

KONVERGENSI SIMBOLIK DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS STAND UP INDO PEKANBARU

Oleh :

Raissa F. Elsakina

Email : raissaelsakina@ymail.com

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

Jurusan Ilmu Komunikasi - Konsentrasi Manajemen Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau

Kampus Bina Widya, H.R. Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

The members of Stand Up Indo Pekanbaru community keep their solidarity well maintained in their interaction, so the community is able to survive and to exist up to this day. The interaction can be done via social media, and also when they gather together. The community arrange weekly activities such as open mic and sharing comedy. Long term interaction resulting in communication understanding which only the community can relate to, which is known as symbolic convergence. This research is aimed to identify the process of fantasy theme formation, the process of symbolic cue formation, as well as the form of fantasy chain in the group communication of Stand Up Indo Pekanbaru community members.

This research uses qualitative research method, with symbolic interaction approach. The technique used in informant selecting is snowball technique, with the informants are three in numbers. The techniques used in data gathering are participant observation, in-depth interview, and documentation. The techniques used in data validity examination are data extension technique and triangulation technique.

This research shows that first, the process of fantasy theme formation is originated from symbolic interaction which leading to symbolic convergence, and then the message dramatization process happens. The dramatized message triggers the form of fantasy series, which produces fantasy theme in group. Second, the symbolic cue formed in the community is adopted, which means that the symbolic cue has been used before. Third, the fantasy chain form of 'Lord Tengku' fantasy theme resulted in three times joke-toned fantasy attempts by its participants. 'Penampilan comic' fantasy theme resulted in two times fantasy attempt by imagining a certain event, which is event in the past and event in the future.

Keyword : *symbolic convergence , fantasy theme, fantasy chain, symbolic cue*

PENDAHULUAN

Demam *stand up comedy* di Indonesia menyebabkan mulai banyaknya bermunculan komunitas *stand up comedy* di berbagai daerah, tidak terkecuali di Pekanbaru. Komunitas *stand up comedy* di Pekanbaru di kenal dengan nama *Stand Up Indo Pekanbaru*. Komunitas ini resmi dibentuk pada tanggal 4 November 2011. Kebersamaan di dalam komunitas dipelihara oleh antar anggotanya saat berinteraksi, sehingga komunitas ini mampu bertahan dan tetap eksis hingga saat ini. Interaksi dapat dilakukan secara tidak langsung via media jejaring sosial, maupun secara langsung saat berkumpul.

Menurut pengakuan salah seorang anggota komunitas, Rifky Dira, komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* rutin mengadakan perkumpulan setiap minggunya seperti kegiatan *open mic* maupun *sharing comedy*. Saat berkumpul, anggota komunitas menjalin komunikasi lebih intensif. Mereka saling berbagi informasi, pengetahuan, dan pengalaman tentang bagaimana sesuatu harus dipahami, dipercaya, dan diaplikasikan bersama sehingga menciptakan kohesivitas dalam kelompok. Pada saat berkumpul dalam suasana yang santai, terjadi obrolan-obrolan yang bernuansa humor, berbagi cerita dan pengalaman lucu, dan lain-lain. Kegiatan saat berkumpul juga dijadikan ajang untuk mengasah kepekaan komedi (*sense of comedy*) dari masing-masing anggota komunitas. Rifky mengungkapkan, pada saat berkumpul, biasanya mereka mengambil suatu tema. Kemudian mereka mencoba menuliskan berbagai lelucon (*jokes*) mengenai tema tersebut selama beberapa menit. Nantinya pihak-pihak yang terlibat akan saling melemparkan leluconnya dalam bentuk ide, cerita, analogi, gurauan, dan menggunakan permainan kata (istilah) mengenai tema tersebut, atau yang dikenal dengan istilah fantasi. Fantasi dalam hal ini lebih diartikan sebagai cerita, pengalaman, perumpamaan, kenangan masa lalu, bayangan masa depan, atau

lelucon yang memiliki muatan emosi. Fantasi dapat mencakup peristiwa masa lalu anggota kelompok maupun kejadian yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang. Lelucon atau fantasi tersebut merupakan hasil dramatisasi pesan dari proses kreatif dan imajinatif para anggota yang terlibat yang menyebabkan lahirnya tema fantasi.

Menurut Miller (2002:231 ; Suryadi, 2010:432-433) tema fantasi diartikan sebagai proses dramatisasi pesan — dapat berupa lelucon, analogi, permainan kata, cerita dan sebagainya — yang memompa semangat berinteraksi. Tema fantasi merupakan hasil reaksi berantai berbentuk rantai fantasi yang dibagi bersama di dalam kelompok. Fantasi dalam hal ini lebih diartikan sebagai cerita, pengalaman, perumpamaan, kenangan masa lalu, bayangan masa depan, atau lelucon yang memiliki muatan emosi. Fantasi mencakup peristiwa masa lalu anggota kelompok maupun kejadian yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang.

Selanjutnya, tema fantasi diekspresikan dalam sebuah ungkapan, kalimat, atau sebuah paragraf. Biasanya anggota kelompok yang telah berinteraksi dalam waktu yang cukup lama telah mengembangkan isyarat simbolik (*symbolic cue*), yang mana merupakan sebuah kode, ungkapan, slogan, atau sebuah tanda verbal atau gestur (Cragan dan Shields, 1995; Arianto, 2012:4). Isyarat simbolik merupakan produk lanjutan dari tema fantasi. Isyarat simbolik ini biasanya menjadi ungkapan (kode) yang hanya dipahami oleh orang-orang yang sudah lama terlibat dalam interaksi kelompok. Apabila kode tersebut diungkapkan, maka anggota komunitas akan langsung memaknai kode tersebut sesuai dengan pemahaman yang telah dibangun terkait dengan tema fantasinya. Isyarat simbolik inilah yang kemudian menjadi petunjuk pada suatu tema fantasi.

