



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan memiliki beberapa hal yang dapat dipertimbangkan bagi penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu digunakan untuk menghindari terjadinya adanya kesamaan pada penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan.

Peneliti mengambil dua penelitian terdahulu untuk dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang pertama dari Athena Lilia Anantusi dengan judul penelitian “Kohesifitas Kelompok Remaja Tunanetra dalam Produksi *Website* Kartunet.com”. Penelitian terdahulu yang kedua adalah milik Arianto dengan judul “Tema-Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Muslim-Tionghoa”.

Penelitian terdahulu yang pertama adalah milik Athena Lilia Anantusi dari Universitas Indonesia dengan judul “Kohesifitas Kelompok Remaja Tunanetra dalam Produksi *Website* Kartunet.com”. Pada penelitian pertama, Athena Lilia Anantusi hanya ingin melihat kohesivitas yang sudah terbentuk dan ada di dalam kelompok tunanetra. Pada penelitian ini, penulis ingin melihat pembentukan kohesivitas yang terjadi di dalam kelompok melalui pertukaran tema-tema fantasi serta ingin melihat kontruksi makna bersama dalam kelompok. Selain itu,

penelitian Athena menggunakan teori *information gap*, sedangkan pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teori *symbolic convergency* atau teori konvergensi simbolik serta teori interaksionisme simbolik.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah milik Arianto dari Universitas Tadulako dengan judul “Tema-Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Muslim-Tionghoa”. Perbedaan penelitian kedua, Arianto bertujuan untuk mengetahui tema-tema fantasi yang terdapat dalam kelompok Muslim-Tionghoa. Jika penelitian Arianto hanya ingin mengetahui tema-tema fantasi yang ada dalam objek penelitiannya, maka pada penelitian ini penulis tidak hanya ingin melihat jenis tema-tema fantasi yang digunakan, melainkan juga melihat bagaimana pertukaran tema-tema fantasi yang ada dapat membentuk kohesivitas kelompok. Selain itu penelitian ini juga ingin melihat konstruksi makna bersama yang ada di dalam kelompok. Dengan kata lain, penulis tidak hanya menitikberatkan pada tema-tema fantasi dalam kelompok saja, melainkan juga pembentukan kohesivitas yang ada di dalam kelompok melalui pertukaran tema-tema fantasi.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Elemen Pembeding	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian Deva
1	Nama Peneliti	Athena Lilia Anantusi	Arianto	Deva Egis I. Panggabean
2	Judul Penelitian	Kohesifitas Kelompok Remaja Tunanetra dalam Produksi <i>Website</i>	Tema-Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Muslim-Tionghoa	Kohesivitas Kelompok <i>Punk</i>

		Kartunet.com		
3	Tahun Penelitian	2008	2012	2016
4	Institusi	Universitas Indonesia	Universitas Tadulako	Universitas Multimedia Nusantara
5	Tujuan Penelitian	Untuk mengkaji secara mendalam mengenai kohesivitas kelompok remaja tunanetra dalam produksi Kartunet.com	Untuk menganalisis tema-tema fantasi dalam komunikasi kelompok Muslim-Tionghoa di Kota Makassar	Untuk mengetahui tema-tema fantasi yang digunakan kelompok dalam membentuk kohesivitas, bagaimana pertukaran tema-tema fantasi tersebut terjadi di dalam kelompok dapat membentuk kohesivitas, serta bagaimana konstruksi makna bersama dalam kelompok.
6	Konsep dan Teori	Konsep kelompok, kohesivitas dan teori <i>Informations Gap</i>	Konvergensi simbolik dalam kelompok dan analisis tema-tema fantasi kelompok	Teori konvergensi simbolik, teori interaksionisme simbolik, konsep komunikasi kelompok, kohesivitas dan <i>punk</i> .
7	Metodologi Penelitian	Kualitatif – Studi Kasus	Kualitatif – Teknik Analisis Tema Fantasi	Kualitatif – Studi Kasus
8	Hasil Penelitian	Kohesivitas kelompok tunanetra dalam produksi Kartunet.com merupakan hasil dari koordinasi kerja tim yang	Tema-tema fantasi dalam kelompok Muslim-Tionghoa, meliputi: Keutamaan Shalat, Islam Anti	Tema-tema fantasi dalam Komunitas Punk Muslim Surabaya adalah Nabi Muhammad Adalah Idola dan Menjadi Muslim

