

Cohesiveness of Otaku Indonesia Online Community Member

Kohesivitas Kelompok pada Anggota Komunitas Online Otaku Indonesia

Novy Kumala Eka Anggraeni¹⁾, Effy Wardati Maryam, S.Psi.,M.Si.*²⁾

¹⁾²⁾ Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Corresponding Author: effywardhatimaryam@umsida.ac.id

Abstract. *There are problems related to group cohesiveness among members of the Indonesian Otaku online community, including the reduced number of members. members drastically in recent months, a lack of feelings of wanting to bond with one another, a lack of commitment among members to one another, and a lack of attraction between members. Members of the Indonesian Otaku online community will benefit from the purpose of this study to provide them with information and an overview of group cohesiveness. The design of this study used descriptive quantitative with a sample of 51 members using the Total Sampling technique. The research instrument used an adaptation scale with the Likert model from Prasandhu which was compiled using the group cohesiveness theory according to Forsyth with a reliability of 0.964. Data analysis using descriptive quantitative. The results of this study state that the level of cohesiveness of members of the Indonesian Otaku online community is mostly in the moderate category with a frequency of 70.6, which means that the majority of members tend to bond with each other, unite, and then collaborate to achieve group goals. the Indonesian Otaku online community mostly originates from interactions between members of this community. This is obtained from the relationship between individuals, between groups of people, as well as between individuals and groups of people.*

Keywords - Online Community; Cohesiveness; Otaku Indonesia's Community Member

Abstrak. *Terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kohesivitas kelompok pada anggota komunitas online Otaku Indonesia diantara lain yakni berkurangnya jumlah anggota secara drastis dalam beberapa bulan terakhir, kurangnya perasaan ingin mempererat hubungan antara satu sama lain, kurangnya komitmen antara anggota satu dengan yang lainnya, dan kurangnya daya tarik antar anggota. Anggota komunitas online Otaku Indonesia akan mendapatkan manfaat dari tujuan studi ini untuk memberikan mereka informasi dan gambaran tentang kohesivitas kelompok. Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 51 orang anggota yang memakai teknik Total Sampling. Instrumen penelitian ini menggunakan skala adaptasi dengan model likert dari Prasandhu yang disusun menggunakan teori kohesivitas kelompok menurut Forsyth dengan reliabilitas 0,964. Analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tingkat kohesivitas pada anggota komunitas online Otaku Indonesia sebagian besar dalam kategori sedang dengan frekuensi 70,6 yang artinya Mayoritas anggotanya cenderung terikat satu sama lain, bersatu, dan kemudian berkolaborasi untuk mencapai tujuan kelompok. faktor yang mempengaruhi kohesivitas kelompok pada anggota komunitas online Otaku Indonesia sebagian besar berasal dari interaksi antar anggota komunitas ini. Hal ini diperoleh dari hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.*

Kata Kunci – Komunitas Online; Kohesivitas Kelompok; Anggota Komunitas Otaku Indonesia

I. PENDAHULUAN

Sebelum adanya perkembangan teknologi informasi seperti saat ini, masyarakat mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan sosial karena kurangnya fasilitas dan jangkauan yang terbatas. Akibatnya, mereka

mengembangkan berbagai fasilitas telekomunikasi baru berdasarkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memudahkan orang terhubung satu sama lain, yang pada gilirannya berdampak signifikan pada budaya masyarakat dengan cara lain. Salah satu contohnya adalah maraknya internet sebagai fasilitas yang berdampak pada masyarakat. Pada awalnya, hanya media sederhana yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara terbatas, yang berkembang menjadi yang seperti saat ini yakni bisa menggunakan media digital. [1]

Istilah “komunitas” mengacu pada kelompok yang berfungsi sebagai alat sosial dan terdiri dari sejumlah orang yang berbagi lingkungan mereka dan biasanya berbagi kepentingan bersama [2]. Orang dapat berbagi tujuan, keyakinan, sumber daya, kesukaan, kebutuhan, risiko, dan berbagai karakteristik lainnya dalam komunitas manusia. Sebaliknya, komunitas online, juga dikenal sebagai komunitas virtual atau komunitas online, adalah sekelompok orang yang alat komunikasi utamanya melalui internet dan tidak bergantung pada pertemuan tatap muka.[1]

Ketertarikan individu dalam suatu kelompok dapat ditentukan oleh keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuannya, karakteristik kelompok yang sesuai dengan kebutuhan individu dan nilai-nilai pribadi, kerjasama antar anggota kelompok, dan persepsi bahwa kelompok lebih menguntungkan daripada yang lain. grup. [3] Berasal dari sikap, nilai, dan pola perilaku kelompok di mana anggota tertarik satu sama lain oleh sikap, nilai, dan perilaku anggota lain, yang mengarah pada gagasan bahwa suatu kelompok biasanya dikatakan sebagai kelompok yang kohesif [4]