Ketika pesan didramatisir, maka akan memicu terjadinya rantai fantasi.

Rantai fantasi merupakan proses ketika pesan yang didramatisir berhasil mendapat tanggapan dari partisipan komunikasi lainnya, sehingga meningkatkan intensitas dan kegairahan partisipan dalam berbagi fantasi yang berkembang. Ketika rantai fantasi tercipta, tempo percakapan menjadi meningkat, antusiasme partisipan muncul, meningkatnya rasa empati dan umpan balik diantara partisipan komunikasi (Suryadi, 2010:433). Hal tersebut senada dengan pernyataan Rifky. Ia menambahkan, komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru pernah mengadakan perkumpulan mulai dari malam hari hingga keesokan paginya. Hal itu dikarenakan mereka membahas yang sesuatu yang tidak penting, yakni apakah HAM itu diperlukan atau tidak di Indonesia. Dari yang awalnya hanya diskusi biasa kemudian berujung pada perdebatan konyol dengan nuansa humor. Interaksi di dalam komunitas menjadi semakin intensif dan menyenangkan yang mengakibatkan mereka jadi lupa waktu. Diskusi tersebut penuh dengan upaya fantasi yang menarik sehingga menyebabkan terbentuknya rantai fantasi.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa interaksi dalam komunikasi kelompok komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru dalam jangka waktu yang cukup lama membawa kepada pemahaman komunikasi yang hanya berlaku di komunitasnya. Inilah yang kemudian oleh Ernest Bormann disebut sebagai konvergensi simbolik. Bormann menyatakan bahwa teori konvergensi simbolik adalah teori umum yang mengupas tentang fenomena pertukaran pesan yang memunculkan kesadaran kelompok yang berimplikasi pada hadirnya makna, motif dan perasaan bersama (Hirokawa dan Pole, 1986:219; Suryadi, 2010:430). Bormann (1990:106 ; Suryadi, 2010:431) mengartikan istilah konvergensi (*convergence*) sebagai suatu cara dimana dunia simbolik pribadi dari

dua atau lebih individu menjadi saling bertemu, saling mendekati satu sama lain atau kemudian saling berhimpitan. Sedangkan istilah simbolik sendiri terkait dengan kecenderungan manusia untuk memberikan penafsiran dan menanamkan makna kepada berbagai lambang, tanda, kejadian yang tengah dialami, atau bahkan tindakan yang dilakukan manusia (Bormann, 1986:221; Suryadi, 2010:431). Konvergensi terjadi ketika masing-masing atau beberapa orang mengembangkan dunia simbolik pribadi mereka untuk saling melengkapi, sehingga mereka memiliki dasar untuk menciptakan komunitas, untuk mendiskusikan pengalaman bersama, dan untuk menciptakan pemahaman bersama (William, Benoit L. et. al, 2001:380-381; Arianto, 2012:3).

Fenomena konvergensi simbolik inilah yang terjadi di dalam komunikasi kelompok komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru. Pemahaman bersama dalam kelompok mampu meningkatkan kesadaran sosial serta memelihara kohesivitas kelompok. Apalagi anggota komunitasnya adalah orang-orang yang memiliki selera humor yang baik. Sehingga mereka lebih kreatif dan imajinatif dalam mendramatisir cerita suatu kejadian, peristiwa, tindakan, lambang, maupun simbol-simbol lainnya saat berinteraksi. Kemampuan tersebut menjadikan interaksi di antara mereka dipenuhi dengan upaya dramatisasi pesan yang menarik. Kekompakan yang dijaga melalui interaksi antar anggota menjadikan komunitas itu dapat bertahan hingga saat ini. Hal itulah yang menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian terkait proses konvergensi simbolik dalam komunitas tersebut dengan judul ***“Konvergensi Simbolik dalam Komunikasi Kelompok Komunitas Stand Up Indo Pekanbaru”***.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Konvergensi Simbolik

Ernest Bormann menyatakan bahwa teori konvergensi simbolik adalah teori umum yang mengupas tentang fenomena pertukaran pesan yang memunculkan kesadaran kelompok yang beimplikasi pada hadirnya makna, motif dan perasaan bersama (Hirokawa dan Pole, 1986:219; Suryadi, 2010:430). Bormann (1990:106 ; Suryadi, 2010:431) mengartikan istilah konvergensi sebagai suatu cara dimana dunia simbolik pribadi dari dua atau lebih individu menjadi saling bertemu, saling mendekati satu sama lain atau kemudian saling berhimpitan. Sedangkan istilah simbolik sendiri terkait dengan kecenderungan manusia untuk memberikan penafsiran dan menanamkan makna kepada berbagai lambang, tanda, kejadian yang tengah dialami, atau bahkan tindakan yang dilakukan manusia (Bormann, 1986:221; Suryadi, 2010:431). Konvergensi terjadi ketika beberapa orang mengembangkan dunia simbolik pribadi mereka untuk saling melengkapi, sehingga mereka memiliki dasar untuk menciptakan komunitas untuk mendiskusikan pengalaman bersama, dan untuk menciptakan pemahaman bersama (William, Benoit L. et. al, 2001:380-381; Arianto, 2012:3).

Bormann juga menyebutkan dua asumsi pokok yang mendasari teori konvergensi simbolik. *Pertama*, realitas diciptakan melalui komunikasi. Dalam hal ini komunikasi menciptakan realitas melalui pengaitan antara kata-kata yang digunakan dengan pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. *Kedua*, makna individual terhadap simbol dapat mengalami konvergensi (penyatuan) sehingga menjadi realitas bersama. Realitas dalam teori ini dipandang sebagai susunan narasi atau cerita-cerita yang menerangkan bagaimana sesuatu harus dipercayai oleh orang – orang yang terlibat di dalamnya.

