

**Pola Komunikasi Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam Membentuk
Kohesivitas Kelompok**

Tika Wulandari

Pembimbing:

Nova Yohana, S.Sos, M.I.Kom

Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Univeritas Riau

thyca_906200f@yahoo.com

085363844778

Abstrak

The entry and development of the internet has increased the number of occurrences of cybercommunities, one of them is Kaskus Regional Riau Raya Community. Kaskus Regional Riau Raya do the interaction and communication to improve the existence, solidarity among members, and cohesiveness within the group. The aim of this research are to determine the communication pattern of virtual communication (online communication), and the communication pattern of face to face communication (offline communication) among Regional Riau Raya's kaskusers in forming their group cohesiveness.

This research used descriptive qualitative approach, with the selection of informants using purposive sampling technique, which selects five informants, which is a Regional Leader, two Regional Activist, and two regular kaskuser. The data collection techniques are used observation, in-depth interviews, and documentation. While, for the data analysis was refer to the interactive model of Huberman and Miles. Then, for checking the validity of data were using triangulation and extension participation techniques.

From this research concluded that virtual communication is realized in a variety of online activities with various motivations, such as for pursuit of their status, sharing informations and stories, planning, complaints, and also buying and selling activities. While face to face communication is realized in a variety of formal events, informal events, meetings with the aim of completing the tasks, or just to share some stories. Both the virtual and face to face communication is implemented in Two-Way Communication, and with All Channels Communication Pattern. These communication pattern formed the group cohesiveness that makes Regional Riau Raya's kaskuser maintain each other.

Keywords: Kaskus Regional Riau Raya Community, virtual communication pattern, face to face communication pattern, cohesiveness

PENDAHULUAN

Dewasa ini, tergabung dalam suatu komunitas bukan lagi hanya sekedar *lifestyle* atau gaya hidup, namun merupakan suatu kebutuhan. Ini didasari atas hakekat manusia sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup secara mandiri, dia butuh pihak lain guna menunjang eksistensi dirinya. Perilaku berkomunitas tak pernah berubah sejak peradaban purba sampai era modern. Mereka selalu hidup berkoloni membentuk komunitas. Komunitas merupakan sebuah cikal bakal dari negara, komunitas muncul berdasarkan kesamaan misi, tujuan, serta minat dari beberapa manusia. Mereka berkumpul membentuk komunitas agar eksistensinya diakui oleh komunitasnya, serta agar ide-ide anggota komunitas lebih mudah diwujudkan, dan juga agar segala kebutuhan mengenai kepentingannya lebih mudah dicari solusinya.

Munculnya komunitas-komunitas tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial namun juga pada dunia virtual, atau sering juga disebut *online*. Seiring pesatnya perkembangan media sosial, tidak saja menciptakan kemudahan berkomunikasi, tapi juga melahirkan sebuah fenomena sosial yang berkembang dan tumbuh subur di berbagai belahan dunia, khususnya di Indonesia. Saat ini, terdapat begitu banyak komunitas *online* yang bergerak pada aspek sosial dan budaya.

Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga memiliki kecenderungan untuk berkomunitas. Demikian pula didunia maya atau *internet* manusiapun ingin bersama orang lain membentuk sebuah komunitas untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Kaskus merupakan salah satu komunitas dalam dunia maya (*cybercommunity*) yang mempunyai alamat *website* <http://www.kaskus.co.id/> dengan *tagline* “*The Large Indonesian Community*” merupakan komunitas virtual/*online* terbesar di Indonesia (Majalah MIX Edisi Maret 2011). Berawal dari forum diskusi kecil kemudian berubah menjadi media saling tukar pikir antara anggotanya. Dimana cakupan anggotanya sudah menyebar di seluruh Indonesia. Kaskuser merupakan sebutan bagi pengguna kaskus. Sebagai situs forum komunitas maya terbesar dan nomor satu di Indonesia, Kaskus merupakan rumah bagi siapa saja untuk menemukan segala hal yang mereka butuhkan. Jutaan orang menggunakan kaskus untuk mencari informasi, pengetahuan, bergabung dengan komunitas baru, hingga jual beli segala jenis barang dan jasa dengan harga terbaik. (<http://www.alex.com/siteinfo/kaskus.co.id>, 22 April 2013, 20:39)

Kaskus yang awalnya bertujuan sebagai forum informal mahasiswa Indonesia di luar negeri ini, merupakan singkatan dari Kasak Kusuk. Bermula dari sekedar hobi dari komunitas kecil yang kemudian berkembang hingga saat ini, Kaskus dikunjungi sedikitnya oleh 900 ribu orang, dengan jumlah page view melebihi 15.000.000 setiap harinya. Hingga bulan Juli 2012, Kaskus sudah mempunyai lebih dari 601 juta posting. (http://www.kaskus.co.id/post/51a4220b631243a056000008#post51a4220b_631243a056000008, 10 Juli 2013, 11:23)

Eksis di dunia maya tak membuat para *kaskuser* berhenti sampai disitu. Setelah malang melintang di dunia *online*, para *kaskuser* akan bergabung dalam

Kaskus Regional daerah masing-masing untuk membentuk sebuah komunitas *offline* yang mewadahi kegiatan *non-online* mereka. Kegiatan ini penting dilakukan agar keakraban antar anggota tidak hanya terjadi di dunia maya, namun juga di dunia nyata.

