

PERILAKU KOMUNIKASI KOMUNITAS SHINWA COSPLAY PEKANBARU DALAM MEMBENTUK KOHESIVITAS KELOMPOK

Oleh : Mia Rafi Irma

Email : miarafiirma10@gmail.com

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

Ilmu Komunikasi – Manajemen Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya, Jalan HR. Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru

28293 Telp/Fax. 0761-63272

ABSTRAK

Di Pekanbaru terdapat beberapa komunitas Cosplay, akan tetapi komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru merupakan salah satu komunitas Cosplay yang paling sering tampil di undang dan memiliki berbagai prestasi pada setiap event. Dalam berinteraksi mereka juga sering menggunakan kosa kata umum bahasa Jepang, sehingga hal ini menjadi suatu ciri khas bagi komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru. Kekompakan mereka menghantarkan komunitas ini berhasil menjadi salah satu komunitas Cosplay yang kompeten dan terbaik di Kota Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi verbal dan nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok.

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif pendekatan interaksi simbolik dengan penyajian analisis secara deskriptif. Lokasi penelitian ini dilakukan di taman kota Pekanbaru jalan Diponegoro dan di taman budaya jalan Sudirman Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota Cosplay yang sudah lama bergabung dalam Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru berjumlah 13 orang yang di tentukan kategorinya berdasarkan purposif sampling. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perilaku komunikasi verbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang yang sederhana dan mudah dimengerti, meliputi bahasa yang singkat dan jelas dalam japangan, saling menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang ringan, menggunakan beberapa kosa kata bahasa jepang, dan dalam setiap komunikasi mereka tidak terlepas dari saling menghargai menjaga sopan santun diantara mereka. Perilaku komunikasi nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok adalah dengan menunjukkan pesan *kinesics* meliputi ekspresi wajah berupa bahagia, takjub, terkejut, takut, marah, serta sedih; kontak Mata berupa kontak mata membesar ketika marah dan terkejut, sayu bahkan menangis ketika mendengar cerita sedih; dan sentuhan berupa tepuk tangan dan saling merangkul, pesan *paralinguistic* meliputi pengaturan intonasi suara seperti suara tinggi ketika marah, suara lembut ketika memohon, serta tegas ketika member penjelasan; dan kecepatan dalam menyampaikan pesan berupa pengaturan kecepatan berbicara ketika menjelaskan agar anggota mengerti terhadap apa yang dijelaskan, dan pesan *proxemic* dengan menggunakan jarak personal untuk menunjukkan keakraban dalam suatu hubungan.

Kata Kunci : perilaku komunikasi, kohesivitas kelompok

**BEHAVIOR OF COMMUNICATION COMMUNITY SHINWA COSPLAY
PEKANBARU IN FORMING GROUP COHESIVENESS**

By : Mia Rafi Irma
Email : miarafiirma10@gmail.com
Concellor : Nova Yohana, S.Sos, M.I.Kom

*Major of Communication Science – Communication Manajement
Faculty of Social Political Science
Riau University, Pekanbaru
Campus Bina Widya, HR. Soebrantas Street Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28293
Telp/Fax. 0761-63272*

ABSTRACT

In Pekanbaru there are several Cosplay community, but the Community SHINWA Cosplay Pekanbaru Cosplay communities is one of the most frequently performed in the legislation and has many accomplishments in each event. In interaction they also often use common vocabulary Japanese , so it has been a characteristic of the community Shinwa Cosplay Pekanbaru. Compactness they deliver this community managed to become one of the Cosplay communities are competent and the best in the city of Pekanbaru. The purpose of this study was to determine the behavior of verbal and nonverbal communication community Shinwa Cosplay Pekanbaru in forming a group cohesiveness.

This research method is a qualitative method of symbolic interaction approach to the presentation of descriptive analysis. The location of this research carried out at the Pekanbaru city park and in the park Dipanegoro culture Sudirman Pekanbaru. Subjects in this study are members who have long Cosplay join the Community SHINWA Cosplay Pekanbaru amounted to 13 people in its category specified by purposive sampling. The collection of data obtained through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques in this study is a qualitative analysis.

The results showed that Conduct verbal communications Community SHINWA Cosplay Pekanbaru in forming a group cohesiveness is to use Indonesian and Japanese language simple and easy to understand, include language that clearly and concisely in japangan, each message using language that is lighter, uses some Japanese vocabulary, and in every communication they can not be separated from respect reverence among them. The behavior of nonverbal communication Community SHINWA Cosplay Pekanbaru in forming a group cohesiveness is to show the message kinesics includes facial expressions such as happy, amazed, surprised, scared, angry, and sad; Eye contact form dilated eye contact when angry and shocked, even plaintive cry when hearing the sad story; and touch in the form of clapping and hugging each other, paralinguistic message includes setting high tone of voice like when angry, gentle voice when pleading, and decisively when the member explanations; and speed in delivering messages with speed settings speaking when explaining that members understand to what is described, and the message proxemic using a personal space to show intimacy in a relationship.

