

STUDI FENOMENOLOGI INVESTASI MAINAN TOKUSATSU PADA KOMUNITAS TOKUHEROES

Albertus Wirahadi Sudarsono Sinyor¹, Novi Wulandari Widiyanti²
Jurusan Akuntansi Universitas Jember
Jember, Indonesia

e-mail: (albertuswirahadi02@gmail.com¹, novi.wulandari@unej.ac.id²)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih mendalam tentang mainan *tokusatsu* (tayangan dengan *special effect* dari Jepang) yang dijadikan investasi oleh anggota komunitas *tokuheroes*. Tayangan *tokusatsu* sudah mulai terbuka pada dunia sehingga membuat produksi mainannya juga lebih dikenal di wilayah Asia khususnya Indonesia.. Metode fenomenologi digunakan peneliti dengan mengamati bagaimana komunitas *tokuheroes* memanfaatkan mainan *tokusatsu* sebagai investasi. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dalam bentuk *forum grup discussion* dengan anggota komunitas. Tiga anggota senior komunitas *tokuheroes* yang berpengalaman melakukan investasi pada mainan dipilih sebagai informan karena memiliki pengetahuan yang mendalam baik tentang mainan itu sendiri dan pasarnya. Jarangnya pasar yang menyediakan mainan *tokusatsu* menjadikan komunitas sebagai tempat para *tokufans* (penggemar *tokusatsu*) untuk berinteraksi dan melakukan investasi jual beli

Kata kunci: investasi, komunitas *tokuheroes*, mainan *tokusatsu*.

Abstract

This research aims to explore more deeply about *tokusatsu toys (shows with special effects from Japan)* that are used as investments by members of the *tokuheroes* community. *Tokusatsu* shows have started to spread to the world. Thus, made toy production also better known particularly in the Asian region including Indonesia. Using the phenomenological method, researchers observed how the *tokuheroes* community utilized *tokusatsu* toys as an investment. Researchers do structured interview in form of group discussion with the member of the community. Three senior members of the *tokuheroes* community who have experience investing in toys were chosen as informants because they have in-depth knowledge both about the toys themselves and the market. The rarity of markets that provide *tokusatsu* toys makes the community a place for *tokufans* (*tokusatsu fans*) to interact and invest in buying and selling.

Keywords : investment, *tokuheroes* community, *tokusatsu* toys.

PENDAHULUAN

TOEI Company dan *Tsuburaya* memperluas pasarnya dengan memberikan hak tayang ke negara luar Jepang, membuat *tokusatsu* seperti *super sentai*, *kamen rider*, dan *ultraman* semakin terkenal. Stasiun televisi lokal (RTV) adalah stasiun yang menayangkan tayangan *tokusatsu* di Indonesia, sehingga membuat penggemar *tokusatsu* terus bertambah. Oleh karena itu, mulai banyak komunitas yang bermunculan untuk

membahas tayangan *tokusatsu*. Media sosial adalah salah satu alat untuk para *tokufans* berinteraksi. Media sosial adalah layanan yang membuat penggunaanya dapat berinteraksi jarak jauh, melihat profil, mengetahui perkembangan yang sedang terjadi secara *real time*, dan membentuk sebuah grup atau komunitas (Rahayu, 2018). *Tokuheroes* adalah sebuah komunitas pecinta *tokusatsu (special effect)* di Indonesia. *Tokuheroes* membahas tayangan-tayangan *tokusatsu*

terutama *tokusatsu* Jepang, seperti *super sentai*, *kamen rider*, *ultraman*, *godzilla*, dan yang lainnya. Selain membahas tayangannya, anggota tokuheroes juga membahas tentang mainan yang dikeluarkan bersamaan dengan penayangan *tokusatsu*. Dimana mainan menjadi salah satu sumber penghasilan perusahaan produksi diluar iklan dan lainnya (Saputra *et al.*, 2021).

