely a set of group attributes and activities that contain a value so as to create a strong in-group feeling as the Palembang Regional Gundam Club or a group of loyal, solidarity and simple gundam lovers. This can explain that there is a similarity in social criteria that reflects an identity which is a characteristic or distinctive characteristic that differentiates between in-group and out-group. Through these social criteria, it can be seen that collective behavior cannot be understood and explained at the individual level, but is determined by attributes and activities that contain a value, so that it becomes a social identity.

Keywords: *Social Identity, Gundam Club Regional Palembang, Gudam Lovers.*

Advisor I



Dr. Ridhah Taqwa, M.Si.
NIP. 196612311993031018

Advisor II



Safira Sopaída, S.Sos., M.Sos.
NIP. 198209112006042001

Head of Sociology Department
Faculty of Social and Political Sciences
Sriwijaya University



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi komunikasi menjadi semakin pesat. Evolusi teknologi komunikasi menurut Rogers terbagi menjadi empat era. Dimulai dari *writing era*, dimana orang berkomunikasi hanya lewat tulisan, yang kemudian berkembang hingga mampu menghasilkan mesin cetak pada *printing era*. Era selanjutnya adalah *telecommunication era*, dan yang terakhir yakni *interactive communication* atau komunikasi interaktif. Pada era komunikasi interaktif inilah kita saat ini tinggal, yakni ketika manusia hidup berdampingan dengan teknologi (Nasrullah,2012:5).

Perkembangan teknologi terjadi karena pada hakikatnya manusia memiliki sifat yang tidak pernah merasa puas akan apa yang diperolehnya. Kehadiran teknologi media baru menawarkan berbagai macam perangkat yang memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Contohnya dalam berkomunikasi, zaman dulu orang harus menunggu hingga berhari-hari lamanya hanya untuk menerima pesan lewat sepucuk surat. Sedangkan saat ini, kita hanya perlu menekan tombol *send* pada layar telepon genggam kita. Pesan yang kita kirimkan akan diterima seketika itu juga dalam hitungan detik. Dengan adanya teknologi media baru ini pesan dengan mudah bisa kita terima atau kita berikan walaupun dengan jarak jauh sekalipun (Sobur, 2009:22).

Karakteristik yang melekat pada ‘*new media*’ adalah pertama-tama, konsep “*newness*” atau kebaruan adalah gagasan relatif yang berkenaan dengan waktu dan tempat. Apa yang baru saat ini, esok akan menjadi sesuatu yang kuno, dan apa yang baru dalam suatu budaya, mungkin tidak diketahui oleh budaya lain. Media baru adalah fenomena konstruksi sosial dan sering menyimpang secara substansial dari maksud perancang aslinya. Karakteristik yang melekat pada media baru antara lain: adanya transformasi dalam cara-cara individu saat menggunakan media untuk menentukan tempat dan fungsi-fungsi media ini dalam kehidupan mereka sehari-hari; media baru melibatkan desentralisasi saluran untuk distribusi pesan; peningkatan kapasitas yang tersedia untuk transfer pesan berkat satelit, jaringan kabel dan komputer; peningkatan pilihan yang tersedia untuk penonton untuk

terlibat dalam proses komunikasi, seringkali melibatkan bentuk komunikasi yang interaktif; peningkatan tingkat fleksibilitas untuk menentukan bentuk dan isi melalui digitalisasi pesan. Digitalisasi disini berarti bahwa isi dari satu medium dapat ditukarkan dengan yang lain (Bungin, 2011:13).

Segala perkembangan yang ada di dunia ini tentu memiliki dampak. Begitu juga dengan kehadiran teknologi yang memberikan berbagai dampak, baik itu positif maupun negatif yang dapat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan teknologi atau media baru semakin pesat dan menawarkan fitur-fitur yang semakin canggih, memberikan berbagai kemudahan bagi para pengguna. Seperti internet, yang kini telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat sehari-hari. Dari internet ini terciptalah sebuah masyarakat yang dinamakan komunitas virtual (Gupta, 2004:8).

