

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai makhluk sosial tentunya kita tidak bisa terlepas dari kegiatan berkomunikasi. Komunikasi sendiri merupakan suatu hubungan dengan adanya interaksi yang kita lakukan baik dengan diri sendiri maupun melakukan interaksi dengan orang lain. Hal tersebut kita lakukan untuk mempertahankan sebuah kelangsungan hidup, karena sebagai makhluk sosial kita tidak bisa berdiri sendiri tanpa bantuan orang lain. Proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka di mana anggota-anggotanya saling melakukan interaksi satu sama lain disebut dengan komunikasi kelompok (Rohim, 2009: 86 87).

Kelompok komunikasi yang baik memiliki kesadaran pada tiap anggotanya untuk memiliki kebersamaan agar menjalankan kelangsungan kelompok. Kelompok mempunyai tujuan dan organisasi (tidak selalu formal) dan melibatkan interaksi di antara anggota-anggotanya. Menurut Baron dan Byrne, maka anggota kelompok harus merasa terikat dan mempunyai ikatan pada kelompoknya, serta semua anggota harus saling merasa butuh pada anggota yang lain sehingga mereka bisa saling terbuka untuk melakukan kegiatan dengan baik meskipun dengan hasil yang tidak sama pada setiap anggota (rakhmat, 2012: 140).

Komunitas merupakan sekumpulan orang yang memiliki hoby dan minat yang sama. Komunitas juga diibaratkan seperti organisasi kelompok yang tidak terstruktur dimana ada ketua pengurus dan anggota. Manusia hidup dalam sebuah komunitas yang mempunyai kebijakan tentang sesuatu yang mereka miliki bersama, dengan komunitas seseorang telah merasa mendapatkan jalan keluar dari apa yang mereka harapkan. Sehingga semua anggotanya menaruh harapan yang cukup besar pada komunitas yang

diambilnya untuk membantu keberlangsungan hidupnya. Pembentukan karakter pun dimulai saat mereka mengikuti kegiatan dalam komunitas yg diambilnya itu. (Liliweri 2003 : 78)

Negara Indonesia salah satu Negara yang memiliki berbagai jenis komunitas yang tersebar di seluruh penjuru, tanpa ada batasan dari kalangan bawah maupun kalangan atas, anak-anak maupun orang dewasa semua memiliki hak untuk bergabung pada sebuah komunitas. Entah itu komunitas hobby misalnya fotografi dan dance, komunitas dalam bidang olahraga, komunitas berbasis sosial, komunitas berbasis lingkungan, gerakan dalam bidang kewirausahaan dan masih banyak lagi. Beberapa dari komunitas/gerakan ini mampu memberikan kontribusi secara real terhadap masyarakat sebagai gerakan muda inspiratif di Indonesia (Heriyanto: 12 January 2013).

Fenomena komunitas sendiri dapat kita jumpai dimana-mana dan setiap daerah memiliki komunitas masing-masing yang unik. Contohnya di Surabaya, karena termasuk kota besar, Surabaya salah satu kota yang mempunyai berbagai jenis komunitas, mulai dari komunitas besar yang bertaraf nasional hingga komunitas daerah semuanya bisa kita jumpai di kota Surabaya. Mulai dari komunitas pecinta club sepak bola, komunitas bela diri, komunitas bersepeda, komunitas reptile, komunitas cosplay, komunitas fotografi, komunitas film dan masih banyak lagi komunitas-komunitas yang ada di kota Surabaya.

Adapun peneliti menemukan sebuah kelompok yang terdapat di lingkup kota Surabaya dengan menyebut dirinya sebagai komunitas. Komunitas yang dimaksud adalah komunitas OWL “Our World Surabaya”. Komunitas ini berdiri pada tanggal 21 Agustus 2012. Dengan pendirinya Irfan, yudi, yogi dan sofyan. Mereka menggagas komunitas ini karena selalu menemukan anak-anak muda yang mempunyai minat sama. Akhirnya mereka memutuskan

mendirikan komunitas OWL sebagai wadah untuk menampung para remaja yang mempunyai minat yang sama. (wawancara : 17 Maret 2015).