Keywords: behavior of communication, group cohesiveness

PENDAHULUAN

Di Pekanbaru terdapat beberapa komunitas *Cosplay*, akan tetapi komunitas SHINWA COSPLAY merupakan salah satu komunitas *Cosplay* yang paling sering tampil di undang dan memiliki berbagai prestasi pada setiap event. Mereka biasanya mengadakan *gathering* setiap hari minggu di Taman Kota Pekanbaru dan di Taman Budaya Kota Pekanbaru untuk saling bertukar informasi terbaru mengenai *Cosplay*, untuk menerima anggota-anggota baru yang akan bergabung, membicarakan jadwal latihan untuk show.

Cosplay (Kosupure) sendiri adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku *Cosplay* disebut *Cosplayer*, di kalangan penggemar *Cosplayer* juga disingkat sebagai coser.

Para *Cosplayer* akan sangat merasa puas dengan keberhasilan mereka untuk menjadi sangat menyerupai karakter yang mereka perankan. *Cosplayer* dan para penggemar *Cosplay*, kini sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, seperti di Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia seperti di Yogyakarta, Bandung, Medan kemudian Pekanbaru.

Hobi mengantarkan mereka dalam membentuk komunitas berbasis japangan.. Ketika seseorang atau sekelompok orang menggunakan kostum yang diambil dari berbagai

karakter dalam sebuah kartun Jepang dan bahkan tidak jarang sebagian dari mereka yang perempuan berpenampilan menjadi laki-laki dan sebaliknya, disuatu tempat yang ramai seperti di mall tanpa ada rasa malu dengan kehadiran orang-orang sekitar yang akan menertawakan mereka. Hal tersebutlah yang dilakukan para anggota remaja di Kota Pekanbaru saat ini, yang bergabung dalam komunitas SHINWA *Cosplay* Pekanbaru.

Komunikasi juga memegang peranan penting dalam komunitas ini, biasanya mereka berkomunikasi bersama menggunakan bahasa Jepang atau bahasa khusus yang mereka tirukan dari beberapa anime Jepang atau tokoh yang mereka perankan, dan bahasa khusus komunitas mereka yang mereka ciptakan dengan memberikan makna tersendiri yang hanya dimengerti oleh mereka.

Perilaku komunitas *Cosplay* yang memiliki pola komunikasi dengan berbahasa khusus tersebut turut tentunya mempengaruhi perilaku komunikasi mereka, baik komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Perilaku komunikasi yang berlangsung, hampir selalu melibatkan penggunaan lambang-lambang verbal dan nonverbal secara bersama-sama (Cangara, 2005: 95). Perilaku komunikasi verbal dan nonverbal adalah suatu cara penyampaian informasi yang tiada hentinya, dan kita sendiri tidak dapat menghindari dalam menerima informasi tersebut. Perilaku komunikasi yang terjadi dalam komunitas mereka tentunya juga berperan dalam membentuk kohesivitas kelompok, yakni upaya untuk menjaga keutuhan dan pertahanan kelompok mereka, memberikan kekuatan yang

mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok, dan mencegahnya meninggalkan kelompok.

Kohesi kelompok erat hubungannya dengan kepuasan anggota kelompok, makin kohesif kelompok makin besar tingkat kepuasan anggota kelompok. Pada kelompok yang kohesivitasnya tinggi, para anggota terikat kuat dengan kelompoknya, maka mereka makin mudah melakukan konformitas. Makin kohesif kelompok, makin mudah anggota-anggotanya tunduk pada norma kelompok. Hal inilah yang dimiliki para anggota Komunitas SHINWA Cosplay yang selalu konsisten dalam setiap kegiatan dan secara langsung menjaga keutuhan dan kualitas komunitas, terlihat dari jumlah anggota mereka yang semakin meningkat.

Kekompakan mereka menghantarkan komunitas ini berhasil menjadi salah satu komunitas *Cosplay* yang kompeten dan terbaik di Kota Pekanbaru. Karena itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang "*Perilaku Komunikasi Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk Kohesivitas Kelompok*".

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi verbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok.
2. Untuk mengetahui perilaku komunikasi nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok.

TINJAUAN PUSTAKA

Perilaku Komunikasi

Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Dengan kata lain, perilaku pada umumnya dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu. Tujuan spesifik tidak selamanya diketahui dengan sadar oleh yang bersangkutan. Dorongan yang memotivasi pola perilaku individu yang nyata dalam kadar tertentu berada dalam alam bawah sadar (Hersey & Blanch 2004). Sedangkan Rogers menyatakan bahwa perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok di dalam menerima atau menyampaikan pesan yang diindikasikan dengan adanya partisipasi, hubungan dengan sistem sosial, kekosmopolitan, hubungan dengan agen pembaharu, keaktifan mencari informasi, pengetahuan mengenai hal-hal baru.

