

Komunikasi Kelompok Komunitas Enlightened Ingress Surabaya dalam Program Fun Ingress

Tommy Surya, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya
suupuu88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui komunikasi kelompok komunitas Enlightened Ingress Surabaya. Komunitas ini merupakan komunitas sebuah game online bernama Ingress. Dalam komunitas Ingress Enlightened Surabaya, ada sebuah komunitas kecil yang dikenal sebagai Farmer Barat. Komunitas Farmer Barat mengimplementasikan sebuah program yang dikenal sebagai "Fun Ingress". Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara. Uji keabsahand data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi teori. Hasil penelitian ini menunjukkan implementasi program "Fun Ingress" menghasilkan kohesivitas yang tinggi dalam komunitas Farmer Barat. Tingkat kohesivitas yang tinggi ini mempengaruhi unsur komunikasi komunitas Farmer Barat

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, Kohesivitas, Enlightened Ingress Surabaya, Farmer Barat, Fun Ingress

Pendahuluan

Tahun 2012, Niantic Labs meluncurkan sebuah permainan bernama Ingress. Permainan ini unik karena untuk memainkannya, pemain harus menggunakan ponsel berbasis android dan menyalakan system *Global Positioning System* (GPS). Seiring waktu berjalan, terbentuklah komunitas yang mendukung permainan Ingress. Secara garis besar, ada dua komunitas yang terbentuk yaitu komunitas Enlightened dan Resistance. Namun pada perkembangannya, dalam kedua komunitas ini terbentuk komunitas lain yang lebih kecil. Salah satunya adalah komunitas Enlightened Ingress Surabaya.

Komunitas Enlightened Surabaya merupakan salah satu komunitas Ingress terbesar dan terlama di Jawa Timur. Komunitas ini muncul sebelum komunitas Enlightened Ingress lain di Jawa Timur. Komunitas ini memiliki sebuah program bernama Fun Ingress yang membawa semangat utama *having fun*.

Dalam program ini, anggota diajak untuk memahami bahwa Ingress adalah sebuah permainan yang sama seperti permainan lain. Yang terpenting adalah pemain merasa nyaman dan *having fun* saat bermain Ingress. Karena itulah diadakan kegiatan-kegiatan komunitas untuk mendukung program ini. Kegiatan tersebut

antara lain kegiatan bermain bersama, *gathering*, hingga kegiatan amal seperti donor darah.

Di dalam komunitas Enlightened Ingress Surabaya sendiri ada beberapa komunitas kecil yang terbentuk, salah satunya adalah komunitas yang menamakan diri Farmer Barat. Komunitas ini merupakan salah satu komunitas yang paling sering melakukan kegiatan bersama dalam rangka mendukung program Fun Ingress. Karena seringnya melakukan kegiatan bersama, akhirnya munculah kohesivitas antar anggota komunitas.

Dari sebuah kegiatan dari program Fun Ingress yang dilakukan secara rutin, muncullah kohesivitas antar anggota komunitas. Kohesivitas tersebut mempengaruhi unsur komunikasi kelompok yang ada dalam komunitas Farmer Barat. Dari situlah signifikansi penelitian ini muncul sehingga peneliti tertarik meneliti mengenai “bagaimana gambaran komunikasi kelompok komunitas Enlightened Ingress Surabaya terutama komunitas Farmer Barat dalam program Fun Ingress?”

Tinjauan Pustaka

Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang jumlahnya lebih dari dua orang. Apabila jumlah orang dalam kelompok itu sedikit yang berarti kelompok itu kecil, komunikasi yang berlangsung disebut komunikasi kelompok kecil. Namun apabila jumlahnya banyak berarti kelompoknya dinamakan komunikasi kelompok besar. (Effendy, 2003, p.75-76)

Pengertian komunikasi kelompok juga dinyatakan sebagai sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. (Mulyana, 2005, p.177)

Pada dasarnya komunikasi kelompok mempelajari pola-pola interaksi antar individu dengan titik berat tertentu, misalnya pengambilan keputusan. Hal ini bisa terjadi karena adanya keyakinan bahwa pengambilan keputusan pribadi berbeda dengan pengambilan keputusan yang harus dibuat secara bersama-sama dalam suatu kelompok. (Pawito, 2007, p.7)

Di antara semua definisi yang menjabarkan definisi komunikasi kelompok, peneliti memilih persepektif yang dikemukakan oleh Deddy Mulyana bahwa komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Hal ini sesuai dengan fenomena yang terjadi saat komunitas *Enlightened* Surabaya melakukan

sosialisasi tentang “Fun *Ingress*” kepada para anggota komunitasnya. Meskipun anggota tersebut merupakan anggota baru, namun para anggota lain tetap menganggap bahwa anggota tersebut merupakan anggota kelompok tanpa memandang lamanya dia bergabung dalam kelompok komunitas.

