

BAB III

SAJIAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab tiga ini akan dikemukakan tentang penyajian data dan analisis data tentang komunikasi kelompok komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dalam membangun solidaritas anggota komunitas. Untuk memperoleh data yang valid, peneliti melakukan wawancara dengan perwakilan dari pihak-pihak yang terlibat dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta yaitu saudara Fauzi Awliyah sebagai ketua komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dan Saudara Yohaness Pradipta selaku member komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Selain itu peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen dan gambar yang berhubungan pola komunikasi kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk mendapatkan data sesuai yang diperlukan oleh peneliti. Penyajian data pada penelitian ini berisi tentang proses komunikasi kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta dan kohesivitas kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta.

A. SAJIAN DATA

1. Proses Komunikasi Kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta

Ingress Resistance Yogyakarta merupakan sebuah kelompok *game* dari permainan *Ingress* yang terdapat pada *mobile phone*. *Ingress* adalah sebuah *game smartphone* yang diluncurkan oleh Google dengan menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai basis permainannya. *Ingress* mengajak kita berkeliling mengenali lingkungan sekitar kita, mengunjungi tempat-tempat menarik yang sering terlewatkan oleh kita.

Di dalam dunia *Ingress* ini yang merupakan pemetaan dari dunia yang sebenarnya- terdapat *Exotic Material* (XM) yang merupakan unsur dari seni

kreativitas, budaya dan sejarah yang ada. Tidak hanya pemetaan XM, di dalam dunia Ingress akan terbentuk portal-portal energi yang memancarkan XM kuat. Di dalam dunia nyata, Portal ini dapat berbentuk patung, gedung bersejarah, tempat umum berseni dan sebagainya. Kita akan ditugaskan untuk mengumpulkan XM dan menjaga portal tersebut dari musuh. Kita akan dihadapkan dengan dua kubu pilihan. Kubu pertama adalah *Enlightened* dan kedua adalah *Resistance*.

Struktur keanggotaan kelompok tidak terjadi secara tiba-tiba. Para anggota kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta melalui proses yang berbeda satu sama lainnya dan memiliki alasan yang berbeda pula kenapa ingin bergabung dengan kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap Fauzi Awliyah selaku ketua kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta disebutkan bahwa:

“Sebelum cerita tentang bagaimana terbentuknya kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta saya cerita dulu ya mas tentang *game* ini. *Game Ingress* ini merupakan sebuah permainan yang sangat dibutuhkan kerjasama antar pemain dalam satu faksi. Walaupun mungkin bisa juga untuk bermain sendiri atau istilah dalam kelompok ini disebut *single fighter*, pasti nantinya juga akan membutuhkan bantuan pemain lain. Sangat berat untuk bermain seorang diri. Sebagai contoh untuk mencari *item* kita perlu membutuhkan delapan *player* agar portal/Objek mencapai level maksimal. Dari *basic* inilah untuk dapat menjadi pemenang kita dituntut untuk berkelompok” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Berdasarkan informasi di atas dijelaskan pada dasarnya *game Ingress* merupakan jenis permainan yang menuntut kerjasama tim untuk dapat menjadi pemenang dalam permainan tersebut. *Ingress* yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan pemain lain, maka terbentuklah kelompok-kelompok pemain *Ingress*. Lebih lanjut Fauzi Awliyah Menungkapkan sebagai berikut:

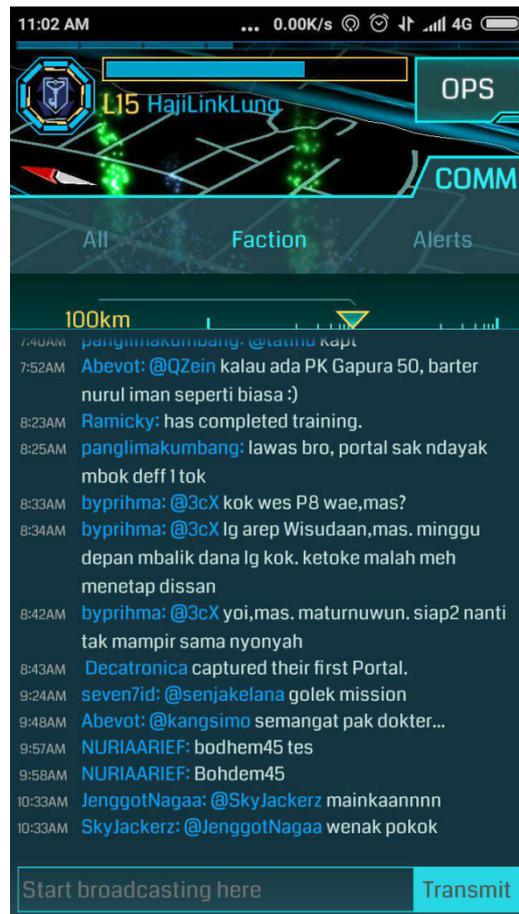
“untuk dapat menggabungkan mereka semua itu, maksud saya *player game* khususnya *Resistance team* kita harus tahu dulu siapa *player*-nya kebanyakan dari mereka itu alesan nya main apa. Interaksi ini terus kita bangun. Kita *chat* mereka satu persatu di *room chat* ajak ketemuan di suatu tempat biasanya kalo gak *café* ya *angkringan* gitu mas. Ada beberapa yang mau ada beberapa yang nolak ya gapapa soalnya kita kan gak tau persis latar belakang mereka seperti apa jadi kita gak bisa nebak-nebak kapan waktu yang pas untuk ketemu. Waktu itu kalo gak salah yang mau diajak ketemuan cuma 4 apa 5 orang gitu dari pertemuan pertama itu kita cuma ngobrol biasa-biasa aja *sharing-sharing* seputar pengalaman main *Ingress*, punya *item-item* apa saja dan setelah itu kita juga ngajakin untuk atur jadwal lagi buat main bareng dan ngajakin temen-temen lain” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Yohaness Pradipta selaku member dari *Ingress Resistance* Yogyakarta sebagai berikut:

“waktu itu sih saya iseng aja main *game Ingress*, waktu itu masih baru-baru *release game* ini di *google apps*. Kira-kira kalo ngga salah ya mas, seminggu bermain *game* ini saya di *chat* ama mas Fauzi. Ngajak kenalan nanyain tinggal dimana kuliah apa kerja ya semacam kenalan singkat kaya gitu. Terus mas Fauzi ngajak ketemuan, ngumpul-ngumpul sesama pemain. Dia ngomong nya ada beberapa *player* lain juga yang ikut. Kebetulan saya bisa dan ikut ajakan dia dan teman-teman lainnya” (Sumber wawancara dengan Yohaness Pradipta pada tanggal 11 September 2017)

Gambar 3.1

Gambar Room Chat Game Ingress



Sumber: Dokumentasi Peneliti diambil pada tahun 2017

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan Fauzi Awliyah di atas dijelaskan bahwa saudara Fauzi yang dari awal menyadari dalam memainkan *game Ingress* untuk dapat menjadi pemenang dalam permainan ini membutuhkan tim untuk bekerjasama dalam membangun wilayah biru. Langkah awal yang dilakukan Fauzi adalah dengan mengajak *player-player* lainnya untuk bertemu dan *sharing-sharing* terkait *game Ingress*. Ajakan tersebut dilakukan melalui *room chat* yang terdapat didalam *game*. Pada ajakan pertama menurut keterangan Fauzi tidak banyak *player* yang tertarik untuk ikut bertemu sesama *player* dari *resistance team*. Lebih lanjut saudara Fauzi Awliyah menjelaskan sebagai berikut:

“Di pertemuan awal kita ketemu kita awalnya ya ngobrol sebatas *game* kalo gak salah itu ada 3 apa 5 orang gitu yang ikut ya mas saya udah agak lupa persisnya berapa. Kita ngobrol dari jenis *game* ini apa, strategi dalam memainkan *game* ini. Kita *sharing-sharing* tentang itu.