Seperti yang dikatakan oleh Irfan selaku pendiri komunitas *“komunitas ini ditunjukkan bagi kalangan anak muda, khususnya bagi mahasiswa yang mempunyai titik kejenuhan dibangku kuliah dengan materi membosankan, apa yang mereka katakan kita harus selalu mendengarkan, disuruh ngerjain tugas dan begitulah terus berulang-ulang.* Bisa peneliti simpulkan bahwa komunitas OWL ini memang ditunjukkan untuk kalangan anak muda, khususnya bagi mahasiswa yang merasa kurang pada kegiatan perkuliahannya. Sehingga memotivasi mereka untuk membentuk suatu komunitas untuk memberikan wadah bagi anak muda untuk saling sharing ilmu pengetahuan serta melakukan belajar bersama. (Wawancara, 17 Maret 2015)

Komunitas yang serupa dengan OWL di Surabaya adalah komunitas D'Moven. D'Moven ini melingkupi kampus UIN Sunan Ampel Surabaya sama seperti awal mula komunitas OWL Surabaya yang awal pembentukannya juga hanya mencakupi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Komunitas ini dikhususkan untuk belajar fotografi dan videografi, serta menjadi wadah kepada anggotanya saling sharing ilmu pengetahuan dan pengalaman. Alasan yang membuat peneliti lebih memilih komunitas OWL Surabaya untuk diteliti karena D'Moven hanya sebagai tempat untuk berkumpul dan sharing ilmu seperti pada komunitas pada umumnya, namun komunitas OWL Surabaya komunitas yang tidak hanya sebagai tempat berkumpul dan wadah untuk sharing ilmu, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan profit bagi para anggotanya, yang mereka manfaatkan untuk mendapatkan keuntungan komersil (Sufyan:16 Maret 2015)

Peneliti mengambil Komunitas OWL untuk diteliti karena memiliki karakteristik tersendiri yang dapat menjadi ciri khas sehingga membedakan dengan komunitas lain yang serupa. Yang membedakan komunitas OWL dengan komunitas lain yaitu seperti yang disampaikan (Irfan : 17 Maret 2015)

*“awal mula kita belum berani untuk memprofitkan produk di komunitas ini, tapi lama-kelamaan kebutuhan kita semakin meningkat, kita mencoba untuk memprofitkan dengan biaya yang murah dibandingkan dengan competitor”.*

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan kemudian menyimpulkan bahwa komunitas OWL ini mempunyai perbedaan dari komunitas-komunitas pada umumnya yaitu perbedaan dari segi perolehan profit, dari penemuan tersebut penulis berkeinginan kuat dan tertarik sehingga menjadi alasan tersendiri untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai komunitas OWL. Selain perbedaan dari segi perolehan profit, komunitas OWL ini juga mempunyai tujuan yaitu sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai ajang untuk dikomersilkan. Semua anggota diberi pengarahan tentang cara untuk bersaing dibidang komersil, yaitu dengan cara memberikan tempat dan sarana kepada para anggotanya agar bisa saling berbagi ilmu dan berbagi pengalaman-pengalaman yang dimiliki serta cara agar mampu berkompetisi di ranah publik. (Wawancara : 17 Maret 2015)

Adapun struktur kepengurusan komunitas OWL Surabaya meliputi: ketua yang bertanggung jawab atas komunitas OWL, dan juga sebagai penasehat bagi semua pengurus dan para anggotanya. Terdapat sekretaris yang bertugas pada bagian surat menyurat dan membuat proposal. Sedangkan bendahara bertugas untuk mengurus serta mencatat proses keuangan komunitas. OWL digunakan sebagai induk komunitas karena di ranah public OWL sudah menjadi brand terkemuka. Sehingga OWL sebagai marketing komunikasi telah mempublikasikan semua kegiatan juga sebagai marketing komunitas itu sendiri. Proses peningkatan SDM anggota komunitas ini menyediakan dua metode penerapan yang bisa dipilih oleh para anggotanya. Yang pertama yaitu bagian desain grafis dan fotografi (otak atik) serta dalam ranah videografi (out frame). Pada bagian pertama diberi nama “Otak Atik” karena mengandung makna filosofi bahwa otak sedang di atik dengan sebuah kreatifitas-kreatifitas dengan imajinasi tinggi, sehingga menciptakan sebuah karya yang bernilai jual tinggi. Dalam bagian ini semua kreatifitas disalurkan