Untuk mempermudah pengkoordinasian dan membangun keakraban antar anggotanya, kaskus memiliki perwakilan di setiap daerah yang disebut Kaskus Regional. Kaskus Regional merupakan tempat para pengguna Kaskus dapat berkomunikasi maupun berkumpul satu sama lain yang masih berdomisili di wilayah yang sama. Regional memiliki sub-forum yang tersebar di seluruh wilayah negara Indonesia dan juga negara-negara lain di berbagai benua. Kaskus Regional Riau Raya (R3) berdiri pada pertengahan Agustus 2005. Didirikan setelah *admin* (pengelola) dari Kaskus membuat sub-forum Regional Riau Raya untuk menampung para *kaskuser* Riau di dalam dunia maya. Awalnya regional ini hanya berasal dari sebuah *thread*. Namun seiring berjalannya waktu, anggota ataupun *member* regional ini yang umumnya perantau bertambah banyak. Maka pihak kaskus sebagai induk menerima untuk dibuatnya sub-forum Regional Riau Raya. Nama Riau Raya sendiri dibuat berdasarkan hasil *voting* dan inisiatif *member* regional ini. Regional ini meliputi daerah-daerah yang ada di Provinsi Riau, seperti Pekanbaru, Bengkalis, Dumai, Tanjung Pinang, Batam dan banyak lagi daerah-daerah lainnya. Namun dengan berjalannya waktu, daerah-daerah seperti Tanjung Pinang dan Batam juga memisahkan diri dari Riau Raya. (*Profile Kaskus Regional Riau Raya*, 2013: 4)

Berdasarkan data yang dikirim para *kaskuser* Regional Riau Raya, *member* R3 total \pm 400 orang. Berdasarkan beberapa kali *gathering* pula, untuk *kaskuser* yang ikut *offline* sebanyak \pm 100 orang. Di Komunitas ini tidak mengenal perbedaan ras, umur, dll. Kaskus Regional Riau Raya dipimpin oleh seorang Regional *Leader* yang proses pemilihannya melalui pemilu/*Voting offline* komunitas. Regional *Leader* sendiri di bantu oleh tiga orang Aktivist Regional. Dari pihak kaskus sendiri telah menugaskan Andrew Pradana, dengan ID Kaskus (nama identitas *kaskuser*) “scoty_and”, untuk memimpin Regional Riau Raya. (dalam wawancara dengan Andrew Pradana, Regional *Leader* Kaskus Regional Riau Raya, 19 April 2013)

Tidak jauh berbeda dengan kaskus regional lainnya, dalam berkomunikasi, para *kaskuser* Regional Riau Raya menggunakan ragam bahasa tertentu yang berbeda dengan bahasa sehari-hari. Ragam bahasa ini merupakan campuran dari berbagai bahasa, misalnya Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, bahasa-bahasa daerah, ditambah beberapa istilah baru yang digunakan untuk menyatakan suatu hal. Misalnya dari sistem sapaan dalam ragam bahasa Kaskus (RBK), para *kaskuser* tidak menggunakan sapaan Aku dan Kamu atau Anda dan Saya, melainkan menggunakan Ane (untuk menyatakan saya) dan Agan (untuk menyatakan kamu). Sapaan ini merupakan sapaan khas dari bahasa Arab dan Sunda, yang digunakan oleh semua *kaskuser* walaupun tidak berasal dari kedua etnis tersebut. Dalam percakapan sehari-hari, bahasa Indonesia masih menjadi bahasa utama karena sebagian besar anggota adalah penutur bahasa Indonesia. Namun, bahasa Indonesia yang digunakan bukanlah bahasa Indonesia baku,

melainkan bahasa percakapan tidak resmi yang digunakan oleh orang Indonesia pada umumnya dalam pergaulan sehari-hari.

