

Focus Group Discussion Penguatan Peran Sosial pada Anggota Kelompok Hobi Miniatur Mobil di Kota Bandung

Muhammad Adhityawarman Raspati¹, Desi Yunita², Ardi Maulana Nugraha³,
Wahyu Gunawan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Padjadjaran

*Corresponding author, e-mail: muhammad23013@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Anggota kelompok hobi miniatur mobil “Club Diecast Urang Sunda Asli” di Kota Bandung menghadapi tantangan dalam mengembangkan hobi mereka agar seimbang dengan peran sosial di masyarakat. Observasi awal menunjukkan bahwa fokus anggota cenderung terbatas, hanya pada koleksi miniatur semata, sehingga belum terbentuk kesadaran untuk mengambil peran (*role taking*) yang berdampak positif bagi lingkungan sosial yang lebih luas. Program pemberdayaan ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan pengambilan peran sosial anggota kelompok tersebut melalui pendekatan teori interaksionisme simbolik. Melalui konsep *Role Taking* dari George Herbert Mead, program pemberdayaan ini disusun untuk mendorong anggota bertransformasi dari penghobi pasif menjadi aktor sosial yang kontributif. Metode yang digunakan adalah *Focus Group Discussion* (FGD) dan pematieran interaktif, dengan evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan, di mana total skor meningkat dari 311 menjadi 418 poin (rata-rata skor naik dari 31,1 ke 41,8). Peningkatan ini menunjukkan bahwa dialog reflektif efektif memperkuat pemahaman anggota mengenai kontribusi sosial mereka di tengah masyarakat secara lebih adaptif dan bermakna.

Kata Kunci: Interaksionisme Simbolik; Kelompok Hobi; Pemberdayaan Masyarakat; Peran Sosial.

Abstract

Members of the miniature car hobby group “Club Diecast Urang Sunda Asli” in Bandung City face challenges in developing their hobby to balance it with their social roles in society. Initial observations indicate that members' focus tends to be limited, solely on the miniature collection, thus a sense of taking on roles (*role taking*) that positively impacts the broader social environment has not yet developed. This empowerment program aims to strengthen the social role-taking abilities of group members thru the symbolic interactionism theory approach. Thru George Herbert Mead's concept of *Role Taking*, This empowerment program is designed to encourage members to transform from passive hobbyists into contributive social actors. The methods used were *Focus Group Discussion* (FGD) and interactive lectures, with evaluation using *pre-tests* and *post-tests*. The results indicated a significant improvement in role understanding, with the total score increasing from 311 to 418 (the mean score rose from 31.1 to 41.8). This increase demonstrates that reflective dialogue effectively strengthens members' understanding of their social contributions, enabling them to engage more adaptively and meaningfully within society.

Keywords: Community Empowerment; Hobby Groups; Social Role; Symbolic Interactionism.

How to Cite: Raspati, M. A. et al. (2026). Focus Group Discussion Penguatan Peran Sosial pada Anggota Kelompok Hobi Miniatur Mobil di Kota Bandung. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 696-704.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Hobi sering kali dipandang sebagai aktivitas individual, namun pada kenyataannya, kesamaan minat mampu membentuk kelompok sosial dengan ikatan solidaritas yang kuat. Hobi didefinisikan sebagai kegiatan rekreasi sukarela yang melibatkan pembuatan pengumpulan benda bernilai ekonomi, dan penelitian menunjukkan manfaat kesehatan yang konsisten di berbagai populasi besar (Daily, 2018). Dalam studi Yusril et al. (2025) mengenai komunitas motor menemukan bahwa kesamaan hobi dapat melahirkan solidaritas mekanik, di mana anggota terikat oleh kesadaran kolektif dan perasaan sepenanggungan yang kuat. Interaksi yang terjadi di dalam komunitas hobi ini tidak hanya sekadar berkumpul, tetapi juga menciptakan iklim sosial yang harmonis melalui pola komunikasi yang khas. Hal ini diperkuat oleh Sitinjak et al. (2025), yang menyatakan bahwa tindak tutur dan bahasa yang digunakan dalam komunitas hobi berfungsi vital sebagai alat untuk membentuk iklim sosial yang sehat, inklusif, dan harmonis antaranggota.