Dan selanjutnya kita membuat grup *whatsapp* untuk memudahkan dalam komunikasi sesama *player*. Harapannya kita bisa berbagi info ke semua teman-teman terkait perkembangan *game* ini” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Gambar 3.2

Pertemuan pertama player *Ingress Resistance* Yogyakarta



Sumber: Foto Ingress Resistance Yogyakarta

Berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh informan Fauzi di atas dijelaskan bahwa dalam pertemuan awal di isi dengan kegiatan berbagi informasi seputar *game Ingress* serta membuat grup *WhatsApp* (WA) *messenger* sebagai media informasi bagi *player*. Grup WA digunakan sebagai media untuk melakukan koordinasi taktik permainan atau bertukar *item*. Setelah pertemuan awal yang dilakukan dan pembentukan media komunikasi dalam bentuk Grup WA Informan

Fauzi lebih sering lagi mengajak *player-player* lainnya untuk bergabung. Berikut kutipan wawancara yang dilakukan bersama saudara Fauzi Awliyah:

“setelah grup WA ada kita semakin gencar mengajak pemain-pemain lain untuk bergabung sama grup WA mas. Kita ajak yang lain buat join, kita ngomong disini grup WA kita bisa berbagi informasi terus kita juga bisa maen bareng dan kita juga bisa *sharing item-item* biar karakter *game* kita semakin kuat gitu mas. Nah udah tuh mulai rame, kalo main *game* kan semakin rame semakin seru kita *posting-posting* di *social media* juga biar menarik yang lain juga ngasih tau juga ada *game* asik nih bisa nambah teman nambah keluarga” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Gambar 3.3

Grup Whatsapp *Ingress Resistance* Yogyakarta



Sumber: Foto Ingress Resistance Yogyakarta

Berdasarkan informasi di atas dijelaskan bahwa setelah pertemuan pertama bersama beberapa *player Ingress* yang menghasilkan kesepakatan dalam membuat grup *Whatsapp* berdampak pada tingkat komunikasi sesama *player* semakin intens. Komunikasi dibangun dalam berbagi informasi dan *sharing item* yang dibutuhkan dalam permainan, serta mengajak pemain-pemain lain untuk

bergabung dalam grup *Whatsapp* tersebut. Dengan adanya grup *Whatsapp* dinilai berdampak positif terhadap koordinasi sesama tim, hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah *member* yang berbagi informasi dan berbagi *item* dalam mendukung *player* lainya dalam mencapai level tertinggi.

Gambar 3.4

Pertemuan new player Ingress Resistance Yogyakarta



Sumber: Foto Ingress Resistance Yogyakarta

Gambar 3.5

Pertemuan new player Ingress Resistance Yogyakarta



Sumber: Foto Ingress Resistance Yogyakarta

2. Kohesivitas *Ingress Resistance Yogyakarta*

Kohesi kelompok merupakan salah satu faktor penting dalam menjaga keutuhan kelompok. Kelompok dengan kohesi yang lemah akan memiliki kemungkinan perpecahan yang tinggi dibandingkan dengan kelompok yang memiliki kohesi yang tinggi. Pada kelompok yang kohesivitasnya tinggi, para anggota terikat kuat dengan kelompoknya. Tahap perkembangan kelompok

Ingress Resistance Yogyakarta dapat diidentifikasi melalui 4 tahap yakni:

a. Perkenalan Dalam Kelompok (*Forming*)

Ingress Resistance Yogyakarta yang telah berdiri sejak tahun 2015 diawali dari tegur sapa antar pemain di jalan, di *chat room* dan sebagainya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Fauzi Awliyah selaku ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta sebagai berikut:

“emm kaya tak omong tadi mas, jadi perkenalan yo tak bangun awale ki seko *chatroom* kui. Yo waton *chat* terus sekirane response apik ya tak jak ketemuan, terus juga pas lagi muter biasane kan ketok *player* sing cerak awak dewe. Nah kui tak samperi tak jak omong terus ngko yo tukeran no hape” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017)

Dari informasi di atas informan Fauzi menjelaskan bahwa tahap awal perkenalan dimulai dengan melakukan tegur sapa melalui *chatroom*, yang selanjutnya jika respon positif oleh *player* yang disapa informan akan mengajak untuk bermain bareng atau ketemuan disuatu tempat dalam rangka silaturahmi. Selain itu, informan juga menjelaskan perkenalan juga dilakukan terhadap *player* yang ditemui saat sedang bermain dilapangan. Hal ini juga diungkapkan oleh Yohaness selaku *player* yang pertama kali di ajak bertemu oleh ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta sebagai berikut:

“Ya itu mas, kalo kenalan awalnya ya dari *chatroom game*, abis itu ngobrol-ngobrol nanya-nanya kan anak mana, kesibukan apa, terus diajakin nongkrong main bareng. Terus ngajak-ngajak temen lainnya juga gampang ya semacam ngerekrut temen-temen dekat buat main ini *game* biar makin rame” (Sumber wawancara dengan Yohaness Pradipta pada tanggal 11 September 2017).