Terdapat beberapa istilah dari bahasa Inggris dan beberapa bahasa asing lainnya, serta istilah-istilah baru yang diciptakan oleh para kaskuser untuk menyatakan ungkapan tertentu, misalnya bagi orang yang memposting pertama kali mendapat julukan “TS” (*Thread Starter*), sedangkan yang membalas posting pertama kali mendapat julukan “Pertamax”. Karena ragam bahasa ini merupakan gabungan dari beberapa bahasa, maka tak jarang dalam berkomunikasi sehari-hari para kaskuser mengganti (*switching*) bahasa dari bahasa satu ke bahasa lain. Di kaskus tercipta jargon & istilah-istilah khas yang akhirnya menjadi budaya pengguna internet di Indonesia. Selain istilah-istilah di atas, juga ada rekber, COD, barcen, AFK, dan istilah-istilah lainnya. (http://support.kaskus.co.id/kamus-kaskus/kamus_kaskus.html#content, 11 Juli 2013, 21:31).

Dengan jumlah *member* terdaftar mencapai ratusan orang dan variasi umur yang berbeda, tidak membuat regional ini kacau. Hal ini ditunjang karena Kaskus Regional Riau Raya sering mengadakan kegiatan rutin yang bermanfaat, kegiatan-kegiatan sosial dan peduli lingkungan seperti bakti sosial, menjadi relawan bencana, donor darah, mengunjungi panti asuhan, penanaman pohon, dan kegiatan kebersamaan lainnya seperti CFD (*Car Free Day*), Futsal, Buka Bersama, Nonton Bareng, *Gathering* Akbar, dan Mini *Gathering*. Kegiatan-kegiatan *offline* yang bersifat sosial nantinya akan dilaksanakan dengan struktur panitia yang jelas, serta memiliki *Field Report* (laporan kegiatan) pasca kegiatannya. *Field Report* ini nantinya akan di-*posting* di sub forum Kaskus Regional Riau Raya. (*Profile Kaskus Regional Riau Raya*, 2013: 4-5)

Berbagai kegiatan *online* dan *offline* komunitas Kaskus Regional Riau Raya tersebut tentunya ditunjang dengan komunikasi. Tanpa disadari komunikasi adalah dasar dari segala kegiatan, komunikasi yang intens dan berkelanjutan akan membentuk suatu pola atau jaringan, yang disebut pola komunikasi, yang bisa diamati dan juga diteliti secara ilmiah. Melalui komunikasi akan terjadi interaksi yang dapat menyamakan persepsi, sehingga terbangun suatu kohesivitas atau kepaduan kelompok, dan melalui pola komunikasi dapat terlihat bagaimana kohesivitas itu terbentuk.

Kohesivitas mampu mengikat anggota kelompok-kelompok sosial dan *non-profit* yang muncul secara menjamur saat ini pada umumnya, serta komunitas Kaskus Regional Riau Raya pada khususnya, dimana setiap kegiatan yang mereka lakukan tidak diiming-imingi dengan profit atau keuntungan secara materil. Jika ini tidak ada, Kaskus Regional Riau Raya, sebagai bagian dari forum komunitas terbesar di Indonesia, dikhawatirkan akan sama keberadaannya dengan komunitas-komunitas lain yang hanya muncul sesaat, karena mengikuti arus *trend*, yang tidak memiliki kegiatan berkelanjutan, serta tidak memiliki ikatan rasa saling memiliki antar anggota.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai bagaimana pola komunikasi Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam membentuk kohesivitas kelompok. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam membentuk kohesivitas kelompoknya, dan mengetahui bagaimana pola

komunikasi tatap muka Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam membentuk kohesivitas kelompoknya.

TINJAUAN PUSTAKA

Michael Burgoon (Wiryanto, 2004: 44) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Dan B. Curtis, James J. Floyd, dan Jerril L. Winsor (2005: 149) menyatakan komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahannya seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain. Lebih mendalam ketiga ilmuwan tersebut menjabarkan sifat-sifat komunikasi kelompok sebagai berikut: kelompok berkomunikasi melalui tatap muka, kelompok memiliki sedikit partisipasi, kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin, kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama, serta anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain.

Dalam kelompok yang menggunakan teknologi dalam berkomunikasi, yang biasa disebut *online communication*, atau komunikasi virtual, secara tidak langsung mengharuskan para anggotanya untuk mengerti teknologi tersebut sebelum bergabung ke dalam kelompok. Sedangkan dalam *offline communication*, atau yang biasa disebut komunikasi tatap muka, yaitu komunikasi dengan relasi dua arah, semacam diskusi tentang sesuatu dimana kedua belah pihak saling memberikan perhatian dan mendengarkan aktif satu sama lain (Ivancevich, dkk, 2008: 203).

Pada komunikasi tatap muka, tanggapan dari komunikan dapat segera diketahui, sehingga komunikator mempunyai kesamaan mengubah gaya berkomunikasi dan umpan balik yang terjadi bersifat langsung/umpan balik seketika (Effendy, 2008: 8). Dapat disimpulkan komunikasi tatap muka tidak memakai teknologi atau media untuk melakukan komunikasi. Pada bentuk komunikasi ini, komunikasi tatap muka atau *offline communication* menekankan pada kehadiran komunikator dan komunikan untuk bertukar pesan.

