

ANALISIS INTERAKSI SOSIAL KAUM GAY PADA MEDIA SOSIAL GROWLr (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna GROWLr)

ANALYSIS OF THE GAY SOCIAL INTERACTION IN GROWLr (Virtual Ethnography Study on GROWLr Users)

Kathleen Tika Sampeliling¹
Idola Perdini Putri, S. Sos., M.Si²
Indra N. A Pamungkas, SS., M.Si³

^{1,2,3}Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹kathleentikasgmail.com, ²idola_perdiniputri@yahoo.com, ³indra.skripsitelkom@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Analisis Interaksi Sosial Kaum Gay Pada Media Sosial GROWLr dengan sub judul Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna GROWLr. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses interaksi sosial yang terjadi di dalam media sosial GROWLr, serta untuk menjelaskan mengenai motif penggunaan media sosial GROWLr dan memahami struktur bahasa yang digunakan kaum gay saat berkomunikasi pada media sosial GROWLr. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Etnografi Virtual. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara *online* dan *offline* dan observasi secara *online*. Pembahasan melalui hasil wawancara dan observasi dengan jumlah informan penelitian sebanyak 4 (empat) yang merupakan 3 orang *gay* pengguna GROWLr aktif dan 1 (satu) informan pendukung yaitu Psikolog. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa motif penggunaan media sosial GROWLr bagi kaum gay yaitu untuk mendapatkan pasangan dan mencari teman, lalu struktur bahasa atau istilah yang digunakan oleh kaum gay saat berkomunikasi menggunakan media sosial GROWLr yaitu (1) *Top*, (2) *Bottom*, (3) *Verse*, (4) *Discreet*, (5) *Have Fun*, (6) *Bear*.

Kata Kunci : Interaksi sosial, Kaum Gay, GROWLr, Etnografi Virtual

ABSTRACT

This research is entitled Analysis Of The Gay Social Interaction In GROWLr with the subhead Virtual Ethnography Study on GROWLr Users. This research aims to explain process of gay social interaction and to know the motives of gay on the usage of GROWLr and also to understand about the language structure used by GROWLr users to communicate. This research used qualitative research method with Virtual Ethnography approach. Data collection techniques used were online and offline interview and also online observation. Discussion through interview and observation with the amount of research informants as much as 4 (four) informants which is 3 (three) from GROWLr users and 1 (one) is Psychologist as secondary informant. From the result, was found that the motives of gay on the usage of GROWLr are to look for friends and couples, and then the language structure used by GROWLr users to communicate are (1) Top, (2) Bottom, (3) Verse, (4) Discreet, (5) Have Fun, (6) Bear.

Keyword : Social Interaction, Gay, GROWLr, Virtual Ethnography

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan berinteraksi antar sesama manusia. Haryanto dan Nugrohad^[4] menyatakan bahwa tanpa interaksi sosial tak mungkin ada kehidupan bersama karena interaksi adalah syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Menurut Gillin dalam Haryanto^[4] interaksi sosial antar manusia dapat terjadi karena adanya kontak sosial dan komunikasi. Apapun yang dilakukan manusia selama hidupnya saling berinteraksi selalu menjadi dasar yang kuat untuk menyampaikan berbagai pesan pada sesama, tentunya melalui media-media yang ada.

Dalam keseharian manusia, kegiatan interaksi sosial yang paling sering dilakukan yaitu saling berkomunikasi. Tetapi seiring perkembangan waktu pola komunikasi manusia pun berubah karena adanya perkembangan teknologi komunikasi. Internet (interconnection networking) merupakan salah satu penanda perkembangan teknologi komunikasi. Perubahan dalam kegiatan komunikasi baik antar pribadi maupun kelompok dapat dilihat melalui pola komunikasi manusia yang dulunya secara *face to face* kini berubah menjadi *account to account* melalui perangkat yang digunakan. Di Indonesia perkembangan teknologi komunikasi pun cukup pesat khususnya dalam penggunaan internet. Indonesia merupakan negara yang memiliki pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Internet di Indonesia saat ini sudah menjadi kebutuhan primer untuk para penggunanya.

Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia saat ini telah mencapai 82 juta orang dan diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2015^[7]. Jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 80 persen didominasi oleh remaja berusia antara 15-19 tahun. Penggunaan internet yang cukup besar di Indonesia juga didukung oleh kehadiran *smartphone* atau yang disebut dengan telepon pintar sehingga menyebabkan masyarakat cenderung lebih bersikap anti sosial, kurang berkontak sosial dengan orang lain dan lebih memilih untuk memainkan telepon seluler dan mencari berbagai informasi.

Beberapa kelompok tertentu pun memanfaatkan kebiasaan di dunia virtual untuk membentuk suatu komunitas. Salah satunya adalah komunitas Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender atau yang biasa disingkat dengan sebutan LGBT. Mereka membentuk komunitas ini karena banyak masyarakat luas yang bernagapan bahwa menjadi bagian dari kaum LGBT hanya menjadi aib yang dapat memalukan diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitarnya. Laporan *Global Attitudes Project oleh Pew Research* menyatakan bahwa mengenai sikap terhadap homoseksualitas menunjukkan adanya penolakan terhadap homoseksualitas oleh 93 % responden *survey* di dalam negeri dan hanya ada 3% yang bersikap menerima^[9].

Komunitas LGBT khususnya kaum gay menggunakan perkembangan teknologi untuk saling berinteraksi dengan sesamanya dan mencari pribadi yang sama dengan mereka. Dengan menggunakan aplikasi media sosial yang ada mereka dapat saling berinteraksi satu sama lain. Beberapa media sosial yang populer digunakan oleh kaum gay di Indonesia yaitu *Grindr*, *Scruff*, *Bender*, *Planet Romoe*, *Gaydar* dan *Moovz*^[6]. Aplikasi Media sosial GROWLr hadir dengan fungsi yang lebih spesifik, selain digunakan oleh para kaum gay, media sosial ini hadir sebagai media sosial untuk menampung para gay yang bertubuh besar atau yang disebut dengan istilah *gay bears*. Media sosial GROWLr hadir sebagai wadah untuk para kaum gay yang berbadan besar karena secara kehidupan nyata, orang bertubuh besar atau gemuk merasa kurang percaya diri ketika harus tampil di depan umum.

Penggunaan media sosial GROWLr tidak berbeda jauh dengan media sosial lainnya, pengguna dapat mengirim pesan pada pengguna GROWLr lainnya dan dapat memulai perbincangan satu sama lain sehingga dapat membentuk terjadinya interaksi sosial karena syarat terjadinya interaksi sosial yaitu komunikasi dan kontak sosial. Perkembangan media sosial khusus gay menjadi ketertarikan tersendiri bagi penulis untuk melakukan penelitian yang berhubungan langsung dengan pengguna media sosial untuk kaum gay yang berbadan besar yaitu media sosial GROWLr. Oleh karena itu, peneliti hendak mengangkat penelitian yang berjudul “ANALISIS INTERAKSI SOSIAL KAUM GAY PADA MEDIA SOSIAL GROWLr (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA PENGGUNA GROWLr)”

Fokus Penelitian

Fokus masalah dalam penelitian ini secara umum adalah : Bagaimana interaksi sosial yang terjalin pada para pengguna GROWLr?

Kemudian agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti mengidentifikasi pokok permasalahan yang akan diteliti. Adapun fokus penelitian secara khusus yaitu :

1. Bagaimana motif penggunaan GROWLr bagi kaum gay?
2. Bagaimana struktur bahasa yang digunakan kaum gay saat berkomunikasi pada media sosial GROWLr?

Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui proses interaksi sosial yang terjalin antar komunitas gay pada media sosial GROWLr. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan mengenai motif penggunaan GROWLr bagi kaum gay.
2. Untuk memahami struktur bahasa yang digunakan kaum gay saat berkomunikasi pada media sosial GROWLr.