Berdasarkan informasi di atas Yohaness yang telah bergabung sedari awal dengan komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta menjelaskan bagaimana perkenalan dengan ketua *Ingress Resistance* terjadi. Dimana pada masa perkenalan saudara Fauzi memulai perkenalan dengan menyapa saudara Yohaness yang selanjutnya dilanjutkan obrolan dengan kalimat-kalimat pertanyaan perkenalan seperti dengan menanyakan nama asli, lalu menanyakan kesibukan dan mengajak saudara Yohaness untuk main bersama.

b. Membuat Sebuah Kesepakatan Bersama (*Storming*)

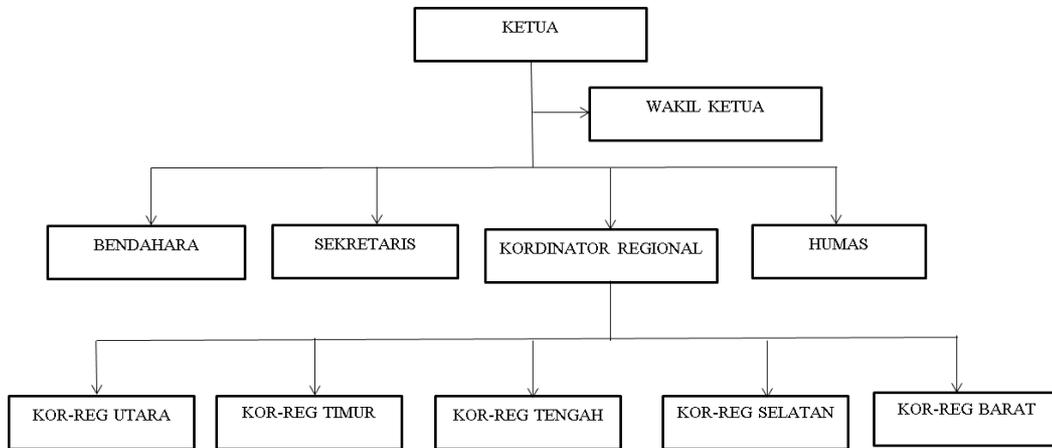
Tahapan selanjutnya dalam proses kohesivitas kelompok yang terjadi pada komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta yaitu pembentukan struktur organisasi dan peran dari masing-masing divisi yang harus dilakukan setiap anggota. Seperti yang dijelaskan oleh informan Fauzi Awliyah selaku ketua komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sebagai berikut:

“setelah berjalan beberapa bulan, waktu itu sudah belasan kalo ngga salah *player* yang aktif ngumpul dan main bareng terus saya ajak anak-anak buat struktur organisasi biar kita bisa main lebih efektif lagi dan gampang mengkoordinirnya. Secara ini *game* yang berbasis *real* lokasi kan yang menuntut kita buat muter kesana sini untuk menghancurkan atau membangun tower gitu. Jadi daripada kita main nya bolak balik tanpa tujuan yang jelas mending kita buat struktur organisasi jadi kita bisa buat tugas perwilayah masing-masing” Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017)

Dari informasi diatas dijelaskan oleh informan Fauzi bahwasanya setelah terdapat beberapa *player* aktif sekitar lebih dari sepuluh orang. Informan Fauzi berinisiatif mengajak para *player* lainnya untuk membuat struktur organisasi untuk memudahkan kegiatan permainan agar dapat memenangi wilayah Yogyakarta. Berikut peneliti sajikan struktur organisasi

dari komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta beserta tugas dan peran masing-masing divisi.

Bagan 3.1 Struktur Organisasi Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta.



Sumber: Arsip dan dokumentasi komunitas Ingress Resistance Yogyakarta

Struktur organisasi pada bagan 3.1 di atas dibuat berdasarkan kesepakatan semua anggota komunitas yang dimana bertujuan agar permainan dapat menjadi lebih efektif dalam menguasai daerah Yogyakarta sehingga dapat memenangi permainan. Setiap divisi memiliki tanggung jawab dan peran yang berbeda antara satu dan lainnya. Berikut peneliti paparkan peran dan tanggung jawab dari peran setiap jabatan.

Ketua : Ketua berperan sebagai pemimpin dan memiliki tanggungjawab dalam menjaga kenyamanan dan keamanan komunitas. Selain itu ketua menjadi penentu dalam setiap ide-ide yang ditawarkan setiap anggota untuk direalisasikan.

Wakil Ketua : Wakil Ketua berperan sebagai pendamping dan membantu ketua dalam menjalankan program yang dilaksanakan.

- Bendahara : Bendahara berperan sebagai pencatat keuangan komunitas serta mengumpulkan uang iuran setiap minggu dari setiap anggota komunitas.
- Sekretaris : Bertanggung jawab dalam menyimpan dan menjaga peralatan atau atribut yang dimiliki komunitas seperti bendera dan lain sebagainya.
- Humas : Bertanggung jawab dalam membangun relasi dengan komunitas-komunitas lainnya dan melakukan rekrutmen terhadap anggota baru.
- Koordinator Utama : Bertanggung Jawab dalam merencanakan dan menjaga kekuasaan zona biru dari serangan player lawan.
- Koordinator Region : • Utara –memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah utara serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
- Timur - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah timur serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - Selatan - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah Selatan serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - Barat - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah Barat serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.

- Tengah – memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah tengah (kota) serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.

c. Menentukan Hukuman Dan Penghargaan (*Norming*)

Langkah selanjutnya dari proses kohesivitas yang terjadi pada komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta yaitu membuat suatu hukuman dan penghargaan kepada *player* yang berprestasi dan wanprestasi dalam permainan *Ingress*. Seperti yang diungkapkan oleh Fauzi Awliyah selaku ketua komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sebagai berikut:

“Gini-gini sederhananya *game Ingress* ini kan *game* yang membangun tower sebagai penentu wilayah siapa dan milik siapa. Jadi dalam *game* ini *player* mana yang paling banyak bangun tower dia yang menang dan sebaliknya siapa yang paling banyak towernya hancur ya otomatis doi kalah. Itu kan *basic game*-nya begitu ya mas. Dari situ aja sebenarnya kita buat kesepakatan ama anak-anak siapa dalam sebulan yang wilayah nya punya banyak tower dibanding yang lain yang zona-zona yang kalah nanti wajib traktir yang menang” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Berdasarkan informasi di atas untuk dapat menunjang performa setiap *player* dalam bermain *Ingress* ketua membuat kesepakatan kepada setiap *member* yang terbagi dalam 5 wilayah di Yogyakarta dalam bentuk perjanjian dimana bagi *player* yang wilayahnya memiliki paling banyak tower yang menjadi tanda besar kekuasaan dari suatu tim, zona yang kalah harus