Mudrack mengatakan bahwa kohesivitas itu muncul karena adanya kemauan dari setiap orang yang menjadi bagian dari sebuah kelompok dikarenakan adanya keinginan sendiri untuk bersatu. [5] Namun ketika sebuah kelompok memiliki kadar kohesivitas yang rendah, hal ini tentunya memiliki dampak yaitu dengan rendahnya kohesivitas kelompok hal ini berdampak kepada kurangnya keterlibatan dalam komunitas atau organisasi serta keinginan untuk keluar dari organisasi, juga dikenal sebagai turnover.[6] Kinerja individu dalam suatu kelompok juga dapat dipengaruhi oleh kekompakan kelompok, yang pada gilirannya mempengaruhi kapasitas masing-masing individu untuk mempresentasikan hasil kerjanya kepada kelompok. [7]

Orang tidak berbicara satu sama lain dan tidak berusaha keras untuk tetap berada dalam kelompok mereka, sehingga mereka tidak ingin membantu kelompok mereka sebanyak yang mereka bisa juga merupakan akibat dari rendahnya tingkat kohesivitas dalam suatu kelompok [8] Kecenderungan kedekatan dan juga kesatuan kelompok dalam pemenuhan tujuan atau terkait kepuasan kebutuhan terhadap rasa kasih sayang anggota kelompok sehingga kecenderungan kelompok untuk bersatu, khususnya dalam mencapai tujuan kelompok, merupakan bukti kohesivitas nya sebuah kelompok, yang dapat dianggap sebagai proses yang dinamis.

Lebih lanjut, kohesivitas kelompok ini sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Robbins dan Judge, memiliki pendapat bahwa Ukuran kelompok, ada atau tidaknya kesepakatan tentang tujuan kelompok, bagaimana anggota berinteraksi satu sama lain, status kelompok, apakah kelompok bersaing satu sama lain, sistem penghargaan untuk anggota atau sistem penghargaan, isolasi dari kelompok. semua berdampak pada kohesivitas kelompok. [3]Kohesivitas merupakan faktor yang penting bagi kelompok, terbukti dengan adanya beberapa anggota yang tergabung dalam satu kelompok. Salah satu contoh masalah yang muncul dari seseorang yang berada pada kelompok yang berbeda adalah masalah yang menyebabkan individu yang bersangkutan tidak dapat masuk ke dalam kelompok tersebut, yang merupakan masalah yang dapat diselesaikan oleh orang itu sendiri. Menurut Forsyth, kohesivitas dalam kelompok merupakan proses yang dinamis. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan suatu kelompok untuk bersatu dalam mencapai tujuannya. [9]

Kohesivitas kelompok tersusun dari beberapa aspek, yaitu Kohesi sosial adalah daya tarik kelompok untuk membentuk kelompok secara keseluruhan; kohesi tugas adalah kapasitas kelompok untuk bekerja secara efektif sebagai sebuah tim; kohesi emosional adalah kesatuan kelompok berdasarkan perasaan kebersamaan; dan kohesi emosional adalah intensitas emosional suatu kelompok ketika berada dalam suatu kelompok.[3]

Otaku adalah subkultur masyarakat Jepang yang sangat mengidolakan karakter fantasi, karakter fantasi yang diidolakan oleh para otaku ini seperti karakter *anime*, *manga*, bahkan *game*. satu hal. Yang sangat menarik dari mereka adalah kebanyakan dari mereka kurang dapat melakukan interaksi sosial [10] Sepanjang evolusinya, Otaku sendiri telah mencakup tidak hanya budaya visual kontemporer saja, tetapi juga mencakup sebutan bagi individu yang terobsesi dengan hobi yang mereka sukai seperti penggemar artis, idola, militer, teknologi computer, hingga IT [11]

Komunitas Otaku Indonesia merupakan sebuah komunitas yang awalnya didirikan oleh Ade Ryan Putra Perdana yang sekaligus menjabat sebagai ketua dan pengurus komunitas ini di pertengahan tahun 2018. Pada awal terbentuknya komunitas ini memiliki anggota sekitar 100 orang dan tersebar di grup sosial media yang berbeda. Seperti LINE, Facebook dan Whatsapp. Tujuan dibentuknya komunitas ini adalah agar sesama anggota bisa saling mengenal satu sama lain dan pengalaman atau pengetahuan mengenai budaya jepang terutama seperti anime, manga, cosplay, dsb.