		solid. Segala sesuatunya dibicarakan bersama-sama sehingga pengambilan keputusan merupakan kesepakatan bersama. Adanya solidaritas mampu meminimalisir konflik serta menumbuhkan semangat yang sama dalam kelompok.	Kekerasa, dan Pengetahuan Sifat Allah. Tema-tema fantasi tersebut juga dilakukan untuk memelihara dan menciptakan komunikasi yang empatik dalam kelompok.	Sejati. Pertukaran tema-tema fantasi dalam kelompok ini membentuk kohesivitas di dalam kelompok. Konstruksi makna bersama dalam kelompok merupakan hasil dari interaksi di dalam kelompok, serta mempengaruhi komunitas PM dalam berperilaku dan menghadapi pandangan negatif masyarakat.
--	--	---	---	---

2.2. Teori dan Konsep

2.2.1 Teori Konvergensi Simbolik

Symbolic Convergence Theory (SCT) atau dalam bahasa Indonesia disebut Teori Konvergensi Simbolik muncul karena diilhami oleh penelitian yang dilakukan oleh Robert Bales mengenai komunikasi dalam kelompok kecil (Suryadi, 2010, h. 426). Pada penelitian tersebut Bales menemukan bahwa anggota-anggota kelompok cenderung dramatis dan berbagi cerita, ketika kelompok mengalami ketegangan. *Fantasy Theme* merupakan sebutan untuk fenomena anggota kelompok menjadi dramatis dan bercerita. Kemudian gagasan dari Bales kemudian direplikasi oleh Ernest Bormann ke dalam proses

komunikasi kelompok yang lebih besar dan pada akhirnya munculah teori konvergensi simbolik.

Teori konvergensi simbolik didasarkan pada gagasan bahwa para anggota dalam kelompok harus bertukar fantasi dalam rangka membentuk kelompok yang kohesif (Suryadi, 2010, h. 428). Dalam hal ini, fantasi yang dimaksud lebih mengarah kepada cerita atau lelucon yang mengandung serta mengungkapkan emosi, meliputi peristiwa dari seorang anggota dari masa lalu, atau yang mungkin terjadi di masa depan. Fantasi tidak mencakup komunikasi mengenai hal-hal yang ada di dalam kelompok, seperti tugas kelompok misalnya.

Hal yang ingin ditegaskan melalui teori ini adalah bahwa solidaritas dan kohesivitas kelompok dapat dicapai melalui kecakapan bersama dalam membaca dan menafsirkan tanda, kode atau teks budaya. Pada akhirnya, teori ini mencoba untuk menjelaskan bagaimana terbentuknya atau terbangunnya kesadaran simbolik bersama yang terbentuk melalui proses pertukaran pesan yang dilakukan oleh orang-orang secara kolektif. Kesadaran simbolik yang terbangun dalam proses tersebut kemudian memunculkan semacam makna, emosi dan motif untuk bertindak bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya.

Terdapat dua asumsi pokok yang menjadi dasar dalam teori ini. Pertama, realitas diciptakan melalui komunikasi. Kedua, makna individual terhadap simbol dapat mengalami konvergensi (penyatuan), sehingga menjadi realitas bersama. Realitas dalam hal ini lebih mengarah kepada cerita-cerita

yang menerangkan bagaimana sesuatu harus dipercayai oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (Suryadi, 2010, h. 432).