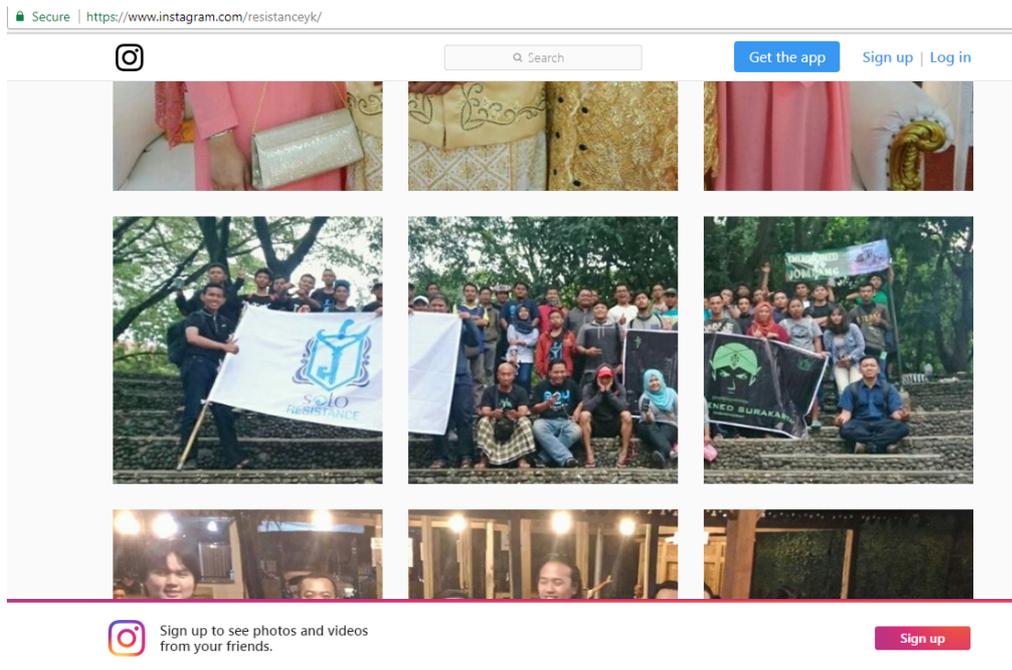
mentraktir pada tim yang menang. Penghitungannya akan dilakukan dalam sebulan sekali. Lebih lanjut Fauzi Awliyah menjelaskan dalam kesepakatan yang terdapat pada komunitas ini sebagai berikut:

“Selain itu kita juga ada iuran bulanan yang nantinya digunakan untuk jalan-jalan kah, bakti sosial kah atau apa gitu, terus kita setiap Jumat biasanya ngumpul main bareng malem harinya hunting bareng-bareng” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Hal senada juga diungkapkan oleh Yohanness Pradipta sebagai berikut:

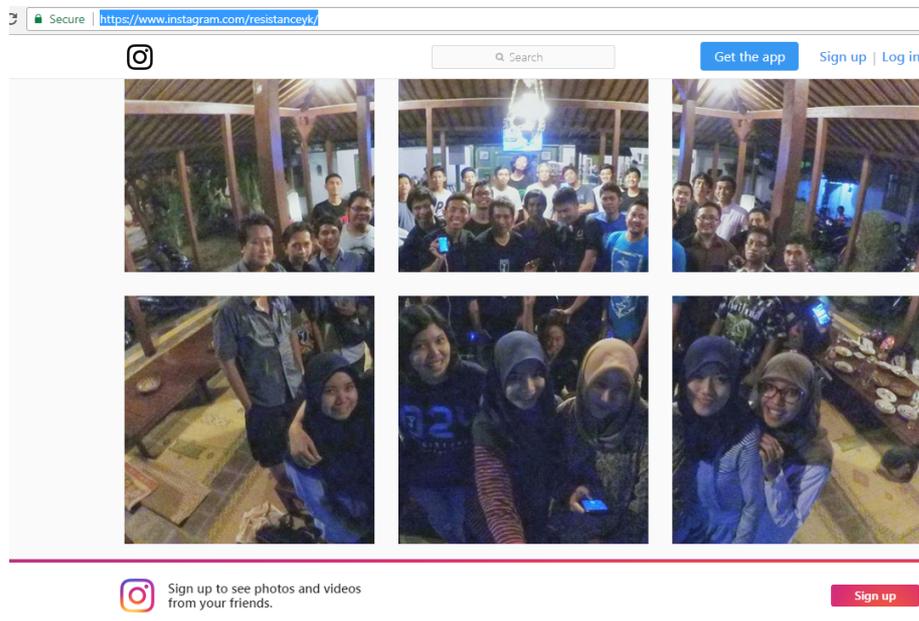
Kita biasa ada jadwal main bareng seminggu sekali tiap hari jumat. Nanti muter-muter rame nyari tower hancurin tower ya kaya gitu-gitu mas, terus kita kadang juga ya camping kepantai bareng-bareng buat seru-seruan ya kadang mancing kadang jalan-jalan ke Jakarta juga biasanya temu komunitas luar kota. Juga ada macam tantangan gitu juga kita mas. Biasane setiap bulan akan dilihat zona mana nih dari *Resistance* yang paling luas kekuasaan e diantara 5 wilayah komunitas kita. Nanti yang menang ditraktir ama 4 tim yang kalah” (Sumber wawancara dengan Yohanness Pradipta pada tanggal 11 September 2017)

Gambar 3.6 Komunitas *Ingress Yogyakarta* mengunjungi komunitas *Ingress* di Surabaya



<https://www.instagram.com/resistancey/>

Gambar 3.4 Pertemuan rutin komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta



<https://www.instagram.com/resistancey/>

Berdasarkan hal di atas dimana apa yang dijelaskan informan Fauzi dan Yohanes menegaskan bahwa ada kegiatan yang telah menjadi kebiasaan setiap anggota komunitas yang seolah menjadi kewajiban untuk dilaksanakan. Dimana kegiatan tersebut dengan bermain bersama setiap seminggu sekali

pada hari Jumat untuk menguatkan hubungan antara sesama *player*. Lebih dari itu, tak jarang mereka juga berlibur bersama seperti ke pantai untuk *camping*, mancing bersama, dan mengunjungi komunitas *game Ingress* yang ada diluar kota seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Solo dan lain sebagainya.

d. Hasil Dari Kesepakatan dan Sebuah Penerapan yang Telah Disepakati

(Performing)

Proses terakhir yang dilalui dalam membangun kohesivitas komunitas adalah hasil dari proses yang telah dilalui. Dimana menurut pengakuan Fauzi

dalam petikan wawancara sebagai berikut:

“itu ya kita udah kaya keluarga kadang gak jarang yang kita itu gak cuma sebatas teman main saja tapi lebih dari itu. Udah kaya keluarga juga mas. Kadang ya curhat rumah tangga, curhat kerjaan dan asmara. Ini mungkin karena intensitas yang tinggi ya mas kita udah main bareng ngga jarang numpang tidur dirumah temen, makan di tempat temen jadi udah sangat akrab jadinya. Udah ngga ada *shortcut* lagi gitu. Gak ada yang ditutupi. Udah pada kenal dan tau semua jelek baiknya satu sama lain” (Sumber wawancara dengan Fauzi Awliyah selaku Ketua *Ingress Resistance* Yogyakarta pada tanggal 7 September 2017).