Didorong oleh hal tersebut, peneliti melakukan survey awal dengan menyebar kuisioner online tentang skala kohesivitas kelompok untuk diisi para anggota komunitas Otaku Indonesia. Survey tersebut diisi oleh 28 orang dari total keseluruhan anggota yakni 50 orang dengan hasil bahwa peneliti menemukan adanya anggota yang memiliki permasalahan yang mengarah pada aspek-aspek kohesivitas kelompok yakni berupa kesatuan sosial, kesatuan dalam kelompok, daya tarik, dan kerjasama dalam kelompok.

Studi tentang kohesivitas kelompok pernah dilakukan oleh Ninik Nikmaturohmah yaitu "Kohesivitas Kelompok dalam Komunitas Transmania (Group Cohesiveness in The Transmania Community)". Penelitian sebelumnya ini menggunakan metode kualitatif dengan selain itu penelitian ini juga memiliki perbedaan dalam hal pendekatan penelitian. Hal ini dikarenakan penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Selain itu perbedaan juga terdapat pada populasi dan sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Populasi sekaligus sampel penelitian ini adalah kelompok komunitas Transmania Bandung. Perbedaan juga terletak pada penentuan subjek penelitian dengan cara purposive sampling. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada tingkat kohesivitas dalam komunitas ini belum sepenuhnya menyeluruh dikarenakan kurangnya rutin perkumpulan tatap muka antara anggota dan kepengurusan sehingga tidak menimbulkan rasa memiliki di setiap anggotanya [12]

Anggota kelompok harus kohesif untuk mencapai tujuan organisasi. Kohesivitas adalah bentuk kesatuan yang tepat dalam kelompok dan bentuk integritas individu terhadap kelompok atau organisasi. Ini juga berfungsi sebagai solidaritas antar individu. Melalui komunikasi antar anggota, kohesivitas itu sendiri dapat diperkuat. Namun, kurangnya kohesivitas kelompok atau organisasi dapat dikaitkan dengan komunikasi anggota yang buruk.[9] Kinerja individu dalam suatu kelompok juga dapat dipengaruhi oleh kohesivitas kelompok, yang pada akhirnya mempengaruhi kapasitas masing-masing individu untuk mempresentasikan hasil kerjanya kepada kelompok.[8]

Berdasarkan dari pemaparan diatas maka peneliti membatasi tujuan penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui gambaran Kohesivitas Kelompok pada Komunitas online Otaku Indonesia.

II. METODE

Peneliti menggunakan desain penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mendeskripsikan seberapa besar tingkat kohesivitas kelompok pada anggota populasi. Data yang diperoleh pada statistik deskriptif setelah itu akan disusun dalam bentuk daftar, grafik, atau bahkan dalam bentuk yang lain yang sama sekali tidak berkaitan dengan adanya generalisasi atau penarikan kesimpulan [13] Hasil analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan perhitungan persentase yang akan dijelaskan dengan menggunakan kalimat deskriptif.

Berikut kategori yang akan digunakan untuk mengklasifikasikan data dari hasil kuesioner berdasarkan persentase yang diperoleh:

0% : Tidak ada responden

(1%) hingga 26 persen : persentase kecil responden

antara 27% dan 49% : 50 persen responden, atau hampir setengah antara

51% dan 75% : mayoritas

antara 76% dan 99% : hampir seluruhnya 100 persen: keseluruhan

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas online Otaku Indonesia yang berjumlah 51 orang menggunakan Metode pengambilan sampel yang menggunakan semua anggota populasi atau yang bisa disebut teknik total sampling. [14]sedangkan, untuk pengambilan data dilakukan dengan cara *Try Out* Terpakai. Sehingga tidak ada uji coba skala sebelumnya dan data yang diperoleh digunakan sebagai data penelitian. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan jumlah anggota populasi yang sedikit dan mempersingkat waktu pengambilan data

Skala psikologi digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur karakteristik psikologis adalah skala psikologis. Dalam penelitian ini alat ukurnya adalah skala psikologi, khususnya skala kohesivitas kelompok, dan model skalanya adalah skala Likert yang dimodifikasi dengan menghilangkan jawaban yang meragukan dengan pertimbangan subjek tidak memberikan jawaban yang terkumpul di tengah.[15] Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi yaitu berupa skala kohesivitas kelompok. Skala kohesivitas kelompok disusun berdasarkan teori dari Forsyth, yang dikembangkan oleh Prasandhu[3]. teori ini sendiri menggunakan 4 aspek atau dimensi yakni sosial,tugas,perasaan,emosi [15] Terdiri dari 40 aitem soal. Yang kemudian disusun menjadi blue print seperti pada tabel berikut ini

Sebelum dilakukan pengambilan data, peneliti memberitahu kepada partisipan mengenai tujuan penelitian dan diminta untuk mengisi secara jujur sesuai dengan diri partisipan. Lebih lanjut, peneliti juga memastikan kerahasiaan atas informasi yang diberikan oleh responden