Perbedaan *online* dan *offline* adalah komputer yang dipakai untuk melakukan komunikasi dalam bidang hubungan interpersonal manusia komunikasi tatap-muka. Secara konvensional, *online* dan *offline* dipandang sebagai perbedaan antara komunikasi termedia komputer dan tatap muka. *Online* mempunyai arti dunia maya, dan *offline* adalah dunia nyata (Don Slater, 2002: 535). Istilah *offline communication* merujuk pada pengertian komunikasi secara tradisional atau *face-to-face*, sedangkan *online communication* lebih mengarah pada komunikasi antar manusia melalui *Computer-Mediated Communication* (CMC).

Pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dikaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi. Menurut Johnson & Johnson (2002), dalam Derry (2005: 57), komunikasi kelompok dapat lebih bisa dipahami sebagai suatu pola interaksi daripada sebagai suatu rangkaian keterampilan khusus. Ada tiga pendekatan untuk menguji pola komunikasi kelompok:

1. Analisis interaksi

Kelompok yang efektif harus mampu menjaga keseimbangan antara tugas dan kegiatan emosional, serta mengembangkan suatu sistem pengamatan yang dikenal sebagai analisis interaksi untuk menganalisis interaksi antar anggota kelompok. Pertama, banyaknya dan lamanya sebuah komunikasi. Kedua, pada siapa kita berkomunikasi. Ketiga, memperhatikan siapa yang menggerakkan siapa dan dengan cara apa. Umumnya, anggota *high-authority* (atasan) akan lebih mengontrol anggota *low-authority* (bawahan).

2. Hirarki komunikasi satu arah dan dua arah

Komunikasi satu arah atau *one way communication*, memiliki ciri ketua kelompok memberi perintah kepada anggota kelompok. Bersifat pasif dan keefektifan komunikasi ditentukan oleh bagaimana pesan tersebut dibuat dan di sampaikan. Sedangkan dalam komunikasi dua arah atau *two way communication*, adanya proses timbal balik dimana setiap anggota dapat menyampaikan pesan dan menjelaskan pesan kepada anggota lain.

3. Jaringan komunikasi

Jaringan komunikasi adalah langkah-langkah dalam menentukan siapa yang dapat berkomunikasi dan bagaimana komunikasi itu dilakukan (secara langsung ataupun melalui anggota lain) sehingga dapat diterima antar anggota dalam kelompok dan organisasi. Skema jaringan komunikasi: skema lingkaran, skema roda, skema y, skema rantai, dan skema semua saluran.

Istilah kata Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak. Menurut Kertajaya Hermawan (2008: 32), komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapinya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Menurut Wiryanto (2004: 50) dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, kohesivitas merupakan kekuatan yang tarik menarik diantara anggota-anggota kelompok. Collins dan Raven (1964), menjelaskan bahwa

kohesivitas itu merupakan kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal di dalam kelompok dan mencegahnya meninggalkan kelompok (Rulla, 2003: 92). Atau dengan kata singkat kohesivitas adalah membuat anggota nyaman dan merasa terikat satu sama lain, sehingga anggota merasa berat untuk meninggalkan ataupun mencari kelompok baru. Kohesivitas kelompok dipengaruhi oleh faktor-faktor, antara lain *kelangsungan keberadaan kelompok* (berlanjut untuk waktu yang lama) dalam arti keanggotaan dan peran setiap anggota, adanya tradisi dan kebiasaan, ada organisasi dalam kelompok (ada deferensiasi dan spesialisasi fungsi), dan *kesadaran diri kelompok* (setiap anggota tahu siapa saja yang termasuk kelompok, bagaimana caranya ia berfungsi dalam kelompok, bagaimana struktur dalam kelompok), pengetahuan tentang kelompok, keterikatan (*attachment*) kepada kelompok.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang penyajiannya secara deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bermaksud untuk memberikan uraian mengenai suatu gejala sosial yang diteliti secara mendalam. Peneliti mendeskriptifkan suatu gejala berdasarkan pada situasi dan pengamatan yang dijadikan dasar dari ada tidaknya suatu gejala yang diteliti (Slamet, 2006: 7).

Penelitian ini disajikan secara deskriptif kualitatif, dengan pendekatan interaksi simbolik. Dimana penulis terlibat langsung didalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan Komunitas Kaskus Regional Riau Raya serta mendaftarkan diri menjadi anggota resmi, agar mampu memahami secara mendalam maksud-maksud dari simbol yang dilakukan para *kaskuser* dalam melakukan interaksi, guna pendeskripsian pengamatan (observasi) secara lebih jelas.