Melihat fenomena komunitas hobi di Indonesia, khususnya di Kota Bandung, yang mana fenomena ini telah berkembang pesat, yang lebih dari sekadar wadah penyaluran minat. Salah satu komunitas yang menunjukkan eksistensi kuat adalah "Club Diecast Urang Sunda Asli", sebuah kelompok kolektor miniatur mobil yang memiliki anggota aktif dari berbagai latar belakang sosial. Fenomena tersebut didefinisikan sebagai *kidult*, di mana orang dewasa mempertahankan minat pada aktivitas masa kecil seperti mengoleksi mainan sebagai bentuk negosiasi identitas dan nostalgia di tengah kehidupan modern (Raishaina & Zia, 2025). Dalam konteks spesifik miniatur mobil, Fadilah et al. (2018) melihat bahwa kelompok penggemar diecast di perkotaan menjadikan komunitas sebagai wadah yang multifungsi; tidak hanya untuk kegiatan *hunting* (berburu) koleksi bersama, tetapi juga sebagai ruang untuk melakukan kegiatan bakti sosial dan mempererat persaudaraan.

Lebih jauh, komunitas hobi ini juga memiliki dimensi ekonomi dan peran sosial yang nyata. Kemudian, studi yang dilakukan oleh Susilo & Setyanto (2021) mengungkapkan bahwa interaksi dalam komunitas penggemar Hot Wheels telah berkembang menjadi aktivitas komunikasi pemasaran dan lelang yang melibatkan kepercayaan tinggi antaranggota. Senada dengan itu, Ramadhan & Hardiansyah (2021) menegaskan bahwa modal sosial (seperti kepercayaan dan jejaring) yang tumbuh dalam komunitas hobi dapat memberikan dampak positif bagi anggota maupun institusi lain di luarnya. Hobi mengoleksi miniatur mobil telah berkembang menjadi fenomena sosial yang membentuk ruang interaksi unik. Adapun beberapa individu yang memiliki kesamaan dan karakteristik baik dari segi geografis, profesi, hobi, agama, dan ras membentuk suatu komunitas sosial yang dinamakan komunitas. Di dalam komunitas, sangat mungkin terjadi hubungan yang kuat, dengan adanya perasaan yang sama (Anjana, 2024).

Meskipun kajian tentang kelompok hobi terus berkembang, terdapat celah yang belum disentuh oleh penelitian maupun pengabdian masyarakat sebelumnya. Komunitas hobi sejauh ini sering kali hanya dipandang secara sempit sebagai ruang *leisure* (pengisi waktu luang) yang berisi individu pasif. Belum banyak program pemberdayaan masyarakat yang dirancang secara struktural untuk mengintervensi kapasitas sosiologis anggotanya. Kebaruan dari program pemberdayaan ini terletak pada reposisi fungsi kelompok hobi melalui pendekatan sosiologis, yaitu menggunakan konsep pengambilan peran (*role-taking*) dari teori interaksionisme simbolik sebagai instrumen pemberdayaan masyarakat untuk mentransformasi orientasi kelompok hobi dari aktivitas privat menjadi gerakan sosial yang konstruktif.

Perspektif interaksionisme simbolik yang dikemukakan George Herbert Mead, *Self* (Diri) bukanlah sesuatu yang statis, melainkan sebuah proses sosial yang dinamis. Diri terbentuk dari dua fase, yaitu "I" dan "Me". "I" dan "Me" yang dikemukakan George Herbert Mead mewakili dua aspek dan saling terkait dari diri manusia yang muncul melalui interaksi sosial. "Me" mewakili diri yang dibangun secara sosial yang sadar akan dan merespons ekspektasi sosial, sementara "I" mewakili aspek diri yang spontan dan responsif (Susen, 2010). "I" dan "Me" bersama-sama menunjukkan bagaimana individu secara bersamaan dibentuk oleh konteks sosial dan mampu memberikan respons yang kreatif dan tidak dapat diprediksi (Aboulafia, 2016).

Makna sosial dalam komunitas ini terbentuk melalui interaksi dan interpretasi simbol-simbol. Inti dari teori ini menyatakan bahwa simbol atau lambang budaya dipelajari melalui interaksi, dimana individu memberikan makna pada segala sesuatu yang akan mengontrol sikap dan perilaku mereka (Aboulafia, 2016; Effendi et al., 2024). Interaksi berkembang melalui simbol-simbol yang diciptakan individu, meliputi gerak tubuh, suara, gerakan fisik, dan ekspresi tubuh yang dilakukan secara sadar (Derung, 2017). Makna muncul sebagai hasil interaksi antar individu, baik verbal maupun nonverbal (Siti & Siregar, 2016; Effendi et al., 2024).

Salah satu indikator kunci dalam teori ini adalah pengambilan peran (*role taking*), yaitu kemampuan individu untuk mengambil perspektif orang lain dan memahami harapan sosial. *Role taking* didefinisikan sebagai mekanisme kognitif yang memungkinkan seseorang untuk keluar dari dirinya sendiri dan melihat dunia melalui kacamata orang lain. Tanpa kemampuan mental untuk mengambil peran ini, seorang individu

tidak akan mampu menjalankan fungsi atau peran sosialnya secara efektif di tengah masyarakat. Dalam proses ini, individu tidak hanya meniru, tetapi juga belajar memahami perspektif orang lain yang digeneralisasi (*generalized other*) yang berisi nilai dan norma masyarakat, sebuah tahapan krusial untuk mencapai kematangan sosial (Yulianto, 2023).