Untuk analisa data, Metode analisis data statistik deskriptif digunakan oleh peneliti sebagai teknik analisis. yaitu, statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menggambarkan data yang dikumpulkan sebelumnya tanpa untuk membuat generalisasi dengan bantuan SPSS 25.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1. Kohesivitas Kelompok

	Frequency	Kohesivitas Kelompok		
		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	7.8	7.8
	Sedang	36	70.6	78.4
	Rendah	11	21.6	100.0
	Total	51	100.0	100.0

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa anggota yang memiliki kohesivitas rendah dengan skor <89 yaitu sebanyak 11 orang dengan frekuensi 21,6%. Sedangkan anggota yang memiliki kohesivitas sedang dengan skor 89 – 138 sebanyak 36 orang dengan frekuensi 70,6 % dan anggota yang memiliki kohesivitas tinggi dengan skor ≥ 139 sebanyak 4 orang dengan frekuensi 7,8 %. Maka kesimpulan dari penelitian kohesivitas kelompok pada anggota komunitas online Otaku Indonesia ini memiliki tingkat kohesivitas yang dapat dikategorikan sedang.

Setelah menjelaskan tingkat kohesivitas secara garis besar, peneliti akan menjelaskan hasil penelitian dengan lebih mendalam. Sehingga, peneliti akan menjelaskan tingkat kohesivitas anggota komunitas online Otaku Indonesia ditinjau dari aspek-aspek kohesivitas

Tabel 2. Aspek Sosial

Aspek	Kategori	Jumlah	%
Sosial	Tinggi	8	15,7%
	Sedang	34	66,7%
	Rendah	9	17,60%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa anggota yang memiliki kohesivitas rendah pada aspek sosial sebanyak 9 orang dengan frekuensi sebesar 17,60%. Sedangkan, anggota yang memiliki kohesivitas sedang berjumlah 34 orang dengan frekuensi 66,7%. Dan yang terakhir, anggota yang memiliki tingkat kohesivitas tinggi yakni berjumlah 8 orang dengan frekuensi 15,7%.

Tabel 3. Aspek Tugas

Aspek	Kategori	Jumlah	%
Tugas	Tinggi	10	19,64%
	Sedang	32	62,76%
	Rendah	9	17,6%

Sedangkan pada aspek tugas, dapat diketahui Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa anggota yang memiliki kohesivitas rendah sebanyak 9 orang dengan frekuensi sebesar 17,60%. Sedangkan, anggota yang memiliki kohesivitas sedang berjumlah 32 orang dengan frekuensi 62,76%. Dan yang terakhir, anggota yang memiliki tingkat kohesivitas tinggi yakni berjumlah 10 orang dengan frekuensi 19,64 %.

Tabel 4. Aspek Perasaan

Aspek	Kategori	Jumlah	%
Perasaan	Tinggi	10	19,64%
	Sedang	32	62,76%
	Rendah	9	17,60%

Selanjutnya pada aspek perasaan menunjukkan hasil yang relatif sama seperti aspek yang sebelumnya yakni anggota yang memiliki kohesivitas rendah sebanyak 9 orang dengan frekuensi sebesar 17,60%. Sedangkan, anggota yang memiliki kohesivitas sedang berjumlah 32 orang dengan frekuensi 62,76%. Dan yang terakhir, anggota yang memiliki tingkat kohesivitas tinggi yakni berjumlah 10 orang dengan frekuensi 19,64 %

Tabel 5. Aspek Emosi

Aspek	Kategori	Jumlah	%
Emosi	Tinggi	8	15,70%
	Sedang	32	62,76%
	Rendah	11	21,60%

Dan aspek terakhir yaitu aspek emosi dapat diketahui bahwa hasilnya anggota yang memiliki kohesivitas rendah sebanyak 11 orang dengan frekuensi sebesar 21,60%. Sedangkan, anggota yang memiliki kohesivitas sedang berjumlah 32 orang dengan frekuensi 62,76%. Dan yang terakhir, anggota yang memiliki tingkat kohesivitas tinggi yakni berjumlah 8 orang dengan frekuensi 15,70 %. Berikutnya, peneliti mengkategorisasikan tingkat kohesivitas pada anggota komunitas *online* Otaku Indonesia berdasarkan jenis kelamin