Metodologi Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono^[13] penelitian kualitatif adalah metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dalam hal penelitian ini yang dilakukan yaitu berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial kaum gay pada media sosial GROWLr.

Setelah menentukan metode penelitian, peneliti menggunakan pendekatan studi etnografi virtual. Metode etnografi virtual dikembangkan oleh Christine Hine^[5] yang bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai interaksi objek dalam dunia virtual. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual karena peneliti melakukan penelitian dalam dunia virtual, dengan melakukan wawancara secara *online* dan *offline* mengingat untuk kepastian identitas informan harus benar-benar mendukung penelitian ini dan untuk menghindari ketidakpastian identitas di dunia maya.

2. DASAR TEORI

Komunikasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori komunikasi sebagai salah satu landasan dalam melakukan penelitian ini. Seperti yang kita ketahui bahwa komunikasi merupakan salah satu kegiatan yang terlepas dari kehidupan manusia. Untuk saling berinteraksi manusia pun membutuhkan adanya komunikasi.

Menurut Mulyana^[11] secara harafiah kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti "sama", *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama.

Definisi lain dari komunikasi dikemukakan oleh Carl I. Hovland dalam Mulyana^[11] Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (*komunikate*)".

Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena tanpa interaksi sosial, tak mungkin ada kehidupan bersama karena interaksi sosial atau dapat juga dinamakan sebagai proses sosial, merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Haryanto dan Nugrohad^[4] menyatakan bahwa apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Saling tegur menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi juga merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Selain itu, menurut Adang dan Anwar^[2] bahwa suatu interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat berikut ini, yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

Menurut Adang dan Anwar^[2] bentuk interaksi sosial terbagi atas dua yaitu berdasarkan jumlah pelakunya dan berdasarkan proses terjadinya . Berikut ini adalah bentuk interaksi sosial berdasarkan jumlah pelakunya :

- 1) Interaksi antara individu dan individu yaitu dimana individu yang satu memberikan stimulus pada individu lainnya.
- 2) Interaksi antara individu dengan kelompok yaitu bentuk interaksi yang berlangsung antara individu dengan kelompok
- 3) Interaksi kelompok dan kelompok bentuk interaksi yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain

Bentuk interaksi menurut proses terjadinya :

- 1) Imitasi adalah pembentukan nilai melalui meniru cara-cara orang lain
- 2) Sugesti merupakan bentuk interaksi yang dapat diberikan dari seorang individu pada kelompok maupun dari kelompok kepada kelompok kepada individu
- 3) Identifikasi adalah menirukan dirinya menjadi sama dengan orang yang ditirunya
- 4) Motivasi merupakan bentuk interaksi sosial yang diberikan dari seorang individu pada kelompok
- 5) empati merupakan perasaan yang disampaikan pada individu atau kelompok pada saat-saat tertentu

Interaksi Simbolik

Interaksi Simbolik didasarkan pada ide-ide dan hubungannya dengan masyarakat. Tiap orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna tersebut diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri atau pikiran pribadinya. La Rossa dan Reitzes dalam West dan Turner^[15] menyatakan bahwa ada tiga tema besar yang mendasari interaksi simbolik yaitu pentingnya makna, pentingnya konsep diri dan hubungan antar individu dan masyarakat.

Awal perkembangan interaksionisme simbolis dapat dibagi menjadi dua aliran yaitu aliran Chicago yang dikembangkan oleh Herbert Blumer untuk melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh George Herbert Mead dan aliran Iowa yang dikembangkan oleh Manford Kuhn. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aliran atau mazhab Chicago. Konsep yang dikembangkan oleh Blumer dalam teori interaksionisme simbolik yaitu tentang *meaning, language, dan society*. Menurut Griffin^[3] premis ini bertujuan untuk menyimpulkan mengenai penciptaan diri seseorang dan sosialisasi pada komunitas yang besar.