Unsur-Unsur Komunikasi Kelompok

Unsur-unsur komunikasi kelompok menurut teori Cartwright dan Zander (1968) antara lain :

1. **Pelaku komunikasi dalam komunikasi kelompok**
Pelaku komunikasi yaitu siapa yang berperan sebagai sumber atau dapat dikatakan pula sebagai penyampai pesan. Peranan sumber tersebut adalah siapa yang menyampaikan informasi kepada para anggota kelompok lain dan penyampai informasi apa saja yang dianggap penting bagi kelangsungan kelompok
2. **Pesan-pesan yang dipertukarkan dalam komunikasi kelompok**
Pesan adalah apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tadi.
3. **Interaksi yang terjadi di dalam proses komunikasi kelompok**
Interaksi adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya. Ketertarikan secara tidak langsung berpengaruh pada kohesi kelompok yaitu melalui interaksi. Pada anggota kelompok dengan tingkat kohesi yang tinggi, komunikasi antar anggotanya tinggi dan interaksinya berorientasi positif. Sedangkan antar anggota dalam kelompok kohesi rendah yang terjadi adalah sebaliknya, komunikasi antar anggotanya rendah dan interaksinya berorientasi negatif.
4. **Kohesivitas yang terjadi di dalam proses komunikasi kelompok**
Kohesi kelompok adalah bagaimana anggota kelompok saling menyukai dan saling mencintai satu sama lain. Tingkatan kohesivitas akan menunjukkan seberapa baik kekompakan dalam kelompok yang bersangkutan.
5. **Norma kelompok yang diterapkan**
Norma di dalam kelompok mengidentifikasikan anggota kelompok itu berperilaku. Penyesuaian anggota kelompok dengan norma tersebut adalah bagian dari harga yang harus dibayar sebagai hasil dari diterima menjadi anggota kelompok tersebut

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin memaparkan fenomena komunikasi kelompok dalam komunitas *Enlightened* Surabaya saat melakukan sosialisasi *Fun Ingress*. Untuk itu peneliti mengambil konsep untuk menerangkan kejadian yang sedang

terjadi. Komunitas *EnlightenedIngress* Surabaya merupakan salah satu komunitas yang terbentuk dari sebuah *game* bernama *Ingress*. Sebuah konsep yang berubah menjadi program dari komunitas *EnlightenedIngress* bernama *Fun Ingress* disosialisasikan dengan tujuan agar para pemain *Ingress* menikmati bermain *gameIngress*. Penelitian ini meneliti tentang sosialisasi program *Fun Ingress* dari komunitas *EnlightenedIngress* Surabaya yang ditujukan untuk para anggota komunitas yang tergabung dalam komunitas *IngressEnlightened* Surabaya terutama komunitas Farmer Barat.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif mendasarkan pada pertanyaan bagaimana peristiwa itu terjadi. Penelitian deskriptif tidak hanya meneliti masalahnya sendiri, namun juga variabel-variabel lain yang berhubungan dengan masalah tersebut. Lebih terperinci dikarenakan variabel variabel tersebut dapat diuraikan atas faktor-faktornya (Gulo, 2000). Untuk mendapatkan informasi-informasi, maka dilakukan pengamatan secara langsung dalam proses saat kegiatan bersama / *event* yang diadakan komunitas *Enlightened* Surabaya. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan beberapa pengurus komunitas, Peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif karena metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang sedikitpun belum diketahui. Sehingga bisa diuraikan secara rinci tentang fenomena yang sulit diungkapkan melalui metode kuantitatif

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mereka yang memiliki kedudukan sentral dalam penelitian karena data tentang gejala atau variabel atau masalah yang diteliti berada pada subjek penelitian (Silalahi, 2010, p250). Sehingga subjek penelitian ini adalah beberapa informan yang merupakan anggota komunitas *EnlightenedIngress* Surabaya terutama anggota komunitas Farmer Barat

Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti melalui teknik sebagai berikut, antara lain :