Teori konvergensi simbolis banyak digunakan untuk menganalisis proses

komunikasi dalam konteks kelompok seperti aktivitas pembuatan keputusan dalam kelompok, budaya kelompok, identitas dan identifikasi kelompok hingga peneguhan kohesivitas kelompok (Wilson dan Hanna, 1993; Frey dan Poole, 1999). Teori konvergensi simbolis memberikan pemahaman bahwa obrolan, lelucon, atau gosip yang dilakukan dalam suatu kelompok memiliki fungsi kohesivitas dan penguatan kesadaran kelompok.

Interaksi Simbolik

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2001:68). Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka.

Inti dari interaksi simbolik adalah didasarkan premis-premis berikut. *Pertama*, individu merespons suatu situasi simbolik. Mereka merespons lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. *Kedua*, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Akan tetapi, makna itu bersifat arbitrer (sembarang). Artinya, apa saja bisa dijadikan simbol dan karena itu tidak ada hubungan logis antara simbol dengan objek yang dirujuknya. *Ketiga*, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan

dalam interaksi sosial (Mulyana, 2001:71-72).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik dan menggunakan metode analisis tema fantasi. Data yang dihasilkan dari metode penelitian kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif merupakan data yang berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2010:11).

Penelitian ini memakan waktu kurang lebih selama lima bulan, terhitung dari bulan Januari hingga Mei 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembentukan Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Komunitas *Stand Up Indo* Pekanbaru

Berdasarkan hasil penelitian lapangan, peneliti menemukan saat itu sekurang-kurangnya terdapat 2 (dua) macam tema fantasi dalam komunikasi kelompok komunitas *Stand Up Indo* Pekanbaru. Tema fantasi tersebut terdiri dari *inside joke* dan nilai-nilai yang dipahami bersama oleh anggotanya. *Inside joke* merupakan lelucon yang hanya dipahami oleh orang-orang yang terlibat dalam interaksi komunikasi kelompok. *Inside joke* biasanya seputar ejekan atau senda gurau di antara anggota komunitas terhadap seorang individu. Hal-hal yang ditertawakan bisa dari segi kejadian yang dialami, tindakan, serta sikap dan perilaku yang dimiliki oleh si individu itu sendiri. Dari senda gurau awal itulah mulai terjadi proses dramatisasi pesan mengenai individu yang dibicarakan. Proses dramatisasi pesan tersebut biasanya dengan cara mengarang-ngarang. Artinya, melebih-lebihkan sesuatu atau mengadakan yang tidak ada. Sedangkan tema fantasi berupa nilai-nilai dalam komunitas merupakan hal-hal yang dipahami bersama di dalam komunitas. Nilai itu disosialisasikan melalui berbagai cerita yang berkembang dan dibagi di dalam komunitas tersebut.

Lokasi penelitian sebagian besar dilakukan di Coffee Tjiek, Jalan Mustika No. 45, Pekanbaru. Lokasi ini merupakan tempat di mana komunitas *Stand Up Indo* Pekanbaru rutin berkumpul, yakni pada saat *open mic*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif milik Miles dan Huberman. Tahapannya meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Tema Fantasi Berupa *Inside Joke: Lord Tengku*

Pembicaraan mengenai seorang individu bernama Tengku memang sedang hangat-hangatnya diperbincangkan dalam komunitas *Stand Up Indo* Pekanbaru. Meskipun bukan termasuk anggota komunitas, namun kehadiran sosok Tengku menjadikan suatu hiburan tersendiri di kalangan anggota komunitas. Ketertarikannya pada *stand up comedy* menjadikan ia sering mengikuti ajang *open mic* hampir di setiap kesempatan. Sampai akhirnya salah seorang anggota komunitas bernama Faqih, menemukan akun twitter Tengku dan memantau isi *timeline*-nya. Faqih mendapati *tweet*-*tweet* Tengku berisi kalimat-kalimat aneh dan absurd. Twitter Tengku juga banyak terdapat foto *selfie* nya yang unik dengan pose yang menggelitik. Keunikan tersebut Faqih ceritakan ke anggota komunitas lainnya sehingga berhasil mengundang antusiasme *comic* lainnya. Keunikan tersebut menjadi sesuatu yang dianggap lucu dan menjadi bahan perbincangan di kalangan komunitas. Sejak saat itu, kehadiran Tengku menjadi pusat perhatian di komunitas. Materi yang ia sampaikan pada saat ber-*stand up comedy* juga terdengar absurd, asal-asalan, serta tidak mengikuti aturan dan teknik penulisan materi *stand up comedy* yang baik dan benar. Tengku memiliki rasa percaya diri yang tinggi,

sehingga ia tetap terus mencoba *stand up comedy* pada saat *open mic*.

Karena perilakunya yang unik dan rasa percaya dirinya yang tinggi, akhirnya anggota komunitas pun mulai mengagung-agungkan namanya setiap kali ia naik ke atas panggung. Mengagungkan di sini bukan dalam arti yang sesungguhnya, melainkan sindiran halus yang ditujukan untuk Tengku. Sindiran itu merupakan bentuk kejahilan anggota komunitas. Mengagung-agungkan Tengku diwujudkan oleh komunitas dengan menambahkan gelar 'Lord' di depan namanya, sehingga sapaannya kini menjadi 'Lord Tengku'.

Tingkah lakunya yang aneh serta sikapnya yang percaya diri merupakan simbol yang memancing anggota komunitas untuk menginterpretasikan makna tentang dirinya saat mereka berinteraksi dalam kelompok. Mereka saling bertukar makna simbolik masing-masing melalui berbagai cerita dan komentar. Saat itu terjadi apa yang dinamakan dengan proses interaksi simbolik.