Tabel 6. Kategorisasi Berdasar Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Kategori	Jumlah	%
Laki-Laki	Tinggi	2	50,0%
	Sedang	17	47,2%
	Rendah	8	15,75%
Perempuan	Tinggi	2	50,0%
	Sedang	19	52,8%
	Rendah	3	5,9%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa anggota yang memiliki kohesivitas tinggi sebanyak 4 orang yaitu 2 orang pada jenis kelamin laki-laki dan 2 orang pada jenis kelamin perempuan. Sedangkan pada kategori sedang yang berjumlah 36 orang pada jenis kelamin laki-laki terdapat 17 orang dan pada jenis kelamin perempuan 19 orang. Dan yang terakhir pada kategori rendah yang berjumlah 11 orang, 8 orang berjenis kelamin laki-laki sedangkan sisanya yakni 3 orang perempuan

Selain itu, ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi kohesif atau tidaknya sebuah kelompok, berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menemukan fakta di lapangan yakni sebagai berikut

Tabel 7. Hal – Hal Yang Mempengaruhi Kohesivitas Kelompok

Hal-Hal Yang Mempengaruhi	%
Ukuran Kelompok	21,6
Kesepakatan Terhadap Tujuan Kelompok	19,6
Interaksi Antara Anggota Satu dengan yang lain	27,5
Status Kelompok	9,8
Kompetisi Antar Kelompok	9,8
Sistem Pemberian Penghargaan	7,8
<u>Isolasi Kelompok</u>	<u>3,9</u>

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa yakni sebanyak 21,6% dari 51 orang yakni sebanyak 11 orang responden memilih pada faktor ukuran kelompok. Kemudian, pada faktor kesepakatan terhadap tujuan kelompok terdapat 19,6% dari 51 orang responden yakni 10 orang. Selanjutnya pada faktor interaksi antar anggota dipilih orang 27,5% dari 51 orang maka sejumlah 14 orang. Sedangkan untuk faktor status kelompok dan kompetisi antar kelompok sama sama sebesar 9,8% dari 51 orang yang berarti dipilih oleh masing-masing 5 responden. Kemudian pada faktor

system reward dipilih oleh 7,8% responden dari total jumlah 51 orang responden yang itu berarti dipilih oleh 4 orang saja. Dan faktor yang terakhir yakni isolasi kelompok hanya dipilih 3,9% dari total 51% responden yaitu sebesar 2 orang saja. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa yang mempengaruhi kohesivitas kelompok pada komunitas online Otaku Indonesia terletak pada faktor interaksi antar anggota.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kohesivitas pada anggota komunitas online Otaku Indonesia dalam kategori sedang. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anggota yang memiliki kohesivitas rendah dengan frekuensi 21,6%. Sedangkan anggota yang memiliki kohesivitas sedang dengan frekuensi 70,6 % dan anggota yang memiliki kohesivitas tinggi orang dengan frekuensi 7,8 %. Menurut Widiyanto, Kecenderungan anggota suatu kelompok untuk tetap bersatu dalam usahanya mencapai tujuan kelompok tercermin dalam kohesivitas yang dapat dipandang sebagai suatu proses yang dinamis. Ada empat faktor yang dapat digunakan untuk mencapai kohesivitas kelompok: kekuatan sosial, kesatuan kelompok, daya tarik, dan kerja tim. [16]

Lebih lanjut Sustanance menambahkan , Fakta bahwa setiap anggota kelompok menggunakan atau memiliki identitas yang sama, setiap anggota memiliki tujuan dan sasaran yang sama, setiap anggota mengalami keberhasilan dan kegagalan yang sama, setiap anggota bekerja sama dan berkolaborasi, setiap anggota memiliki peran keanggotaan. , dan kelompok dapat membuat keputusan secara efektif adalah semua indikator kohesivitas kelompok . [2]Keinginan untuk mencapai tujuan dengan baik dan keinginan untuk menetapkan tujuan yang harus dicapai oleh kelompok merupakan tanda-tanda kohesivitas kelompok yang tinggi. Keinginan untuk menyelesaikan tugas seefisien mungkin dan komitmen terhadap tujuan kelompok juga sangat tinggi. Keinginan untuk keluar dari kelompok dan rendahnya tingkat ketidakhadiran adalah dua hasil tambahan dari kohesivitas kelompok.[17]Lebih lanjut, Selain setiap anggota memiliki peran keanggotaannya masing-masing sehingga setiap anggota dapat mengambil keputusan secara efektif, ciri-ciri kohesivitas kelompok adalah setiap anggota bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.[18]