Anggota tokuheroes sering melakukan transaksi terhadap mainan *tokusatsu*. Tujuan mereka membeli mainan tersebut adalah untuk dijadikan barang koleksi. Tujuan lain dari pembelian mainan *tokusatsu* adalah untuk dipamerkan atau dipertunjukkan (*show-off*) kepada teman dan anggota komunitas lainnya. Tokuheroes berperan menjadi "panggung" bagi para *tokufans* untuk memamerkan pengetahuan mereka tentang *tokusatsu* melalui mainan yang dimiliki (Rahmatullah, 2021). Tak sedikit anggota yang menjual atau menukar koleksinya kepada anggota yang lain dengan tujuan mendapatkan *return* yang lebih besar kedepannya (Saputra *et al.*, 2022).

Seperti yang disampaikan pada paragraph kedua, banyak orang yang memilih aset non-keuangan alternatif untuk berinvestasi. Individu dengan tingkat kekayaan yang tinggi berinvestasi pada hobi mereka, seperti barang-barang koleksi atau barang-barang mewah. Perangko, karya seni, mobil koleksi, serta barang mewah lainnya mendapatkan popularitas yang tinggi sebagai alternatif untuk berinvestasi (Jorda dkk., 2017). Namun, terdapat barang-barang koleksi lainnya, seperti mainan (LEGO, *hot wheels*, *action figure*, dan *henshin device*) yang diabaikan dalam literatur akademis karena kurangnya data yang komprehensif dan sistematis. Salah satu mainan, yaitu set LEGO memberikan *trade-off* antara risiko dan *return* yang mengesankan dan menjadi alat diversifikasi portofolio yang kuat dalam pasar aset global yang semakin meningkat (Dimson dkk., 2018).

Bukti berdasar pengalaman menunjukkan bahwa mainan koleksi menghasilkan keuntungan yang tinggi di pasar sekunder (Maciorowski &

Maciorowski, 2015). Hal ini disebabkan karena mainan koleksi hanya diproduksi dalam satu masa penayangan yang membuat persediaannya menjadi terbatas dan langka. Saat mainan koleksi ini sudah tidak ada di pasar primer, kolektor hanya bisa membeli di pasar sekunder. Seiring berjalannya waktu, persediaan mainan semakin berkurang, sedangkan keinginan kolektor semakin meningkat dengan semakin langkanya mainan, begitu pula dengan harganya. Kelangkaan merupakan ciri utama yang menjadikan mainan sebagai alternatif investasi yang menguntungkan, serupa dengan barang koleksi lainnya (Cameron & Sonnabend, 2020).

Penulis meneliti *return* pasar sekunder atas mainan koleksi menggunakan *henshin device* (alat yang digunakan *superhero* Jepang untuk berubah menjadi tokoh superhero yang memiliki kekuatan luar biasa dan unika dalam *series*). *Tokusatsu* Jepang terutama *ultraman* telah memperluas hak siarnya, sehingga saat ini tayangan serta mainan yang diproduksi telah meraih pasar global. Walaupun target utama mereka adalah anak-anak, mereka juga mengeluarkan mainan untuk kolektor dewasa. Salah satu mainan yang diproduksi untuk kolektor dewasa adalah CSM (*Complete Selection Modification*). Selain kualitasnya yang lebih bagus dari mainan biasanya, CSM juga dapat digunakan langsung oleh para kolektor. Mainan *tokusatsu* Jepang menjadi salah satu alternatif investasi yang populer. Saat ini terdapat pasar sekunder yang besar untuk produk baru dan bekas, di mana secara global ratusan mainan diperdagangkan di pasar tersebut (Maciorowski & Maciorowski, 2015).

Dobrynskaya dkk., (2018) dalam penelitiannya menyebutkan, salah satu jenis mainan yaitu LEGO mendapat rata-rata *return* minimal sebesar 11% (8% secara riil). Perbandingan *return* yang didapat dari aset investasi dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Return Aset-Aset Investasi

Aset Investasi	Return
Saham BBRI Periode Agustus 2023	-1,76%

Properti	8,24%
Mainan Kamen Rider Decade (K-Touch 21)	17,43%

Sumber: [PT Bursa Efek Indonesia \(idx.co.id\)](#); [Bandai Namco - Fun for All into the Future](#)

Return investasi pada permainan lego ini mengungguli *return* saat kita berinvestasi pada saham, obligasi, emas, dan investasi alternatif lainnya. Hal ini karena *return* Lego tidak terkena faktor risiko pasar, nilai, momentum, dan volatilitas (Dobrynskaya dkk., 2018). Mainan tidak termasuk dalam segmen barang mewah, sehingga mainan dapat dijangkau oleh hampir semua orang.