Berbagai makna simbol mengenai tingkah laku Tengku yang disampaikan masing-masing individu akan mengalami penyatuan (konvergensi). Berawal dari berbagi cerita mengenai tingkah lakunya yang aneh namun berhasil mengundang tawa di kalangan komunitas. Kemudian dikaitkan dengan fenomena netizen yang ramai menyindir kesombongan pemain sepak bola Arsenal, Nicklas Bendtner, dengan sebutan *Lord Bendtner*. Makna kedua cerita (simbol) tersebut menyatu menghasilkan suatu cerita baru berupa *inside joke*, sehingga menjadi cerita milik bersama. Cerita bersama inilah yang kemudian disebut dengan tema fantasi.

2. Tema Fantasi Berupa Nilai-Nilai: Penampilan Comic

Komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* memiliki nilai-nilai dalam dunia *stand up comedy* yang dipahami bersama oleh anggota, yakni nilai penampilan *comic*. Secara umum,

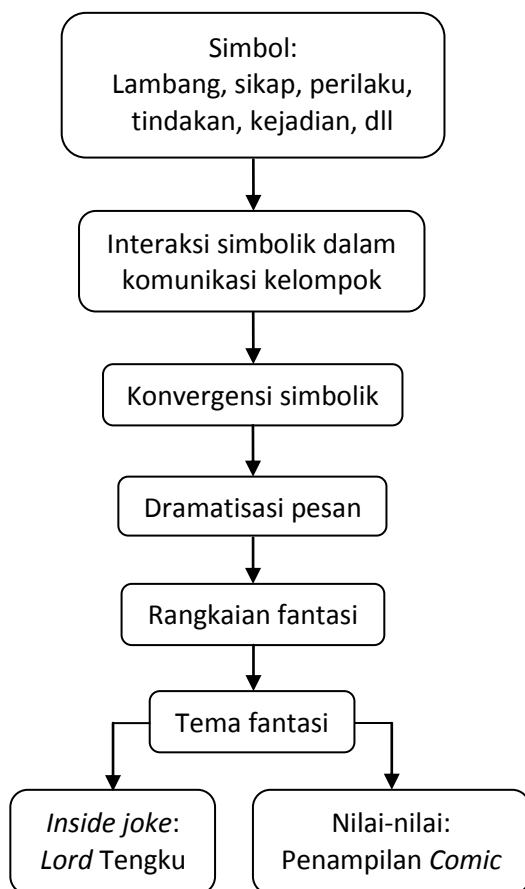
penampilan *comic* dinilai dengan dua hal, yaitu lucu dan tidak lucu. Secara khusus di dalam komunitas, dalam menilai penampilan *comic*, anggota komunitas mengenal dua istilah, yakni 'pecah' dan 'nge-bomb'. 'Pecah' merujuk kepada penampilan *comic* yang dinilai lucu, sehingga berhasil memecahkan tawa penonton. Sementara 'nge-bomb' merupakan arti sebaliknya. Kesuksesan sebuah pertunjukan *stand up comedy* dinilai dari penampilan *comic*-nya. Berdasarkan hasil observasi peneliti, penilaian terhadap penampilan *comic* itulah yang merupakan hasil konvergensi simbolik dalam komunitas. Sehingga terbentuklah fantasi dengan tema 'penampilan *comic*'.

Pertunjukan *stand up comedy* merupakan simbol yang dimaknai bersama. Pertunjukan yang sukses, dinilai dengan penampilan *comic* nya yang lucu, sedangkan pertunjukan yang gagal dinilai dengan sebaliknya. Makna istilah 'pecah' di dunia *stand up comedy* diartikan untuk menilai penampilan *comic* yang lucu. Hal itu disepakati karena penampilan *comic* yang lucu mampu memancing tawa penonton. Sehingga mampu memecahkan suasana hening yang terjalin di antara *comic* dengan penontonnya.

Setelah melalui proses interaksi simbolik, lebih lanjut komunikasi kelompok dalam komunitas tersebut mengarah pada proses konvergensi simbolik. Peneliti menemukan bahwa interaksi simbolik mengenai suatu pertunjukan dibagi saat mereka sedang berkomunikasi. Berbagai makna simbol mengenai penilaian pertunjukan yang disampaikan masing-masing individu akan mengalami penyatuan (konvergensi). Berawal dari berbagi cerita mengenai penampilan *comic* yang lucu dan mampu mengundang tawa penonton sehingga berhasil memecahkan suasana. Kemudian dikaitkan dengan fenomena masyarakat yang menggunakan istilah 'pecah' dalam menilai suatu pertunjukan yang sukses. Maka, makna kedua fenomena (simbol)

tersebut menyatu menghasilkan suatu cerita baru berupa penampilan *comic*, sehingga menjadi nilai yang dipahami bersama. Nilai yang dipahami bersama inilah yang kemudian disebut dengan tema fantasi.

Gambar 1:
Proses Pembentukan Tema Fantasi
dalam Komunikasi Kelompok
Komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru



Sumber: Olahan peneliti

Proses Pembentukan Isyarat Simbolik yang Terdapat Pada Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru

Isyarat simbolik merupakan sebuah kode yang terdiri dari ungkapan, slogan, maupun *gesture* dari suatu tema fantasi. Artinya, isyarat simbolik merupakan produk lanjutan dari tema fantasi. Apabila kode tersebut diungkapkan, maka anggota komunitas akan langsung memaknai kode tersebut dengan tuntas sesuai dengan

pemahaman tema fantasi yang telah dibangun di dalamnya.

1. Isyarat Simbolik: Sebutan ‘Lord’

Pada tema fantasi mengenai Tengku, peneliti menemukan bahwa anggota komunitas sering memanggil Tengku dengan sebutan ‘Lord Tengku’ atau ‘yang mulia Tengku’. Sebutan tersebut merupakan isyarat simbolik yang terbentuk dari hasil rangkaian fantasi komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru mengenai sosok Tengku. Isyarat simbolik berupa sebutan ‘Lord’ merupakan produk lanjutan dari tema fantasi berupa *inside joke* mengenai Tengku. Sebutan ‘Lord’ yang ditujukan pada Tengku merupakan hasil dramatisasi pesan (fantasi) yang dilakukan oleh komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru saat berinteraksi. Ide tersebut mereka adopsi dari fenomena netizen yang menyindir pemain sepak bola Arsenal, Nicklas Bendtner, dengan sebutan ‘Lord Bendtner’ seperti yang sudah penulis jelaskan sebelumnya. *Lord* merupakan sebutan dalam bahasa Inggris yang artinya ‘yang mulia’. Secara harfiah sebutan itu digunakan untuk mengagung seseorang atas kekuasaan yang dimilikinya. Namun di dalam komunitas, sebutan ‘Lord’ justru ditujukan untuk mengagungkan seseorang yang memiliki tingkah laku aneh, sebagaimana yang dialami Tengku. Menurut informan, Tengku memiliki tingkah laku yang aneh namun memiliki sikap percaya diri yang tinggi, sehingga ia dipandang unik di kalangan komunitas. Keunikannya tersebut membuat apapun yang dilakukan dan dikatakannya dianggap lucu oleh komunitas. Hal itu menjadi hiburan tersendiri bagi komunitas. Karena pembawaan anehnya yang menghibur, maka ia disebut sebagai ‘Lord Tengku’ sebagai wujud kelakar saat berfantasi. Berawal dari satu orang yang menggunakan sebutan itu, kemudian diikuti oleh yang lainnya. Sebutan ‘Lord Tengku’ disepakati bersama sebagai kode yang melambangkan *inside joke* mengenai Tengku

2. Isyarat Simbolik: Istilah ‘Pecah’ dan ‘Nge-bomb’

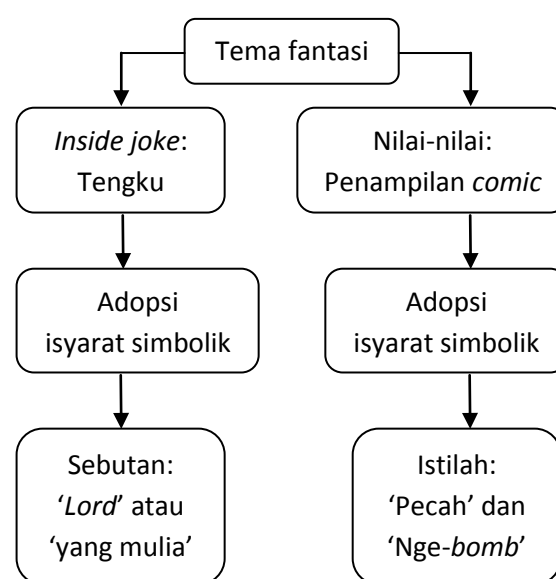
Pada tema fantasi mengenai penampilan *comic*, peneliti menemukan bahwa anggota komunitas sering menggunakan istilah ‘pecah’ dan ‘nge-bomb’ dalam menilai penampilan *comic*. Istilah tersebut merupakan wujud isyarat simbolik yang terbentuk dari hasil rangkaian fantasi komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* mengenai penampilan *comic*. Istilah tersebut mengadopsi istilah yang digunakan oleh Ramon Papana dalam diktatnya yang berjudul ‘Dasar-Dasar *Stand Up Comedy*’. Ramon Papana adalah nama besar dibalik berkembangnya *stand up comedy* di Indonesia. Bahkan jauh sebelum lahirnya *stand up comedy* di Indonesia, istilah ‘pecah’ sebenarnya sudah sering digunakan oleh kalangan masyarakat ibukota untuk menilai penampilan pertunjukan yang spektakuler. Sementara untuk istilah ‘nge-bomb’, beliau mengadopsinya langsung dari istilah yang digunakan oleh negara barat.

Isyarat simbolik berupa istilah ‘pecah’ dan ‘nge-bomb’ merupakan produk lanjutan dari tema fantasi berupa nilai-nilai penampilan *comic* yang dipahami bersama dalam komunitas. Kedua istilah tersebut merupakan hasil dramatisasi pesan (fantasi) yang dilakukan oleh pendiri *stand up comedy* di Indonesia saat berinteraksi. Berawal dari satu orang yang menggunakan istilah itu, kemudian diikuti oleh yang lainnya. Kemudian istilah tersebut disosialisasikan dan dipahami bersama oleh seluruh komunitas *stand up comedy* di Indonesia, termasuk komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru*. Istilah ‘pecah’ dan ‘nge-bomb’ disepakati bersama sebagai kode yang melambangkan nilai-nilai dalam penampilan *comic*.

Istilah ‘pecah’ mewakili penampilan *comic* yang dinilai lucu, sedangkan ‘nge-bomb’ adalah sebaliknya. Secara harfiah, kata pecah menggambarkan keadaan suatu benda yang hancur. Menurut informan, kata tersebut sengaja dipilih karena

penampilan *comic* yang lucu mampu memancing tawa penonton. Penonton yang tertawa lepas mampu ‘memecahkan’ suasana keheningan. Sedangkan istilah ‘nge-bomb’ diadopsi langsung dari istilah *stand up comedy* yang digunakan di negara-negara Barat.

Gambar 2:
Proses Pembentukan Isyarat Simbolik yang Terdapat pada Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru*



Sumber: Olahan Peneliti

Bentuk Rantai Fantasi yang Menggunakan Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru*

Berbagai cerita fantasi dibagi bersama dalam obrolan yang terjadi di dalam komunitas. Upaya dramatisasi pesan menggunakan tema fantasi dibagi bersama di antara anggota, sebagaimana yang peneliti temui pada saat berinteraksi langsung dengan anggota komunitas. Berikutnya peneliti akan menggambarkan rantai fantasi yang menggunakan tema fantasi dalam komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru*.

