

# KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS “*INGRESS RESISTANCE* YOGYAKARTA” DALAM MEMBANGUN SOLIDARITAS ANGGOTA KOMUNITAS

Panutantyo Daryadi

Konsentrasi Public Relations, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

[panutan.tyo@gmail.com](mailto:panutan.tyo@gmail.com)

Abstrak

*Ingress Resistance* Yogyakarta merupakan *game android* yang menggunakan GPS. *Game Ingress* adalah *game* sosial, selain memaksa kita untuk jalan-jalan mencari objek yang dituju, kita juga dipaksa untuk berkoordinasi ataupun bekerja sama dengan pemain lain.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data berupa wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan ke beberapa informan yang merupakan ketua dan wakil ketua serta anggota dari komunitas *Ingress*. Sedangkan Studi pustaka yang dilakukan dengan penelusuran dokumen dan literatur terkait dengan komunikasi organisasi.

Hasil penelitian menunjukkan dalam membangun solidaritas anggota komunitas komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta melalui beberapa tahapan yaitu; Interaksi komunikasi terbentuk secara terus menerus/intensitas komunikasi langsung secara terus menerus antar anggota membuat para anggota memiliki rasa kekeluargaan yang kuat sehingga membangun solidaritas antar anggota kelompok. Komunikasi komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta memakai skema komunikasi dua arah yaitu komunikasi vertikal, diagonal, dan horizontal skema ini memungkinkan setiap anggota memiliki wewenang yang sama dalam hal berkomunikasi walaupun memiliki struktur dan tingkatan dalam organisasi, namun dalam berkomunikasi semua anggota dapat saling berkomunikasi dengan siapa saja. Jaringan komunikasi komunitas menggunakan semua saluran (*all channel*) dimana setiap anggota dapat saling berkomunikasi dengan pengurus lainnya, dengan adanya pola seperti ini memungkinkan partisipasi anggota sehingga rasa kekeluargaan diantara sesama anggota dapat selalu terjalin. Hubungan timbal balik dan peran pemimpin menentukan terbangun solidaritas kelompok sehingga para anggota memiliki keterikatan.

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, Kohesivitas, Komunitas Game

**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI**

Naskah Publikasi dengan Judul:

**KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS “INGRESS RESISTANCE  
YOGYAKARTA” DALAM MEMBANGUN SOLIDARITAS ANGGOTA  
KOMUNITAS**



Menyetujui:

Dosen Pembimbing Skripsi

**Sovia Sitta Sari, S.IP., M.Si.**

## Abstract

Ingress Resistance Yogyakarta is an android game that uses GPS. Ingress game is a social game, besides forcing us to take a walk in search of the intended object, we are also forced to coordinate or cooperate with other players.

The type of research used in this study is descriptive qualitative by collecting data in the form of interviews and documentation studies. Interviews were carried out to several informants who were chairmen and vice presidents and members of the Ingress community. While the literature study carried out by researching documents and literature related to organizational communication.

The results of the study showed in building solidarity among members of the Yogyakarta Ingress Resistance community through several stages, namely; Communication interactions are formed continuously / the intensity of continuous direct communication between members makes members have a strong sense of kinship so that it builds solidarity among group members. The communication community of Ingress Resistance Yogyakarta uses a two-way communication scheme, namely vertical, diagonal and horizontal communication, this scheme allows each member to have the same authority in terms of communication even though it has structure and levels in the organization, but in communication all members can communicate with anyone. Community communication networks use all channels (all channels) where each member can communicate with each other, with the existence of a pattern such as this that allows the participation of members so that a sense of kinship among fellow members can always be intertwined. Reciprocal relationships and the role of leaders determine group solidarity built so that members have an attachment.

Keywords: Group Communication, Cohesiveness, Game Community

## Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang mana akan bergantung dengan orang lain untuk mencapai tujuannya, sehingga orang-orang tersebut akan membentuk suatu kelompok ataupun memasuki sebuah organisasi yang memiliki tujuan yang sama. Di dalam kelompok tersebut kita bisa saling berbagi informasi dan juga bertukar pikiran, karena gagasan pemikiran dari sekelompok orang lebih berkualitas daripada pemikiran individu seorang. Adapun definisi kelompok menurut Homan adalah sejumlah individu yang berkomunikasi satu dengan yang lain dalam jangka waktu tertentu yang jumlahnya tidak terlalu banyak sehingga setiap orang dapat berkomunikasi dengan semua anggota secara langsung.

Di dalam suatu kelompok diperlukan rasa kebersamaan maupun rasa memiliki agar kelompok tersebut tetap berdiri dan tetap bertahan. Terbentuknya solidaritas kebersamaan harus didahului dengan bagaimana kita bisa memahami, mendengarkan, dan mau berbagi antar sesama anggota dalam suatu kelompok. Rasa solidaritas kebersamaan itu disebut juga dengan istilah kohesi. Kohesi kelompok didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok dan mencegahnya meninggalkan kelompok (Rakhmat, 2008:164). Dalam kelompok yang kohesif, anggota merasa bebas dan terlindung. Karena itu komunikasi menjadi lebih bebas dan lebih terbuka.

Komunikasi merupakan bagian kehidupan yang rutin dilakukan setiap waktu. Dimanapun kita tinggal, kita selalu membutuhkan komunikasi dengan orang lain. Bahkan di dalam suatu organisasi maupun di dalam kelompok masyarakatpun, kita pasti melakukan komunikasi. Komunikasi ini bertujuan untuk saling berbagi informasi kepada orang lain, bertanya pendapat, saling berbagi perasaan suka maupun duka, dan lain sebagainya. Komunikasi yang baik juga dapat membantu mempererat kesatuan antaranggota kelompok. Rudolph F. Verderber, mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama, fungsi sosial, yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, fungsi pengambilan keputusan, yakni memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu, seperti: apa yang akan kita makan hari ini, berangkat kuliah atau tidak (Mulyana, 2010:5).

Salah satu bentuk kelompok dalam masyarakat adalah komunitas. Menurut Chipuer dan Pretty, komunitas adalah sekumpulan orang yang terikat karena unsur-unsur kesamaan, seperti kesamaan suku bangsa, ras, agama, golongan, pekerjaan, hobi, dan lain-lain yang selalu “tampil

beda” dan menjadikan perbedaan tersebut sebagai “pembatas” antara mereka dengan kelompok-kelompok yang sama atau bahkan kelompok yang berbeda dalam masyarakat dimana kumpulan tersebut menjalani kehidupannya sehari-hari (Liliweri, 2014:19).

Di Indonesia sendiri khususnya di kota Yogyakarta sendiri terdapat banyak komunitas. Kota Yogyakarta selain dijuluki sebagai Kota Pelajar juga dijuluki sebagai Kota Komunitas karena memang terdapat banyak sekali komunitas-komunitas di Kota Yogya dan semakin berkembang (<http://youthyakarta.com/list-komunitas-di-jogja/> diakses pada 27 November 2015). Salah satu komunitas unik yang ada di Yogya adalah komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta. *Ingress* tersebut adalah *game android* yang menggunakan GPS. *Ingress* ini berbeda dengan *game-game* pada umumnya, apabila *game* pada umumnya, misal *Playstation*, *COC*, *Dota*, *Counter Strike*, dan lain sebagainya, hanya bisa dimainkan dengan berdiam diri ditempat dan dimainkan di dalam sebuah ruangan tertentu saja, maka berbeda dengan *game Ingress* yang satu ini. *Game* ini menganjurkan kita untuk mengangkat kaki kita menuju objek tertentu seperti patung-patung, gapura, ataupun tempat ibadah seperti masjid dan gereja.

Game *Ingress* adalah game sosial, selain memaksa kita untuk jalan-jalan mencari objek yang dituju, kita juga dipaksa untuk berkoordinasi ataupun bekerja sama dengan pemain lain. Dalam game ini kita juga bisa langsung bertatap muka dengan pemain lain. Jika game-game lain hanya bisa berkomunikasi sebatas chatroom, di dalam *Ingress* ini kita bisa berkomunikasi secara langsung face-to-face. Berawal dari ketergantungan antar individu pemain tersebut itulah akhirnya para pemain game *Ingress* membentuk kelompok sendiri. Dan seiring berjalannya waktu semakin banyak pula orang yang juga ikut bermain maka terbentuklah sebuah komunitas. Komunitas tersebut dinamakan *Ingress Resistance* Yogyakarta. Christenson dan Robinson, menyatakan bahwa komunitas dalam suatu masyarakat tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan terbentuk secara sosial melalui proses sosialisasi dan internalisasi (Liliweri, 2014:18).

Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta merupakan sebuah organisasi yang menarik karena didalamnya terdapat anggota dari berbagai macam golongan masyarakat, berbagai macam suku dan agama, dan juga dari latar belakang yang berbeda. Berbagai macam kegiatan sering dilakukan untuk merekatkan tali persaudaraan di dalam anggota komunitas ini, salah satunya adalah kumpul rutin setiap seminggu sekali guna bertukar informasi, berbagi item dalam game, dan tujuan utamanya adalah untuk mempererat komunikasi antar anggota komunitas itu sendiri.

## **Metode Penelitian**

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian kualitatif ini menurut Haris Herdiansyah (2010:21) merupakan salah satu metode yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Karakteristik utama dari kualitatif adalah fleksibilitas dalam memperoleh data. Salah satu fungsi utama bagi seorang peneliti ketika melakukan suatu penelitian kualitatif adalah berperan sebagai instrumen dalam penelitian yang akan dilakukannya. Instrumen yang dimaksud merupakan semenjak awal penelitian hingga selesai, peneliti sendiri yang berfungsi penuh untuk terlibat aktif dalam penelitian yang dilakukan, bukan orang lain ataupun asisten peneliti.

### 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta karena berdasarkan nama komunitas tersebut, yaitu Ingress Resistance Yogyakarta (IRY) memang berada di kota Yogyakarta, serta didalam komunitas tersebut peneliti dapat memperoleh gambaran tentang bagaimana proses komunikasi dalam kelompok tersebut secara langsung.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk dapat mengumpulkan informasi. Metode ini di gunakan karena memiliki beberapa keuntungan diantaranya pertama, dapat memotivasi orang yang diwawancarai untuk menjawab dengan bebas dan terbuka, kedua, pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan dan ketiga, pewawancara dapat melihat kebenaran jawaban melalui gerak-gerik dan raut wajah yang diwawancarai. Hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2010:186).

Menurut Lincoln dan Guba menyatakan bahwa maksud melakukan wawancara antara lain untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain. Wawancara dilakukan pada pengurus dan anggota komunitas Ingress Resistance Yogyakarta (Moleong, 2010:186).

#### b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Oleh karena sebenarnya sejumlah besar fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan, dan sebagainya. Sifat utama dari data ini tak terbatas dalam ruang dan waktu sehingga memberi peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Kumpulan data berbentuk tulisan ini disebut dokumen dalam arti luas termasuk monumen, artefak, foto, disc, CD, harddisk, flashdisk dan sebagainya (Bungin, 2009:121)

#### 4. Informan Penelitian

Penelitian ini memilih informan anggota yang sudah lama dan anggota yang aktif di dalam komunitas Ingress Resistance Yogyakarta karena peneliti ingin sekali mengetahui alasan anggota tentang komunitas Ingress Resistance Yogyakarta tersebut dalam bagaimana proses komunikasi di dalam komunitas Ingress Resistance Yogyakarta.

Subjek dari penelitian ini adalah orang-orang yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian. Kriteria tersebut diantaranya adalah orang yang mendirikan komunitas Ingress Resistance Yogyakarta serta yang sangat aktif bermain Ingress di dalam kelompok tersebut.

#### 5. Teknik Analisis Data

Mengingat penelitian ini adalah bersifat deskriptif kualitatif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah analisis non-statis yaitu analisis deskriptif kualitatif, yang artinya data hasil penelitian ini akan dilaporkan secara apa adanya dan kemudian di analisa secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta dan peristiwa yang ada.

Penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan manusia yang diteliti. Dari kajian tentang definisi tersebut dapatlah disintesis bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain) secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Jane Richie dalam Moleong, 2010:6)

### **Hasil dan Pembahasan**

Komunikasi merupakan bagian yang tak terlepaskan 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.

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.

### **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, konperensi 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.

### **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.

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian terkait komunikasi kelompok komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dalam membangun solidaritas anggota komunitas dapat disimpulkan bahwa komunitas *Ingress Resistance Yogyakarta* melalui beberapa tahapan dalam mencapai solidaritas.

Interaksi komunikasi yang dilakukan hampir setiap hari dalam fitur game maupun pertemuan yang diselenggarakan setiap minggu antar anggota membuat para anggota memiliki rasa kekeluargaan yang kuat sehingga membangun solidaritas antar anggota kelompok.

Komunikasi komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta memakai skema komunikasi dua arah yaitu komunikasi vertikal antara sesama anggota, diagonal antara tiap struktural jabatan, dan horizontal antara ketua komunitas terhadap anggota, skema ini memungkinkan setiap anggota memiliki wewenang yang sama dalam hal berkomunikasi walaupun memiliki struktur dan tingkatan dalam organisasi, namun dalam hal berkomunikasi semua anggota dapat saling berkomunikasi dengan siapa saja selama ada rasa saling ketertarikan antara satu sama lain, dan ada rasa saling menghormati dan menghargai antar anggota.

Jaringan komunikasi komunitas menggunakan semua saluran (*all channel*) baik secara langsung dengan pertemuan yang diadakan setiap minggu maupun tidak langsung menggunakan fitur chat apps messenger seperti whatsapp dan *chatroom* di dalam aplikasi game *ingress* membuat setiap anggota dapat saling berkomunikasi dengan pengurus lainnya dalam sebuah pertemuan maupun di luar kegiatan komunitas, dengan adanya pola seperti ini memungkinkan partisipasi anggota secara umum sehingga rasa kekeluargaan diantara sesama anggota dapat selalu terjalin. Hubungan timbal balik dan peran pemimpin sangat menentukan dalam membangun solidaritas dan kohesivitas kelompok sehingga para anggota memiliki keterikatan satu sama lain.

### **Saran**

1. Peneliti menyarankan kepada Komunitas Ingress Resistance Yogyakarta untuk memaksimalkan semua rapat, event, agar tetap solid dalam menjalankan kepengurusan dan bisa mewujudkan visi misi yang sudah mereka bentuk sejak awal.
2. Peneliti menyarankan kepada Komunitas Ingress Resistance Yogyakarta untuk menghindari terjadinya Groupthink di dalam kelompok. Hal ini di maksudkan agar komunikasi di dalam komunitas dapat berjalan secara demokratis. Sehingga seluruh anggota merasa adanya kesetaraan hak dalam mengungkapkan pendapat.
3. Peneliti menyarankan agar bisa dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai Peran Komunitas dalam merangkul anggota minoritas dalam menyampaikan aspirasi mereka yang tidak dapat tersalurkan ketika dalam sebuah diskusi sehingga bisa diketahui hal-hal yang baru berkaitan dengan anggota minoritas didalam suatu komunitas atau kelompok.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B. Syamsul. 2015. *Dinamika Kelompok*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi, Teori, dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Forsyth, Donelson R. 2010. *Group Dynamic (Fourth Edition)*. Australia : Tomson Wardsworth.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Huraerah dan Purwanto. 2006. *Dinamika Kelompok*. Bandung: PT.Refika Aditama
- Johnson, David W dan Frank P. Johnson. 2012. *Dinamika Kelompok. Teori dan Keterampilan*. Jakarta : Indeks.

Kurniawati, L. A. 2015. *Pola Relasi Antar Negara dan Komunitas Relawan Jogja Timur Dalam Penanggulangan Bencana Alam*. Yogyakarta : Universitas UIN Kalijaga.

Liliweri, Alo. 2014. *Sosiologi dan Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, J. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pace, R. Wayne dan Faules, Don F. 2013. *Komunikasi Organisasi, Strategi Meningkatkan Kinerja Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: ANDI.

<http://youthyakarta.com/list-komunitas-di-jogja/>

<http://inet.detik.com/read/ingress-persepolis-dan-pertempuran-di-taman-mini>

<https://support.ingress.com/hc/en-us/articles/207343987-Candidate-Portal-criteria>

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