Teori yang mendukung penelitian ini adalah *game theory*. Game theory adalah teori pengambilan keputusan oleh dua pihak atau lebih pada suatu kondisi tertentu. Teori ini mempelajari tentang teknik strategi yang digunakan oleh para pemain. Seperti dalam sebuah permainan, semua pemain menginginkan kemenangan. Oleh sebab itu setiap pemain harus mengambil keputusan yang terbaik berdasarkan strategi yang pemain lakukan untuk meraih kemenangan (Halim dkk, 2022). Para pemain dalam penelitian ini adalah anggota komunitas tokuheroes. Mereka diberi pilihan jenis mainan berupa *action figure*, *henshin device*, *weapon*, dan *collectible item* lainnya. Pilihan lainnya yaitu, tayangan *tokusatsu* yang mengeluarkan mainan-mainan tersebut, mulai dari *Super Sentai*, *Kamen Rider*, *Ultraman*, *Chouseishin Series*, *Metal Heroes*, dan tayangan *tokusatsu* lain.

Literatur tentang investasi barang koleksi terutama terhadap mainan masih sangat jarang. Kondisi ini kemudian memacu kesadaran peneliti bahwa diperlukan literatur dan penelitian lebih lanjut dan mendalam terhadap investasi mainan. Komunitas tokuheroes menjadi salah satu "panggung" bagi para *tokufans* untuk berekspresi, selain itu komunitas tokuheroes juga dapat berperan sebagai pasar untuk *tokufans* dalam bertransaksi baik itu menjual, membeli, atau saling menukar koleksi.

Dengan demikian peneliti ingin membuat penelitian tentang bagaimana anggota komunitas tokuheroes

memperlakukan koleksi mainan *tokusatsu* mereka sebagai aset investasi. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena penelitian ini hendak mendalami bagaimana perlakuan anggota komunitas tokuheroes terhadap koleksi mainan mereka. Penelitian ini memilih komunitas tokuheroes sebagai objek penelitian, karena tokuheroes adalah komunitas *tokusatsu* yang cukup aktif di Indonesia.

Peneliti juga bermaksud untuk memahami tentang koleksi mainan *tokusatsu*, pasar mainan *tokusatsu* di Indonesia, penetapan harga mainan *tokusatsu*, serta pandangan anggota komunitas tokuheroes terhadap investasi mainan.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengembangan pengetahuan terkait investasi khususnya penggunaan mainan sebagai alternatif investasi yang dapat dipilih investor. Selain itu juga sebagai sumber informasi untuk menelaah strategi penentuan harga jual dan beli pada mainan *tokusatsu* yang diperjualbelikan dalam komunitas tokuheroes.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi. Pendekatan fenomenologi memusatkan perhatian pada pengalaman subyektif. Pendekatan fenomenologi meliputi pengamatan, imajinasi, dan berpikir secara abstrak (Saputra, 2015). Fenomenologi merupakan refleksi mengenai pengalaman langsung dari setiap tindakan yang berhubungan dengan objek (Nuryana dkk., 2019). Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan cara bertatap muka (Mardawani, 2020:50-52). Selain wawancara, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap harga mainan di pasar primer (Situs Bandai) dan pasar sekunder (marketplace).

Anggota komunitas tokuheroes yang diteliti adalah 3 orang. Tiga orang tersebut adalah anggota yang cukup aktif di komunitas yaitu E'sha, Ansel, dan Rifky. E'sha adalah seorang mahasiswa di Kota

Yogyakarta. Dia mengikuti komunitas tokuheroes sejak 2018 karena kesukaannya pada dunia *tokusatsu*. E'sha memiliki beragam koleksi mainan *tokusatsu* terutama di lini *Ultraman*. E'sha memiliki puluhan koleksi mainan *main device*. Jumlahnya bisa ratusan jika dihitung dengan *collectible item gimmick* yang lain. Selama mengikuti komunitas tokuheroes E'sha sering menjual, membeli, menukar koleksi mainannya dengan sesama anggota tokuheroes. E'sha berlaku sebagai makelar di komunitas tokuheroes, bahkan dia memiliki kenalan yang berada di Jepang untuk mengirimkan mainan yang akan dia jual ke Indonesia.