1. *Lord Tengku*

Salah satu bentuk rantai fantasi mengenai Tengku terjadi pada tanggal 9 April 2016 lalu saat peneliti melakukan obrolan santai dengan beberapa anggota komunitas usai mengadakan audisi Gelak Tawa *Academy* (GTA). Gelak Tawa *Academy* adalah ajang kompetisi *stand up comedy* untuk kalangan mahasiswa Universitas Riau. Obrolan tersebut melibatkan peneliti langsung dengan tiga orang anggota komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* lainnya, yakni Amdan, Adrian, dan David.

Amdan: Finalis GTA ntar bakal tanding di *foodcourt* MTC Panam selama lima minggu.

Adrian: Ntar yang menang kompetisi ini bakal *battle* dengan pemenang dari UIN (UIN Suska). UIN kan ngadain kompetisi juga, namanya Jihad Tawa *Competition*. Tapi mereka udah jalan duluan kompetisinya.

Peneliti: (Fantasi) Berarti ntar yang menang bakal *battle* lawan *Lord Tengku* dong?

Adrian: (Fantasi) Nggak. *Lord Tengku* nanti yang jadi hadiahnya.

David: Nggak ada yang mau menang lah kalau itu hadiahnya. (tertawa)

Adrian: Lagian dia udah ga mau *stand up* lagi katanya.

Peneliti: Loh, kenapa?

Adrian: (Fantasi) Soalnya sekarang dia udah jadi penjinak bom.

Rangkaian fantasi dalam penggalan obrolan di atas menggambarkan proses dramatisasi pesan mengenai keterlibatan Tengku dalam dunia *stand up comedy*. Rangkaian fantasi tersebut menghasilkan suatu fantasi yang berantai. Dari obrolan tersebut, terdapat tiga kali upaya dramatisasi pesan (fantasi). sebagai berikut:

- Fantasi pertama disampaikan oleh peneliti sebagai upaya memicu (stimulus) partisipan lainnya untuk ikut melemparkan fantasinya. Peneliti

menanyakan “Berarti ntar yang menang bakal *battle* lawan *Lord Tengku* dong?”

- Fantasi kedua disampaikan oleh Adrian sebagai wujud umpan balik (respon) terhadap fantasi yang dilemparkan peneliti. Adrian menjawab “Nggak. *Lord Tengku* nanti yang jadi hadiahnya.”

- Fantasi ketiga kembali disampaikan Adrian. Kali ini merupakan respon lanjutan yang masih dalam bentuk fantasi. Adrian menambahkan “Lagian sekarang dia udah jadi penjinak bom.”

Dari ketiga poin di atas, bisa dilihat upaya berfantasi dengan cara mengarang-ngarang cerita perihal Tengku. Kenyataannya, hal-hal yang diutarakan tidak mungkin terjadi padanya. Seperti pertanyaan yang peneliti sampaikan di awal obrolan. Pertanyaan tersebut hanyalah upaya memancing anggota komunitas untuk ikut melempar fantasinya sehingga memompa semangat berinteraksi. Padahal kenyataannya kami sama-sama tahu bahwa tidak mungkin Tengku menjadi pemenang kompetisi Jihad Tawa. Adrian merasa terpancing dan menjawab pertanyaan peneliti dengan cara ikut menyampaikan fantasinya. Semua partisipan pun tertawa mendengar jawaban Adrian. Kami tertawa karena tidak mungkin hadiah kompetisi tersebut berwujud manusia, apalagi manusia itu adalah Tengku. Terlebih lagi konteksnya pada saat itu kami sama-sama tahu Tengku itu orangnya seperti apa dan tingkah lakunya bagaimana. Fantasi Adrian itu bertujuan untuk mengarahkan pemikiran partisipan lainnya bahwa sudah pasti tidak ada yang mau memenangkan kompetisinya jika Tengku yang menjadi hadiahnya.

Ternyata Adrian masih belum puas. Ia melemparkan fantasi untuk kedua kalinya sebagai wujud respon lanjutan atas pertanyaan peneliti. Ia menambahkan bahwa saat ini Tengku sudah tidak berminat lagi dengan *stand up comedy*. Hal itu dikarenakan ia (Tengku) sudah beralih profesi menjadi penjinak bom. Semua partisipan komunikasi lainnya

sontak kembali tertawa mendengar cerita Adrian. Karena kami sama-sama tahu bahwa Tengku adalah seorang mahasiswa, tidak mungkin seorang mahasiswa tiba-tiba bisa berprofesi sebagai penjinak bom.

Upaya peneliti untuk memompa semangat berinteraksi dengan cara mengungkit tema fantasi dalam komunitas pun berhasil. Ketika Adrian menanggapi fantasi yang disampaikan peneliti, maka obrolan tersebut telah memasuki tahap rantai fantasi.

2. Penampilan *Comic*

Bentuk rantai fantasi menggunakan tema fantasi penampilan *comic* peneliti ditemui pada saat komunitas mengadakan *open mic* tanggal 27 April 2016 lalu. Dramatisasi pesan kali ini tidak mengandung unsur kelakar, karena tema fantasi yang digunakan bukan merupakan *inside joke* dalam komunitas, melainkan nilai-nilai yang dipahami bersama dalam komunitas. Obrolan santai terjadi antara peneliti dengan dua orang anggota komunitas yaitu David dan Jopri. Berawal dari peneliti yang menanyakan perihal hasil audisi *Royal Combat* yang berlangsung beberapa hari yang lalu. *Royal Combat* merupakan kompetisi *stand up comedy* terbesar di Riau yang melibatkan seluruh komunitas *stand up comedy* yang ada di Riau. *Royal Combat* ini nantinya akan diadakan bersamaan dengan *event Riau Comedy Festival* (Ricfest). Ricfest merupakan *event stand up comedy* terbesar se-Sumatra yang mendatangkan 14 *comic* nasional dan akan ditonton oleh tiga ribu orang *stand up enthusiast*. Nantinya peserta *Royal Combat* akan dinilai langsung oleh juri yang terdiri dari beberapa orang *comic* kenamaan tanah air, salah satunya Ernest Prakasa.