Sedangkan, berdasarkan hasil perhitungan dari masing-masing aspek kohesivitas kelompok, diketahui bahwa pada aspek sosial sebagian besar responden berkategori sedang yakni sebesar 66,7%. Kemudian sebagian kecil pada kategori rendah yakni sebesar 17,60% dan sisanya yakni kategori tinggi sebesar 15,7%. Menurut Forsyth, aspek ini merupakan pola perilaku yang digunakan oleh anggota kelompok tertentu untuk menarik satu sama lain guna menjaga keutuhan kelompok. [9] Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anggota komunitas online Otaku Indonesia memiliki kemampuan untuk mengembangkan daya tarik antar anggota dan mampu untuk saling memberikan manfaat satu sama lain serta membangun kebersamaan dengan sesama anggota dengan saling berbagi pengalaman serta pengetahuan terkait dengan budaya Jepang terutama anime,manga, cosplay dan sebagainya. Sehingga, bisa menjadi wadah bagi orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama untuk saling mengenal dan berkomunikasi satu sama lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan bahwa beberapa keadaan yang biasanya muncul karena pertemuan sebuah kelompok antara lain meningkatnya keinginan seseorang untuk mengikuti semua jenis kegiatan yang dilakukan oleh pertemuan tersebut.[19]

Lebih lanjut, aspek tugas sebagian besar responden berkategori sedang yakni sebesar 62,76% dari 51 orang responden. Sedangkan pada kategori rendah dan tinggi yakni masing-masing 17,60% pada kategori rendah dan 19,64% pada kategori tinggi. Forsyth menggambarkan aspek tugas ini sebagai sesuatu yang menyatakan sanggup atau tidaknya dalam hal untuk unjuk diri sebagai bagian dari kesatuan yang terkordinasi dan juga sebagai bagian daripada kelompoknya guna mencapai tujuan kelompok[9] Hal ini mengindikasikan bahwa anggota komunitas online Otaku Indonesia sebagian besar mampu untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan dan dalam posisi dan peran yang sudah disepakati ini sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai komunitas.Hal ini didukung dengan data yang diperoleh dari wawancara awal yang menyatakan bahwa dalam komunitas ini sendiri memiliki ketua,wakil ketua, dan administrator yang memiliki tugas nya masing-masing hal ini semata-mata pun dilakukan untuk mencapai tujuan komunitas. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa anggota kelompok yang kohesif setia kepada kelompok, memiliki rasa tanggung jawab bersama, termotivasi untuk menyelesaikan tugas kelompok, dan puas dengan kerja kelompok. [20]

Hal serupa juga tampak pada aspek perasaan yakni sebagian besar responden berkategori sedang yakni sebesar 62,76% dari 51 orang responden. Sedangkan pada kategori rendah dan tinggi yakni masing-masing 17,60% pada kategori rendah dan 19,64% pada kategori tinggi. Menurut Forsyth aspek perasaan yang dimaksudkan disini yakni rasa memiliki terhadap suatu kelompok yang didasarkan pada rasa kebersamaan dan diakui sebagai identitas. [9] Sehingga, dapat diketahui pada anggota komunitas Otaku Indonesia sebagian besar memiliki perasaan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok dan memiliki rasa saling percaya satu sama lain. Dari hasil tersebut maka dapat diartikan kohesivitas merupakan rasa kepemilikan atau perasaan menjadi bagian dari kelompok dan tingkat moral dan antusiasisme untuk menjadi bagian dari suatu kelompok[6] Hal ini didukung dengan berdasarkan wawancara awal dengan beberapa anggota komunitas ini, peneliti menemukan bahwa sebagian besar dari mereka sangat ingin

komunitas ini langgeng dan bertahan lama terlebih lagi kebanyakan dari mereka meningkatkan rasa saling percaya satu sama lain dengan cara bermain game bersama, bahkan ada yang saling menjalin hubungan persahabatan diluar kegiatan sebagai anggota komunitas ini. Fakta bahwa kedekatan anggota, khususnya kedekatan fisik dan psikologis di antara anggota kelompok, juga dapat mempengaruhi kekompakan kelompok memperkuat poin ini.[4]Selain itu, anggota kelompok akan menunjukkan tingkat komitmen yang tinggi terhadap pemeliharaan kelompok jika memiliki tingkat kohesivitas yang tinggi.[12]

Selanjutnya, hasil perhitungan pada aspek emosi menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki aspek emosi dalam kategori sedang yakni sebesar 62,76%. Sedangkan pada kategori rendah dan sedang hanya sebagian kecil responden masing-masing presentase nya sebesar 21,60% dan 15,70% .Aspek ini dapat diartikan sebagai perasaan kelompok dan bagaimana perasaan individu sebagai bagian dari kesatuan, komitmen, kenyamanan, dan semangat kelompok. [9] Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian besar anggota komunitas online Otaku Indonesia memiliki rasa saling bersatu, memiliki kemampuan untuk saling berkomitmen, dan mampu mengembangkan rasa percaya diri dan antusias. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa, Kekuatan kelompok dan komitmen terhadap kelompok inilah yang menentukan kohesivitas kelompok. Kesediaan anggota untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kelompok akan meningkat ketika kelompok itu kohesif. Ikatan kelompok itulah yang menyebabkan hal ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa harga diri dapat berkorelasi dengan keanggotaan kelompok. Partisipasi dalam kelompok dapat meningkatkan harga diri. Harga diri, di sisi lain, dapat membuat remaja lebih mungkin untuk bergabung dengan kelompok. Individu dengan tingkat harga diri kelompok yang tinggi lebih cenderung mengalami tingkat kohesivitas kelompok yang tinggi, dan sebaliknya, menurut penelitian terkait lainnya tentang kinerja dan keterpaduan kelompok. [4]