Berdasarkan informasi di atas informan Fauzi menjelaskan bagaimana rasa keakraban yang tumbuh diantara pemain yang sangat harmonis dan solid sehingga sudah seperti saudara sendiri. Hal ini disebabkan dari seringnya pertemuan yang mereka lakukan dan memahami karakter sesama *player*. Sehingga terjalin hubungan yang harmonis dan solid diantara anggota komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Hal senada juga diungkapkan oleh

Yohaness Pradipta sebagai berikut:

“disini ya seru mas udah kaya keluarga sendiri, kadang yo suka ngutang kalo lagi gak punya duit hahaha. Orangnya pada asik asik mas ada yang dewasa ada yang konyol ada yang pendiam lengkaplah karakternya yang penting kita memahami satu sama lain tau waktu kalo mau bercanda. Makanya jadi dekat semua” (Sumber wawancara dengan Yohaness Pradipta pada tanggal 11 September 2017)

B. Analisis Data

Komunikasi merupakan bagaian yang tak terlepas di kehidupan manusia setiap waktunya. Menurut Trenholm dan Jensen (Fajar, 2009:31), komunikasi merupakan suatu proses dimana sumber mentransmisikan pesan kepada penerima melalui beragam saluran. Selanjutnya menurut Weaver (dalam Fajar, 2009: 32), komunikasi adalah seluruh prosedur melalui pemikiran seseorang yang dapat mempengaruhi pikiran orang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain.

Dari pengertian tersebut, jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah komunikasi manusia atau *human communication* yang sering pula disebut komunikasi sosial atau *social communication*. Kelompok komunikasi terbentuk dari paling sedikit dua orang yang saling berhubungan dengan komunikasi sebagai penjalannya. Komunikasi dapat berlangsung disegala aspek kehidupan manusia, dari hal formal hingga hal informal. Komunikasi ini juga meliputi banyak bidang pembahasan dari yang bersifat pribadi, pekerjaan, hingga mengenai hobi masing – masing individu. Sebagai aspek pengikat dalam berhubungan satu dengan lainnya, komunikasi menjadi hal yang penting untuk ditelaah.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengulas bagaimana komunikasi kelompok yang terbentuk dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Komunitas ini merupakan komunitas yang terbentuk karena kesamaan hobi bermain *game online*, yang bernama *game Ingress*. *Ingress* adalah sebuah *game* yang membutuhkan banyak pemain. *Game* ini juga menggunakan informasi lokasi dan teknologi realitas tertambah. *Ingress* dikembangkan oleh Niantic, yang merupakan kantor bawahan Google. *Game* ini pada

awalnya dirilis khusus untuk ponsel Android, pada 15 November 2012. Lalu kemudian melihat animo masyarakat, maka diluncurkan pula untuk ponsel iOS, pada 14 Juli 2014. Cerita latar *game* ini adalah fiksi ilmiah, dengan narasi terbuka yang terus berjalan. *Ingress* juga dipandang sebagai "*exergame*" yang menggunakan informasi lokasi. *Game* ini dapat diperoleh dengan cara mengunduh di aplikasi *Play Store*. Dalam proses permainannya *game* ini terbagi dalam dua kubu besar yang saling berlawanan yaitu kubu *Enlightened* dan *Resistance*.

Pada konsep dasarnya sistem permainan yang diusung oleh *Ingress* berbeda dengan *game* online lainnya. Disini pemain tidak pernah berinteraksi secara langsung dengan pemain lain atau terkena *damage* (kecuali ketika kehabisan XM, yaitu sebuah zat yang membolehkan seluruh aksi kecuali pergerakan dan komunikasi). *Game* ini dimainkan dengan cara menangkap "portal" pada tempat-tempat yang penting secara kultural, seperti seni publik, bangunan bersejarah, monumen, dll., dan saling menautkannya satu sama lain untuk menciptakan "zona kontrol" (*control field*) berbentuk segitiga yang menyelimuti area geografis di dunia nyata.

Progres di dalam *game* ini dihitung secara individual, yaitu dengan mengakumulasikan *Action Points* atau AP. AP diberikan untuk berbagai hal yang dilakukan dalam *game*, seperti menghancurkan atau merusak portal lawan; menangkap, menautkan, atau mengisi ulang portal; menciptakan *control field*; dan lain-lain. Para pemain diberi ranking berdasarkan AP yang didapat. Pemain dari kubu lawan dapat "bertarung" secara tidak langsung, tetapi dalam waktu yang hampir bersamaan juga dapat mencoba mengambil kendali satu portal lainnya. Satu kubu akan berusaha menghancurkan sumber daya dan pertahanan portal tersebut, dan kubu lain akan mengembalikan ketahanan portal tersebut. Namun, tidak ada penalti untuk "kehilangan" portal, kehancuran *field*, atau untuk alasan lainnya. Kompetisi yang bermakna hanyalah kompetisi antarkubu. Sehingga

semakin kuat kubu tersebut terbentuk akan semakin besar peluang kemenangan yang didapat. Para pemain *game* ini bermain dengan cara bergerak secara fisik untuk mencapai portal tertentu. Berkendara diperbolehkan, tetapi setelah kecepatan tertentu, *game* ini takkan bekerja. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kesehatan pemain serta mengajak mereka berkendara dengan aman, selain itu juga untuk mencegah *spoofing* GPS.

Oleh karena itu munculah komunitas – komunitas dari para pemain *game Ingress* yang berasal dari satu kubu yang sama. Kemudian menurut peneliti hal ini menjadi sesuatu yang menarik, karena dari kesederhaan menyalurkan hobi bermain *game* dapat membentuk jalinan komunikasi kelompok yang berbentuk komunitas. Selain itu pada era ini tergabung dalam suatu komunitas bukan lagi hanya sekedar *lifestyle* atau gaya hidup, namun merupakan suatu kebutuhan.

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. Berikut ini peneliti akan mencoba menjabarkan hasil penelitian mengenai komunikasi kelompok yang terbentuk dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk membangun rasa solidaritas setiap anggotanya.

1. Proses Komunikasi Kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta

Seperti yang sudah disinggung di atas dalam terbentuknya komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta, diawali dengan komunikasi tidak sengaja antar anggotanya. Tokoh yang dapat dikatakan sebagai pionir terbentuknya komunitas ini adalah Fauzi Awliyah, yang juga merupakan Ketua Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta saat ini. Komunitas ini secara resmi terbentuk pada tahun 2015. Menurut Huraera dan Purwanto (2006:34), komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung

antara beberapa orang dalam satu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya.

Kelompok sendiri adalah 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. Kelompok ini dapat dicontohkan seperti keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, kelompok dengan kesamaan hobi atau suatu komite yang tengah mengadakan rapat untuk mengambil keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antar pribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok. Sifat-sifat komunikasi

kelompok sebagai berikut (Huraera dan Purwanto, 2006:35) :

- a. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka;
- b. Kelompok memiliki sedikit partisipan;
- c. Kelompok bekerja dibawah arahan seorang pemimpin;
- d. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama;
- e. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas sama lain

Hal serupa pun terjadi dalam proses terbentuknya Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Pada awal mulanya, Fauzi Awliyah berinisiatif untuk memulai obrolan pada *room chat* yang disediakan dari aplikasi *Game Ingress*. Tujuannya untuk mengetahui keberadaan dari para pemain lainnya yang termasuk dalam satu kubu *Resistance*, khususnya di wilayah Yogyakarta. Pada waktu itu memang belum ada komunitas atau perkumpulan yang menaungi para pemain *Game Ingress* di Yogyakarta. Sehingga hal itu mendorong Fauzi untuk mulai menggumpulkan pemain – pemain lainnya yang memiliki kecenderungan hobi yang sama dibidang *game online*. Disisi lain hal ini juga bertujuan untuk menunjang keberhasilan dalam permainan. Memang secara langsung dalam permainan *game* mereka tidak membutuhkan satu dengan yang lain. Namun jika terjalin kerjasama antar pemain per wilayah, akan membuka peluang lebih besar dalam kemenangan.

Setelah melakukan beberapa kali komunikasi dalam *room chat Game Ingress*, Fauzi pun memutuskan untuk mengadakan pertemuan dengan beberapa pemain lainnya. Memang pada kenyataannya pada saat ide pertemuan ini dilontarkan, tidak semua anggota dalam *room chat* merespon balik dengan baik. Hal ini mungkin dapat disebabkan karena latarbelakang dan kesibukan yang berbeda-beda dari setiap anggota *room chat*. Maka untuk pertemuan pertama kali ini hanya dihadiri oleh 4-5 orang.

Pembahasan yang diangkat dalam pertemuan ini pun masih bersifat perkenalan dan peninjauan pribadi dari masing – masing anggota. Selain itu dalam pertemuan ini juga dibahas pengalaman dari setiap anggota dalam bermain *Game Ingress*, serta *item* apa saja yang sudah dimiliki. Pada pertemuan ini pun diputuskan untuk membuat *group chat* pada sebuah *platform media social*, yaitu *Whatsapp*. Dengan adanya *group chat* ini diharapkan komunikasi anggota tidak terbatas hanya saat *online aplikasi game*, namun dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Perkembangan permainan *game* pun dapat dibagi melalui *group chat* ini. Selain itu keuntungan yang diharapkan lainnya dengan terbentuknya *group chat* inilah dapat menarik anggota yang lebih banyak lagi.

Hal ini serupa dengan pendapat Ivancevich (2008: 203), bahwa dalam kelompok juga menggunakan teknologi untuk berkomunikasi. Hal ini biasa disebut *online communication* atau komunikasi virtual. Selain menggunakan komunikasi melalui media penghubung, Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta juga memanfaatkan *offline communication*. Dimana yang dimaksud, yaitu komunikasi dengan relasi dua arah, semacam diskusi tentang sesuatu dimana kedua belah pihak saling memberikan perhatian dan mendengarkan aktif satu sama lain.

Setelah memiliki anggota yang aktif melakukan komunikasi, komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta berniatif membuat jadwal rutin ‘*main game bareng*’.

Hal ini diharapkan dapat mempererat tali solidaritas sesama anggota. Selain itu juga diharapkan dengan adanya acara rutin tersebut, muncul keterarikan dari para pemain *Game Ingress* yang belum bergabung dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk ikut serta mengikuti acara tersebut.

Ternyata respon yang dihasilkan dari kegiatan ini cukup positif, hal ini dibuktikan dengan beredarnya publikasi yang dilakukan oleh anggota secara pribadi melalui *media social* mereka masing – masing. Tentunya hal ini membawa pertukaran dan penyebaran informasi mengenai keberadaan dan cara bermain *Game Ingress* kepada khalayak ramai. Selain itu muncul rasa keterbukaan dari masing – masing anggota untuk *sharing item game* yang dimiliki, agar setiap karakter yang dimiliki anggota semakin lengkap dan kuat. Dengan adanya rasa keterbukaan antar masing – masing anggota tentunya secara tidak langsung menimbulkan rasa kekeluargaan dan keterikatan satu dengan yang lainnya.

2. Kohesivitas *Ingress Resistance* Yogyakarta

Kohesivitas sangat penting dalam dunia organisasi untuk menjaga performa dari anggota untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Peran pemimpin dalam hal ini sangatlah penting terutama untuk menjaga dan mengakomodir bawahannya agar sampai pada tingkatan dimana kekohesifan antar karyawan terjalin dengan erat. Hal ini selaras dengan apa yang diungkapkan Fajar (2014:1), kohesivitas merupakan suatu hal yang penting bagi kelompok karena kohesivitas dapat menjadi sebuah alat pemersatu anggota kelompok agar dapat terbentuknya sebuah kelompok yang efektif.

Tingginya kohesivitas kelompok sangat berhubungan dengan konformitas anggota terhadap norma kelompok dan persamaan-persamaan yang nantinya akan meningkatkan komunikasi di dalam kelompok. Kohesivitas kelompok juga dapat mempengaruhi performa individu didalam suatu kelompok yang berdampak terhadap kemampuan masing-masing individu untuk menampilkan hasil pekerjaannya di

dalam kelompok. Ketika ada kohesivitas di dalam suatu kelompok, anggota kelompok akan menerima lebih banyak pengetahuan dengan adanya anggota kelompok lain yang berada di dalam kelompok tersebut. Dengan kata lain, anggota kelompok akan memungkinkan untuk saling bertukar informasi tentang segala hal yang mereka ketahui kepada anggota kelompok yang memang memiliki latar belakang yang sama.

Secara umum kohesivitas dapat dijelaskan mengenai bagaimana anggota saling berusaha untuk selalu membentuk ikatan emosional, akrab, dan solid sehingga dapat mempertahankan anggota tetap berada dalam kelompok. Begitu pula yang diusahakan Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dalam membangun kohesi antar anggotanya. Ada dua tahapan yang dilalui Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk mempererat kohesivitas yang dimiliki. Dua tahapan tersebut akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

a. Perkenalan Dalam Kelompok (*Forming*)

Tahap pertama tentunya perkenalan diri masing – masing anggota dalam kelompok. Menurut Brooks (Rakhmat, 2005: 99) konsep diri didefinisikan sebagai “pandangan dan perasaan individu tentang dirinya yang meliputi aspek fisik, psikis, dan sosial”. Dalam perkembangannya konsep diri seseorang dipengaruhi banyak faktor. Konsep diri tidak dapat terbentuk tanpa melalui proses belajar. Proses belajar ini dapat diperoleh dari interaksi dengan orang lain.

Nantinya masing–masing individu akan mencoba mempresentasikan konsep dirinya melalui komunikasi antarpribadi kepada anggota komunitas lainnya. Saluran komunikasi antar pribadi memiliki peran penting dalam mempersuasi individu untuk mengadopsi suatu inovasi karena saluran ini memberi pengaruh yang kuat bagi individu dalam membentuk atau mengubah perilaku. Selain itu saluran ini menyediakan pertukaran informasi dua arah sehingga individu dapat mengklarifikasi atau mendapatkan informasi tambahan

mengenai inovasi dari individu lainnya dan mengatasi hambatan sosial psikologis terhadap terpaan, persepsi, dan retensi yang bersifat selektif (Roggers, 1995:220).

Penggunaan saluran komunikasi antarpribadi ini juga dipengaruhi oleh karakter masyarakat di sebuah negara maju atau berkembang. Pada negara berkembang komunikasi antarpribadi dianggap lebih mampu menyampaikan pesan secara mendalam kepada komunikan dibandingkan media masaa. Karena mampu menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan masyarakat dalam menerima informasi. Begitu hal yang terjadi pada saat awal perkenalan masing – masing pemain *Game Ingress* dengan anggota komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta.

Jika ditelaah lebih jauh sebenarnya ada dua jenis perkenalan pemain dengan komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Yang pertama adalah mereka yang memang dikenalkan dan diajak oleh orang terdekat, dan yang kedua adalah mereka yang secara tidak sengaja berkenalan dengan komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Karena biasanya saat melakukan permainan *online* ini, keberadaan pemain sekitar dapat terdeteksi diaplikasi *Game Ingress*. Fauzi Awliyah sebagai pionir pembentukan komunitas ini tidak jarang langsung mencari pemain *game* yang terdeteksi disekitarnya. Kemudian ketika sudah bertemu, Fauzi berniatif untuk berkenalan dan bertukaran nomor kontak, sehingga nantinya pemain tersebut dapat ditambahkan ke dalam *grup chat Whatsapp* komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Tentunya semakin banyak pemain yang menjadi anggota dari komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta, akan memperluas jaringan dan bertambahnya informasi mengenai *Game Ingress* yang dapat disebar.

b. Membuat Sebuah Kesepakatan Bersama (Storming)

Tahap selanjutnya yang dilakukan komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk membangun kohesivitas antar anggota yaitu dengan membuat kesepakatan yang disetujui oleh seluruh anggota. Kesepakatan ini berfungsi untuk menjaga hak dan kewajiban dari setiap anggota komunitas. Dalam prosesnya

terdapat beberapa kesepakatan yang diberlakukan dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Diantaranya disepakati bahwa setiap hari Jum'at malam dilakukan pertemuan rutin untuk 'main bareng' sesama komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta.

Melihat animo yang cukup besar dari anggota yang sudah ada, Fauzi mengusulkan untuk membentuk stuktur organisasi secara baku. Sama halnya dengan kelembagaan, menurut Nasution (2002:36) setidaknya juga ada lima tekanan yang diberikan kepada istilah organisasi atau keorganisasian. Pertama, istilah organisasi sosial (social organization) diartikan sebagai kesalinghubungan antar bagian, yang dinilai esensial bagi tercapainya suatu kesatuan sosial, baik pada satu grup kecil, komunitas, maupun masyarakat yang lebih luas.

Kedua, berkenaan dengan aspek peran. Kesalinghubungan tersebut dibutuhkan karena tiap bagian memiliki peran yang berbeda-beda. Jadi, tekanannya ada pada peran yang disadari berbeda dan stuktur. Peran dan struktur inilah yang menjadi fokus organisasi sosial. Ketiga, berkenaan dengan struktur. Terlihat, bahwa definisi yang kedua memberi tekanan pada struktur. Keempat, selain posisi dan tugas, tujuan juga menjadi penentu yang pokok dalam suatu organisasi sosial. Kelima, formalitas.

Permainan *Game Ingress* sendiri pun sebenarnya secara tidak langsung membutuhkan pembagian wilayah/zona untuk para pemainnya. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan dan memperkuat zona masing – masing. Karena jika tidak terkoordinir, pemain akan kesulitan sendiri untuk menjaga tower yang dimiliki, sekaligus menghancurkan tower lawan. Oleh karena itu stuktur organisasi yang dibuat oleh komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta juga menaungi pembagian zona tersebut. Berikut stuktur organisasi yang dibentuk beserta tanggung jawab dari setiap bagiannya:

- 1) **Ketua** : Ketua berperan sebagai pemimpin dan memiliki tanggungjawab dalam menjaga kenyamanan dan keamanan komunitas. Selain itu ketua menjadi penentu dalam setiap ide-ide yang ditawarkan setiap anggota untuk direalisasikan.
- 2) **Wakil Ketua** : Wakil Ketua berperan sebagai pendamping dan membantu ketua dalam menjalankan program yang dilaksanakan.
- 3) **Bendahara** : Bendahara berperan sebagai pencatat keuangan komunitas serta mengumpulkan uang iuran setiap minggu dari setiap anggota komunitas.
- 4) **Sekretaris** : Bertanggung jawab dalam menyimpan dan menjaga peralatan atau atribut yang dimiliki komunitas seperti bendera dan lain sebagainya.
- 5) **Humas** : Bertanggung jawab dalam membangun relasi dengan komunitas-komunitas lainnya dan melakukan rekrutmen terhadap anggota baru.
- 6) **Koordinator Utama** : Bertanggung Jawab dalam merencanakan dan menjaga kekuasaan zona biru dari serangan *player* lawan.
- 7) **Koordinator Region** :
 - a) Utara – memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah utara serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - b) Timur - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah timur serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - c) Selatan - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah Selatan serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - d) Barat - memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah Barat serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.
 - e) Tengah – memiliki tanggung jawab dalam membangun zona biru di wilayah tengah (kota) serta menghancurkan zona hijau yang dimiliki lawan.

Berdasarkan stuktur organisasi yang dimiliki, dapat dilihat bahwa komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sudah dapat memanfaatkan keberadaan anggotanya untuk mencapai tujuan organisasi. Hal ini selaras dengan teori organisasi klasik menurut Mitchell (1982), yang memiliki asumsi bahwa organisasi selalu memiliki susunan yang rasional dan logis, baik secara ekonomis

maupun pencapaian efisiensi. Dengan kata lain, bagi teori organisasi klasik rasionalitas, efisiensi dan keuntungan ekonomis adalah tujuan organisasi.

3. Menentukan Hukuman dan Penghargaan (*Norming*)

Aspek lainnya yang muncul dalam pembentukan komunitas ini adalah adanya *reward* dan *punishment* bagi setiap anggota sebagai konsekuensi dari kemenangan atau kekalahan dalam bermain *game*. *Reward* menurut Arikunto (1993:160), merupakan sebuah bentuk pengakuan kepada suatu prestasi tertentu yang diberikan dalam bentuk material dan non material yang diberikan oleh pihak organisasi atau lembaga kepada individu atau kelompok agar anggota dapat bekerja dengan motivasi yang tinggi dan berprestasi dalam mencapai tujuan-tujuan organisasi.

Besar kecilnya *reward* yang diberikan kepada yang berhak bergantung kepada banyak hal, terutama ditentukan oleh tingkat pencapaian yang diraih. Selain itu bentuk *reward* ditentukan pula oleh jenis atau wujud pencapaian yang diraih serta kepada siapa *reward* tersebut diberikan. Setiap organisasi menggunakan berbagai *reward* atau imbalan untuk menarik dan mempertahankan orang dan memotivasi mereka agar mencapai tujuan pribadi mereka dan tujuan organisasi. Hal ini juga berlaku dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. Mereka memberlakukan sistem penghargaan kepada kelompok pemain yang memiliki prestasi dan memenangkan permainan *Game Ingress*.