Fantasy Theme Analysis (FTA) merupakan sebutan untuk metode yang digunakan dalam mengoperasionalkan teori ini. Berikut adalah istilah-istilah dalam FTA:

1. *Fantasy Theme* (Tema Fantasi)

Tema fantasi adalah isi pesan yang didramatisi hingga memicu rantai fantasi. Dramatisasi pesan dapat berupa lelucon, analogi, permainan kata, dan sebagainya yang dapat meningkatkan semangat untuk berinteraksi. Dramatisasi pesan tidak terjadi dalam konteks tugas atau pekerjaan yang tengah dihadapi oleh kelompok karena tidak memiliki muatan imajinatif.

2. *Fantasy Chain* (Rantai Fantasi)

Rantai fantasi adalah luapan simbolik berupa kesepakatan suatu kelompok dalam merespons pesan yang didramatisi oleh anggota (Griffin, 2012, h. 250). Rantai fantasi terjadi ketika sebuah pesan yang didramatisasi berhasil mendapat tanggapan dari partisipan komunikasi, hingga meningkatkan intensitas dan kegairahan partisipan untuk berbagi fantasi.

Sebagai contoh, ketika salah satu anggota kelompok bercerita mengenai konser, beberapa anggota kelompok lainnya juga

menambahkannya dengan menceritakan pengalaman mereka saat melihat keramaian orang saat mengantri untuk masuk ke dalam konser dan juga pengalaman mereka saat menghadiri konser. Keadaan tersebut menggambarkan bagaimana sebuah rantai fantasi terbentuk. Diawali dengan konser lalu disambung dengan keramaian konser hingga menonton konser. Jika ada seseorang di dalam kelompok yang tidak tahu atau tidak memiliki pengalaman tentang konser, maka anggota tersebut tidak dapat terlibat dalam rantai fantasi tersebut.

3. *Fantasy Type* (Tipe Fantasi)

Bormann (dikutip Suryadi, 2010, h. 434) mengartikan konsep ini sebagai tema-tema fantasi yang berulang dan dibicarakan pada situasi yang lain, dengan karakter yang lain, dan latar yang lain, namun dalam alur cerita yang sama. Jika kerangka narasi sama, tetapi tokoh, latar dan karakternya berbeda, maka tema tersebut masuk ke dalam kategori tema yang sama. Sementara, bila kerangka narasinya berbeda berarti terdapat beberapa tema fantasi.

4. *Rhetorical Visions* (Visi Retoris)

Visi retorik diartikan sebagai keadaan di mana tema-tema fantasi yang awalnya berkembang di dalam kelompok, melebar dan mengembang keluar dari kelompok.

Selain dari keempat konsep di atas, dalam FTA selalu terdapat empat elemen pokok:

1. *Character* (Tokoh-tokoh yang terlibat) dan dapat berupa pahlawan, penjahat atau pemeran pendukung lainnya.
2. *Plot Line* (Alur cerita) adalah rangkaian cerita yang dikembangkan beserta tindakan-tindakan yang dilakukan.
3. *Scene* (Alur cerita) yang mencakup lokasi, peralatan atau perlengkapan terkait serta aspek sosiokultural.
4. *Sanctioning Agents* (Agen penentu kebenaran cerita) merupakan pihak yang menentukan dan melegitimasi kebenaran cerita.

Teori Konvergensi Simbolik merupakan teori yang berkaitan dengan komunikasi kelompok. Teori ini menekankan pada pertukaran tema fantasi yang dilakukan oleh kelompok dalam upaya membentuk kohesivitas melalui interaksi kelompok. Pada penelitian ini, teori konvergensi simbolik digunakan untuk dapat mengetahui pembentukan kohesivitas yang ada dalam kelompok PM Surabaya melalui penggunaan tema-tema fantasi.

2.2.2 Teori Interaksionisme Simbolik

Teori interaksi simbolik merupakan teori yang menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi, serta inti dari pandangan pendekatan ini adalah individu (Siregar, 2011, h. 100). Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes

(Siregar, 2011, h. 100-101) mengatakan bahwa inti dari interaksi simbolik menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia.