- *Meaning* merupakan dasar bagi kita semua untuk bertindak terhadap sesuatu
- *Language*, makna yang tumbuh dalam interaksi sosial menggunakan bahasa. Penamaan simbolis dasar bagi kelompok sosial. Perluasan pengetahuan pada hakikatnya merupakan perluasan penamaan. Griffin menyatakan bahwa makna tidak melekat pada objek tetapi makna dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, sehingga terbentuklah istilah interaksionisme simbolik.
- *Thought* atau disebut juga "*mindng*" merupakan interpretasi individu atas simbol yang dimodifikasi melalui proses berpikir seseorang. *Minding* merupakan refleksi sejenak untuk berpikir ulang. *Thought* merupakan percakapan mental yang membutuhkan *role taking* dengan mengambil sudut pandang orang lain.

Motif

Motif menurut Ahmadi^[1] adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respons atau suatu himpunan respons dengan keadaan dorongan tertentu. Rakhmat membagi motif ke dalam dua bentuk yaitu motif biologis dan motif sosiogenis. Motif biologis merupakan faktor-faktor biologis yang mendorong kebutuhan manusia seperti rasa lapar dan haus sedangkan motif sosiogenis adalah motif sekunder yang tumbuh dalam diri manusia berdasarkan hubungan individu dengan lingkungan, motif sosiogenesis terbagi atas motif ingin tahu, motif kompetensi, motif cinta, kebutuhan akan nilai dan kebutuhan pemenuhan diri.

3. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data wawancara dan observasi secara *online* dan *offline*. pengumpulan data secara *online* yaitu dengan mewawancarai informan melalui media sosial GROWLr dengan melakukan chatting kepada informan dan observasi *online* dimana peneliti mengunggah lalu menggunakan media sosial GROWLr untuk melihat aktivitas di dalam media sosial tersebut, dan untuk melengkapi data mengenai kehidupan kaum gay dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara terhadap Ibu Dewi Widayanti, S.Psi, Psi selaku psikolog. Selain itu, untuk pengumpulan data secara *offline* yaitu wawancara dengan bertatap muka langsung kepada ketiga informan yang sama pada saat wawancara secara *online* dan observasi *offline* yaitu dengan melihat setiap aktivitas yang dilakukan informan ketika peneliti sedang berkumpul dengan informan.

Informan dalam penelitian berjumlah tiga orang, ketiga orang informan ini tidak mengizinkan data aslinya untuk di sebutkan didalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti menggunakan inisial sesuai kesepakatan dari para informan, yaitu :

1. UD (22 tahun, Mahasiswa)
2. VG (21 tahun. Karyawan Distro)
3. FY (24 tahun, Mahasiswa)

Proses interaksi sosial dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Interaksi yang terjadi dalam penelitian ini adalah interaksi sosial di dalam media sosial yaitu GROWLr. GROWLr merupakan media sosial yang dikhususkan untuk lelaki penyuka sesama jenis yang bertubuh besar. Dari teori diatas dapat dikatakan bahwa bhubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh ketiga informan tersebut dengan para pengguna GROWLr lainnya merupakan suatu bentuk interaksi sosial karena telah memenuhi syarat-syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial yang dilakukan antara orang perorangan melalui media sosial GROWLr menggunakan perangkat komunikasi yang mereka miliki melalui tindakan saling menyapa dan juga adanya komunikasi yang terjadi untuk mencapai suatu tujuan tertentu yaitu ingin mendapatkan pasangan dan menambah teman., seperti yang dinyatakan oleh Adang dan Anwar^[2] bahwa suatu interaksi sosial dapat terjadi apabila adanya kontak sosial dan komunikasi.