Perilaku komunikasi seseorang dapat dilihat dari kebiasaan berkomunikasi. Berdasarkan definisi perilaku komunikasi, maka hal-hal yang sebaiknya perlu dipertimbangkan adalah bahwa seseorang akan melakukan komunikasi sesuai dengan kebutuhannya. Dalam berkomunikasi, setiap orang memiliki karakteristik masing-masing yang menjadi cara mereka dalam menanggapi persoalan atau mengutarakan pendapat. Perilaku komunikasi yang berlangsung, hampir selalu melibatkan penggunaan lambang-lambang verbal dan nonverbal secara bersama-sama (Cangara, 2005: 95).

Komunikasi Kelompok

Kelompok 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 (Mulyana, 2005:).

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Arifin, 1984). Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Dan B. Curtis, James J. Floyd, dan Jerril L. Winsor (2005:149) menyatakan komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahan seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain.

Anggota-anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai dua tujuan: melaksanakan tugas kelompok, dan memelihara moral anggota-anggotanya. Tujuan pertama diukur dari hasil kerja kelompok-disebut prestasi (performance) tujuan kedua diketahui dari tingkat kepuasan (satisfacation). Jadi, bila

kelompok dimaksudkan untuk saling berbagi informasi (misalnya kelompok belajar), maka keefektifannya dapat dilihat dari beberapa banyak informasi yang diperoleh anggota kelompok dan sejauh mana anggota dapat memuaskan kebutuhannya dalam kegiatan kelompok.

Jalaluddin Rakhmat (2001:160), meyakini bahwa faktor-faktor keefektifan kelompok dapat dilacak pada karakteristik kelompok, yaitu:

a.) Faktor situasional karakteristik kelompok:

1) Ukuran kelompok.

Hubungan antara ukuran kelompok dengan prestasi kerja kelompok bergantung pada jenis tugas yang harus diselesaikan oleh kelompok.

2) Kohesi kelompok

Kohesi kelompok didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok, dan mencegahnya meninggalkan kelompok. McDavid dan Harari (dalam Jalaluddin Rakmat, 2001:164) menyarankan bahwa kohesi diukur dari beberapa faktor sebagai berikut: ketertarikan anggota secara interpersonal pada satu sama lain; ketertarikan anggota pada kegiatan dan fungsi kelompok; sejauh mana anggota tertarik pada kelompok sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan personal.

3) Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah komunikasi yang secara

positif mempengaruhi kelompok untuk bergerak ke arah tujuan kelompok. Kepemimpinan adalah faktor yang paling menentukan keefektifan komunikasi kelompok

b.) Faktor personal karakteristik kelompok:

1) Kebutuhan interpersonal

William C. Schultz 1966 (dalam Rakhmat Jalaludin, 2001:167) merumuskan Teori FIRO (Fundamental Interpersonal Relations Orientatation), menurutnya orang menjadi anggota kelompok karena didorong oleh tiga kebutuhan interpersonal sebagai berikut: ingin masuk menjadi bagian kelompok (inclusion), ingin mengendalikan orang lain dalam tatanan hierakis (control), ingin memperoleh keakraban emosional dari anggota kelompok yang lain.

2) Tindak komunikasi

Setiap anggota berusaha menyampaikan atau menerima informasi (secara verbal maupun nonverbal). Robert Bales 1950 (dalam Rakhmat Jalaludin, 2001:174) mengembangkan sistem kategori untuk menganalisis tindak komunikasi, yang kemudian dikenal sebagai Interaction Process Analysis (IPA).

3) Peranan

Seperti tindak komunikasi, peranan yang dimainkan oleh anggota kelompok dapat membantu penyelesaian tugas kelompok, memelihara suasana emosional yang lebih

baik, atau hanya menampilkan kepentingan individu saja (yang tidak jarang menghambat kemajuan kelompok).

Komunitas Cosplay

Secara umum, definisi komunitas adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membentuk satu organisasi yang memiliki kepentingan bersama.

Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku Cosplay disebut Cosplayer, di kalangan penggemar, Cosplayer juga disingkat sebagai coser. Komunitas Cosplay adalah, sekumpulan orang yang bergabung dalam suatu kelompok yang memiliki hobi yang sama tentang anime, menyukai tokoh anime dan kemudian memerankan tokoh anime Jepang tersebut.

Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting. Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal, yaitu:

- a. Bahasa
- b. Kata

Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari.

Jalaludin Rakhmat (1994) mengelompokkan pesan-pesan nonverbal sebagai berikut:

- a. Pesan kinesik. Pesan nonverbal yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti, terdiri dari tiga komponen utama: pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural. Pesan proksemik disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Umumnya dengan mengatur jarak kita mengungkapkan keakraban kita dengan orang lain.
- b. Pesan artifaktual diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Walaupun bentuk tubuh relatif menetap, orang sering berperilaku dalam hubungan dengan orang lain sesuai dengan persepsinya tentang tubuhnya (body image). Erat kaitannya dengan tubuh ialah upaya kita membentuk citra tubuh dengan pakaian, dan kosmetik.
- c. Pesan paralinguistik adalah pesan nonverbal yang berhubungan dengan dengan cara mengucapkan pesan verbal. Satu pesan verbal yang sama dapat menyampaikan arti yang berbeda bila diucapkan secara berbeda.