Ansel adalah seorang mahasiswa yang menjadi kolektor *tokusatsu*. Ansel menjadi anggota tokuheroes sejak tahun 2020 akhir karena mengetahui *Ultraman* dari kanal *Youtube*. Saat ini Ansel memiliki tiga koleksi mainan *tokusatsu* di lini *Kamen Rider*. Dua belas koleksi mainan lainnya telah Ansel jual untuk membeli mainan baru dan kostum *tokusatsu* serta untuk membayar kebutuhannya di kampus. Selain mainan dia juga mengoleksi barang-barang lain seperti kostum dan *collectible item* lainnya.

Informan ketiga yang selalu update mengenai mainan serta harga yang akan datang adalah Rifky. Rifky merupakan salah satu orang yang membentuk komunitas tokuheroes. Rifky menjadi salah satu pihak yang aktif menginformasikan tentang mainan baru yang dia dapat dari situs bandai atau media sosial lainnya ke anggota komunitas tokuheroes. Rifky memilih fokus untuk mengoleksi *action figure tokusatsu* karena tempat yang dibutuhkan untuk men-*display* mainan tersebut tidak besar. Kesibukannya dalam bekerja menjadi salah satu alasan Rifky memilih untuk mengoleksi *action figure*.

Penggalan data penelitian ini dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan secara online melalui zoom, dimana wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Hal tersebut membuat suasana nyaman dan santai serta jawaban yang spontan membuat wawancara ini

berkembang (Prasetyo, 2017). Pengamatan pada pasar sekunder seperti *marketplace* di *facebook* juga menjadi sumber data pada penelitian ini. Selain *facebook*, juga dilakukan transaksi jual beli di situs belanja online seperti *Shopee* dan *Tokopedia*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perluasan hak siar tayangan *tokusatsu* oleh *TOEI COMPANY* dan *TSUBURAYA PRODUCTION* juga memperluas pasar untuk mainan mereka. Fenomena ini membuat tokufans semakin ramai dari segala kalangan dan meningkatkan pembelian mainan *tokusatsu*. Menyadari hal tersebut, Bandai selaku perusahaan produksi mainan *tokusatsu* juga memproduksi mainan yang dapat dinikmati oleh kalangan dewasa seperti *action figure* dan *CSM (Complete Selection Modification)*.

Tujuan anggota tokuheroes membeli mainan ada dua yaitu, untuk dijadikan koleksi dan dipamerkan (*show-off*). Anggota tokuheroes biasanya mengoleksi mainan dan *collectible item* berdasarkan series atau tayangan *tokusatsu* yang mereka sukai. Tayangan *tokusatsu* yang umum dibahas adalah *super sentai*, *kamen rider*, *ultraman*, *chouseishin series*, dan *metal heroes*. Hal ini didukung dengan pernyataan Ansel sebagai berikut:

"koleksi mainanku kebanyakan dari *kamen rider*, karena aku Sukanya di *kamen rider*. Tapi aku ngoleksi mainan utamanya aja, kalau di *kamen rider* itu drivernya (sabuk atau alat yang digunakan *kamen rider* untuk berubah) lah. Jadi banyak koleksi dari berbagai series, ngga focus ke satu series aja. Ada sih, yang aku fokusin banget itu series *kamen rider drive*. Aku beli driver punya primary, secondary, extra ridernya sama shit car signal bikenya juga. Ohhh.... Senjatanya juga, kalau *drive kan ada handle ken* (pedang kemudi), *door-juu* (pistol pintu), *trailer hou* (meriam trailer). Kalau *mach ada zenrin shooter* (pistol roda) terus si *chaser* punya

shingou axe (kapak sinyal). Nah itu aku koleksi semua, karena emang favoritku banget. Ceritanya cukup dewasa karena angkat tema kepolisian dan yang unik karena drive ini naik mobil bukan motor kaya kamen rider lainnya.”