1. Observasi atau pengamatan terlibat. Peneliti melakukan proses dokumentasi dengan kamera ponsel untuk mengamati proses komunikasi komunitas *EnlightenedIngress* Surabaya dalam sosialisasi *Ingress* Fun saat gathering di taman Apsari
2. Wawancara. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi atau pengamatan terlibat guna melihat persiapan, pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan serta melakukan wawancara untuk mengetahui apa yang terkandung dalam pikiran dan hati informan, pandangannya tentang dunia dimana hal-hal tersebut tidak dapat kita ketahui melalui observasi (Nasution, 2003)

Temuan Data

Temuan berisi hasil pengambilan data Anda. Jika menggunakan metode yang Ada beberapa unsur pada komunikasi kelompok yang dilakukan oleh anggota komunitas Farmer Barat dalam program Fun Ingress, yaitu pelaku komunikasi, pesan yang dipertukarkan, pola interaksi yang terjadi di dalam komunitas Enlightened Ingress, kohesivitas, serta norma kelompok yang diterapkan. Pelaku komunikasi dari komunitas Farmer barat adalah seluruh anggota komunitas. Namun secara umum, yang aktif dan menonjol dalam hubungannya dengan program fun ingress ada 4, yaitu Wahyudi, Yohanes, Nova, dan Firman.

Komunitas farmer barat sudah mengalami regenerasi dan Wahyudi merupakan anggota komunitas yang cukup aktif pada generasi sebelumnya. Pada generasi yang baru, Wahyudi tidak lagi aktif namun masih mengikuti perkembangan dari komunitas Farmer Barat. Yohanes merupakan ketua komunitas dari generasi baru Farmer Barat. Firman merupakan anggota aktif dalam komunitas Farmer Barat. Nova adalah istri dari Firman dan merupakan salah satu anggota komunitas aktif. Selain sebagai anggota komunitas aktif, Nova juga merupakan perempuan yang aktif baik dalam permainan Ingress maupun dalam komunitas Farmer Barat

Analisis dan Interpretasi

Peran Pelaku komunikasi kelompok dalam Komunitas Farmer Barat

Dalam komunitas Farmer Barat, ada pembagian peran yang fleksibel. Tidak ada pembagian peran secara khusus, namun anggota komunitas dengan ciri khas dan kepribadiannya berperan dan berlaku sesuai perannya dalam komunitas. Hal ini sesuai dengan semangat *Fun Ingress* yang memang mengedepankan unsur *having fun*. Jadi tidak ada paksaan bagi seorang anggota kelompok untuk menjalankan peran tertentu.

Pesan yang dipertukarkan dalam komunikasi kelompok

Yang menjadi komoditas utama dalam pertukaran pesan dalam komunitas Farmer Barat bukanlah game Ingress yang merupakan kesamaan mereka. Yang terjadi dalam komunitas Farmer Barat adalah sebaliknya, heterogenitas merekalah yang menjadi komoditas utama dalam proses pertukaran pesan. Hal ini sejalan dengan semangat komunitas ini untuk menciptakan atmosfer fun yang merupakan esensi utama program *Fun Ingress*.

Pola Interaksi di Komunitas Farmer Barat dalam Fun Ingress

Dalam komunitas Farmer Barat ada perasaan lain yang terbangun tanpa disepakati. Semangat ini terkonstruksi akibat intensitas interaksi yang tinggi dari para anggota komunitas Farmer Barat. Intensitas interaksi yang tinggi tersebut berjalan terus menerus sehingga kohesivitas antar anggota komunitas semakin tinggi. Kohesivitas tersebut terlihat dan dikomunikasikan melalui interaksi para anggota Farmer Barat dalam setiap kegiatan komunitas, baik acara berkumpul bersama ataupun bermain Ingress bersama.

Pola komunikasi kelompok komunitas ini secara garis besar dapat dibagi menjadi dua yaitu komunikasi kelompok untuk melihat kepribadian anggota komunitas Farmer dan komunikasi kelompok untuk melihat kemampuan individu anggota komunitas Farmer Barat. Kemampuan individu yang dimaksud adalah kemampuan anggota di luar permainan Ingress. Di luar permainan Ingress, setiap anggota memiliki kemampuan seperti kemampuan mengambil keputusan, kreatifitas, kesabaran, dan berbagai kemampuan lain. Kemampuan ini secara tidak sadar terbawa saat anggota komunitas melakukan kegiatan bersama komunitas dalam bentuk bermain bersama.

Kohesivitas dalam komunitas Farmer Barat cukup tinggi. Suasana having fun yang diciptakan oleh para anggota komunitas bisa dikategorikan cukup mensukseskan program Fun Ingress yang disosialisasikan. Kohesivitas ini terlihat dari kegiatan, interaksi, serta perasaan yang ada dalam komunitas ini. Dari segi kegiatan, kuantitas dan kualitas dari kegiatan bersama yang dilakukan oleh kelompok ini cukup besar. Secara kuantitas, meski tidak ada pertemuan rutin, namun kegiatan bersama diadakan cukup rutin yaitu 2 minggu sekali. Kegiatannya pun bervariasi namun yang paling sering adalah acara santai bersama atau bermain bersama.

Kohesivitas Anggota Kelompok komunitas Farmer Barat

Dalam acara santai bersama, para anggota komunitas saling mengenal personal dan kepribadian satu sama lain melalui pertukaran pesan. Pertukaran pesan tersebut dapat berupa percakapan, candaan, dan berbagai macam komunikasi lain seperti komunikasi nonverbal. Sedangkan dalam acara bermain bersama, para pemain mengenal kemampuan anggota lain seperti kreativitas, leadership, pola pikir, daya tahan, dan lain sebagainya. Komunikasi untuk koordinasi dilakukan melalui media whatsapp dan tatap muka sedangkan evaluasi dilakukan dengan tatap muka.

Norma-norma dalam Komunitas Farmer Barat

Komunitas Farmer Barat sama seperti komunitas lain, mempunyai norma-norma yang dijalankan oleh setiap anggotanya. Norma-norma ini tidak ditulis namun disepakati bersama oleh para anggota Farmer Barat. Norma sosial menurut Soerjono Soekanto (1989) sebagai aturan yang berlaku di dalam masyarakat yang disertai dengan sanksi bagi individu atau kelompok bila melanggar aturan tersebut. Sanksi bisa berupa teguran, denda, pengucilan, atau hukuman fisik. Individu wajib mematuhi norma yang telah dirumuskan.

Secara garis besar, ada beberapa norma yang ada dalam komunitas Farmer Barat. Yang pertama adalah norma umum yang ada dalam masyarakat. Norma ini tidak hanya digunakan oleh Farmer Barat namun digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Contohnya adalah jangan berkata kasar, dalam bercanda sebaiknya tidak menyinggung hal yang berbau SARA, menghormati yang lebih tua, saling berempati dengan orang lain, dan berbagai macam norma lainnya.

Berikutnya adalah norma umum yang digunakan dalam komunitas. Norma ini digunakan oleh mayoritas komunitas dan tidak lazim dalam tatanan masyarakat

umum. Salah satu contohnya adalah setiap anggota wajib menghormati senior atau sesepuh. Sebutan sesepuh merupakan sebutan bagi anggota komunitas yang partisipasinya ada dari awal terbentuknya komunitas hingga masa sekarang. Dalam komunitas, para sesepuh ini bertindak seperti penasehat bagi komunitas.

Dalam komunitas Farmer Barat, ada 2 jenis sesepuh yang dapat ditemui. Pertama adalah yang masih aktif menjalankan kegiatan yang sama dengan komunitas. Yang kedua adalah yang sudah tidak aktif menjalankan kegiatan yang dilakukan komunitas. Dalam komunitas Farmer Barat ada Taufan dan Wahyudi yang merupakan contoh dari kedua macam sepuh tersebut. Keduanya merupakan sesepuh dalam komunitas karena keduanya sudah sama-sama jarang berkumpul dan melakukan kegiatan bersama komunitas. Namun demikian keduanya merupakan anggota yang cukup aktif dalam kegiatan komunitas ketika masa keemasannya. Waktu berjalan, masa mereka telah berlalu dengan generasi yang baru. Kendati demikian, Wahyudi masih memainkan game Ingress sedangkan Taufan sudah tidak memainkan game Ingress lagi.

Norma berikutnya adalah norma yang hanya dimiliki oleh komunitas Farmer Barat. Norma ini unik dalam Farmer Barat karena semuanya terangkum dalam sesuatu yang disebut Fun Ingress. Fun Ingress bukan lagi menjadi program yang dijalankan namun menjadi norma. Contohnya adalah kohesivitas dalam komunitas yang cukup tinggi membuat pembagian peran pelaku komunikasi dalam kelompok ini berdasarkan Fun Ingress. Komunikasi vertikal dengan pembatasan wewenang para anggota disepakati merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan. Kesepakatan tersebut diungkapkan oleh para anggota yang selalu mengatakan “semua sama dalam komunitas ini, tidak ada yang senior dan tidak ada yang junior.”

Pengaruh Kohesivitas terhadap Unsur Komunikasi Komunitas Farmer Barat dalam Program Fun Ingress

Keunikan Farmer Barat yang utama adalah unsur komunikasinya yang dipengaruhi oleh tingkat kohesivitas yang tinggi dalam komunitas ini. Dalam pembagian peran pelaku komunikasi, pembagian peran tidak berdasarkan kewenangan dan jabatan anggota dalam komunitas. Tidak ada pembagian peran seperti ketua, wakil, bendahara, atau jabatan lain. Pembagian peran yang terpengaruh oleh tingkat kohesivitas yang tinggi tersebut akhirnya berubah menjadi pembagian peran berdasarkan rasa kekeluargaan.

Hasilnya, anggota komunitas berperan seperti dalam keluarga. Ada yang berperan sebagai adik, ada yang berperan sebagai ayah, ada yang berperan sebagai kakak, dan berbagai macam peran lain sesuai peranan dalam keluarga. Hal ini terlihat dari ekspresi yang dilakukan para anggota komunitas dalam pertemuan tatap muka. Ekspresi tersebut dilakukan berdasar peran masing-masing individu sesuai dengan kepribadian masing-masing anggota. Ekspresi tersebut tidak disepakati bersama namun atas dasar kesadaran dari masing-masing anggota.

Kohesivitas juga berpengaruh dalam pertukaran pesan yang ada dalam komunitas Farmer Barat. Persamaan yang ada dalam komunitas Farmer Barat tidak menjadi

topik utama saat pertukaran pesan dalam kegiatan komunitas. Meski sama-sama pemain Ingress berfaksi Enlightened, namun setiap anggota dalam komunitas Farmer dianggap unik dan berbeda. Perbedaan tersebut melahirkan keberagaman dalam komunitas Farmer Barat. Keberagaman inilah yang menjadi komoditas utama saat kegiatan komunitas dilakukan. Agar tidak terjadi konflik, diperlukan rasa toleransi yang tinggi. Rasa toleransi yang tinggi ini muncul akibat kohesivitas yang tinggi dalam komunitas Farmer Barat.

Kohesivitas yang tinggi dalam kelompok ini akhirnya menghasilkan beberapa keunikan yang hanya dimiliki oleh komunitas Farmer Barat. Pola interaksi yang dilakukan oleh komunitas ini merupakan contohnya. Kegiatan komunitas dalam Farmer Barat secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu acara kegiatan berkumpul bersama dan bermain Ingress bersama.

Dalam kegiatan berkumpul bersama, hubungan antar anggota lebih bersifat kekeluargaan dan horizontal. Semua anggota kedudukannya sama, tidak ada yang lebih senior atau lebih berkuasa. Berbeda saat anggota sedang bermain bersama, ada struktur vertikal serta alur komando yang wajib diikuti oleh para anggota agar acara bermain bersama terasa seru dan menyenangkan.

Keunikan lain yang muncul dari kohesivitas yang tinggi dari komunitas Farmer Barat adalah pemaknaan baru pada program Fun Ingress. Semangat utama program ini adalah "*Having Fun*". Pada komunitas Farmer Barat, pemaknaan program ini adalah "*Having Fun*" dan "*Family*". Hal tersebut ditunjukkan dengan kepercayaan antara satu anggota dengan anggota lainnya. Saling peduli saat seorang anggota komunitas sedang sakit. Saling membantu saat ada anggota komunitas yang sedang mengalami kesusahan.

Simpulan

Berawal dari sebuah game online bernama Ingress, lahirlah sebuah komunitas. Komunitas ini diberi nama Enlightened Ingress Surabaya karena para pemain dalam komunitas ini berada dalam satu pihak. Semangat kebersamaan dan *having fun* dalam komunitas ini menjadi nilai utama dalam komunitas ini. Semangat tersebut lalu diwujudkan dalam sebuah program bernama Fun Ingress yang kemudian dijalankan dan disosialisasikan oleh para anggotanya.

Dalam sebuah komunitas yang besar, terbentuk komunitas lain yang lebih kecil bernama Farmer Barat. Dijalankannya program Fun Ingress dengan sangat baik oleh anggota kelompok Farmer Barat menimbulkan kohesivitas yang tinggi pada komunitas Farmer Barat. Kohesivitas yang tinggi tersebut mempengaruhi unsur komunikasi kelompok dalam komunitas Farmer Barat.