Pesan ini oleh Dedy Mulyana (2005) disebutnya sebagai parabahasa.

- d. Pesan sentuhan dan bau-bauan. Alat penerima sentuhan adalah kulit, yang mampu menerima dan membedakan emosi yang disampaikan orang melalui sentuhan. Sentuhan dengan emosi tertentu dapat mengkomunikasikan: kasih sayang, takut, marah, bercanda, dan tanpa perhatian.

Fungsi dari lambang-lambang verbal maupun nonverbal adalah untuk memproduksi makna yang komunikatif. tahun 1965, Paul Ekman menjelaskan bahwa pesan nonverbal akan mengulang atau meneguhkan pesan verbal. Misalnya dalam suatu lelang, kita mengacungkan satu jari untuk menunjukkan jumlah tawaran yang kita minta, sementara secara verbal kita mengatakan "satu".

Kohesivitas

Group cohesion atau kohesi kelompok dapat diartikan sebagai kekuatan bagaimana anggota dalam kelompok saling berusaha dan mendorong agar anggota kelompoknya tetap tinggal di dalam kelompoknya dan mencegahnya keluar dari kelompok dengan cara membentuk sebuah ikatan yang solid, ikatan emosional yang akrab.

Kohesi kelompok atau group cohesion menurut Collins dan Raven (Jalaludin, 2005:164) mendefinisikan kohesi kelompok sebagai kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok, mencegahnya meninggalkan kelompok.

Baron dan Byrne (2005:180) menjelaskan bahwa yang

memengaruhi kohesivitas kelompok antara lain:

- a. Status dalam kelompok, (Cota dkk, 1995), kohesivitas sering kali lebih tinggi pada diri anggota dengan status dari pada yang rendah.
- b. Jika usaha yang dibutuhkan untuk masuk ke dalam kelompok makin besar, makasemakin tinggi pula kohesivitas.
- c. Keberadaan ancaman eksternal atau komitmen anggota pada kelompok
- d. Ukuran, kelompok kecil cenderung lebih kohesif daripada yang besar.

Sedangkan menurut Cartwright dan Zander (dalam Sugiyarta, 2009:40) menyebutkan bahwa faktor kohesi kelompok dipengaruhi oleh:

- a. Potensi kelompok yang memberi pengaruh terhadap individu.
- b. Motif yang mendasari kenaggotaan dalam kelompok.
- c. Harapan terhadap kelompok.
- d. Penilaian individu terhadap hasil yang diperoleh.

Dari beberapa pendapat mengenai faktor yang memengaruhi kohesivitas, maka dapat disimpulkan bahwa kohesivitas kelompok dipengaruhi oleh:

- a. Tujuan sebuah kelompok, yaitu, karena individu tersebut tidak dapat mencapai tujuannya seorang diri, maka individu tersebut masuk ke dalam kelompok yang memiliki tujuan yang sama dengan dirinya.
- b. Ukuran sebuah kelompok. Kelompok minimal memiliki dua orang anggota, maksimal delapan orang, dan kelompok yang ideal memiliki anggota sebanyak lima orang. Semakin banyak anggota

dalam suatu kelompok, maka kohesivitas kelompok tersebut relatif rendah. Begitupun sebaliknya.

- c. Komitmen anggota terhadap kelompoknya. Jika anggota kelompok memiliki komitmen tinggi terhadap kelompoknya, maka loyalitasnya terhadap kelompok tidak akan goyah meskipun kelompok memiliki masalah, baik internal maupun eksternal.

Ciri-ciri kohesivitas kelompok antara lain:

- a. Setiap anggota memiliki komitmen yang tinggi terhadap kelompoknya.
- b. Dalam kelompok yang memiliki kohesivitas, mereka cenderung saling berinteraksisatu sama lain dan dilakukan terus-menerus, interaksi tidak pernah terputus.
- c. Setiap anggota memiliki perasaan saling keterikatan dan ketertarikan.
- d. Karena memiliki ikatan yang kuat, maka setiap anggota kelompok cenderung lebih terbuka, sehingga dalam proses mencapai tujuan bersama kelompok dapat berjalan lebih baik.

Interaksi Simbolik

Interaksionisme simbolik merupakan salah satu model metodologi penelitian kualitatif berdasarkan pendekatan fenomenologis atau persepektif interpretif.