Kemampuan mengambil perspektif orang lain memungkinkan seseorang untuk membangun “Diri” (*Self*) yang utuh melalui refleksi terus-menerus terhadap bagaimana lingkungannya menilai tindakannya (Abdul & Asrori, 2019). Dalam konteks modern, kegagalan dalam melakukan *role taking*, misalnya akibat distraksi digital atau egoisme yang dapat menghambat terbentuknya empati dan kualitas hubungan sosial yang bermakna (Mumek et al., 2024). Sebaliknya, penerapan *role taking* yang efektif, seperti dalam komunitas atau hubungan konsumen, mampu menciptakan ikatan emosional dan persepsi positif yang kuat antarindividu (Wijaya & Pribadi, 2022).

Observasi yang penulis lakukan pada kelompok hobi miniatur mobil “Club Diecast Urang Sunda Asli” menemukan bahwa interaksi di dalam kelompok ini masih terbatas pada aspek konsumerisme dan pameran koleksi semata. Fokus anggota cenderung bersifat individualistik, di mana kepuasan utama diperoleh dari kepemilikan miniatur mobil, sehingga kesadaran akan peran sosial komunitas terhadap lingkungan sekitar masih sangat rendah. Anggota kelompok belum mengalami perubahan signifikan terkait cara pandang dan penempatan diri mereka di masyarakat luas (misal: di keluarga atau tempat kerja) setelah bergabung dengan kelompok, karena *role taking* membantu individu dalam pengambilan perspektif (*perspective taking*) yang mewakili aspek kognitif, dan empati (*empathy*) yang mewakili aspek afektif/emosional (Davis & Love, 2017).

Kondisi ini menjadi urgensi masalah karena potensi besar kelompok hobi sebagai agen perubahan sosial seringkali terabaikan. Hobi koleksi seringkali dianggap sebagai aktivitas pengisi waktu luang yang terpisah dari tanggung jawab sosial. Dengan penguatan kapasitas kelompok, kelompok hobi dapat bertransformasi menjadi aktor sosial yang kontributif. Tantangannya adalah bagaimana mengubah pola pikir anggota dari hanya penikmat miniatur mobil menjadi individu yang memiliki kepekaan sosial tanpa menghilangkan esensi kesenangan dari hobi itu sendiri.

Kemudian, agar anggota dapat mengubah cara pandang mereka, meningkatkan keterampilan interaksi, dan menjamin keberlanjutan kelompok. Pendampingan dan partisipasi pemberdaya menjadi sangat penting (Muthiara et al. 2024). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendorong perubahan cara pandang peran atau posisi anggota kelompok hobi di lingkungan sosial mereka yang lebih luas.

Metode Pelaksanaan

Sebelum program pemberdayaan dilaksanakan, dilakukan asesmen awal dengan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penulis bertujuan untuk menggambarkan fenomena interaksi sosial kelompok secara komprehensif, apa adanya, dan dalam konteks alamiahnya tanpa manipulasi variabel, sebagaimana dijelaskan dalam studi metodologis oleh Doyle et al. (2020). Kerangka analisis yang digunakan berlandaskan pada teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead, yang berfokus pada pemaknaan simbol dalam interaksi.

Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Merujuk pada Campbell et al. (2020), teknik ini digunakan untuk memilih informan yang memiliki kapasitas informasi paling kaya terkait fenomena yang akan diteliti. Berdasarkan kriteria keanggotaan aktif dalam “Club Diecast Urang Sunda Asli” di Bandung, dipilih 10 orang anggota sebagai informan kunci.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi, ditemukan dinamika kelompok sebagai berikut: (1) Responden memiliki latar belakang usia dan pekerjaan yang beragam. Keberagaman ini justru memberikan ruang pertukaran pengalaman yang dinamis. Hal ini sejalan dengan temuan Ramadhan & Hardiansyah (2021) bahwa komunitas hobi mampu menjadi wadah solidaritas organik yang mempererat ikatan antaranggota melintasi batas profesi. (2) Sebagian besar anggota merasakan pengaruh positif terhadap konsep diri. Mereka merasa lebih mengenal preferensi pribadi melalui aktivitas bersama. Namun, pembentukan identitas ini terjadi secara tidak sadar. Hal ini mengonfirmasi pandangan Raishaina & Zia (2025) bahwa identitas dalam komunitas hobi sering kali terbentuk secara organik seiring intensitas keterlibatan anggota. (3) Kelompok ini memiliki “aturan tidak tertulis” dan bahasa teknis yang hanya dipahami anggota (misalnya istilah “JDM” untuk *Japanese Domestic Market*). Penggunaan simbol bahasa ini berfungsi memperkuat kohesi kelompok, sebagaimana dijelaskan oleh Sitinjak et al. (2025) bahwa tindak tutur khusus dalam komunitas hobi adalah alat perekat sosial. (4) Interaksi didominasi komunikasi informal dan santai, baik saat kopi darat (kopdar) maupun di media sosial. Pola ini menciptakan ruang nyaman, tempat di mana anggota dapat saling berkomunikasi.