Selain dengan terlibat langsung di dalam kegiatan, penulis juga melakukan wawancara langsung dengan informan yang telah ditentukan, yaitu Andrew Pradana “scoty_and” (Regional *Leader* / pimpinan Kaskus Regional Riau Raya), Monalisa Dewa Ayu Oka Trisnadewi “asilanom” dan Alman Faluti “alman_cell” (Aktivis Regional Riau Raya/kaskuser yang aktif di regional dan dengan sukarela membantu Regional *Leader* dalam mengontrol regional) dan beberapa anggota Komunitas Kaskus Regional Riau Raya lainnya, yaitu Suseno Aji Suryana “bboyseno” dan Muhammad Rijal “exdjailmud”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluk-beluk yang tidak tampak dalam pengamatan. Dan juga penulis mengumpulkan dokumentasi-dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian ini, guna memperkuat hasil pengamatan dan wawancara.

Penelitian dilakukan sekitar bulan Juli sampai awal Oktober 2013, di tempat perkumpulan rutin Kaskus Regional Riau Raya, yaitu Warung Melati 21, dan tempat-tempat pelaksanaan kegiatan Kaskus Regional Riau Raya, seperti PMI Kota Pekanbaru, Super Futsal, dan Studio XXI Pekanbaru. Penelitian juga dilakukan dengan mengamati komunikasi virtual di situs kaskus.co.id dan jejaring-jejaring sosial lainnya seperti *facebook* dan *twitter*.

Teknik analisa data dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif Huberman dan Miles, yang menyatakan adanya sifat interaktif antara kolektif data

atau pengumpulan data dengan analisis data. Analisis data yang dimaksud yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Prosesnya berbentuk siklus, bukan linear. Dimana setelah seluruh data terkumpul (dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi), penulis melakukan analisis data, yaitu berupa mereduksi, menyajikan, lalu memverifikasi data-data tersebut. Dalam mereduksi data, penulis memilah data mana saja yang memang diperlukan dan tidak, kemudian menggolongkannya kedalam kelompok-kelompok data yang telah ditentukan secara organisir. Dengan demikian data akan lebih mudah untuk disajikan dan ditarik kesimpulan mengenai pola komunikasi Komunitas Kaskus Regional dalam membentuk kohesivitas kelompok.

Selanjutnya penulis memeriksa keabsahan data yang ditemukan dengan membandingkan data dari hasil pengamatan dengan data dari hasil wawancara dengan para informan, membandingkan apa yang informan katakan didepan umum (didepan *kaskuser* lainnya) dengan apa yang dikatakannya secara pribadi ketika *interview*, serta membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen-dokumen kegiatan yang berkaitan. Selain itu teknik keabsahan data juga menggunakan Perpanjangan Keikutsertaan, yang menuntut peneliti agar turun kedalam lokasi dan dalam waktu yang panjang guna mendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin mengotori data. Selain itu perpanjangan keikutsertaan juga dimaksudkan untuk membangun kepercayaan para subjek kepada peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti itu sendiri (dalam Moleong, 2005:328).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan secara langsung di lapangan mengenai pola komunikasi Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam membentuk kohesivitas kelompok. Penulis akan membahas baik itu pola komunikasi virtual maupun komunikasi tatap muka yang dilakukan komunitas tersebut.

Pola Komunikasi Virtual Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok

Komunikasi virtual, yang biasa juga disebut dengan komunikasi *online*, merupakan komunikasi yang dilakukan dengan perantara media *online* atau internet. Dalam komunikasi ini siapapun dapat bertukar pesan satu sama lain tanpa terhalang oleh jarak, selama komunikator dan komunikan tersebut terhubung dengan akses *internet*.

Komunitas Kaskus Regional Riau Raya, yang sejatinya merupakan komunitas *online*, memanfaatkan dengan baik jejaring sosial yang ada untuk berkomunikasi satu sama lain. Mereka melakukan komunikasi virtual di situs “kaskus.co.id”, melalui *thread-thread* yang diposting dalam Forum Kaskus Regional Riau Raya, yang nantinya hasil dari tukar-menukar pesan tersebut juga akan *dishare* di akun *twitter* @KaskusRiauRaya, dan akun *facebook* KaskusR3.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, *member* Kaskus Regional Riau Raya melakukan komunikasi virtual untuk hal-hal berikut:

1. Pemenuhan Kebutuhan
2. Mengejar Status
3. Berbagi Informasi
4. *Sharing* atau berbagi cerita dengan kaskuser lain
5. Penyelesaian Tugas
6. *Planing* (Perencanaan)
7. Pengaduan
8. Jual Beli

Meskipun memiliki struktur dan tingkatan, yaitu Regional *Leader*, Aktivis Regional, dan *Kaskuser*, namun setiap anggota kaskus Regional Riau Raya memiliki hak suara yang sama ketika berkomunikasi. *Kaskuser* biasa tak memerlukan perantara seorang Aktivis Regional untuk dapat menyampaikan informasi, ataupun pendapat akan sesuatu, cukup dengan ikut berkomentar langsung di *thread* yang sedang mereka diskusikan, ataupun dengan mengirimkan pesan ke akun Regional *Leader* tersebut, begitu pula sebaliknya.