Terdapat tiga konsep penting dalam teori ini menurut Mead yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat) (West & Turner, 2013, h. 104 – 108). Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam bentuk makna yang berasal dari pikiran (*mind*) manusia, mengenai diri (*self*), dan hubungan di tengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*society*). Ketiga konsep ini saling tumpang tindih hingga pada batasan tertentu. Berikut adalah penjelasan mengenai tiga konsep tersebut (Siregar, 2011, h. 104) :

1. *Mind* (Pikiran)

Pikiran adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama dan manusia harus berinteraksi dengan orang lain untuk mengembangkan pikirannya melalui interaksi dengan individu lain.

2. *Self* (Diri)

Diri adalah kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Mead berpendapat bahwa diri berkembang dari sebuah jenis pengambilan peran khusus, yang

berarti membayangkan bagaimana kita dilihat oleh orang lain atau disebut *looking-glass self* (cermin diri).

Mead mengatakan bahwa diri terbagi menjadi dua hal yang masing-masing menjalankan fungsi penting yaitu; *I* atau diri yang bertindak dan bersifat spontan, impulsif dan kreatif, serta *Me* diri yang mengamati dan bersifat reflektif dan lebih peka secara sosial. Diri merupakan sebuah proses yang mengintegrasikan antara *I* dan *Me*.

3. *Society* (Masyarakat)

Masyarakat adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia. Individu terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela. Pada akhirnya melalui itu semua mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakat

Paparan atau uraian di atas menggambarkan bagaimana konsep pikiran, diri dan masyarakat saling berhubungan dan tumpang tindih. Hal itu disebabkan karena ketiganya merupakan konsep-konsep penting dalam teori interaksi simbolik.

Ralph LaRossa dan Donald C. Reitzes (West & Turner, 2013, h. 98 – 104) menjelaskan bahwa terdapat tiga tema dengan tujuh asumsi yang dimiliki oleh teori ini, yaitu:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia

- Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka
- Makna diciptakan dalam interaksi antarmanusia
- Makna dimodifikasi melalui proses interpretif

2. Pentingnya konsep mengenai diri

- Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain
- Konsep diri memberikan motif penting untuk perilaku

3. Hubungan antara individu dengan masyarakat

- Orang dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial
- Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa teori interaksionisme simbolik membahas mengenai hubungan makna, simbol dan interaksi. Dalam memaknai sesuatu, terdapat tiga konsep yang saling mempengaruhi yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat). Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat konstruksi makna bersama di dalam komunitas PM Surabaya. Konstruksi makna bersama dapat dilihat

dari bagaimana konsep *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat) terbentuk pada anggota kelompok ini.

2.2.3 Komunitas

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial atau kelompok. Manusia tidak bisa hidup sendiri karena bantuan dari pihak lain sangat dibutuhkan untuk eksistensi diri mereka. Sejak dulu manusia senang hidup berkoloni atau masuk ke dalam komunitas.

Mulyana (2010, h. 46) menjelaskan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu, dan mereka berbagai makna dan sikap. Komunikasi dan komunitas merupakan bagian yang tak dapat terpisahkan, karena tanpa adanya komunikasi maka komunitas tidak akan ada. Komunitas sangat bergantung pada pengalaman dan emosi sesama anggotanya, sehingga komunikasi memiliki peran serta turut menjelaskan kebersamaan itu.

Secara umum komunitas terbentuk karena adanya kesamaan minat akan suatu hal, minat pada bidang seni misalnya. Indonesia sendiri memiliki berbagai macam komunitas, seperti komunitas pecinta alam, musik klasik, dan lain sebagainya. Setiap komunitas terbentuk dengan tujuan, serta memiliki visi dan misi tertentu.

Melalui komunitas seseorang dapat saling berbagi pengetahuan mengenai hal yang diminati tersebut. Di dalam komunitas, seseorang akan lebih mudah untuk membicarakan minatnya ke anggota lainnya tidak seperti

dengan orang lain yang tidak memiliki minat yang sama. Selain itu, komunitas juga dapat mendukung anggotanya untuk mengembangkan bakat atas minat yang dimiliki tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa komunitas merupakan kelompok yang terbentuk karena adanya kesamaan minat dan tujuan para anggotanya. Setiap orang yang bergabung dengan komunitas memiliki harapan dan tujuan masing-masing. Dengan bergabung ke dalam komunitas, akan mempermudah anggotanya dalam bertukar ide dan juga dalam mencapai tujuan.