Temuan pada saat observasi dan asesmen awal menunjukkan bahwa interaksi di dalam kelompok hobi masih bersifat individualistik dan berorientasi pada konsumsi hobi semata, tanpa adanya perubahan cara pandang terhadap posisi mereka di masyarakat. Melalui analisis teori interaksionisme simbolik, dapat terlihat bahwa aspek *Role Taking* (pengambilan peran) adalah aspek terlemah pada anggota kelompok hobi. Banyak anggota bergabung semata untuk kesenangan pribadi (*leisure*) tanpa menyadari peran sosial mereka di lingkungan yang lebih luas. Temuan ini mengindikasikan bahwa anggota masih berada pada tahap orientasi diri (*self-oriented*) dan belum optimal dalam memposisikan diri dalam struktur sosial masyarakat, sebuah kondisi yang menurut [Davis & Love \(2017\)](#) menghambat terbentuknya empati sosial yang utuh.

Intervensi utama dilakukan melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD). [Nyumba et al. \(2018\)](#) menjelaskan bahwa FGD adalah metode yang efektif untuk menangkap persepsi kolektif melalui interaksi dinamis antarpeserta, yang sering kali tidak muncul dalam survei individu. Dalam sesi ini, penulis memandu peserta untuk merefleksikan peran sosial mereka menggunakan pematerian interaktif dengan media *Power Point*. Penulis bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pematerian mengenai interaksionisme simbolik dan memandu peserta untuk merefleksikan peran sosial mereka. Tujuan akhir FGD adalah mekanisme *brainstorming* untuk merumuskan bagaimana hobi miniatur mobil dapat berkontribusi bagi masyarakat ([Bachtiar et al., 2024](#)).

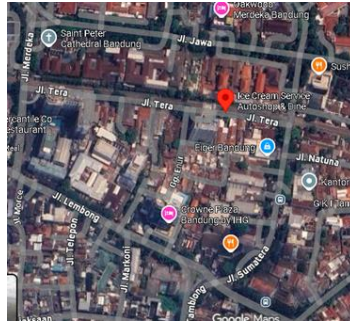
Materi yang disampaikan memuat empat poin penting, yaitu pengertian pengambilan peran, manfaat *role-taking* bagi pengembangan diri sendiri, manfaatnya bagi lingkungan sekitar, serta penguatan kesadaran individu sebagai bagian dari struktur masyarakat yang lebih luas melalui konsep *generalized other*. Setelah sesi pematerian, kegiatan dilanjutkan dengan FGD. Forum ini dipandu oleh penulis sebagai moderator untuk mendorong interaksi dinamis, di mana peserta diajak merefleksikan materi tersebut ke dalam posisi mereka di lingkungan sosial, sehingga hobi miniatur mobil tidak lagi dipandang sekadar aktivitas rekreasi, melainkan sebagai media untuk membangun identitas diri dan tanggung jawab sosial. Untuk mengukur efektivitas intervensi, digunakan desain *Pre-Experimental* dengan teknik *One-Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola perubahan pemahaman partisipan sebelum dan sesudah intervensi, sebuah prosedur analisis yang valid untuk penelitian kualitatif terapan ([Maguire & Delahunt, 2017](#)).

Kemudian, keberhasilan intervensi ini diukur melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang sudah disusun secara deduktif dengan menurunkan konsep *Role-Taking* dari teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead menjadi 10 indikator evaluasi spesifik. Indikator tersebut meliputi: (1) pemahaman peran dalam masyarakat, (2) kepercayaan diri menjalankan peran sosial, (3) kesadaran kontribusi dalam komunitas hobi, (4) pemahaman pengaruh peran terhadap hubungan sosial, (5) kemampuan refleksi posisi, (6) kemampuan berperan aktif dalam organisasi, (7) kesadaran tanggung jawab sosial, (8) keterbukaan pada tanggung jawab baru, (9) kejelasan makna posisi di masyarakat, serta (10) keyakinan memberikan dampak positif. Temuan pada observasi dan asesmen awal menunjukkan bahwa kepekaan pengambilan peran (*role-taking*) menjadi titik terlemah yang menghambat potensi sosial kelompok hobi “Club Diecast Urang Sunda Asli”. Menanggapi urgensi tersebut, dirancanglah program “Miniature Hobby For Empowerment: Mengukuhkan Identitas Dan Jejak Sosial Lewat Hobi”.