Dapat dikatakan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh anggota kaskus Regional Riau Raya bersifat dua arah. Dimana antar mereka dapat saling berkomentar langsung tanpa melalui perantara struktur, namun tetap dengan memperhatikan etika yang berlaku, usulan yang dilontarkan seorang *kaskuser* lainnya dapat langsung direspon satu sama lain, setiap kebijakan akan didiskusikan secara terbuka antar kaskuser Regional Riau Raya sebelum akhirnya ditentukan sebuah tindak lanjut. Sedangkan untuk pengambilan keputusan tetap berada ditangan Regional *Leader* sebagai pimpinan tertinggi tingkat regional, tentunya setelah didiskusikan dengan Aktivis Regional dan *Kaskuser* lainnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, sebagaimana yang dijelaskan di atas, Kaskus Regional Riau Raya menggunakan pola semua saluran (*all channel*) atau yang biasa juga disebut dengan pola bintang, dalam melakukan komunikasi virtual. Dimana menurut pola ini semua anggota memiliki kekuatan yang sama untuk mempengaruhi anggota lainnya, setiap anggota bisa berkomunikasi dengan setiap anggota lainnya. Meskipun memiliki pemimpin, namun dalam pola ini memungkinkan adanya partisipasi anggota secara umum.

Dengan memenuhi persyaratan yang sudah ditetapkan sebelumnya, kaskuser Regional Riau Raya melakukan kegiatan virtual, yaitu berupa *online communication*, dengan kedudukan yang sama tanpa ada batasan ataupun jenjang yang terjadi, meskipun secara struktural mereka memiliki tingkatan-tingkatan tertentu. Dalam dermaga misalnya, setiap dapat saling berbincang apa saja, dan dengan anggota yang mana saja, saling berbalas *comment* tanpa harus melalui batasan atau jenjangan tertentu. Begitu juga pada setiap *thread* yang memenuhi syarat, yang *diposting* dalam forum Kaskus Regional Riau Raya. Setiap anggota berhak memberi *comment* dengan kesempatan yang sama dengan anggota lainnya. Siapapun itu dapat berbagi informasi yang mereka ketahui dalam *thread* tersebut.

Muncul rasa kekeluargaan dari kebiasaan *Kaskuser* Regional Riau Raya berbincang, berbagi kisah serta berita, menambah intensitas satu sama lain dan memperkuat relasi antar anggota. Salah satu bentuknya tampak pada keinginan mereka berperan dalam setiap acara, serta dukungan mereka dalam membantu penyelesaian tugas. Semua ini merupakan bentuk rasa saling memiliki dan saling

keterikatan antar anggota satu sama lain, yang membuat mereka saling dukung agar tak kehilangan satu sama lain, atau dengan kata lain ini semua merupakan bentuk kohesivitas Komunitas Kaskus Regional Riau Raya. Dimana kohesivitas komunitas ini dibentuk dari cara mereka melakukan komunikasi dalam mencapai tujuan, salah satunya yaitu dengan melakukan komunikasi virtual dengan pola semua saluran.

Pola Komunikasi Virtual Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok

Untuk menunjukkan eksistensinya kepada lingkungan dan mempertahankan kekeluargaan antar anggota, Kaskus Regional Riau Raya tak hanya aktif di dunia maya tapi juga di dunia nyata. Mereka melakukan berbagai pertemuan tatap muka, dan disinilah terjadi *offline communication* atau yang sering juga disebut dengan *face to face communication* (komunikasi tatap muka). Pertemuan-pertemuan tatap muka tersebut ada yang dilakukan secara rutin, dan ada juga yang dilakukan menyangkut agenda tertentu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, komunikasi tatap muka yang dilakukan oleh Kaskus Regional Riau Raya terjadi pada saat-saat berikut:

1. Mengadakan kegiatan (kegiatan formal dan kegiatan informal)
2. Penyelesaian Tugas
3. Berbagi Cerita dengan Kaskuser

Dalam kegiatannya sehari-hari, Komunitas Kaskus Regional Riau Raya dapat melakukan komunikasi tatap muka secara dua arah satu sama lain, tanpa harus terikat pada struktur. *Kaskuser* biasa, bisa saja menyampaikan keluhan langsung kepada Regional Leader tanpa harus melalui Aktivis Regional, jika pada saat pelaksanaan kegiatan, *meeting*, ataupun evaluasi ada yang ia rasa tidak sesuai. Begitu juga pada saat penyampaian ide atau masukan, *kaskuser* juga dapat langsung menyampaikan kepada Regional *Leader*, Aktivis Regional, maupun *kaskuser* lain, dan mendapat *feedback* secara langsung.