Selanjutnya jika ditinjau dari jenis kelamin anggota komunitas ini, ada persamaan kategori pada anggota yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dimana pada hasil perhitungan kohesivitas kelompok termasuk kedalam kategori sedang yakni pada jenis kelamin laki-laki terdapat 17 orang dengan presentase 47,2% dan pada jenis kelamin perempuan 19 orang dengan presentase 52,8%. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Purwastiyaningtuti yang menyatakan tidak ada perbedaan kohesivitas pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan [21]

Hasil dari penelitian terkait dengan kohesivitas kelompok pada anggota komunitas online Otaku Indonesia menunjukkan bahwa setengah responden memiliki kemampuan untuk berinteraksi antar anggota yakni sebesar 27,5%, sebagian kecil dipengaruhi oleh ukuran kelompok yakni sebesar 21,6 , kemudian sebagian kecil mampu mengembangkan sikap untuk sepakat terhadap tujuan kelompok 19,6. Selanjutnya sebagian kecil lainnya bertahan dikarenakan dipengaruhi oleh status kelompok, kompetisi antar kelompok,system reward, dan isolasi kelompok .

Sehingga, Dapat ditarik kesimpulan bahwa kapasitas interaksi antar anggota komunitas online Otaku Indonesia memiliki pengaruh yang paling besar terhadap kohesivitas kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwaningtyastuti yang menyatakan bahwa daya tarik kelompok dan anggotanya, interaksi sosial antar anggota, dan sejauh mana kelompok dapat memuaskan kebutuhan atau tujuan masing-masing anggota, semuanya mempengaruhi kohesivitas kelompok. yang kemudian akan berpengaruh pada bagaimana anggotanya bertindak. [21] Hal ini sesuai dengan penjelasan Walgito yang menyatakan bahwa ketika seseorang tertarik pada orang lain, maka dia akan berinteraksi dengan orang tersebut. Sebaliknya, jika seseorang tidak peduli dengan kegiatan kelompok, dia tidak akan berpartisipasi dengan cara apa pun. Akibatnya, interaksi juga akan ditentukan oleh aspek minat seseorang. Dengan kata lain, minat akan berpengaruh pada kekompakan kelompok secara tidak langsung melalui interaksi. Yang dimaksud dengan “interaksi” adalah hubungan sosial yang dinamis yang terjalin antar individu, antar kelompok masyarakat, dan antara individu dengan sekelompok masyarakat . Akibatnya, peristiwa yang berpengaruh pada anggota kelompok lainnya mendukung proses yang berlangsung di dalam kelompok melalui interaksi. [4] Akibatnya, peristiwa yang berpengaruh pada anggota kelompok lainnya mendukung proses yang terjadi di dalam kelompok melalui interaksi. Jika interaksi yang terjadi dalam kelompok dapat terjalin dengan baik, maka para anggota nya juga merasa saling terhubung satu sama lain sehingga hal tersebut dapat menciptakan lingkungan yang lebih bermakna. [22] Yang kemudian memunculkan situasi yang berbeda ketika anggota kelompok ini berinteraksi satu sama lain. Sehingga kohesivitas kelompok dapat terbentuk dengan adanya interaksi yang khas [9]

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 36 orang dengan frekuensi 70,6 % dari keseluruhan anggota komunitas online Otaku Indonesia yang berjumlah 51orang memiliki tingkat kohesivitas dalam kategori sedang . Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anggotanya memiliki kecenderungan untuk secara bersama-sama untuk tetap bersatu dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.

Pada faktor yang mempengaruhi kohesivitas kelompok, faktor interaksi dalam kelompok mendapatkan nilai paling tinggi yakni sebesar 27,5% dari 51 orang dengan frekuensi 14 maka dapat disimpulkan bahwa kohesivitas

kelompok pada komunitas online Otaku Indonesia berasal dari interaksi antar sesama anggotanya. Hal ini diperoleh dari interaksi yang berupa hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya penulisan artikel ini, penulis ingin berterimakasih kepada seluruh anggota komunitas online Otaku Indonesia yang telah berkenan untuk menjadi responden sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan cukup baik.