Terciptanya komunitas virtual merupakan salah satu dampak dari adanya media (teknologi) baru, seperti berbagai perangkat elektronik dan internet. Istilah *virtual community* dikenalkan pertama kali oleh Rheingold dalam bukunya *The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier*. Dalam bukunya, ia menjelaskan tentang kehidupan manusia di dunia maya. Orang-orang yang tergabung dalam dunia maya ini dinamakan komunitas virtual (*virtual community*). Komunitas virtual adalah masyarakat yang melakukan aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi, proses jual beli, dan lain-lain tanpa harus bertatap muka atau bertemu secara fisik untuk melakukan komunikasi. Komunitas virtual terbentuk karena adanya orang-orang yang memiliki kesamaan minat dan sering berinteraksi satu sama lain. Komunitas ini memiliki sistem bersama, norma-norma, dan aturan-aturan yang disepakati bersama oleh komunitas itu sendiri (Gupta, 2004:12).

Saat seseorang memilih untuk bergabung dengan dunia maya dan menjadi bagian dari komunitas virtual, maka sesungguhnya ia tengah membangun identitas baru yakni identitasnya secara virtual. Identitas merupakan persoalan yang akan muncul di media baru, dimana sosial media adalah salah satu wadah yang digunakan penggunaannya untuk mengekspresikan diri. Seseorang bisa menjadi individu yang baru dan berbeda dari diri aslinya di dalam komunitas virtual tersebut, karena memang ada sebagian orang yang lebih mudah menunjukkan ekspresinya melalui dunia maya daripada di dunia nyata (Bungin, 2008:23).

Manusia dan identitas adalah dua hal yang tak terpisah. Dalam kondisi dunia yang oleh Piliang disebut “dunia yang dilipat”, kini manusia membangun identitas mereka dalam ruang dan pola interaksi yang berbeda. Ruang berbeda karena dalam dunia *cyber*, manusia tak terhalang sekat-sekat sosial yang ada. Manusia tak terhalang waktu untuk mengungkapkan apa yang dia pikirkan dan rasakan. Ruang tersebut membawa implikasi pola interaksi yang berbeda pula. Warga media baru terkadang tak perlu tahu kepada siapa dia mencurahkan seluruh “unek-unek”nya, atau dia tak cukup sungkan untuk menjadi seseorang yang diharapkan oleh orang lain, walau dengan muka berbeda (Piliang, 2010:20).

Dalam penelitian Soffyah (2015) dengan judul *Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path Sebagai Media Komunikasi Virtual* mengatakan salah satu komunitas virtual yang terbentuk karena adanya orang-orang yang memiliki kesamaan minat adalah komunitas gundam. Gundam atau yang dibaca dalam bahasa Jepang, yakni gundam saat ini menjadi sebuah fenomenal dikalangan remaja millenial. Mulai dari merakit, menempel gundam dengan beberapa *sticker* yang didapat dari kotaknya membuat beberapa penggemarnya atau kolektornya yang rata-rata anak muda ini menjadi gandrung dengan mainan robot-robotan asal Jepang ini. Gundam adalah Anime dengan genre Mecha atau robot yang menampilkan robot raksasa yang disebut Mobile Suit atau yang lebih dikenal dengan sebutan First Gundam adalah serial anime TV Series yang dibuat oleh Hajime Yatake dan Yoshiyuki Tomino dan diproduksi oleh Sunrise Inc. yang pertama kali dirilis di Jepang pada tanggal 7 April 1979 hingga 26 Januari 1980. Dari anim gundam ini menghasilkan action figur yang disebut gunpla. Gunpla (ガンプラ Ganpura) atau yang lebih dikenal dengan kepanjangan “Gundam Plastic Model kit” adalah plastik Model kit Gundam yang Pembuatan gunpla diadaptasi dari anime berjudul Mobile Suit Gundam dan diproduksi oleh Bandai, yang memiliki lisensi eksklusif dibidang manufaktur dan pemasaran diseluruh dunia. Dari namanya model kit pasti sudah bisa ditebak ya harus dirakit. Gunpla terdiri dari cetakan model plastik; sprues dengan plastik jenis *Polystyrene* (PS) yang kemudian harus dipotong sebelum perakitan, kebanyakan model pasca1990 sudah memiliki bagian snapfit dan sudah tidak lagi membutuhkan perekat seperti semen plastik seperti pada model sebelumnya. Plastik model kit gundam biasanya disertakan dengan stiker atau