Kohesivitas komunitas Farmer Barat mempengaruhi peran para pelaku komunikasi. Dalam komunitas Farmer Barat tidak ada tingkatan hubungan antar anggota komunitas. Semua anggota komunitas mempunyai kedudukan yang sama.

Tidak ada kewenangan khusus yang membedakan satu anggota yang lainnya. Tidak jabatan seperti ketua, wakil, anggota atau jabatan lain yang menggambarkan tingkatan seorang anggota dalam komunitas.

Kohesivitas antar anggota komunitas juga mempengaruhi pesan yang dipertukarkan oleh komunitas Farmer Barat. Biasanya dalam komunitas, persamaan mereka yang menjadi alat pemersatu. Persamaan inilah yang semakin meningkatkan kohesivitas dan kedekatan di antara anggota komunitas. Kesamaan komunitas Farmer Barat adalah game Ingress. Alih-alih membicarakan mengenai Ingress, komunitas ini justru membicarakan hal selain Ingress di setiap kegiatan tatap mukanya. Namun hal ini tak mengurangi kedekatan, malah menambah kedekatan antara anggota komunitas.

Interaksi yang dilakukan oleh komunitas Farmer Barat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, antara lain *whatsapp*, fasilitas *chatting* dalam *game*, serta pertemuan tatap muka. Hubungan dalam komunitas virtual dalam *game* serta *whatsapp* kemudian diwujudkan dalam kegiatan tatap muka komunitas yang berupa kegiatan berkumpul bersama secara rutin yang diadakan oleh komunitas Farmer Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah kedekatan antar anggota komunitas Farmer Barat.

Kedekatan tersebut tidak hanya terlihat dalam kegiatan berkumpul bersama saja namun juga terlihat dalam kegiatan bermain bersama. Kedekatan yang terjalin diwujudkan dalam kekompakan komunitas Farmer Barat saat kegiatan bermain bersama. Perencanaan, koordinasi, serta evaluasi semua dilakukan secara bersama dan dalam suasana santai. Meski dalam perjalanannya ada konflik, namun konflik tersebut tidak memecah komunitas Farmer Barat. Hal tersebut karena kohesivitas dalam komunitas Farmer Barat yang tinggi.

Komunitas Farmer Barat eksis dari awal sampai sekarang bahkan semakin solid keberadaannya. Semua tidak terlepas dari peranan Fun Ingress sebagai sebuah program yang diaplikasikan dengan baik oleh para anggota Farmer Barat. Program ini melahirkan kohesivitas yang tinggi dalam komunitas Farmer Barat dan mempengaruhi unsur komunikasi kelompok komunitas Farmer Barat dalam program Fun Ingress.

Daftar Referensi

- Cragan, F. John, Chris R. Kasch, David W. Wright. 2004. *Communication in Small Groups : Theory, Process, and Skills*. Canada: Wadsworth
- Cartwright, D & Zander, A. 1968. *Group Dynamics : Research and Theory*. New York : Harper and Row
- Devito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta : Profesional Books.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Dinamika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya



- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Fortsyth, R.D. 2010. *Group Dynamics 5th edition*. USA : Richmond
- Goldberg, Alvin A dan Carl E. Larson. 1985. *Komunikasi Kelompok*. Jakarta : UI Press.
- Gurning, Fina Pratini. 2012. *Komunikasi Kelompok pada Komunitas Kompas Muda*. Bandung : Universitas Padjajaran
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nooralam, Gandha Imam. 2015. *Kohesivitas Kelompok Dalam Komunitas Virtual Kaskus Regional Malang*. Malang : Universitas Brawijaya
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : LkiS Pelangi Aksara
- Rakhmat, Jalaludin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2003. *Teori Komunikasi*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Stacks, Don W. 2002. *Primer of Public Relations Research*. New York : Guildford Press
- Tanakajaya, Gracia Avosma. 2014. *Komunikasi kelompok di kampung Kapasan dalam Surabaya dalam menjaga pluralism*. Surabaya : Universitas Kristen Petra
- Wirawan. 2001. *Budaya dan Iklim Organisasi*. Penerbit : Salemba
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Yohana, Nova dan Tika Wulandari. 2014. *Pola Komunikasi Kelompok komunitas virtual Kaskus Regional Riau Raya*. Pekanbaru : Universitas Riau