Teori interaksionisme simbolik salah satunya dipopulerkan oleh Herbert Blumer. Blumer pertama kali mengemukakan istilah interaksionisme simbolik pada tahun 1937 dan menulis esai penting dalam perkembangannya. Interaksionisme

simbolik Blumer merujuk pada suatu karakter interaksi khusus yang berlangsung antar-manusia. Pokok-pokok pendekatan interaksi simbolik adalah :

“ ...masyarakat terdiri dari individu-individu yang memiliki kedirian mereka sendiri (yakni membuat indikasi untuk diri mereka sendiri), tindakan individu itu merupakan suatu konstruksi dan bukan sesuatu yang lepas begitu saja, yakni keberadaannya dibangun oleh individu melalui catatan dan penafsiran situasi dimana dia bertindak, sehingga kelompok atau tindakan kolektif itu terdiri dari beberapa susunan tindakan individu yang disebabkan oleh penafsiran individu/ pertimbangan individu terhadap setiap tindakan yang lainnya”. (Irving Zetlin, 1995:332)

Interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Interaksionisme simbolik juga telah mengilhami perspektif-perspektif lain, seperti “teori penjulukan” (labeling theory) dalam studi tentang penyimpangan perilaku (deviance), perspektif dramaturgis dari Erving Goffman, dan etnometodologi dari Harold Garfinkel.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Pekanbaru, yaitu di salah satu taman Kota Pekanbaru, jalan Diponegoro, yang tepatnya disamping Hotel Aryaduta Pekanbaru, di Taman Budaya jalan Sudirman Pekanbaru, dimana tempat tersebut dijadikan lokasi pertemuan/gathering para anggota komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru.

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota Cosplay yang sudah lama bergabung dalam Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru yang berjumlah 13 orang.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi dikembangkan dan dibuat sendiri oleh penulis melalui beberapa tahapan.

Tahap *pertama*, pengkajian teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat ditentukan konstruk dari permasalahan yang diteliti tersebut. *Kedua*, penentuan konsep teori dari masing-masing yang akan diteliti. *Ketiga*, penyusunan kisi-kisi pertanyaan dan data yang diperlukan. *Keempat*, penyusunan butir-butir pernyataan, kemudian dilanjutkan dengan melakukan wawancara, observasi, dan pengumpulan data melalui dokumentasi. *Kelima*, pelaksanaan mengkaji dan membahas realitas yang diteliti dengan teori dasar yang telah dipersiapkan sebelumnya. *Keenam*, mengambil kesimpulan terhadap penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan regresi linear berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian bahwa terdapat perilaku komunikasi komunitas komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok.

Sesuai dengan teori interaksionisme simbolik yang dipopulerkan oleh Herbert Blumer. Blumer yang merujuk pada suatu karakter interaksi khusus yang berlangsung antar-manusia.

Esensi interaksi simbolik merupakan suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Interaksionisme simbolik juga telah mengilhami perspektif-perspektif lain, seperti “teori penjurukan” (labeling theory) dalam studi tentang penyimpangan perilaku (deviance), perspektif dramaturgis dari Erving Goffman, dan etnometodologi dari Harold Garfinkel.

Komunikasi Verbal Komunitas SHINWA Cosplay dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok

Berdasarkan teori interaksi simbolik, di komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam berinteraksi selalu menggunakan simbol-simbol tertentu, seperti kata “Selamat Pagi = Ohayou”, “Subete no harō: halo semuanya”. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh wawancara berikut ini, “Biasanya yg kami gunakan hanyalah bahasa percakapan yg simple saja seperti ucapan salam, Ohayou : selamat pagi, Konichiwa : selamat siang dan sore. Ucapan setelah event biasanya diucapkan buat mengucapkan rasa terima kasih kepada teman2 yg sudah kerja sama dalam kegiatan : otsukaresama. Ucapan terima kasih : arigatou” (Hasil wawancara dengan Herry Sugiarto /ren kurenai)

Dalam komunikasi penggunaan bahasa Jepang pada komunitas SHINWA Cosplay, berdasarkan

observasi lapangan, penggunaan kosa kata bahasa Jepang secara Formal dan Informal. Penggunaan bahasa Jepang secara formal dan nonformal ini biasa terlihat pada saat mereka perform dimana mereka lebih sering membawakan bahasa Jepang yang formal saat menyapa penggemar, dan saat gathering mereka menggunakan beberapa bahasa Jepang yang informal.

Pada saat tampil dipanggung, bahasa Jepang yang dipakai seperti kata-kata penyapa dan penyemangat, tidak dalam bentuk kalimat-kalimat panjang, seperti kata “Selamat Pagi = Ohayou” atau ketika menyapa penggemar saat mereka akan tampil show, mereka menyapa penggemar dengan bahasa Jepang seperti kata “Subete no harō: halo semuanya”.