sama seperti Ansel, E'sha juga menyampaikan:

“aku koleksi dari semua lini mas, tapi emang yang banyak itu ultraman. Karena memang suka ultraman, jadi kuseriusi buat nyarinya. Karena Ultraman ini kan sedikit ya mas gimmick itemnya jadi masih bisa lah aku koleksi semua. Koleksi ultramanku itu dari era Heisei mulai dari ultraman Tiga sampai Taiga aku punya semua. Dari X kan udah mulai tuh gimmicknya fusion, jadi agak banyak lah yang harus dikumpulkan. X kartu untuk power up, Orb kartu fusion, Geed capsule, R/B itu crystal. Sekarang lagi ngincer yang era Reiwa mas hehehe..... terus ultraman juga ini keren kan, mereka ada tim pelindung Bumi sendiri, pesawat buat ngelawan aliennya sebelum Ultraman itu seru mas. Apalagi si Dyna, banyak misterinya yang sekarang juga lagi dibahas karena si Decker lagi tayang. Decker ini kan new gennya Dyna. Jadi diangkat lagi nih misterinya si Dyna.”

Pernyataan E'sha dan Ansel sesuai dengan apa yang terjadi di komunitas tokuheroes. Para anggota tokuheroes membeli mainan sesuai dengan apa yang mereka sukai. Ada juga anggota yang mengoleksi dari jenis mainannya seperti focus ke *action figure*, *driver*, atau *henshin item* (alat berubah) dari *super sentai* dan *chouseishin series*. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Rifky sebagai berikut:

“kalau aku lebih action figurenya. Dari semua lini asal action figure sih. Yang kupunya itu dari Kamen Rider Build, Ultraman Tiga,

Ultraman Zero, Ultraman Mebius, Gavan, Sharivan, Gransazer. Karena aku buat dipajang aja di lemari, ngga kupake untuk cosplay (costume play) atau semacamnya. Jadi yang simple aja dan ngga makan tempat.”

Anggota tokuheroes selain melakukan koleksi, mereka juga melakukan transaksi jual/beli mainan kepada para tokufans. Tujuan penjualan mainan koleksi mereka ada yang memang untuk mata pencaharian atau kebutuhan mendesak. Semua tokufans membeli mainan kesukaan mereka, namun jika mereka ada kebutuhan mendesak dan membutuhkan uang mereka dapat menjual koleksi mainan mereka. Hal itu disampaikan oleh tiga informan yang saya wawancarai, mereka mengatakan: *“kalau lagi butuh uang, ya jual mainan walaupun aga sayang”*. Ada juga yang menjadikan mainan ini kesempatan untuk menjadi perantara, penjelasan ini merujuk pada apa yang dikatakan oleh E'sha:

“aku sejak 2018 akhir itu nyoba jualan mas. Awalnya masih jadi makelar gitu lah, jadi temenku lagi nyari apa nih kucarikan sama temenku yang punya. Aku ambil untungnya sekitaran 50 ribu per mainan yang kujual mas. Terus pertengahan 2019 itu aku cari tahu lebih dalem gimana caranya biar efektif dan dapet untung lebih banyak. Disana aku dapet website yang ngejual langsung dari Jepangnya jadi masih MISB (Mint In Sealed Box)/ ORI gitu mas. Nah aku sudah dapet kenalan di Jepang yang bisa kuminta untuk beli langsung disana, aku juga sudah cari tahu cara masukin mainannya ke Indonesia lewat jalur laut gimana, jalur udara gimana. Jadi kupelajariin semua mas. misal open PO (Pre-Order). Jadi aku ada koneksi yang di Jepang mas, karna kalau di jepang kan harganya lebih murah jadi ambil dari jepang dengan pajaknya itu masih lebih murah dibanding barang yang dijual di toko-toko di indonesia

mas. Keuntungannya jadi banyak yang cari karena murah dan aku dapet untung lebih besar.”