Peneliti : Audisi *Royal Combat* kemaren ada cewek yang lolos nggak?

David : Kurang tau, kak. David ga nonton kemaren. Jop, ada cewek yang lolos *Royal Combat* nggak?

Jopri : Ada. Octha sama Ira dari UIN. ‘Pecah’ kali orang tu mainnya

Peneliti : Bang Jop sendiri gimana hasilnya?

Jopri : Lolos sih, soalnya bawain materi yang udah lama juga. (Fantasi) Kebayang nih besok nampil depan 3000 penonton terus dinilai sama Ernest. Takut grogi, *blank*, trus ‘nge-bomb’.

Peneliti : Pasti bisa tuh. Materinya kan udah ditulis. Lagian bang Jop kan juga udah sering bawainnya. Mudah-mudahan bisa lebih santailah.

David : Materi tu emang penting ditulis lengkap-lengkap kak. Kemaren ada tuh peserta Jihad Tawa yang di UIN. Minggu pertama kompetisi itu asli ‘pecah’ kali *ngomic*-nya. Giliran minggu kedua dia nya malah ‘nge-bomb’.

Peneliti : Kenapa?

David : Katanya nggak sempat nulis materi karena sibuk buat tugas. Dia cuma nulis poin-poin penting materinya aja. (Fantasi) Coba seandainya dia tulis materinya lengkap-lengkap, yakin David dia bakal ‘pecah’ *ngomic*-nya. Soalnya David lihat *sense of comedy* nya bagus. Cuman ya karena dia grogi, jadinya ‘nge-bomb’.

Obrolan di atas menggambarkan bentuk rantai fantasi mengenai penampilan *comic* pada saat ber-*stand up comedy*. Rangkaian fantasi tersebut menghasilkan suatu fantasi yang berantai. Obrolan tersebut hanyalah bentuk rantai fantasi lanjutan. Dari obrolan tersebut, terdapat dua kali upaya fantasi. sebagai berikut:

- Fantasi pertama disampaikan oleh Jopri sebagai wujud kekhawatirannya terhadap kondisi penampilannya di masa depan. Ia membayangkan kejadian di masa depan dengan cara mendramatisasi kejadian tersebut dalam percakapan. Ia mengatakan “Kebayang nih besok nampil depan 3000 penonton

terus dinilai sama Ernest. Takut grogi, *blank*, trus 'nge-bomb'."

- Fantasi kedua disampaikan oleh David sebagai wujud ekspektasinya terhadap kejadian di masa lalu. Ia membayangkan kejadian di masa lalu dengan cara mendramatisasi kejadian tersebut dalam percakapan. Ia mengatakan "Coba seandainya dia tulis materinya lengkap-lengkap, yakin David dia bakal 'pecah' *ngomic*-nya. Soalnya David lihat *sense of comedy* nya bagus. Cuman ya karena dia grogi, jadinya 'nge-bomb'."

Dari kedua poin di atas, bisa dilihat upaya dramatisasi fantasinya dengan cara mengarang-ngarang cerita perihal penampilan *comic*. Kenyataannya, hal-hal yang diutarakan belum tentu benar-benar terjadi. Seperti kekhawatiran yang diutarakan Jopri. Kekhawatiran itu memicunya untuk berfantasi. Ia membayangkan situasi saat kompetisi nantinya akan membuatnya grogi, sehingga penampilannya 'nge-bomb'. Kekhawatiran tersebut menimbulkan rasa simpati peneliti untuk memberi dukungan pada Jopri. Peneliti mencoba meyakinkan Jopri bahwa penampilannya akan sukses, karena materi yang ia bawa nantinya adalah materi yang sudah teruji. Materi yang teruji adalah materi yang sudah pernah ditulis dan mengalami beberapa kali perbaikan.

Fantasi yang diungkapkan Jopri memancing David untuk mengungkapkan fantasinya pula. David menjelaskan tentang pentingnya untuk menulis materi secara lengkap demi menghindari momen 'nge-bomb'. Karena hal serupa juga dialami oleh peserta *Jihad Tawa Competition* beberapa hari sebelumnya. David mendramatisasi kejadian di masa lalu. Ia membayangkan, seandainya saja peserta *Jihad Tawa Competition* itu mau menulis materinya secara lengkap, ia yakin penampilannya akan 'pecah'. Karena David melihat peserta tersebut memiliki *sense of comedy* yang bagus, tetapi dikarenakan materinya tidak ditulis dengan

baik, lalu ia grogi, dan akhirnya penampilannya 'nge-bomb'.

Ungkapan kekhawatiran Jopri dengan cara membayangkan fantasinya di masa depan mampu menarik simpati peneliti dan memancing David untuk melemparkan fantasinya pula. Ketika peneliti dan David menanggapi fantasi yang disampaikan Jopri, maka obrolan tersebut telah memasuki tahap rantai fantasi.

Upaya dramatisasi pesan yang dilakukan Jopri dan David dilakukan dengan cara yang sama, yakni dengan membayangkan (berfantasi) suatu kejadian. Jopri berfantasi tentang kejadian di masa depan, sedangkan David berfantasi tentang kejadian di masa lalu.