Selain itu, menurut Ibu Dewi Widayanti yang merupakan seorang Psikolog, menyatakan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas gay dengan manusia normal pada umumnya tidak memiliki perbedaan atau dapat dikatakan bahwa interaksi dan komunikasi yang terjadi cenderung sama satu sama lain tetapi yang membedakan adalah interaksi yang terjalin antar lelaki dengan lelaki yang mana dalam interaksi tersebut lebih melibatkan masalah emosional sehingga dalam interaksi yang mereka lakukan terdapat perasaan cinta, cemburu, rasa saling memiliki dan rasa takut kehilangan

Selain proses interaksi sosial yang terjalin antar pengguna GROWLr, terdapat juga motif penggunaan GROWLr bagi para kaum gay, seperti yang dinyatakan oleh Ahmadi^[1] bahwa motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan, yang berarti bahwa para kaum gay menggunakan media sosial GROWLr karena adanya dorongan dalam diri mereka untuk mencapai suatu tujuan tertentu berdasarakan penelitian yang telah dilakukan kepada ketiga informan terdapat motif sosiogenis yang menjadi pendorong kaum gay untuk menggunakan media sosial GROWLr, motif sosiogenis merupakan motif-motif yang dipelajari orang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang. Adapun motif sosiogenesis menurut Rakhmat^[12] berdasarkan hasil penelitian ini adalah :

1. Adanya keinginan untuk mencari tahu (Motif ingin tahu)
2. Adanya keinginan untuk dicintai dan mencintai (Motif cinta)
3. Adanya keinginan untuk menambah relasi dengan lingkungan sekitar mereka (Kebutuhan akan pemenuhan diri)

Informan pertama yaitu UD yang memilih menggunakan media sosial GROWLr sebagai media untuk berinteraksi karena dirinya ingin menambah teman dan pasangan, begitu juga informan selanjutnya yaitu FY yang mengaku bahwa dirinya menggunakan media sosial GROWLr karena ingin mendapatkan pasangan atau kenalan yang lebih dan hal yang tidak berbeda jauh juga diungkapkan oleh VG yang menggunakan media sosial GROWLr karena ingin menambah teman.

Dalam penelitian ini peneliti juga mendapatkan hasil dari wawancara ketiga informan yang menjelaskan mengenai struktur bahasa atau istilah khusus yang digunakan oleh para kaum gay dalam berkomunikasi pada media sosial GROWLr. Kuswarno^[8] mengungkapkan bahwa interaksi simbolik dalam pembahasannya telah berhasil membuktikan hubungan antar bahasa dan komunikasi. Ibu Dewi Widayanti juga menambahkan bahwa kita sebagai orang awam tidak dapat menilai seorang lelaki bahwa dia adalah seorang gay melalui penampilan secara kasat mata tetapi kita dapat melihat melalui cara orang tersebut bertutur kata saat berbicara dengan lelaki lainnya. Berikut ini adalah bahasa atau istilah yang sering digunakan oleh para kaum gay yang menggunakan media sosial GROWLr saat berinteraksi :

1. *Top* yang diartikan sebagai lelaki yang berperilaku maskulin saat menjalin hubungan sesama jenis
2. *Bottom* yang diartikan sebagai lelaki yang berperilaku feminime saat menjalin hubungan sesama jenis
3. *Verse* yang diartikan sebagai lelaki yang dapat berperilaku atau memiliki role *bottom* dan *top* saat menjalin hubungan sesama jenis
4. *Discreet* yaitu merahasiakan hubungan sesama jenis yang sedang mereka jalani dari orang-orang sekitar mereka
5. *Have fun* yaitu melakukan hubungan seks dengan lelaki penyuka sesama jenis
6. *Bear* yaitu ditujukan kepada lelaki penyuka sesama jenis yang berbadan besar atau dapat dikatakan juga sebagai *gay bear*.