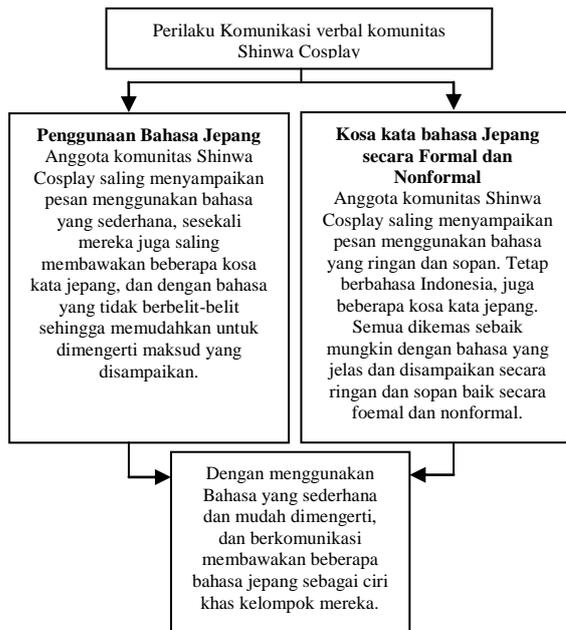
Dalam kondisi nonformal pun mereka menggunakan bahasa Jepang yang mudah dibawakan sehari-hari, atau bahasa gaul jejepean, atau bahasa Jepang yang santai sehingga mereka lebih akrab ketika membawakannya saat saling bercanda sesama anggota. Hal ini dimaksudkan agar tercipta suatu hubungan dekat dalam memperjuangkan komunitas ini, dan seperti yang peneliti temukan dilapangan saat melakukan observasi, bagi mereka penggunaan kosa kata Jepang ini juga sekaligus mempermudah mereka menambah pengetahuan.

Berdasarkan hasil penelitian komunikasi verbal di atas diketahui bahwa setiap anggota komunitas berusaha untuk meningkatkan kohesivitas melalui komunikasi verbal yang dilakukan setiap pertemuan. Komunikasi menjadi pokok acuan dari setiap anggota kelompok dalam berinteraksi menggunakan simbol-simbol sehingga kekompakan dan rasa

persaudaraan antar anggota kelompok dapat terbentuk.

Secara keseluruhan, maka model dari perilaku komunikasi verbal dikonstruksi seperti gambar di bawah ini:

Gambar 1
Model Perilaku Komunikasi Verbal



Sumber: Olahan Penulis 2015

Komunikasi nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok

Komunikasi non verbal dibutuhkan interpretasi ekspresi wajah, gerak tubuh dan tangan, postur tubuh, suara, dan pola bicara. Dengan kata lain komunikasi non verbal merupakan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat-isyarat non linguistik untuk menyampaikan pesan kepada komunikan misalnya bahasa tubuh, ekspresi muka, tindakan/perbuatan, objek dan tanda-tanda.

Dalam berkomunikasi pesan nonverbal lebih sering digunakan dan sebagai penekan bahasa verbal.

Di komunitas SHINWA Cosplay, pesan non verbal menjadi komunikasi dalam menyampaikan pesan. Komunikasi non verbal juga menjadi pendukung komunikasi verbal dalam proses penyampaian pesan. Menurut Cangara (2005) komunikasi non verbal memiliki klasifikasi sebagai berikut:

Pesan Kinesics Komunitas SHINWA Cosplay

Dalam komunikasi nonverbal, kinesik atau gerakan tubuh meliputi ekspresi wajah, kontak mata, dan sentuhan.

Ekspresi wajah merupakan salah satu cara untuk mengetahui apa yang dikatakan lawan bicara. Ekspresi wajah juga dapat membantu untuk mengetahui apakah lawan bicara memahami apa yang disampaikan atau tidak. Apabila lawan bicara tidak mengerti apa yang dibicarakan, maka akan terlihat dari ekspresi wajah yang ditampilkan lawan bicara tersebut. Sebagaimana hasil wawancara “Saat berkomunikasi kita memang tidak terlepas dari yang namanya ekspresi, apalagi saat gathering dan juga saat membantu mengatur pose saat agenda foto sesion. Dan kita merasa makin kompak sih” (Hasil wawancara dengan Fahmil Muzakki)

Hal ini didukung dari hasil wawancara berikut ini: “Kontak mata itu sangat penting, karena dengan adanya kontak mata tentunya kita akan sangat merasa dihargai saat berbicara. Seperti saat ketua memberikan pengarahan saat gath atau sebelum perform, kami dan ketua akan saling memperhatikan” (Hasil wawancara dengan Ade Putri Hermala)

Sentuhan merupakan bentuk komunikasi personal mengingat

sentuhan lebih bersifat spontan daripada komunikasi verbal. Seperti wawancara yang diungkapkan anggota komunitas SHINWA Cosplay berikut ini: “Gerakan dan sentuhan yang membuat kompak, pastinya sebelum perform kami akan membentuk satu lingkaran yang rapat, saling merangkul, mengumpulkan tangan kami, dan meneriakkan kata-kata penyemangat, selain itu kami akan berselfie ria, terkadang saling berpelukan ketika kami sukses ataupun saling menyemangati, dan saling mendukung serta memberi perhatian dan semangat kepada anggota yang merasa performnya kurang maksimal. Dan itu semua membuat kekompakan kami semakin erat” (Hasil wawancara dengan Ade Putri Hermala)

Melalui observasi di lapangan, peneliti menemukan bahwa respon yang diberikan merupakan akibat dari proses komunikasi yang dilakukan, seperti berjabat tangan dan bertepuk tangan. Berjabat tangan atau tepuk tangan merupakan bentuk-bentuk otomatis dari sentuhan yang mempunyai makna tertentu sebagai ritual sambutan yang hangat.