Gambar 1. *Power Point* Pematerian

Adapun lokasi kegiatan pemberdayaan ini, yang akan dilaksanakan di *Ice Cream Service Autoshop & Dine*, Jl. Tera No.32, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.



Gambar 2. Peta Lokasi

Hasil dan Pembahasan

Program pemberdayaan yang dilaksanakan melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD) dan pematerian interaktif dengan nama “MINIATURE HOBBY FOR EMPOWERMENT: Menguatkan Identitas dan Jejak Sosial Lewat Hobi”, telah menghasilkan pergeseran signifikan dalam struktur kognitif anggota “Club Diecast Urang Sunda Asli”. Intervensi ini tidak hanya menyentuh aspek pengetahuan, tetapi secara fundamental mendekonstruksi pemaknaan anggota terhadap aktivitas hobi mereka. Secara kuantitatif, keberhasilan program terindikasi dari lonjakan skor evaluasi pemahaman peran sosial anggota. Akumulasi skor *pre-test* yang semula berada di angka 311 poin, meningkat menjadi 418 poin pada saat *post-test*.

Tabel 1. Skor hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Kode Peserta	Skor <i>pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>	Peningkatan
1	P-01	29	30	1
2	P-02	25	45	20
3	P-03	29	44	15
4	P-04	25	42	17
5	P-05	39	48	9
6	P-06	43	44	1
7	P-07	31	40	9
8	P-08	34	40	6
9	P-09	33	46	13
10	P-10	23	39	16
Total		311	418	107

Berdasarkan Tabel 1, peningkatan sebesar 34,4% merefleksikan perubahan pemahaman pada anggota kelompok hobi. Pada tahap awal (*pre-test*), rendahnya skor menunjukkan bahwa anggota masih memaknai hobi semata-mata sebagai aktivitas rekreasi sukarela untuk kepuasan pribadi, sebagaimana definisi hobi yang dikemukakan oleh (Daily, 2018). Kondisi awal ini sangat kental dengan nuansa fenomena *kidult* yang dijelaskan oleh Raishaina & Zia (2025), di mana anggota dewasa cenderung terfokus pada nostalgia masa kecil dan kepuasan konsumtif dalam mengoleksi mainan, sehingga abai terhadap potensi peran mereka di ranah sosial. Melalui materi pemberdayaan pada slide “*Meaning*” dan “*Connecting*”, anggota disadarkan bahwa label *kidult* dapat diubah menjadi identitas yang lebih berdaya jika disisipkan nilai kebermanfaatn.

Analisis mendalam terhadap proses diskusi menunjukkan bahwa kenaikan skor tersebut didorong oleh keberhasilan proses *role-taking*. Dalam sesi materi “*Choose Your Role*”, anggota ditantang untuk keluar dari cangkang egoisme mereka. Mengacu pada teori (Davis & Love, 2017), proses ini menuntut kemampuan kognitif dan afektif yang kompleks (*self-in-self, mind-in-mind*), di mana anggota belajar memproyeksikan diri mereka ke dalam posisi orang lain di dalam masyarakat, seperti keluarga atau masyarakat yang bukan penggiat hobi. peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memposisikan diri di berbagai lingkungan sosial, baik keluarga maupun tempat kerja. Perubahan ini menandakan bahwa peserta mulai mampu melakukan “refleksi diri” melalui kacamata orang lain, yang merupakan inti dari proses *role-taking*.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pemberdayaan

Sebelumnya, interaksi anggota dengan pihak luar (konsumen atau pengamat) hanya terbatas pada persepsi transaksional, selaras dengan temuan [Wijaya & Pribadi \(2022\)](#) mengenai bagaimana interaksi simbolik sering kali hanya berujung pada keputusan pembelian atau *brand recognition*. Namun, pasca-intervensi, anggota mulai memahami konsep *Generalized Other* yang dipaparkan oleh [Derung \(2017\)](#). Mereka menyadari bahwa masyarakat ("orang lain yang digeneralisasi") memiliki ekspektasi agar komunitas tidak bersifat eksklusif. Kesadaran ini memicu anggota untuk mengambil peran (*role-taking*) bukan lagi sebagai sekadar konsumen miniatur mobil, melainkan sebagai agen sosial yang peduli pada lingkungannya.