Harga mainan sangat beragam, hal ini ditentukan dari kondisi mainan tersebut. Kondisi mainan di pasar mainan yaitu, MISB (*Mint In Sealed Box*); OFC (*Open For Check*); MIB (*Mint In Box*); BIB (*Back In Box*); Loose (*No Box*). Tiap kondisi memberikan harga yang berbeda, MISB adalah mainan yang masih tersegel dari pabrik. OFC adalah kondisi mainan dimana sang buyer meminta seller untuk memberikan bukti mainan yang akan dijual adalah asli. MIB dan BIB adalah kondisi mainan yang akan dijual lengkap dengan box dan manual *booknya*, yang menjadi perbedaan adalah MIB merupakan kondisi mainan yang jarang keluar dari boxnya sedangkan BIB adalah kondisi mainan yang sering digunakan baik untuk dimainkan atau untuk *cosplay* (*costume play*). Sedangkan untuk kondisi yang terakhir adalah Loose, dimana kondisi ini adalah mainan dijual tanpa boxnya sehingga membuat keraguan akan orisinalitasnya. Selain kondisi mainan ternyata ada hal lain yang memengaruhi harga mainan yaitu, era mainan diproduksi dan *rating* dari popularitas *series tokusatsu* sendiri. Keuntungan yang diterima dari penjualan mainan tokusatsu beragam tergantung dari kondisi mainan tersebut, penjelasan ini dirujuk berdasarkan pendapat dari Ansel sebagai berikut:

“kalau aku kan, tiap beli mainan selalu kubuka karena penasaran dan pingin main juga jadi sudah jadi barang bekas tuh. Harganya kujual dibawah yang masih baru, tapi masih ngikutin pasarannya. Untungnya mainan yang kujual itu harganya pada tinggi karena banyak yang pingin, jadi aku kaya open BID lah istilahnya di facebook itu.”

E’sha juga sependapat dengan Ansel, dia menjelaskan:

”kalau aku jualan awal kan Cuma sekedat perantara ya mas, misal mas wira nyari mainan sparklens aku cariin dari temenku yang

punya. Disitu aku ambil keuntungan sekitar 50 ribu. Tapi kalau yang aku jual sendiri, aku ambil untung lebih banyak mas. Karena kan aku ada kenalan di Jepang ya dan karena barang baru jadi bisa kujual agak maha. Kalau di orang lain itu mereka kena charge 10% dari harga mainannya diluar pajak dan cukainya. Kalau di aku beda mas, aku kenain charge 11-12 persen tapi itu buyer sudah terima beres mereka tinggal nambah biaya ekspedisi aja. Karena aku dapetnya lebih murah jadi aku dapet untungnya lebih besar mas, bisa sampai 100 200 ribuan lah.”

Keuntungan yang mereka ambil berdasarkan bagaimana mereka membeli mainan tersebut dan kapan mereka membelinya. Ansel menerima keuntungan karena mainan yang dia jual adalah mainan lawas yang sangat dicari oleh *tokufans* lain. Sedangkan E’sha menerima keuntungan karena pemahaman dia atas mainan *tokusatsu* yang akan dia jual.

Jepang menganut sistem kekaisaran dan setiap kaisar membuat era mereka sendiri. Tokusatsu sudah diproduksi pada tiga era yang berbeda sampai saat ini. Tiga era tokusatsu tersebut adalah era Showa, era Heisei, dan era Reiwa. Dari tiga era tersebut muncullah sebutan seperti, Heisei Rider, Heisei Ultraman, dan yang lain. Era tayangan tokusatsu dan periode mainannya diproduksi adalah salah satu hal yang menentukan harga mainan. Pada prinsipnya mainan yang diproduksi hanya pada saat tayangan tokusatsu dibuat, sehingga kebanyakan mainan pada era Showa dan Heisei awal memiliki harga mainan yang tinggi. Penjelasan tersebut merujuk dari apa yang disampaikan oleh E’sha sebagai berikut:

“aku waktu itu liat waktu DX Blade awal rilis itu harganya 400an yang baru. Sekarang tak lihat harganya yang BIB sudah 1,2 juta. Memang mahal harganya. Blade kan era Heisei awal ya. Kalau era showa heisei awal itu, box mainannya aja juga bisa dijual. Karena mainan era

1. Dx Gao silver BIB (1500k)
2. Dx Dino commander BIB (1350k)
3. Dx Ranger key set (160k)
4. Dx Kiramei silver OFC (350k)
5. Dx Gong changer geki violet (1500k)
6. Dx Boukenger BIB (700k)
7. Dx Bouken Silver BIB (700k)

Transaksi bisa via tokped biaya tambahan +8% admin tokped dan gratis ongkir, direct tf by BCA juga bisa tapi belum termasuk ongkir, pengiriman dari Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Untuk tanya² dan nego harga bisa by pm thanks



Gambar 1. 1 Marketplace Facebook (sumber facebook.com)

showa sampai heisei awal itu jarang orang yang masih keep mainan dengan boxnya. Boxnya bisa jadi nilai tambah kalau dijual gitu mas. Ada lagi tuh, G-Phononya Gao Silver dari Gaoranger, hp flip doang kucek terakhir harganya 1,5 mas.”

Popularitas dari suatu series tokusatsu juga menjadi penentu harga mainan. TOEI COMPANY dan TSUBURAYA PRODUCTION menyajikan rating dari tiap tokusatsu yang mereka tayangkan di situs mereka. Rating tersebut diberikan oleh penonton, sehingga itu juga membantu perusahaan untuk mengevaluasi tayangan mereka. Tayangan yang menduduki rating teratas memiliki harga mainan yang tinggi. Penjelasan ini merujuk dari apa yang Ansel sebutkan sebagai berikut:

“Karena harga DX itu tergantung dari popularitas seriesnya itu. misal kaya Faiz ya 2003, itu kan seriusnya udah lama tapi karena seriesnya itu bagus dan udah dikenal jadi harganya itu mahal. Kalau dibandingin dengan Ghost yang heisei phase 2 2018, harga Faiz itu lebih tinggi karena Ghost karena popularitasnya Faiz lebih tinggi. mantaunya dari ratingnya TOEI, di TOEI kan ada rating ridernya tuh. Nah jadi aku mantau juga dari sana rating menurut audience. Jadi kalau ratingnya tinggi itu harganya juga ikutan

tinggi apalagi kalau P-Bandai. Belum lagi CSM, aku beli CSM Ryuuki kartunya doang itu ratusan ribu lho.”

Anggota tokuheroes ada yang menekuni dunia mainan dan menjadikan mainan sebagai investasi mereka. Hal ini merujuk dari pernyataan E'sha sebagai berikut:

“Kalau semisal untuk saham, aku belum nyoba ya. Cuma untuk sekarang aku milih ke mainan dulu, karena yang pertama aku tahu pasarannya. Kedua aku tau cara masukannya ke Indonya mas, lewat jalur air gimana, terus pajaknya gimana aku sudah tahu gitu mas, koneksi di jepangnya juga ada. Kaya di jepang kan harganya memang jauh dengan yang di indonesia, karena jepang kan tempat produksinya jadi pasar utamanya tokusatsu di jepang gitu. Kalau di indonesia harganya mahal karena sedikit yang masukin gitu. Jadi untuk sekarang masih milih ke mainan aku mas.”

Dari pernyataan E'sha tersebut, dapat diketahui bahwa ada beberapa alasan dalam memilih mainan sebagai suatu alat untuk berinvestasi. Hal itu dikarenakan mereka yang sangat memahami perkembangan mainan dan pasar di Indonesia. Kelemahannya adalah masih sedikitnya toko di Indonesia yang menjual mainan resmi Bandai. Kelemahan lain berinvestasi pada mainan adalah sedikitnya orang yang berinvestasi pada mainan sehingga sangat sulit untuk mencari *buyer*. Keaslian mainan juga menjadi risiko bagi para *buyer*, karena sedikit yang menjual terkadang membuat *seller* menjual mainan KW kepada *buyer*. Hal ini membuat kepercayaan antara *buyer* dan *seller* rendah, karena itu transaksi sering dilakukan secara COD dan sangat jarang dilakukan secara online. komunitas menjadi salah satu pasar bagi *tokufans* untuk bertransaksi. Dengan adanya komunitas ini membuat *tokufans* untuk bertransaksi lebih nyaman dan aman.