KESIMPULAN

Secara spesifik, hasil penelitian dapat disimpulkan pada beberapa poin berikut:

1. Proses pembentukan tema fantasi dalam komunikasi kelompok komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* berawal dari interaksi simbolik yang mengarah pada konvergensi simbolik, kemudian dilanjutkan dengan proses dramatisasi pesan. Pesan yang didramatisir mendapat tanggapan dari partisipan lainnya yang membentuk rangkaian fantasi. Rangkaian fantasi tersebut kemudian menghasilkan tema fantasi dalam kelompok. Adapun tema-tema fantasi dalam komunitas *Stand Up Indo Pekanbaru* terdiri dari dua macam. *Pertama*, berupa *inside joke* dan yang *kedua*, berupa nilai-nilai yang dipahami bersama. Tema fantasi berupa *inside joke* membahas mengenai perilaku seseorang bernama Tengku, sehingga tercipta fantasi dengan tema 'Lord Tengku'. Sedangkan tema fantasi berupa nilai-nilai yang dipahami bersama membahas tentang penampilan *comic*.

2. Isyarat simbolik yang terbentuk dalam komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru merupakan hasil adopsi, artinya isyarat simbolik tersebut sudah pernah digunakan sebelumnya. Tema fantasi 'Lord Tengku' menghasilkan isyarat simbolik berupa sebutan 'Lord'. Sedangkan tema fantasi 'penampilan *comic*' menghasilkan isyarat simbolik berupa istilah 'pecah' dan 'nge-bomb'.
3. Bentuk rantai fantasi dalam komunikasi kelompok komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru menghasilkan rangkaian dramatisasi pesan (rantai fantasi) yang menarik. Tema fantasi 'Lord Tengku' menghasilkan tiga kali upaya fantasi bernada kelakar oleh partisipannya. Sementara tema fantasi 'penampilan *comic*' menghasilkan dua kali upaya fantasi dengan cara membayangkan suatu kejadian, yakni kejadian di masa lalu dan kejadian di masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti jelaskan pada kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Salah satu tema fantasi dalam komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru adalah berupa *inside joke* yang menertawakan perilaku aneh seorang individu. Meskipun konteksnya bercanda, sebaiknya komunitas menjaga ucapannya dalam batas kewajaran sehingga tidak menyinggung perasaan individu yang dimaksud.
2. Isyarat simbolik yang terdapat pada tema fantasi dalam komunitas *Stand Up* Indo Pekanbaru merupakan hasil adopsi, artinya isyarat simbolik tersebut sudah pernah digunakan sebelumnya. Ada baiknya anggota komunitas lebih

kreatif dalam menciptakan isyarat-isyarat simbolik yang unik, sehingga menjadi ciri khas tersendiri bagi komunitas tersebut.

3. Beragam respon dan tanggapan partisipan komunikasi yang membentuk rantai fantasi seharusnya mampu menjadi cara masing-masing partisipan untuk saling mengenal dan menjadi stimulus untuk mengasah kemampuan berinteraksi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- . 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- . 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Frey, L.R. dan M.S. Poole. 1999. *The Handbook of Group Communication Theory & Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huraerah, Abu dan Purwanto. 2006. *Dinamika Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Kartikawangi, Dorian. 2013. *Tema Fantasi: Strategi Komunikasi Bisnis Perusahaan Multinasional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Bandung: Gramedia Pustaka Indonesia.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. 2008. *Theories of Human*

- Communication*. Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- Marzuki. 2002. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFE UII.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Arni. 2011. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narimawati, Umi. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media.
- Nugroho, Panji. 2012. *Potret Stand Up Comedy: Strategi Menjadi Comedian Handal*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Papana, Ramon. 2012. *KITAB SUCI: Kiat Tahap Awal Belajar Stand Up Comedy Indonesia*. Jakarta: Media Kita.
- Patilima, H. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Pragiwaksono, Pandji. 2012. *Merdeka Dalam Bercanda*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Roben. 2008. *Manusia Komunikasi, Komunikasi Manusia*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Rosmawaty, H.P. 2010. *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Saptono dan B.S. Sulasmono. 2007. *Sosiologi*. Jakarta: Phibeta Aneka Gama.
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. 1997. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Bina Ilmu
- Subagyo, P. Joko. 2006. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vardiansyah. 2005. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Indeks Gramedia.
- West, Richards dan Lynn, H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Edisi 3)*. Jakarta: Salemba Humanik.
- Jurnal:**
- Arianto. 2012. "Tema-Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Muslim-Tionghoa". *Jurnal Ilmu Komunikasi Untad*. Volume 10, Nomor 1. Edisi Januari-April 2012, Palu.
- Suryadi, Israwati. 2010. "Teori Konvergensi Simbolik". *Jurnal Academica Fisip Untad*. Volume 2, Nomor 2. Edisi Oktober 2010, Palu.
- Venus, Antar. 2007. "Ernest Bormann dan Teori Konvergensi Simbolik". *Jurnal ISKI Bandung*. Volume 1 Nomor 1. Edisi Agustus 2007, Bandung.
- Wildan, Moh. 2014. "Konvergensi Simbolis dalam Komunikasi Ruang Siber". *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*. Volume 5 Nomor 2. Edisi November 2014, Jakarta Pusat.
- Skripsi:**
- Danela, Rizky O. 2013. *Potret Komunitas Grunge (Studi pada Komunitas Kaum Kucel di Bandar Lampung)*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Sumber Online:**
- <http://suc.metrotvnews.com/article/kliping/30> (Diakses pada hari Sabtu tanggal 19 Desember 2015)
- <https://theramonpapana.wordpress.com/open-mic-di-indonesia/> (Diakses pada hari Sabtu tanggal 19 Desember 2015)
- <http://standupindo.com/> (Diakses pada hari Jumat tanggal 18 Desember 2015)

<http://lifestyle.kontan.co.id/news/memancing-tawa-lewat-stand-up-comedy> (Diakses pada hari Jumat tanggal 18 Desember 2015)

<http://www.riauonline.co.id/2015/08/20/suka-melucu-intip-komunitasnya-di-pekanbaru> (Diakses pada hari Jumat tanggal 18 Desember 2015)

<http://pandji.com/susah-tapi-pasti-bisa-part-13/> (Diakses pada hari Jumat tanggal 18 Desember 2015)