Temuan menarik lainnya terlihat pada perubahan pola interaksi. Sebelum pemberdayaan, aktivitas grup didominasi oleh komunikasi pemasaran dan lelang koleksi miniatur mobil, sebuah fenomena yang lazim dalam komunitas penggemar *Hot Wheels* seperti dicatat oleh [Susilo & Setyanto \(2021\)](#). Namun, setelah memahami materi "*Symbolic Interaction*" dan "*Kolaborasi*", orientasi anggota bergeser. Hobi yang semula privat kini dikapitalisasi menjadi modal sosial. Sejalan dengan pemikiran [Ramadhan & Hardiansyah \(2021\)](#), kepercayaan dan jaringan yang terbentuk di dalam klub kini diarahkan untuk kemaslahatan eksternal, bukan sekadar transaksi internal. Hal ini juga memperkuat solidaritas kelompok. Jika sebelumnya ikatan antaranggota hanya berbasis kesamaan minat benda mati, kini berkembang menjadi solidaritas yang lebih organik dan emosional, mirip dengan solidaritas mekanik yang ditemukan [Yusril et al. \(2025\)](#) dan [Syarifuddin et al. \(2019\)](#) pada komunitas motor. Anggota merasa bersaudara bukan hanya karena sama-sama punya miniatur mobil, tapi karena memiliki visi sosial yang sama.

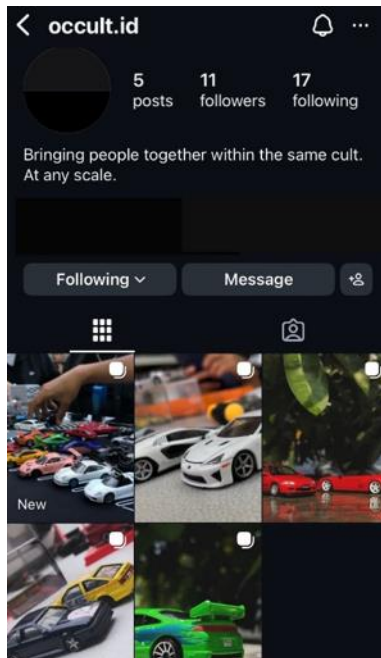


Gambar 4. Sesi Focus Group Discussion (FGD)

Dampak akhir dari pemberdayaan ini adalah terbentuknya identitas sosial baru. [Anjana \(2024\)](#) menekankan bahwa identitas sosial terbentuk melalui proses interpretasi simbolik yang terus-menerus. Dalam konteks ini, anggota "Club Diecast Urang Sunda Asli" berhasil merevisi identitas mereka dari sekadar kelompok hobi miniatur mobil menjadi komunitas edukatif dan kreatif. Peserta juga menunjukkan kesadaran yang lebih tajam mengenai bagaimana peran mereka memengaruhi hubungan sosial secara kolektif. Peningkatan ini memberikan arti bahwa program pemberdayaan melalui FGD dan pematieran visual telah berhasil memicu mekanisme *brainstorming* yang produktif. Secara keseluruhan, dinamika perubahan per butir pernyataan ini membuktikan bahwa anggota kelompok hobi yang pasif telah bergeser menjadi agen sosial yang aktif, yang siap membawa nilai-nilai positif komunitasnya ke ranah publik yang lebih luas di Kota Bandung.

Transformasi ini dibuktikan secara nyata dengan inisiatif anggota untuk tidak lagi terpaku pada aktivitas kesenangan semata (*leisure*), melainkan mulai mengembangkan diri melalui pembuatan akun Instagram kolektif. Akun ini difungsikan sebagai wadah publikasi konten fotografi *diecast* hasil karya masing-masing anggota, yang bertujuan untuk memperluas jejaring di luar lingkaran komunitas mereka.

Perubahan ini termanifestasi dalam strategi komunikasi di media sosial tersebut. Merujuk pada [Sitinjak et al, \(2025\)](#), tindak tutur dalam komunitas sangat memengaruhi iklim sosial. Anggota kini bersepakat untuk menggunakan narasi (tindak tutur) yang lebih inklusif dan edukatif saat memamerkan foto koleksi di Instagram, meninggalkan jargon-jargon yang terkesan berlebihan. Kelompok hobi memiliki potensi besar untuk bertransformasi menjadi agen perubahan sosial. Dengan penguatan *role-taking*, komunitas hobi tidak lagi dipandang sebagai kelompok eksklusif yang konsumtif, melainkan sebagai wadah kolektif yang mampu memberikan kontribusi positif dan memiliki tanggung jawab sosial. Implikasi jangka panjangnya adalah terciptanya harmoni sosial di mana identitas hobi dapat diselaraskan dengan norma dan ekspektasi publik, sehingga hobi miniatur mobil dapat menjadi media edukasi dan jembatan interaksi sosial yang bermakna pada kehidupan masyarakat Kota Bandung.