SIMPULAN DAN SARAN

Mainan *tokusatsu* menjadi semakin dikenal sejak *TOEI COMPANY* dan *TSUBURAYA PRODUCTION* memperluas hak siar tokusatsu mereka. Anggota komunitas tokuheroes membeli mainan dengan tujuan sebagai koleksi dan simpanan untuk bisa dijual kembali di masa mendatang. Harga mainan *tokusatsu* ditentukan oleh *rating* dan era mainan tersebut dikeluarkan. *Rating* yang tinggi serta produksi era awal menjadikan mainan *tokusatsu* bernilai tinggi. Beberapa anggota komunitas tokuheroes memilih menjadikan mainan sebagai aset investasi mereka karena pengetahuan mereka yang sangat mendalam tentang mainan *tokusatsu*.

Peneliti berharap untuk penelitian-penelitian berikutnya melakukan wawancara secara offline agar informasi yang didapatkan lebih mendalam. Peneliti juga berharap objek dalam penelitian berikutnya lebih luas dengan tujuan mengetahui secara umum pandangan *tokufans* Indonesia terhadap mainan *tokusatsu*. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan komunitas tokusatsu lainnya sehingga didapatkan pandangan yang lebih bervariasi. Selain itu penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian lainnya seperti dengan menggunakan pendekatan etnometodologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Jember yang telah memberi dukungan fasilitas untuk pengetahuan yang diberikan untuk penelitian yang dilakukan penulis. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Novi Wulandari Widiyanti selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta sabar dalam membimbing peneliti dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Whedy Prasetyo yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis dalam penelitian ini. Ucapan terimakasih tidak luput diberikan kepada komunitas tokuheroes yang telah

memberikan izin dan informasi selama penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, S., & Sonnabend, H. (2020). Pricing the Groove: hedonic equation estimates for rare vinyl records. *Applied Economics*, 52(50), 5516–5530. <https://doi.org/10.1080/00036846.2020.1765963>
- Dimson, E., Marsh, P., & Staunton, M. (2018). Credit Suisse global investment returns yearbook 2018. Credit Suisse Research Institute.
- Dobrynskaya, V., & Kishilova, J. (2018). LEGO: The Toy Of Smart Investors. *Research in International Business and Finance*, 59, 101539. <https://doi.org/10.1016/j.ribaf.2021.101539>
- Halim, B., Lisnawati, L., & Nuryatma, N. (2022). IMPLEMENTASI GAME THEORY PADA STRATEGI PEMASARAN BAN RODA DUA DI KECAMATAN SAMBUTAN SAMARINDA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Statistika*, 2.
- Jorda, O., Knoll, K., Kuvshinov, D., Schularick, M., & Taylor, A. (2017). The rate of return on everything. *National Bureau of Economic Reserach*.
- Maciorowski, E., & Maciorowski, J. (2015). The ultimate guide to collectible LEGO sets. Identification and Price Guide. Kraus Publications.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Penerbit Deepublish.
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains Journal*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>

- Prasetyo, W. (2017). PARADOKS GANDA KOS PRODUKSI PETANI TEMBAKAU (STUDI FENOMENOLOGI PADA PETANI TEMBAKAU DI KABUPATEN JEMBER). *Ekonomi dan Bisnis*, 20(1), 69–86.
- Rahayu, S. (2018). Panggung Depan Dalam Tampilan Instagram.
- Rahmatullah. (2021). Penggunaan Akun Fanpage Tokusatsu Di Media Sosial Instagram Sebagai “Panggung” Bagi Tokufans Indonesia.
- Saputra, K. A. K. (2015). Prinsip Pang Pada Payusebagai Dimensi Good Governance Dalam Sengketa Kredit Macet. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika*, 5(1), 1-25.
- Saputra, K. A. K., Jayawarsa, A. K., & Piliandani, N. I. (2022). Antonio gramsci hegemonical theory critical study: Accounting Fraud of Hindu-Bali. *International Journal of Business*, 27(2), 1-11.
- Saputra, K. A. K., Manurung, D. T., Rachmawati, L., Siskawati, E., & Genta, F. K. (2021). Combining the concept of green accounting with the regulation of prohibition of disposable plastic use. *International Journal of Energy Economics and Policy*, 11(4), 84-89.