melalui desain grafis maupun fotografi yang digabung menjadi satu, karena biasanya fotografi dan desain grafis sangat berkesinambungan dan saling melengkapi ketika dua karakter tersebut digabung. Yang kedua adalah “Out Frame”, dalam bagian ini lebih terfokus pada videografi. Dalam bagian ini baik penanggung jawab koordinator maupun anggota lainnya bisa mengembangkan hobi maupun skill dalam ranah videografi, disana para anggota bisa saling berbagi ilmu dan pengalaman tentang videografi, serta update perkembangan videografi yang sedang diminati masyarakat saat ini. Wawancara (17 Maret 2015)

Dalam komunitas OWL, para anggota selalu berusaha untuk mengupdate perkembangan teknologi maupun perkembangan pasar industry di sekitar kota Surabaya. Selain melakukan pemberian pengajaran teoritis maupun praktisi pada anggotanya, komunitas ini juga memberikan cara untuk berbisnis usaha dalam bidang fotografi, videografi dan desain grafis. Memberikan pengalaman untuk terjun langsung didalam pekerjaan tersebut, seperti memberikan job. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membentuk mental pekerja pada setiap anggotanya. Meskipun mayoritas anggota pada komunitas OWL adalah masih aktif dalam perkuliahan dan banyak mendapat ilmu pendidikan di bangku perkuliahan, namun masih saja mereka ingin mencari pengalaman serta wawasan baru dengan mengikuti komunitas OWL agar bisa selalu berkembang.

Dari semua penjelasa tentang komunitas OWL Surabaya, pastinya terdapat sosok pemimpin dibaliknya yang mampu membuat komunitas OWL Surabaya bisa seperti ini. Pemimpin bisa dikatakan berhasil saat pemimpin mampu mengelola atau mengatur organisasi secara efektif dan mampu melaksanakan kepemimpinan secara efektif pula. Untuk itu pemimpin harus betul-betul harus dapat menjalankan fungsinya dengan baik. (Khomsahrial, 2014: 97)

Adapun profile sosok pemimpin didalam komunitas OWL Surabaya ini adalah Muhammad Irfanuari Candra Nata Nugraha, anak pertama keluarga bapak sunyoto dan ibu sulikha, yang sekarang ini berdomisili di Griya Perumahan Gedangan Sidoarjo. lahir di Nganjuk pada tanggal 29 Januari 1994 dengan latar belakang pendidikan MIN 1 Ngronggot Nganjuk, SMP N 1 Ngronggot Nganjuk, SMK Antartika 2 Sidoarjo, D2 Akkom Sidoarjo serta mahasiswa DO UIN Sunan Ampel Surabaya.

Dengan latar belakang pendidikan mahasiswa DO, Irfan sebagai pemimpin Komunitas OWL Surabaya mampu untuk menjalankan tugasnya dengan baik meski semua anggotanya adalah Mahasiswa. Seperti contoh kasus yang pernah dialami oleh komunitas OWL Surabaya pada sebuah event tata boga di Universitas PGRI Adibuana Surabaya seperti yang disampaikan oleh yudi selaku penanggung jawab kegiatan (02 April 2015) *“kalo konflik pasti ada lah di setiap produksi tapi yang paling besar saat kita bekerja sama untuk event tata boga di kampus UNIPA pada tanggal 30 Mei 2014, kita beri tanggung jawab untuk desain poster, banner, catalog serta dokumentasi foto dan video. Kami sudah saling menandatangani perjanjian diatas matrai ketika telat pengerjaan pihak OWL yang akan menanggung kerugian keterlambatannya, ketika dalam proses pengerjaan catalog kami mengalami missskomunikasi antar crew desain sehingga terjadi kemoloran waktu, sehingga pihak OWL harus membayar ganti rugi sebesar Rp. 3.000.000. akhirnya kami memutuskan mengambil uang kas untuk membayar ganti rugi, disitu terdapat konflik baru karena pemegang uang kas OWL menghilangkan semua kasnya, akhirnya kami mencari solusi untuk membayar dengan mencari hutangan. Dibalik konflik sebesar itu akhirnya kami masih bisa menyukseskan event tata boga dikampus UNIPA untuk umum area Surabaya dan sekitarnya”*. Dari hasil wawancara diatas pemimpin dalam komunitas ini entah dalam bentuk kepemimpinan seperti apa, berhasil untuk menggerakkan dan mengatur anggotanya dengan baik, sehingga permasalahan dalam kegiatan tersebut bisa terselesaikan dengan baik. (Wawancara, 02 April 2015)

Sebagai komunitas yang sudah mempunyai cukup banyak anggota, Komunitas OWL adalah salah satu komunitas yang bergerak dibidang kreatifitas. Adapun tingkat kreatifitas seseorang sangatlah berbeda, setiap individu mempunyai tingkat dan taraf sudut pandang yang berbeda. Kreatifitas seseorang sangatlah dipengaruhi oleh konsep diri pembuatnya dengan alur yang berbeda. Dari semua perbedaan tersebut anggota komunitas OWL memposisikan dirinya pada letak yang diperlukan untuk menjaga kekompakan sesama anggotanya. Dari segi ini pemimpin sangat berperan penting untuk bisa mengkondisikan anggotanya yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga pemimpin dituntut untuk bisa menjalankan fungsinya dengan baik, dengan sebuah tugas penting sebagai seorang pemimpin, yaitu mengusahakan agar kelompoknya dapat mencapai tujuan dengan baik, dalam kerja sama produktif dan dalam keadaan bagaimanapun yang dihadapi kelompok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menjadi sebuah indikasi peneliti ingin melakukan penelitian adaptasi kepemimpinan anak muda pada ketua komunitas OWL, dengan judul “***Adaptasi Kepemimpinan Anak Muda Dalam Komunitas (Komunitas OWL Surabaya)***”. Penulis merasa perlu untuk penelitian lebih lanjut terhadap komunitas OWL Surabaya, khususnya adaptasi kepemimpinan padan seorang pemimpin anak muda seperti apa yang selama ini memimpin komunitas OWL Surabaya sehingga komunitas OWL semakin hari semakin dapat berkembang dengan baik dengan profile pemimpin yang seperti itu.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan serangkaian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana adaptasi kepemimpinan anak muda yang diterapkan ketua komunitas OWL Surabaya?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memahami dan mengetahui bagaimana adaptasi kepemimpinan anak muda pada ketua komunitas OWL Surabaya

### **1.4 Manfaat**

#### **1.4.1. Manfaat Akademis**

- a. Diharapkan bisa menjadi literatur ilmiah penelitian selanjutnya khususnya terkait dengan adaptasi kepemimpinan anak muda dalam komunitas OWL Surabaya.
- b. Pemahaman teori gaya kepemimpinan dan komunikasi pada komunitas.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

- a. Diharapkan peneliti bisa mengetahui adaptasi kepemimpinan anak muda dalam komunitas OWL Surabaya untuk mengkoordinasi anggotanya. Diharapkan juga peneliti dapat mengetahui dari segi anggotanya adaptasi kepemimpinan anak muda dalam komunitas OWL Surabaya.
- b. Diharapkan pada suatu kelompok atau komunitas, mempunyai sosok pemimpin yang memang mempunyai power dibidangnya.
- c. Diharapkan bagi masyarakat luas agar bisa melakukan interaksi sosial tanpa membatasi diri dengan lingkungan sekitarnya, dengan mengikuti sebuah komunitas yang bisa meningkatkan kualitas dan komunikasi yang baik pada sebuah individu.
- d. Diharapkan pada semua ketua komunitas yang terdapat di Indonesia khususnya di kota Surabaya, bisa untuk memahami anggotanya sehingga sebagai pemimpin bisa mengadaptasikan para anggotanya

mana yang digunakan lebih efektif dan lebih diperlukan untuk mengatur anggota komunitas.