Demikian pula sebaliknya yang terjadi pada Regional *Leader* kepada *kaskuser* lain, ataupun dari Aktivis Regional ke Regional *Leader* maupun ke *kaskuser* biasa lainnya. Semua dapat mereka sampaikan langsung secara tatap muka ketika kegiatan *offline* berlangsung, dan juga akan mendapatkan *feedback* secara langsung. Karena pada dasarnya Kaskus Regional Riau Raya merupakan Komunitas Virtual yang bergerak di bidang sosial, dan lebih mengutamakan kekeluargaan. Layaknya sebuah keluarga, mereka memiliki struktur, namun tidak ingin terlihat kaku dengan banyak peraturan, tentunya tanpa menghilangkan norma saling menghormati yang berlaku pada umumnya.

Dalam melakukan komunikasi tatap muka, Kaskus Regional Riau Raya memiliki pola komunikasi semua saluran (*all channel*), atau pola bintang. Tidak jauh berbeda dengan pola komunikasi semua saluran pada komunikasi virtualnya, menurut pola ini semua anggota memiliki kekuatan yang sama untuk mempengaruhi anggota lainnya, setiap anggota bisa berkomunikasi dengan setiap anggota lainnya. Meskipun memiliki pemimpin, namun dalam pola ini memungkinkan adanya partisipasi anggota secara umum.

Setiap kegiatan *offline* yang Kaskus Regional Riau Raya laksanakan, baik itu kegiatan formal, informal, maupun hanya penyelesaian tugas dan berbagi cerita, tak akan lepas dari komunikasi. Pada kegiatan-kegiatan ini, para *kaskuser* yang awalnya lebih sering berkomunikasi dengan komunikasi virtual, melalui media forum *online*, akan beralih menggunakan komunikasi tatap muka atau yang sering juga disebut dengan *face to face communications*. Jika pada saat melakukan komunikasi virtual mereka dapat berkomunikasi dengan kedudukan yang sama tanpa ada batasan ataupun jenjang yang terjadi, meskipun secara struktural mereka memiliki tingkatan-tingkatan tertentu, begitu juga pada komunikasi tatap mukanya. Meskipun dalam komunitasnya Kaskus Regional Riau Raya memiliki struktur, dan meskipun setiap *kaskuser* memiliki status berdasarkan postingan, namun dalam berkomunikasi langsung mereka tidak memiliki batasan. Setiap anggota berhak berbicara dengan anggota lainnya, baik itu Aktivistis Regional maupun Regional *Leader* sekalipun, asalkan masih memperhatikan norma kesopanan dan saling menghormati, serta tentunya tetap menghargai adanya keberadaan seorang pemimpin.

Kaskus Regional Riau Raya sangat mengutamakan rasa kekeluargaan dalam internalnya, oleh karena itu mereka tidak ingin membuat keluarga ini menjadi kaku dengan berbagai prosedur dalam berkomunikasi. Bahkan menurut Regional *Leader*, sebagai kepala di keluarga ini, mereka membangun keluarga dengan gelak tawa. Asal tetap memegang rasa saling menghormati dan menghargai, satu sama lain dapat berkomunikasi dengan siapa saja dan mendapat *feedback* langsung, baik pesan yang dikomunikasikan itu berupa usulan kegiatan, keluhan dan juga saran pelaksanaan kegiatan, maupun hanya cerita-cerita pribadi untuk berbagi satu sama lain, dan lain sebagainya.

Kepuasan dalam berbagi cerita, pemberian kontribusi kepada komunitas dengan saling bantu dalam penyelesaian tugas yang tak hanya dilaksanakan pada saat *online* namun juga *offline* ini, semakin meningkatkan intensitas interaksi dan relasi *kaskuser* Regional Riau Raya satu sama lain. Sehingga meningkatkan rasa kekeluargaan didalamnya dan membentuk kohesivitas antar anggota. Kohesivitas yang terbentuk dari intensitas komunikasi dalam pertemuan ini mengikat setiap anggota dengan anggota lainnya. Rasa yang mengikat inilah yang membuat mereka tetap bertahan, tetap eksis dan meramaikan forum *onlinenya*, serta tetap menghadiri dan melaksanakan kegiatan-kegiatan *offline* dengan penuh tanggung jawab.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari data penelitian yang penulis peroleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pola komunikasi virtual atau *online communications* Kaskus Regional Riau Raya berbentuk pola semua saluran (*all channel*), dimana komunikasi ini dilakukan secara dua arah. Meskipun memiliki struktur dan tingkatan, namun setiap anggota dapat berkomunikasi dengan siapa saja, dengan tetap menjaga