2.2.4 Komunikasi Kelompok

Pada dasarnya kelompok tidak bisa dilepaskan dari komunikasi. Sebuah kelompok ada dan akan terus bertahan karena adanya komunikasi. Setiap kelompok memiliki kegiatan dan tujuannya masing-masing. Dalam upaya melakukan kegiatan serta mencapai tujuan tersebut diperlukan interaksi dan juga partisipasi anggota kelompok yang dapat diperoleh melalui komunikasi.

Goldberg dan Larson (Gurning *et al.*, 2012, h. 3) mengartikan komunikasi kelompok sebagai suatu bidang studi, penelitian, dan penerapan yang menitikberatkan, tidak hanya pada proses kelompok secara umum, tetapi juga pada perilaku komunikasi individu-individu pada tatap muka kelompok kecil.

Komunikasi kelompok merujuk pada komunikasi yang dilakukan oleh sebuah kelompok. Mulyana (2010, h. 82) mengatakan bahwa di dalam

komunikasi kelompok umpan balik dari seorang peserta dalam komunikasi kelompok dapat diterima dan direspons langsung oleh peserta lainnya.

Sama seperti bentuk komunikasi lainnya, komunikasi dalam kelompok juga memiliki fungsi. Fungsi komunikasi kelompok antara lain: untuk membangun dan mempertahankan hubungan sosial, bertukar pengetahuan (pendidikan), memengaruhi, memecahkan masalah serta membuat keputusan, dan juga sebagai alat terapi. Fungsi-fungsi tersebut dimanfaatkan untuk kepentingan bersama, baik kelompok atau pun anggota-anggota kelompok itu sendiri.

Komunikasi kelompok mempengaruhi efektivitas proses dalam kelompok. Mudrack dan Farrell (dikutip Wood, 2013, h. 216) mengkategorikan bentuk-bentuk komunikasi kelompok ke dalam empat macam.

1. *Task Communication* (Komunikasi Tugas)

Komunikasi jenis ini berfokus pada masalah, isu, atau informasi kelompok. Selain itu, komunikasi dengan jenis ini menyediakan ide dan informasi, memastikan pemahaman anggota, dan menggunakan alasan untuk mengevaluasi ide dan informasi.

2. *Procesural Communication* (Komunikasi Prosedural)

Komunikasi prosedural dapat membantu kelompok untuk dapat berjalan dengan teratur dan sesuai pada jalur yang tepat dalam membuat setiap keputusan.

3. *Climate Communication* (Komunikasi Iklim)

Komunikasi iklim memandang bahwa kelompok bukan sekedar sebuah unit tugas melainkan juga meliputi orang-orang yang terlibat dalam sebuah hubungan yang menyenangkan. Komunikasi jenis ini menjaga agar iklim dalam kelompok tetap baik sehingga anggota merasa nyaman dan aman sehingga dapat berkontribusi dengan maksimal.

4. *Egocentric Communication* (Komunikasi Egosentris)

Bisa disebut juga sebagai komunikasi disfungsional. Jenis komunikasi seperti ini dapat mengurangi kemajuan kelompok karena anggota kelompok hanya berfokus pada diri sendiri agar mendapatkan perhatian lebih.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok adalah komunikasi yang terjadi dan dilakukan oleh kelompok. Komunikasi kelompok memungkinkan adanya penerimaan dan respons langsung terhadap pesan yang disampaikan oleh anggota kelompok lainnya. Fungsinya yang beragam, membuat komunikasi menjadi sangat penting untuk dilakukan oleh kelompok.

2.2.5 Kohesivitas

Salah satu fungsi dari komunikasi kelompok adalah untuk membangun dan mempertahankan hubungan antar anggota yang ada di dalamnya. Setiap kelompok berusaha untuk menjadi kelompok yang kohesif. Untuk dapat

menjadi kelompok yang kohesif tidaklah mudah dan cepat, karena adanya proses yang cukup memakan waktu.