Pencapaian prestasi adalah imbalan yang ditata tersendiri yang diperoleh jika seseorang mencapai suatu tujuan yang menantang. Mc Clelland dalam Gibson (1997:177-178) menemukan adanya perbedaan individual dalam perjuangan untuk prestasi. Beberapa individu mencari tujuan yang menantang sementara lainnya mencari tujuan yang rendah. Jadi dapat diketahui bahwa tujuan yang menantang atau sukar akan menghasilkan tingkat prestasi individual yang lebih tinggi dibanding tujuan yang sedang atau rendah. Akan tetapi perbedaan individu merupakan hal yang

perlu dipertimbangkan sebelum dicapai kesimpulan tentang pentingnya imbalan prestasi.

Prestasi yang dimaksud dalam permainan *Game Ingress* yaitu ketika dalam suatu zona memiliki tower lebih banyak dari zona lainnya dalam kurun waktu satu bulan. *Reward* yang diberikan pun cukup sederhana, dimana kelompok zona yang menang mendapatkan ‘traktiran’ dari empat kelompok zona lainnya yang kalah. Sedangkan untuk sistem hukuman atau punishment, dalam komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta tidak memberlakukannya.

Hal ini dilatarbelakangi oleh alasan bahwa komunitas ini terbentuk karena dasar kesenangan menyalurkan hobi, bukan berdasarkan orientasi profit atau semacamnya. Sehingga dirasa tidak penting untuk memberlakukan sistem *punishment*. Karena tujuan utama dari komunitas ini adalah untuk berseang – senang bersama. Sehingga bila ada kekalahan yang dialami oleh anggota juga harus dibawa dalam keadaan *happy*.

Selain kegiatan pada Jum’at malam, komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta juga sering mengadakan kegiatan – kegiatan *reward* lainnya untuk semua anggota yang sudah secara aktif berpartisipasi. Misalnya dengan berlibur bersama ke daerah lain atau hanya sekedar *camping* bersama di pantai. Melihat perkembangan pemain yang semakin banyak dari berbagai daerah juga, sehingga juga mendorong diadakannya pertemuan – pertemuan antar komunitas *Game Ingress* dari berbagai daerah.

Tentu saja hal ini banyak membawa positif bagi para anggota, disamping memperluas jaringan pertemanan, juga mendapatkan banyak masukan dari pengalaman – pengalaman pemain lain tentang *Game Ingress* sendiri. Biasanya acara ini diadakan dengan jadwal yang tidak pasti, hanya disesuaikan dengan kesibukan masing – masing anggota baik dari yang di wilayah Yogyakarta, maupun pihak komunitas yang akan dikunjungi. Terlepas dari itu semua sistem *reward* yang

ditetapkan oleh komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sudah dapat memotivasi para anggotanya, untuk memberikan performa terbaik saat permainan *Game Ingress*.

4. Hasil Dari Kesepakatan dan Sebuah Penerapan yang Telah Disepakati

(Performing)

Keberhasilan dari suatu organisasi tidak terlepas dari keefektifan dan keefesienan kesepakatan yang telah disepakati. Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting dalam teori organisasi, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan organisasi dalam mencapai sasarannya. Untuk menganalisis efektif tidaknya suatu organisai tentunya diperlukan pengukuran dan penilaian, sedangkan pendekatan dalam pengukuran dan penilaian efektivitas organisasi beraneka ragam sebagaimana yang dikemukakan oleh sejumlah ahli; Gibson et al (1995 : 380) menegaskan pendekatan dalam menilai efektivitas organisasi adalah:

- a. **Pendekatan Tujuan**, pendekatan tujuan untuk mendefinisikan dan mengevaluasi efektivitas merupakan pendekatan tertua dan paling luas digunakan. Menurut pendekatan ini, keberadaan organisasi dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pendekatan tujuan menekankan peranan sentral dari pencapaian tujuan sebagai kriteria untuk menilai efektivitas serta mempunyai pengaruh yang kuat atas pengembangan teori dan praktek manajemen dan perilaku organisasi, tetapi sulit memahami bagaimana melakukannya. Jika dilihat dari pendekatan ini komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta secara tidak langsung sudah dapat dikatakan berhasil dengan pencapaian jumlah anggota yang lebih banyak dari awal pertama pembentukan. Jumlah anggota saat ini mencapai 30-40 pemain. Tentun saja dengan jumlah yang kian bertambah, diharapkan komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta ini semakin kuat persaudaraannya dan semakin membawa banyak hal positif bagi para

anggotanya. Hal positif yang dimaksud disini bukan hanya yang berhubungan dengan *Game Ingress* melainkan juga dapat meliputi berbagai aspek kehidupan.

- b. **Pendekatan Teori Sistem**, teori sistem menekankan pada pertahanan elemen dasar masukan, pengeluaran dan mengadaptasi terhadap lingkungan yang lebih luas yang menopang organisasi. Teori ini menggambarkan hubungan organisasi terhadap sistem yang lebih besar, dimana organisasi menjadi bagiannya. Konsep organisasi sebagian suatu sistem yang berkaitan dengan sistem yang lebih besar memperkenalkan pentingnya umpan balik yang ditujukan sebagai informasi mencerminkan hasil dari suatu tindakan atau serangkaian tindakan oleh seseorang, kelompok atau organisasi. Dalam hal ini komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta juga terus menerus beradaptasi dengan lingkungannya. Dengan berpegang pada prinsip bahwa semakin banyak anggota komunitas, dan semakin banyak jaringan komunitas dari berbagai daerah akan membawa banyak dampak positif bagi komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sendiri. Maka komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta lebih rutin mengadakan pertemuan keakraban baik secara intern komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta atau dengan komunitas lainnya dari berbagai daerah.
- c. **Pendekatan *Multiple Constituency***, pendekatan ini adalah perspektif yang menekankan pentingnya hubungan relatif di antara kepentingan kelompok dan individual dalam suatu organisasi. Dengan pendekatan ini memungkinkan pentingnya hubungan relatif diantara kepentingan kelompok dan individual dalam suatu organisasi. Dengan pendekatan ini memungkinkan mengkombinasikan tujuan dan pendekatan sistem guna memperoleh pendekatan yang lebih tepat bagi efektivitas organisasi. Keberhasilan yang terakhir dari komunikasi komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dapat dilihat dari pendekatan *Multiple Constituency*. Dimana dalam pendekatan ini lebih ditekankan pada hubungan yang terbangun antar anggota

komunikasi. Seperti hasil penelitian yang didapatkan, bahwa anggota komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta sudah mendapatkan banyak manfaat. Manfaat yang paling terasa yaitu terjalinnya rasa kekeluargaan yang sangat erat dari setiap anggotanya, sehingga selain sebagai suatu komunitas bermain *game*, komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta juga dapat dijadikan ‘rumah’ bagi anggotanya.