Istilah –istilah tersebut merupakan kata yang biasa digunakan oleh para kaum gay untuk bisa mengetahui mengenai status atau *role* dari pasangan *chatting* mereka atau lawan bicara mereka ketika berinteraksi di media sosial GROWLr. Istilah *Top*, *Bottom*, *Verse*, dan *Bear* adalah sebuah istilah yang digunakan kaum gay untuk melambangkan jati diri mereka berposisi sebagai siapa pada saat menjalin hubungan sesama jenis, istilah *Discreet* merupakan kata yang berarti merahasiakan hubungan sesama jenis dari lingkungan sekitar dan istilah *Have Fun* yang berarti melakukan hubungan badan atau hubungan seks dengan pasangan (lelaki penyuka sesama jenis).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan dalam skripsi ini, yang menyangkut tentang “Analisis Interaksi Sosial Kaum Gay Pada Media Sosial GROWLr” maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang sesuai dengan fokus dalam penelitian ini, yaitu :

- Interaksi sosial yang terjalin antar kaum gay dalam media sosial GROWLr adalah bahwa kaum gay menggunakan media sosial GROWLr sebagai media untuk berinteraksi dengan sesamanya memiliki motif untuk mendapatkan pasangan dan menambah relasi atau hubungan pertemanan karena seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Dewi Widayanti sebagai seorang Psikolog dan informan pendukung dalam penelitian ini, bahwa penggunaan media sosial dikalangan kaum gay merupakan suatu hal yang mempermudah mereka untuk membentuk suatu jaringan dan menemukan satu sama lain untuk saling berinteraksi. Dan juga interaksi yang terjalin dalam kaum gay tidak memiliki perbedaan dengan interaksi yang terjalin antar kaum gay terhadap individu normal lainnya.
- Struktur bahasa yang digunakan untuk berinteraksi merupakan suatu istilah berupa kata-kata dan bahasa yang hanya komunitas gay itu sendiri yang dapat memahami arti dari istilah tersebut seperti *top*, *bottom*, *verse*, *discreet*, *have fun* dan *bear*. Yang mana arti dari istilah tersebut adalah merujuk pada role.

Selain itu juga, setelah melewati tahap perkenalan seperti saling menyapa dan menanyakan identitas satu sama lain pada media sosial GROWLr para kaum gay pengguna media sosial GROWLr kemudian akan meminta *instant messaging* lainnya ataupun nomor telepon untuk dapat lebih saling mengenal karena dengan memiliki media sosial atau aplikasi *chatting* lainnya maka para kaum gay tersebut dapat melakukan hubungan komunikasi yang lebih intens. Peneliti berharap agar kiranya penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian

berikutnya yang memiliki tema yang sama mengenai kehidupan kaum gay dan juga untuk terus mengembangkan metode penelitian etnografi virtual agar dapat membuka ranah penelitian mengenai etnografi virtual sehingga dapat dikaji secara lebih umum.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abu Ahmad, Haji. (2009). *Psikologi Sosial*, Jakarta : Rineka Cipta
- [2] Anwar, Yesmil dan Adang. (2013). *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung : PT. Refika Aditama
- [3] Griffin, EM. (2006). *A First Look At Communication Theory*. Singapore :
Mc Graw-Hill
- [4] Haryanto, Dany dan G. Edwi Nugrohadhi. (2011). *Pengantar Sosiologi Dasar*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya
- [5] Hine, Christine. (2000). *Virtual Ethnography*. SAGE PublicatIOns Ltd
- [6] Husada, T.R. (2014), *Daftar Aplikasi Gay Terpopuler di Indonesia*. Diakses pada id.techniasia.com (27 November 2014, 14:00 WIB)
- [7] Kemkominfo : *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. Diakses pada kemkominfo.go.id (27 November 2014, 12:00 WIB)
- [8] Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi Pengantar dan Contoh Penelitiannya*, Widaya Padajajaran : Bandung.
- [9] Laporan LGBT Nasional Indonesia - Hidup Sebagai LGBT di Asia
- [10] Mufid, Muh. (2009). *Etika Filsafat Komunikasi*, Jakarta : Kencana
- [11] Mulyana, Deddy. (2007). *Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- [12] Rakhmat, Jalaluddin. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [13] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [14] Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta
- [15] West, Richard dan Lynn Turner. (2011). *Pengantar Teori Komunikasi Edisi 3 Analisis dan Aplikasi Buku 1*, Jakarta : Salemba Humanika