Kohesi adalah derajat kedekatan, *esprit de corps*, dan identitas kelompok (Wood, 2013, h.208). Walgito (dikutip Wicaksono dan Prabowo, 2010, h. 156) menyatakan bahwa kohesivitas kelompok adalah saling tertariknya atau saling senangnya anggota satu dengan yang lain dalam kelompoknya. Jika suatu kelompok sangat kohesif, maka para anggotanya akan menganggap bahwa mereka terikat dan bersatu. Ada banyak manfaat yang didapatkan dari kelompok yang kohesif.

Menurut Charles Stangor (2004, h. 24) kohesivitas lebih mengarah kepada ikatan emosional yang positif yang dimiliki oleh seorang anggota kepada anggota lainnya. Dalam kelompok yang kohesif, anggota kelompok akan menyukai anggota-anggota lainnya, menyadari bahwa mereka adalah bagian dari kelompok dan mau bertahan di dalam kelompok dan dengan begitu mereka dapat menyatu atau melekat satu dengan yang lainnya.

Suryabrata (dikutip Wicaksono dan Prabowo, 2010, h. 157) menyebutkan setidaknya ada enam ciri-ciri dari kelompok yang kohesif:

1. Setiap anggota kelompok menggunakan identitas yang sama.
2. Setiap anggota kelompok memiliki tujuan dan sasaran yang sama.
3. Setiap anggota kelompok merasakan keberhasilan dan kegagalan yang sama.
4. Setiap anggota kelompok bekerja sama dan berkolaborasi.

5. Setiap anggota kelompok memiliki peran keanggotaan.
6. Kelompok mengambil keputusan secara efektif.

Kohesivitas merupakan sebuah faktor penting dalam keberlangsungan sebuah kelompok. Kohesivitas menjadi faktor penting untuk produktivitas, moral, kualitas pengambilan keputusan, serta efektivitas komunikasi di dalam kelompok (Ruben dan Stewart, 2005, h. 292). Kohesivitas dapat meningkatkan kepuasan anggota terhadap kelompok dan dapat meningkatkan komitmen mereka terhadap tujuan-tujuan kelompok.

Kohesivitas dapat dipupuk dan dibangun melalui komunikasi. Komunikasi yang memupuk kohesi menekankan kelompok dan tujuan umum semua anggota. Komentar-komentar yang menekankan kebersamaan, kesamaan dan cara berpikir yang sama dapat membangun kohesi. Selain itu, mengekspresikan rasa hormat, peduli, dan sayang juga berguna dalam meningkatkan kohesivitas karena semua anggota dapat merasa dihargai dan menjadi bagian kelompok.

Drescher dan rekan-rekannya (Mulyana, 2005, h. 82) menunjukkan beberapa faktor yang mempengaruhi kohesivitas dalam kelompok. Penyingkapan diri, pemberian umpan balik, latihan pra-kelompok, dan kecocokan kepribadian anggota, merupakan faktor-faktor yang mendorong kohesivitas dalam kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa kohesivitas merupakan sebuah kondisi di mana anggota kelompok saling menyukai dan mempercayai satu dengan yang

lain. Kohesivitas memberikan banyak manfaat dan sangat mempengaruhi keberlangsungan sebuah kelompok. Dalam upaya membangun atau memupuk kohesivitas komunikasi merupakan hal yang penting untuk dilakukan dan diperhatikan.

2.2.6 *Punk*

Punk lahir di London – Inggris pada tahun 60-an. *Punk* merupakan sebuah gerakan anak-anak kelas pekerja yang memberontak dan melakukan perlawanan untuk menegakkan keadilan. Mereka melakukan perlawanan karena tindak korupsi yang dilakukan pemerintahan pada saat itu serta munculnya peraturan-peraturan yang dinilai tidak adil dan dibuat oleh kaum kapitalis.