Gambar 5. Akun Instagram Kolektif

Meskipun program pemberdayaan ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kapasitas pengambilan peran (*role-taking*) anggota kelompok hobi “Club Diecast Urang Sunda Asli”, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan yang perlu direfleksikan. Pertama, keterbatasan waktu pelaksanaan intervensi yang relatif singkat membuat proses internalisasi nilai-nilai sosial mungkin belum sepenuhnya tersampaikan secara permanen. Perubahan pola pikir yang terukur melalui *post-test* saat ini masih memerlukan pemantauan lebih lanjut untuk melihat apakah perilaku sosial tersebut benar-benar terwujud dalam jangka panjang.

Kedua, jumlah peserta yang terbatas pada 10 orang anggota aktif membuat temuan ini tidak dapat digeneralisasi secara luas untuk seluruh komunitas hobi miniatur mobil di Indonesia. Karakteristik subjek yang spesifik di Kota Bandung mungkin memberikan hasil yang berbeda jika diterapkan pada komunitas dengan latar belakang budaya atau struktur organisasi yang berbeda.

Terakhir, tantangan utama terletak pada aspek keberlanjutan (*sustainability*). Program ini baru berhasil pada tahap membangkitkan kesadaran (*awareness*) dan komitmen awal. Tanpa adanya sistem monitoring internal dari pengurus komunitas atau kolaborasi berkelanjutan dengan pihak eksternal, dikhawatirkan semangat kontribusi sosial yang telah terbentuk dapat memudar seiring kembalinya anggota pada rutinitas hobi yang bersifat individualistik. Oleh karena itu, diperlukan perancangan struktur kegiatan rutin komunitas yang secara jelas memuat agenda-agenda sosial di masa depan.

Kesimpulan

Hasil dari pelaksanaan program pemberdayaan ini menunjukkan bahwa pendekatan interaksionisme simbolik yang diimplementasikan melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD) terbukti sangat efektif dalam memperkuat kemampuan pengambilan peran sosial (*role-taking*) anggota komunitas “Club Diecast Urang Sunda Asli”. Secara empiris, keberhasilan ini divalidasi oleh peningkatan skor kesadaran sosial yang

signifikan, yakni dari total 312 poin pada saat *pre-test* menjadi 417 poin pada *post-test*. Transformasi ini menandai pergeseran pola pikir anggota kelompok hobi dari sekadar penikmat hobi yang berorientasi pada kepuasan pribadi (*self-oriented*) menjadi aktor sosial yang memiliki kepekaan terhadap peran mereka dalam struktur masyarakat yang lebih luas.

Program ini membuka wawasan baru terkait hobi miniatur mobil, yang mana selama ini dianggap sebagai aktivitas konsumtif dan privat, menjadi instrumen strategis untuk rekonstruksi identitas sosial. Komunitas hobi dapat bertransformasi menjadi entitas edukatif dan kreatif melalui diplomasi sosial di media sosial. Namun, penulis menyadari beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan program, antara lain rentang waktu intervensi yang relatif singkat, jumlah peserta yang terbatas (10 orang), serta tantangan dalam menjaga aspek keberlanjutan (*sustainability*) komitmen sosial anggota agar tidak memudar setelah program berakhir.

Sebagai implikasi dan rekomendasi, program “MINIATURE HOBBY FOR EMPOWERMENT: Menguatkan Identitas dan Jejak Sosial Lewat Hobi” ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas pada berbagai kelompok hobi lain untuk memecah sekat individualisme di antaranya. Disarankan bagi komunitas “Club Diecast Urang Sunda Asli” untuk melaksanakan agenda sosial menjadi rutin dan melakukan evaluasi berkala guna memastikan keberlanjutan peran sosial mereka. Selain itu, kolaborasi dengan pemerintah kota atau lembaga pendidikan dalam kegiatan pameran edukatif sangat direkomendasikan agar dampak diplomasi sosial kelompok hobi ini dapat dirasakan oleh masyarakat umum secara luas.