waterslide decal/dry decal untuk menerapkan warna tambahan dan detail tanda-tanda seperti *caution* atau *warning* seperti terlihat pada gundam aslinya di Tv series. Dari gunpla inilah yang melatar belakangi terbentuknya komunitas virtual gunpla.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti secara online melalui facebook, salah satu komunitas virtual gundam yang ada seperti Gundam Club Region Palembang (GCRP) yang telah berdiri dan dibentuk pada 2009 melalui media forum kaskus (situs forum komunitas maya Indonesia) dan juga aktif di beberapa media sosial seperti facebook. GCRP sendiri memiliki member di *facebook* sekitar 300 orang tetapi member yang sering aktif dalam kegiatan *gathering* sekitar 15-20 orang yang terdiri dari berbagai macam golongan seperti pelajar, mahasiswa, pegawai swasta dan lain-lain, GCRP ini diketuai oleh Nufran Zulfaranda. GCRP mempunyai beberapa kegiatan, untuk kegiatan satu minggu sekali mereka sering kumpul di basecamp 71a-Planetarium Hobby Shop atau terkadang mereka juga sering berpindah-pindah tempat, dan pemilihan tempatnya mereka sering melakukan voting sebelum melaksanakan *gathering*. Mereka biasanya kumpul setiap hari Minggu, *gathering* ini sendiri biasanya sering membahas tentang model-model kit gundam, *sharing* tentang cara merakit gundam, melakukan berbagai game yang dimana hadiah berupa gunpla (gundam plastic) maupun *accessories* gundam. Lalu selain melakukan *gathering* mingguan mereka juga sering melakukan *gathering* bulanan supaya kekompakan antar member semakin erat dan solidaritas mereka tetap terjaga.

Berdasarkan hal di atas, bahwa terbentuknya komunitas virtual seperti GCRP dapat membuat seseorang bisa menjadi individu yang baru dan berbeda dari diri aslinya di dalam komunitas virtual tersebut, karena memang ada sebagian orang yang lebih mudah menunjukkan ekspresinya melalui dunia maya daripada di dunia nyata. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk meneliti bagaimana komunitas virtual yang terbentuk karena adanya orang-orang yang memiliki kesamaan minat dapat membentuk identitas sosial pada komunitas virtual yang mereka bentuk. Komunitas Gundam Club Regional Palembang sebagai komunitas yang awal mula berdirinya merupakan komunitas virtual, dimana anggotanya juga mendaftar dan bergabung di komunitas melalui sosial media facebook. Akan tetapi setelah lama berdiri, dan para anggota hanya mengenal secara virtual, akhirnya

banyak kegiatan fisik yang dilakukan komunitas. Hal tersebut dilakukan agar para anggota saling mengenal dan merasa saling memiliki antara satu dengan lainnya. Sehingga dalam hal ini, komunitas Gundam Club Regional Palembang yang merupakan komunitas virtual memiliki banyak kegiatan fisik, yang akan dijabarkan pada penelitian ini.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diketahui bahwa komunitas GCRP (Gundam Club Region Palembang) aktif dimedia sosial dan masih banyak diminati oleh berbagai kalangan yang mempunyai kesamaan minat. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses terbentuknya identitas sosial komunitas Gundam Club Region Palembang (GCRP)?
2. Bagaimana memelihara ekistensi identitas sosial komunitas Gundam Club Region Palembang (GCRP)?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui dan memahami identitas sosial komunitas Gundam Club Region Palembang (GCRP).

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembentukan identitas sosial komunitas Gundam Club Region Palembang (GCRP).
2. Untuk mengetahui bagaimana memelihara citra identitas sosial komunitas *Gundam Club Regional Palembang* (GCRP).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritik

Secara akademis, penelitian ini diharapkan, dapat memberikan kontribusi pada pengembangan atau khasanah keilmuan mengenai contoh dari keberadaan kelompok sosial (*social group*) pada peradaban masyarakat modern dalam kajian sosiologi perkotaan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tentang identitas kelompok pecinta virtual Gundam Club Region Palembang (GCRP), sehingga dapat diketahui proses pembentukan identitas dalam konteks keanggotaan di dalam kelompok, karakteristik atau ciri khas yang dimiliki kelompok, proses-proses yang berlangsung dalam kelompok, dan hubungan-hubungan yang terjadi di dalam kelompok pecinta virtual Gundam Club Region Palembang (GCRP). Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi atau literatur untuk menambah wawasan masyarakat tentang proses pembentukan identitas dan citra identitas yang diekspresikan dan diperankan oleh kelompok pecinta Gundam Club Region Palembang (GCRP) pada peradaban masyarakat modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleman, A.M.M. & Wartman, K.L. 2009. *Online Social Networking on Campus: Understanding What Matters in Student Culture*. Taylor & Francis Press.
- Atkinson, R.L, dkk. 2011. *Pengantar Psikologi*, Edisi 8 Jilid 2. Alih Bahasa: Nurjannah Taufiq. Jakarta: Erlangga.
- Bungin Burhan. 2014. *Sosiologi Komunikasi.(Teori, Paradigma, dan Discourse Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- _____. 2011. *ImageMedia Massa*. Yogyakarta : Jendela.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna : Buku Teks Dasar MengenaiSemiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Dirgayuza, S. 2008. *Panduan Praktis Mengoptimalkan Facebook*. Jakarta: Media Kita.
- Dwiningrum, S.I.H (2012). *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Yogyakarta : UNY Press
- Eriyanto, 2008. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Text Media*. Yogyakarta. PT. LKIS Pelangi Aksara.
- Griffith, S & Liyanage, L. 2008. *An Introduction The Potential of Social Networking Sites and Education*. In I. Only, G, Lefoe, J. Mantie, & J. Herrinthon (Eds.), *Procedding of The Second Emerging Technologies Conference 2008 (pp. 76-81)*. Wollongong: University of Wollongong.
- Gupta, Sumeet & Hee-Woong Kim. 2004. *Virtual Community: Concept, Implication, and Future Research Directions*. New York: Proceedings of Tenth Americas Conference on Information System.
- Kindarto, Asdani. 2010. *Efektif Blogging dengan Aplikasi Facebook*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman,dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Martono, Nanang (2018). *Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Post Modern dan Postkolonial*. Jakarta PT.Raja Grafindo Persada.

- McQuail, Denis. 2009. *Mass Communication Theory*. Londong: Stage Publication, Ltd.
- Mulyana, Deddy. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2018. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Kode, Gaya dan Matinya Makna :Semiotika dan Hiperssemiotika*. Bandung : Matahari.
- Ruslan, Rosady. 2017. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Spaulding, A.D and Hagn, G.H. 2009. *On The Definition and Estimation of Spectrum Occupancy*. IEEE Transactions on Electromagnetic Compatibility, EMC-19(3).
- Watkins, P.J. 2009. *Jejaring Sosial*. London: BMJ Publishing Group.
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Williyanson, Matthew. 2010. *Facebook Hacking*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wood, Andrew F. and Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture, Mahwah*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Sumber Lain

- Fulamah, Furi Nur. 2015. *Konstruksi Identitas Sosial Kelompok Penggemar (Fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga.
- Soffyah, 2015. *Konstruksi Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path Sebagai Media Komunikasi Virtual (Studi Fenomenologi Tentang Pemaknaan*

Penggunaan Jejaring Sosial Bagi Pengguna Path Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau). Pekanbaru: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau.

Jurnal :

Ananda, Putri Rezki . 2017. *Motif Anggota Mengikuti Komunitas Facebook Pekanbaru dalam kasus Jual Beli Online (PJBO) di Kota Pekanbaru*, JOM FISIP Vol.4 No.2 Oktober 2017

Erwan Baharudin, 2013. *Konstruksi Identitas Komunitas DeRIC (Depok Reptile Amphiby Comunity)*, FORUM ILMIAH Vol. 10 No.2 Mei 2013

Nadia Marrieta Natama, 2016. *Identitas Virtual Laki-Laki di Kalangan Pemain Game Online Audition Ayodance Pada Komunitas Talented youth, e-proceeding of management* Vol.3 No.2 - Agustus 2016 ISSN: 2355-9337

Sari, Wulan Purnama. 2017. *Konstruksi Identitas pada Komunitas Game Touch Online Guild Deadline, perkembangan teknologi dan komunikasi*, JURNAL SCRIPTURA Vol.7 No.1 ISSN:1978-385x