Masyarakat luas cenderung menilai *punk* sebagai sesuatu yang sifatnya negatif. *Punk* identik dengan cara berpakaian yang berandalan, dengan rambut *mohawk*, tato dan *piercing*. Namun pada nyatanya, *punk* bukan hanya dinilai dari gaya berpakaian saja. Pengertian mengenai *punk* saat ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain *punk* sebagai ideologi dan *punk* sebagai gaya hidup.

1. *Punk* Sebagai Ideologi

Dari segi ideologis, *punk* merupakan ideologi yang mencakup aspek sosial dan politik (Helmy, 2012, h. 7). Ideologi politik yang sering diasosiasikan dengan *punk* adalah anarkisme. *Punk* mengandeng anarkisme sebagai ideologi, karena kelompok ini

ingin menciptakan suatu keadaan tanpa adanya aturan-aturan dan pemerintahan. Kelompok ini menilai bahwa, pemerintah dan segala bentuk dan produknya, lebih bersifat menindas atau mendominasi daripada menciptakan tatanan masyarakat yang ideal (Anz, 2011, p. 4). Kelompok ini menjunjung tinggi kesetaraan antar individu dan kebebasan individu yang bertanggung jawab.

Ideologi yang dianut *punk* selanjutnya adalah sosialisme. *Punk* menjadikan sosialisme sebagai ideologinya karena kelompok ini memandang bahwa semua orang memiliki kedudukan dan hak yang sama (setara). Inti dari ideologi ini adalah penghapusan kelas (struktur) dalam kehidupan karena semua orang setara (Anz, 2011, p. 5)

2. *Punk* Sebagai Gaya Hidup

Audifax mengkategorikan kelompok *punk* sebagai salah satu gaya hidup alternatif (Helmy, 2012, h. 7). *Punk* bertujuan untuk membedakan diri dan menunjukkan perilaku yang berlandaskan perlawanan terhadap budaya *mainstream*. Bentuk perlawanan terhadap budaya *mainstream* yang terlihat dari kelompok *punk* adalah dari model rambut serta gaya berpakaian mereka.

Salah satu contoh adalah gaya rambut *mohawk* sebagai bentuk penentangan gaya rambut biasa. Selain itu gaya berpakaian yang mencolok dengan berbagai asesoris pin atau paku yang