aturan yang berlaku. Komunikasi virtual atau *online communications* ini diwujudkan seiring dengan motivasi masing-masing anggota melakukan komunikasi tersebut, seperti pemenuhan kebutuhan, mengejar status, berbagi informasi, *sharing* dan berbagi cerita, perencanaan (*planning*), pengaduan, serta kegiatan jual beli. Komunikasi yang dilakukan juga tidak lepas dari jargon-jargon khas Kaskus yang menjadi ciri khas mereka, seperti sapaan Agan, Aganwati, serta istilah-istilah lain seperti Pertamax, Cendol, COD, Sadis, dan lain-lain. Dari intensitas komunikasi yang dilakukan melalui kegiatan-kegiatan tersebutlah terbentuk kohesivitas kelompok, yang mengikat setiap anggota untuk tetap bertahan dalam komunitas tersebut serta mempertahankan satu sama lain, dan juga membangun rasa kekeluargaan didalamnya.

2. Pola komunikasi tatap muka (*face to face communications*) atau disebut juga *offline communications* Kaskus Regional Riau Raya berbentuk pola semua saluran (*all channel*), dimana komunikasinya dilakukan secara dua arah. Tak jauh berbeda dengan komunikasi virtualnya, meskipun Kaskus Regional Riau Raya memiliki struktur dan tingkatan, namun setiap anggota dapat berkomunikasi dengan siapa saja dan akan mendapatkan *feedback* langsung, asalkan tetap menjaga norma kesopanan dan saling menghargai antar anggota. Komunikasi tatap muka atau *face to face communication*, Kaskus Regional Riau Raya diwujudkan dalam berbagai kegiatan formal, informal, pertemuan-pertemuan dalam bentuk penyelesaian tugas, ataupun hanya untuk berbagi cerita. Komunikasi tatap mukanya pun tidak lepas dari jargon-jargon khas Kaskus yang menjadi ciri khas mereka, yang sering mereka gunakan saat melakukan komunikasi virtual dengan media forum *onlinenya*, dan yang paling unik dari komunitas ini dibandingkan dengan komunitas virtual lain ialah mereka tetap menggunakan ID Kaskus masing-masing untuk saling menyapa. Dari intensitas komunikasi yang dilakukan melalui kegiatan-kegiatan tersebutlah terbentuk kohesivitas kelompok, yang mengikat setiap anggota untuk tetap bertahan dalam komunitas tersebut serta mempertahankan satu sama lain, yang membuat mereka tetap bersemangat melakukan berbagai kegiatan *online* maupun *offline*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan penulis pada kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kaskus Regional Riau Raya sebaiknya juga tetap mengkoordinir keberadaan sub-subforumnya yang berada di kabupaten-kabupaten di Provinsi Riau, salah satunya dengan lebih sering mengadakan kegiatan bersama, agar kohesivitas yang terjalin tak hanya antar anggota yang berada di Pekanbaru, tetapi diseluruh Riau. Begitu juga dengan eksistensinya di masyarakat, agar tak hanya Kaskus Regional Riau Raya yang berdomisili di Pekanbaru saja yang dikenal, namun juga sub-subforumnya, guna meningkatkan jumlah keanggotaan komunitas ini kedepannya.

2. Pemerintah setempat juga sebaiknya memberikan perhatian pada komunitas-komunitas sosial seperti Kaskus Regional Raya ini, agar dapat lebih diberdayakan. Karena komunitas sosial seperti ini memberikan kontribusi dan perhatian yang cukup besar kepada lingkungan dan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Curtis, Dan B, dkk. 2005. *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Derry, Sharon J., dkk. 2005. *Interdisciplinary Collaboration: an Emerging Cognitive Science*. New Jersey: Lawrence Erlbaum
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ivancevich, John M, dkk. 2008. *Perilaku dan Manajemen Organisasi*. Jakarta: Erlangga
- Kaskus Regional Riau Raya. 2013. *PROFILE Kaskus Regional Riau Raya (R3)*. Kaskus R3. Pekanbaru.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Moleong J, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rulla, Luigi M. 2003. *Depth Psychology and Vocation: A Psycho-Social Perspective*. Roma: Gregorian University Press
- Slamet, Yulius. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Slater, Don. 2002. *Social Relationships and Identity Online and Offline*. London: Sage Publication
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

Sumber Lain

- http://support.kaskus.co.id/kamus-kaskus/kamus_kaskus.html#content, diakses tanggal 11 Juli 2013, pukul 21:31 WIB
- <http://www.alex.com/siteinfo/kaskus.co.id>, diakses 22 April 2013, pukul 20:39 WIB
- <http://www.kaskus.co.id/post/51a4220b631243a056000008#post51a4220b631243a056000008>, diakses tanggal 10 Juli 2013, pukul 11:23 WIB