REFERENSI

- [1] Y. Herlambang, "Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia," vol. 2019.
- [2] M. F. Sustanance, M. Syafiq, S. Psi, M. Sc, and U. Email, "Kohesivitas Pada Komunitas Vespa (Studi Kasus Rosok Scooter Jahanam)," pp. 1–6.
- [3] Prasandhu, "Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok Dan Kecemasan Berkompetisi Pada Atlet Ukm Futsal Fakultas Di Universitas Islam Indonesia," 2018.
- [4] M. Ahabba, M. Widjanarko, and K. Mohammad, "Hubungan Interaksi Sosial Dan Harga Diri Dengan Kohesivitas Kelompok Pada Siswa Sekolah Sepakbola (Ssb) Di Kudus," *J. Psikohumanika*, vol. 13, no. 2, pp. 64–73, 2021.
- [5] W. Ayu Saputri and Moordiningsih, "Peran Pemimpin Dalam Kohesivitas Kelompok Marching Band Universitas Di Yogyakarta," 2018.
- [6] D. Widianoro, F. Psikologi, U. I. Riau, F. Psikologi, and U. I. Riau, "Kohesivitas Kelompok Ditinjau Dari Kepemimpinan Karyawan Universitas Islam Riau Group Cohesiveness Is Reviewed In Leadership At Islamic University Of Riau," vol. 2, no. 2, pp. 60–65, 2019.
- [7] M. 2020 Kadarisman, "Jurnal Ilmu Administrasi," *Ef. Kinerja Apar. Sipil Negara Dalam Pelayanan Adm. Di Kota Depok*, vol. 16, no. 1, pp. 17–32, 2020, [Online]. Available: file:///C:/Users/acer/Downloads/2021459-1-PB.pdf.
- [8] I. P. Wulansari, "Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok Dengan Social Loafing Pada Mahasiswa," *Skripsi Thesis*, no. 2, pp. 1–9, 2018.
- [9] M. AR and M. Salehudin, "Profil Kohesivitas Kelompok Mahasiswa yang Bermukim di Perkotaan," *Sosiohumaniora J. Ilm. Ilmu Sos. Dan Hum.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–11, 2021, doi: 10.30738/sosio.v7i2.9793.
- [10] M. M. H. Sukarman, "Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta) Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Mendapatkan Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam," pp. 1–73, 2021.
- [11] H. Marcelia, "Penyimpangan Identitas Terhdap Lolicon Sebagai Subkultur Budaya Jepang," vol. 3, no. 021, p. 8649057, 2022.
- [12] N. Nikmaturohmah, "Kohesivitas Kelompok dalam Komunitas Transmania," pp. 413–419.
- [13] T. Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Edisi Revi. Malang: UMM Publisher, 2017.
- [14] Y. Novitasari and M. Fauziddin, "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3570–3577, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2333.
- [15] A. Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- [16] D. Widianoro and I. Herawati, "Mini Review : Open Access A Mini Review : Overview of Employee Group Cohesiveness," vol. 3, pp. 272–274, 2020.
- [17] V. R. Trihapsari, "Kohesivitas Kelompok Dan Komitmen Organisasi Pada Financial Advisor Asuransi ' X ' Yogyakarta Group Cohesiveness And Organization Commitment Among Financial Advisors In Insurance Firm ' X ' Yogyakarta," pp. 12–20, 1999.
- [18] D. Herman and N. Widiastuti, "Group Cohesivity In Xtc Community (Pac Cimenyan) Children Of The Cimenyan Branch)," vol. III, no. Ii, pp. 157–167, 2020.
- [19] A. Roshanty, F. Hidayat, G. Rahmita, and U. Hakim, "Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok Dengan Komitmen Organisasi Mahasiswa Anggota Baru Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Bidang Kesenian di Universitas Negeri Malang," vol. 1, no. 3, pp. 170–177, 2021.

- [20] A. Mahmud, "Kohesivitas Kelompok Dan Pemecahan Masalah Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Bola Basket Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta," 2012.
- [21] P. Purwaningtyastuti and A. D. Savitri, "Kohesivitas Kelompok Ditinjau Dari Interaksi Sosial Dan Jenis Kelamin Pada Anak-Anak Panti Asuhan," *Philanthr. J. Psychol.*, vol. 4, no. 2, p. 118, 2020, doi: 10.26623/philanthropy.v4i2.2616.
- [22] I. Fabli, "Hubungan Interaksi Sosial dengan Kohesivitas Kelompok pada Anggota Ikatan Mhasiswa Pemuda Pelajar Simelulue Barat di Banda Aceh," *Hub. Interak. Sos. dengan Kohesivitas Kelompok pada Anggota Ikat. Mhasiswa Pemuda Pelajar Simelulue Barat di Banda Aceh*, 2022