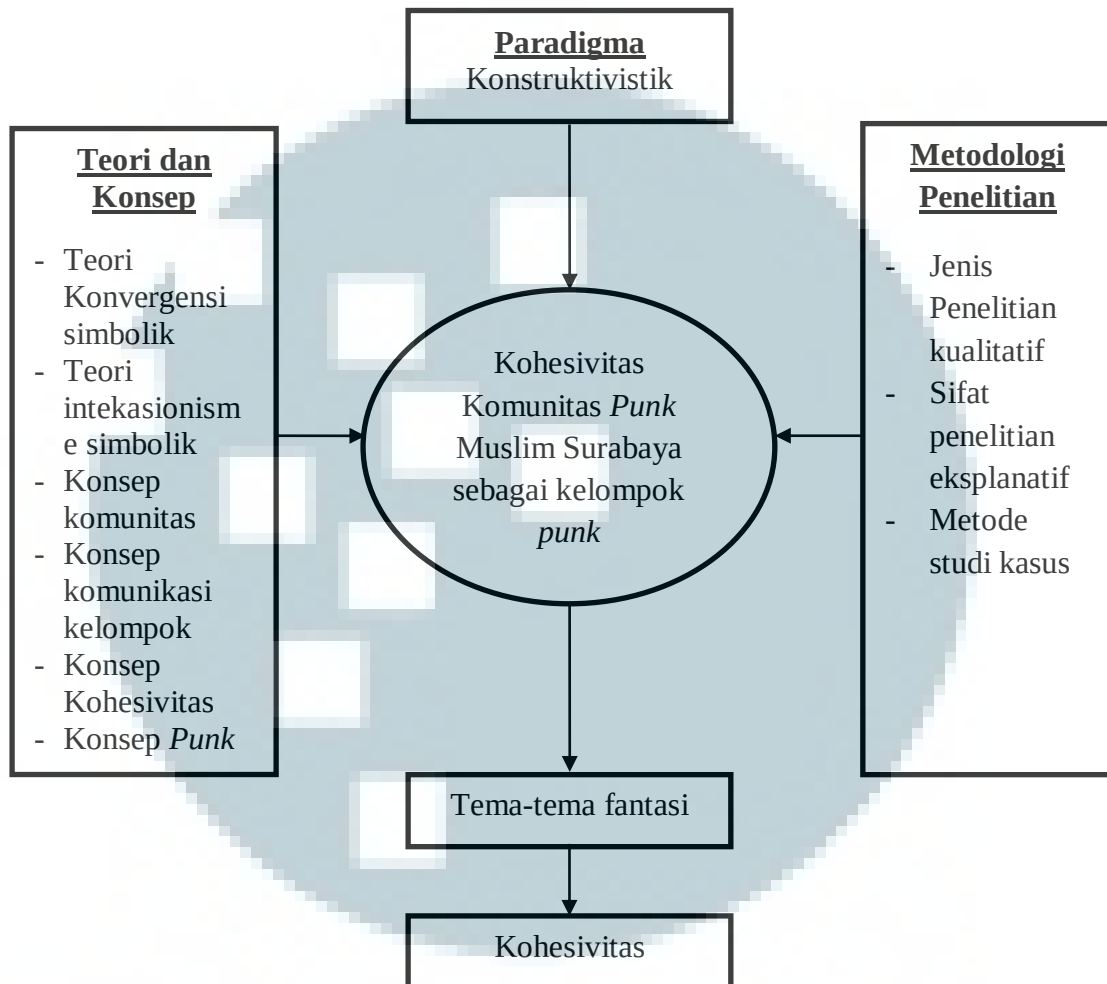
menempel, membuat kelompok ini berbeda dengan kelompok anak muda lainnya.

Cara berpakaian dapat menjadi gambaran dari gaya hidup seseorang. Penampilan yang dimiliki oleh kelompok *punk* memang berbeda dan unik dibandingkan dengan komunitas anak muda lainnya. Gaya hidup tersebut merupakan bentuk perlawanan mereka terhadap arus *mainstream* yang ada di dalam masyarakat.

Dari paparan di atas mengenai *punk*, dapat disimpulkan bahwa *punk* tidak selalu dapat dikategorikan sebagai suatu hal yang negatif. *Punk* sering kali dicap negatif karena banyak orang yang tidak mengerti mengenai *punk* itu sendiri. Banyak anak muda yang salah dalam mengartikan kebebasan yang ada pada *punk*, dan hal itu berdampak pada penilaian masyarakat mengenai *punk*. Pengertian mengenai *punk* dapat kita lihat melalui ideologi serta gaya hidup yang mereka miliki.

UMN

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran di atas, peneliti mencoba untuk melihat pembentukan kohesivitas di dalam komunitas *Punk* Muslim melalui pertukaran tema fantasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat tema-tema fantasi yang digunakan dalam upaya membentuk kohesivitas kelompok, selain itu peneliti juga ingin melihat bagaimana konstruksi makna bersama di dalam kelompok. Paradigma konstruktivis digunakan karena peneliti akan meneliti kohesivitas yang

memang sudah terbentuk di dalam komunitas *Punk* Muslim dan ingin melihat bagaimana kohesivitas tersebut dapat terbentuk. Jenis dan sifat penelitiannya adalah kualitatif-eksplanatif dengan metode studi kasus.

Teori dan konsep yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori konvergensi simbolik, teori interaksionisme simbolik, konsep komunikasi kelompok, konsep kohesivitas dan yang terakhir konsep *punk*. Teori dan konsep-konsep tersebut dipilih untuk dapat membantu dan mengarahkan peneliti agar dapat memahami makna komunikasi kelompok, kohesivitas dan juga tema-tema fantasi.

UMN