Pesan *Paralinguistic* Komunitas SHINWA Cosplay

Vokalik atau paralanguage adalah unsur nonverbal dalam suatu ucapan, yaitu cara berbicara. Contohnya adalah nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain.

Intonasi suara dapat mempengaruhi arti pesan secara dramatis sehingga pesan akan menjadi lain artinya bila diucapkan dengan intonasi suara yang berbeda.

Intonasi suara yang tidak proporsional merupakan hambatan dalam berkomunikasi. Dalam berkomunikasi Komunitas SHINWA Cosplay sangat memperhatikan nada serta intonasi kata-kata dan kalimat yang mereka ucapkan, terutama saat mempersuatif anggota Komunitas SHINWA Cosplay. Dalam komunikasi non verbal, intonasi suara dibutuhkan untuk mempertegas apa yang disampaikan. Sesuai dengan hasil wawancara terkait komunikasi ketua dengan anggotanya, berikut ini: “Intonasi tegas dan saat pengarahannya biasanya anggota langsung tau kalau ketua sedang menyampaikan pengarahannya. Menegur dengan menyebutkan nama anggota yang tidak memperhatikan” (Hasil wawancara dengan Anggia Pri Harsani)

Komunikasi akan lebih efektif dan sukses bila kecepatan bicara dapat diatur dengan baik, tidak terlalu cepat atau lambat. Kecepatan dalam menyampaikan pesan sangat mempengaruhi daya tangkap orang yang mendengarkan.

Dari hasil observasi dilapangan, peneliti di SHINWA Cosplay dapat dilihat apabila ketua ataupun koordinator yang memberi pengarahannya menyampaikan pesan terlalu cepat, maka anggota SHINWA Cosplay sulit untuk memahami perintah yang diberikan tersebut dan akan lebih cenderung tidak mendengarkan perkataan yang sedang disampaikan.

Pesan *Proxemic* Komunitas SHINWA Cosplay

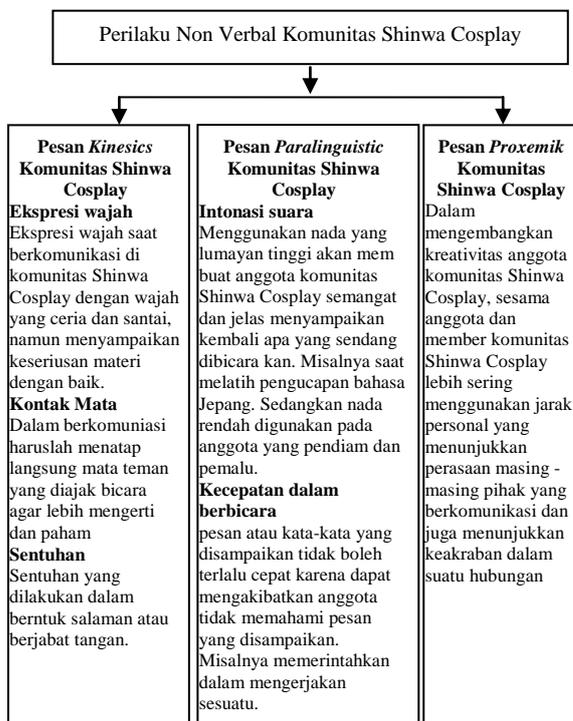
Proxemic atau bahasa ruang, yaitu jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi

posisi berada. Pengaturan jarak menentukan seberapa jauh atau seberapa dekat tingkat keakraban dengan orang lain, menunjukkan seberapa besar penghargaan, suka atau tidak suka dan perhatian terhadap orang lain, selain itu juga menunjukkan simbol sosial.

Dalam mengembangkan kreativitas anggota komunitas SHINWA Cosplay, sesama anggota dan member komunitas SHINWA Cosplay lebih sering menggunakan jarak personal yang menunjukkan perasaan masing-masing pihak yang berkomunikasi dan juga menunjukkan keakraban dalam suatu hubungan.