Daftar Pustaka

- Abdul, M., & Asrori, R. (2019). Pembinaan karakter anak pada masyarakat perumahan di pinggiran kota. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 69–79. <https://doi.org/10.21831/JC.V16I1.20344>
- Aboulafia, M. (2016). George Herbert Mead and the Unity of the Self. *European Journal of Pragmatism and American Philosophy*, 8(1). <https://doi.org/10.4000/EJPAP.465>
- Anjana, F. (2024). Komunitas Vespa Kraksaan: Studi Interpretatif Terhadap Pembentukan Identitas Sosial. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(4), 412–420. <https://doi.org/10.18860/DSJPIPS.V3I4.14175>
- Bachtiar, N. K., Fariz, M., & Arif, M. S. (2024). Conducting a Focus Group Discussion in Qualitative Research. *Innovation, Technology, and Entrepreneurship Journal*, 1(2), 94–101. <https://doi.org/10.31603/ITEJ.11466>
- Campbell, S. et al. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of research in Nursing*, 25(8), 652–661.
- Daily, L. Z. (2018). Towards a definition of “hobby”: An empirical test of a proposed operational definition of the word hobby. *Journal of Occupational Science*, 25(3), 368–382. <https://doi.org/10.1080/14427591.2018.1463286>
- Davis, J. L., & Love, T. P. (2017). Self-in-Self, Mind-in-Mind, Heart-in-Heart: The Future of Role-Taking, Perspective Taking, and Empathy. *Advances in Group Processes*, 34, 151–174. <https://doi.org/10.1108/S0882-614520170000034007>
- Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Sapa: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 2(1), 118–131.
- Doyle, L., & Brady, A. (n.d.). An overview of the qualitative descriptive design within nursing research. *Journal of Research in Nursing*, 2020(5), 443–455. <https://doi.org/10.1177/1744987119880234>
- Effendi, E., Fadila, F., Sitorus, K. T., Pratama, T., & Hsb, W. A. (2024). Interaksionisme Simbolik dan Praktis. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3), 1088–1095. <https://doi.org/10.47467/DAWATUNA.V4I3.514>
- Fadilah, J., Andriana, D., & Widarti, W. (2018). Potret Kelompok Remaja Penggemar Diecast di Jakarta. *Jurnal Komunikasi*, 9(1), 142–149
- Maguire, M., & Delahunt, B. (2017). Doing a thematic analysis: A practical, step-by-step guide for learning and teaching scholars. *All Ireland Journal of Higher Education*, 9(3), 3351. <https://doi.org/10.62707/aishej.v9i3.335>
- Mumek, F. J. L., Susanti, A. T., & Suwartiningsih, S. (2024). Analisis Perilaku Phubbing Dan Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Sosiologi Uksw Salatiga Di Era Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 3299–3312. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I4.11964>
- Muthiara, A., Saskia, I., Putri, D., & Salim. (2024). Partisipasi Relawan Sosial dalam Pemberdayaan Komunitas Pemuda Peduli DKI Jakarta. *Jurnal Wahana Bina Pemerintahan*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.55745/JWBP.V6I1.166>

-
- Nyumba, T., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2018). The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation. *Methods in Ecology and Evolution*, 9(1), 20–32. <https://doi.org/10.1111/2041-210X.1286>.
- Raishaina, O. :, & Zia, K. (2025). Membeli Masa Kecil: Fenomena Kidult Pada Komunitas Pecinta Mainan di Kota Denpasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(10), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281/PHNHB352>
- Ramadhan, I., & Hardiansyah, M. A. (2021). Modal Sosial Pada Komunitas Supermoto (Studi Kasus Pada Komunitas Supermoto Indonesia Pontianak). *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 7(2). <https://doi.org/10.30870/HERMENEUTIKA.V7I2.12636>
- Siti, N., & Siregar, S. (2016). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100–110. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Sitinjak, A. P. et al. (2025). Pengaruh Tindak Tutur Terhadap Interaksi Sosial dalam Komunitas Hobi. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 6641–6647.
- Susen, S. (2010). Simon Susen (2010) 'Meadian Reflections on the Existential Ambivalence of Human Selfhood', *Studies in Social and Political Thought*, 17, pp. 62-81. *Studies in Social and Political Thought*.
- Susilo, J. P., & Setyanto, Y. (2021). Proses Komunikasi Pemasaran melalui Media Sosial (Studi pada Komunitas Penggemar Hot Wheels di Instagram). *Prologia*, 5(1), 52–59. <https://doi.org/10.24912/PR.V5I1.8108>
- Syaifuddin, M. A., Qodariah, L., & Naredi, H. (2019). Modal Sosial Komunitas Motor Tua Japs Bratstyle Indonesia: Studi Kasus Paspampres, Jakarta Timur. *Chronologia*, 1(2), 51–62. <https://doi.org/10.22236/JHE.V1I2.4717>
- Wijaya, P. M., & Pribadi, M. A. (2022). Interaksi Simbolik Influencer dengan Konsumen dalam Membangun Brand Recognition (Studi Kasus Pada Brand Doppel). *Kiwari*, 1(4), 684–692. <https://doi.org/10.24912/KI.V1I4.15956>
- Yulianto, Ach. (2023). Konstruksi Nilai-Nilai Affection, Behavior, Cognitive Pancasila Melalui Tahap Pengambilan Peran (Role Taking Stage) Mead Untuk Keteraturan Sosial. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 5(2), 54–63. <https://doi.org/10.33503/MAHARSI.V5I2.307>
- Yusril, M., Ridwan, M., & Ahmad, S. (2025). Solidaritas Sosial Anggota Komunitas Motor Satria Fu Gowa Club (SGC). *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.26858/PJSER.V5I1.31135>
-