Model dari perilaku komunikasi non verbal dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini:

Gambar 2
Model Peilaku Komunikasi Non Verbal



Sumber: Olahan Penulis (2015)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa perilaku komunikasi komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membangun kohesivitas kelompok menggunakan berbagai simbol-simbol komunikasi seperti yang diterapkan dalam teori interaksi simbolik. Perilaku komunikasi yang digunakan adalah komunikasi verbal dan nonverbal, sebagai berikut:

1. Perilaku komunikasi verbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok meliputi: (a) bahasa yang singkat dan jelas dalam japangan, anggota komunitas SHINWA Cosplay saling menyampaikan pesan menggunakan bahasa Jepang yang sederhana, tidak berbelit-belit sehingga memudahkan untuk mengerti maksud yang disampaikan; (b) pengolahan kosa kata bahasa Jepang secara formal dan informal, anggota komunitas SHINWA Cosplay saling menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang ringan, terkadang juga dengan menggunakan beberapa kosa kata bahasa Jepang, dan dalam setiap komunikasi mereka tidak terlepas dari saling menghargai menjaga sopan santun diantara mereka.
2. Perilaku komunikasi nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok adalah dengan menunjukkan (a) pesan *kinesics* komunitas SHINWA Cosplay meliputi ekspresi wajah, kontak Mata, dan sentuhan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat komunikasi

berlangsung; (b) pesan *paralinguistic* komunitas SHINWA Cosplay meliputi intonasi suara yang tinggi digunakan agar anggota komunitas SHINWA Cosplay semangat dan jelas menyampaikan kembali apa yang sedang dibicarakan. Sedangkan nada rendah digunakan pada anggota yang pendiam dan pemalu. Dan kecepatan dalam menyampaikan pesan tidak terlalu cepat agar lebih mudah dipahami dan dimengerti; (c) pesan *proxemic* komunitas SHINWA Cosplay lebih sering menggunakan jarak personal yang menunjukkan perasaan masing-masing pihak yang berkomunikasi dan juga menunjukkan keakraban dalam suatu hubungan. pesan komunitas SHINWA Cosplay.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan maka penulis memberikan saran, yaitu:

1. Perilaku komunikasi verbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok, agar komunitas SHINWA Cosplay terus memperbaharui dan menambah kosa kata dalam berbahasa jepang agar jejapangannya lebih terasa kental dan menjadi kekhasan pada komunitas SHINWA Cosplay.
2. Perilaku komunikasi nonverbal Komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok, agar komunitas SHINWA Cosplay Pekanbaru lebih menjaga gaya bekomunikasi, baik dari ekspresi

wajah, intonasi suara dalam berbicara, maupun jarak dalam berkomunikasi agar tidak membeda-bedakan jarak antara anggota satu dengan yang lain, sehingga tercipta keakraban dalam berkomunikasi yang akhirnya membentuk kohesivitas kelompok yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Anwar. 1984. Strategi Komunikasi. Bandung : Armico.
- Cangara, Hafield. 2005. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Curtis, Dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L. 2005. Komunikasi Bisnis Dan Profesional. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktik.
- Littlejohn. 1999. Theories of Human Communication. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Moleong, J Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Muhadjir, Noeng. 1996. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Ke-3. Rake Sarasin. Yogyakarta.
- Mulyana, Dedy. 2001. Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- , 2005. Ilmu Komunikasi, Pengantar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Patilima, Hamid. 2007. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : Alfabeta.

- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. Psikologi Komunikasi. Bandung : Remaja RosdaKarya.
- Ruslan, Rosady. 2006. Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sarlito W. Sarwono.2009. Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sunarwinadi, Ilya Revianti. 2009. Komunikasi Antarbudaya Dalam Globalisasi, Informatisasi Dan Perubahan Budaya. Jakarta :Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Wiryanto. 2005. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : Gramedia Wiasarana Indonesia.
- Sumber lain:
- Aisyah, Kirana. 2012. Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20308104-S42607-Rasa%20memiliki.pdf>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2015.
- Anonim. 2015. Cosplay. <http://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>. Diakses pada tanggal 05 Maret 2015.
- Fitriawati, Diny. 2013. Konsep Diri Dan Pola Komunikasi Cosplayer Self Concept And Communication Patterns In Cosplayer. http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2013/07/pustaka_unpad_konsep_diri_komunika_sipdf.pdf. Diakses pada tanggal 15 Maret 2015.
- Hapsari, Ajeng P. 2007. Celebrity Endorser, Typical-Person Endorser Iklan Televisi dan Brand Image Produk (Studi Kasus Pada Pond's Age Miracle). <http://zoeldhaninformatika.blogspot.com/2011/11/pengertian-brand-image-citra-merek.html>. Diakses pada tanggal 17 Maret 2015.
- Herlianto, Purwo. 2013. Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok dengan Dinamika Kelompok dalam Proses Bimbingan Kelompok Pada Siswa SMP Negeri 13 Semarang. UNNES: <http://lib.unnes.ac.id/17326/1/1301408057.pdf>
- Laila RN., Hendrastomo G., Lestari P. 2014. Cosplay Sebagai Identitas (Studi Pada Cosplayer Di Yogyakarta) .[http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/9880/34/1021.e-journalmhsUNY_vol_3\(7\)](http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/9880/34/1021.e-journalmhsUNY_vol_3(7)). Diakses pada tanggal 15 Maret 2015.
- Skripsi :
- Moeleca, Bunga. 2015. Konstruksi Realitas Makna Tradisi Bajapuik Pada Pernikahan Bagi Perempuan Pariaman Di Kecamatan Pasir Penyuh Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau.