Homoseksual

Kartono[10] mendefinisikan homoseksual sebagai relasi seksual dengan jenis yang sama atau rasa ketertarikan dan mencintai jenis kelamin yang sama. Sementara itu PPDGJ II (Depkes.RI,1983)[10] mendefinisikan homoseksual sebagai suatu bentuk makna rasa ketertarikan perasaan (kasih sayang, hubungan emosional, dan atau secara erotik), baik secara ekslusif terhadap orang-orang yang berjenis kelamin sama, dengan atau tanpa hubungan fisik.

Computer Mediated Communication

Menurut Herring[11] CMC adaah komunikasi yang mengambil tempat diantara manusia melalui instrumen-instrumen komputer, yang kemudian ditambahkan oleh John December yang mengatakan bahwa CMC merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan seseorang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan.

---

3. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menjadikan para kaum gay yang berinteraksi pada aplikasi *Jack'D* sebagai subjek dari objek penelitian yakni Pola Interaksi Sosial. Jika dikaitkan dengan teori yang peneliti gunakan yakni interaksi sosial setelah melalui proses observasi serta hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa aktivitas yang terjadi pada aplikasi *Jack'D* dapat dikatakan sebagai suatu interaksi sosial dengan melihat syarat interaksi sosial sebagai patokannya, yaitu: 1) Adanya kontak sosial serta 2) Adanya Komunikasi sepenuhnya terjadi dalam aplikasi *Jack'D*.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan faktor-faktor yang mendasari para kaum gay melakukan interaksi dalam aplikasi *Jack'D* antara lain; (1) Sugesti - Sugesti ini tergambarkan dalam hasil penelitian melalui wawancara dari ketiga informan terkait motif yang dimiliki. Sebagai contoh Informan AA dan juga AR yang berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa tujuan mereka menggunakan aplikasi *Jack'D* adalah untuk aktivitas seks yang pada dasarnya berkaitan dengan hasrat emosi seksual. Adanya hasrat menyalurkan nafsu biologis tersebut menurut mereka akan dapat tersalurkan manakala melakukan interaksi dengan kaum gay lain pada aplikasi *Jack'D* melalui kegiatan seksual berhubungan badan. (2) Simpati - Keinginan untuk memahami pihak lain tersebut juga ikut tergambarkan dalam hasil penelitian yang peneliti temukan selama proses wawancara, seperti halnya yang terjadi pada ketiga informan yang mengaku sebelum berinteraksi terlebih dahulu mereka akan memahami user yang diajak berkomunikasi sebelum melanjutkan ketahapan bertemu secara langsung.

Selama proses penelitian termasuk observasi dan juga wawancara menemukan bahwa kedua jenis bentuk interaksi tersebut ikut pula terjadi dalam proses interaksi antara kaum gay dalam aplikasi *Jack'D*. Proses sosial *Asosiatif* tergambarkan pada bentuk hubungan kontak sosial yang terjadi seperti keputusan untuk bertemu dan melakukan kesepakatan yang dicapai pada saat berkomunikasi secara virtual di *Jack'D* seperti melakukan hubungan seksual ataupun pergi untuk menonton film dibioskip, *dinner* dan lain sebagainya. Ketiga informan yang menjadi subjek penelitian pun mengungkapkan bahwa aktivitas-aktivitas bertemu secara *face-to-face* telah beberapa kali mereka lakukan. Aktivitas-aktivitas tersebut pun berbeda satu sama lain tergantung kepada tujuan yang hendak di capai, seperti untuk informan AA dan juga AR yang ingin mendapatkan kepuasan seksual, ataupun juga LT yang ingin mendapatkan pasangan baru melalui *Jack'D*. Meskipun demikian, nyatanya tidak semua sesuai dengan harapan mereka. Ketidak sesuaian dengan harapan ini pada akhirnya mampu menghasilkan bentuk interaksi yang kedua yakni *Disosiatif*.

Proses komunikasi yang terjadi pada aplikasi bersifat interaksional. Model komunikasi dari Schram ini menganggap komunikasi sebagai interaksi dengan kedua pihak yang menyandi, menafsirkan, menyandi balik, mentransmisikan, dan menerima sinyal. Hal ini tergambarkan pula dalam hasil wawancara yang peneliti peroleh. Komunikasi yang terjadi

tidaklah berbeda dengan proses komunikasi pada umumnya, yang membedakan adalah dari segi medium penyampaian pesan serta tujuan, faktor, dan dampak yang dirasakan.

1. Proses berkomunikasi oleh sumber. Proses komunikasi oleh sumber didasari oleh *idea* atau motif yang dimiliki. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan beberapa motif yang menjadi landasan para informan dalam berkomunikasi diantaranya, keinginan untuk menambah teman, melakukan aktivitas seksual dengan pengguna lain serta menemukan pasangan.

2. Dalam penciptaan pesan yang dilakukan oleh sumber, peneliti menemukan bahwa motif yang dimiliki menjadi penentu pesan yang hendak disampaikan. Sebagai contoh AA dan AR yang memiliki motif untuk menemukan *partner sex* maka dalam menciptakan pesan yang hendak dikirim, mereka akan memfokuskan isi pesan berkaitan dengan *profile user* yang hendak diajak berinteraksi. Adapun beberapa isi pesan yang biasa disampaikan selain identitas secara general seperti nama, tinggal dimana, ataupun info kontak (nomor telfon / id *chat platform* lain) ternyata ada pula pesan yang sifatnya mengandung istilah-istilah khusus. Beberapa istilah khusus yang terdapat dalam pertukaran pesan yang terjadi antara kaum gay pada aplikasi *Jack'D* antara lain *Top, Bottom, Vers, Role, One Night Stand, Fuckbuddy, Escort* serta *fun*.

3. Sebagaimana ketiga informan kengemukakan bahwa mereka terlebih dahulu akan memperhatikan *profile* khususnya *profile picture* yang mengindikasikan kesesuaian kriteria berdasarkan fisik. Namun nyatanya kriteria fisik juga tidak selalu menjadi faktor utama. Seperti halnya AR yang mengatakan bahwa ketika hasrat untuk menyalurkan nafsu muncul dan terdapat pengguna yang mampu mewadahi hal tersebut maka dirinya tidak ragu secara *to the point* untuk melakukan interaksi dan mengajak melakukan hubungan badan. Berbeda dengan AR, LT yang memiliki orientasi untuk menemukan pasangan justru mengatakan bahwa faktor kesamaan motif serta kenyamanan juga ikut menjadi penentu bagi dirinya dalam bersikap menyampaikan pesan.

4. Pada saat melakukan wawancara peneliti menemukan bahwa tidak jarang terdapat salah pemaknaan ditemui oleh para informan. Seperti halnya AA yang mengaku merasa kurang nyaman jika langsung diajak untuk melakukan hubungan seksual tanpa ada nya *intro* percakapan terlebih dahulu, ataupun LT yang mengaku memiliki *role bottom* tidak jarang salah memaknai *role* dari pihak yang di ajak ketemuan hanya karena foto yang tampak maskulin. Sementara AR sebagai pengguna terlama jika dibandingkan dengan informan lain mengaku bahwa dirinya belum pernah menemukan kesalahan pemaknaan. Proses pemaknaan sendiri juga penulis dapatkan mayoritas berlangsung positif hal ini terkait dengan umpan/f*eedback* yang dirasakan oleh para informan pada saat berinteraksi.

5. Umpan Balik / Feedback yang para informan nyatakan kepada peneliti sebagai hasil penelitian mayoritas mengindisikan sifat positif yang terwujudkan dalam bentuk kesedian dari kedua belah pihak untuk melakukan pertemuan secara *face-to-face* yang terjalin antara para kaum gay dalam hal ini informan penelitian, hal ini menandakan bahwa pesan yang disampaikan dapat dimaknai sama . Meskipun demikian ketiga informan juga mengaku mendapatkan umpan yang kurang menyenangkan terkait keaslian identitas profile yang dimiliki oleh pihak yang diajak untuk melakukan kontak secara langsung yang kemudian dinilai sebagai *noise* penghambat bagi mereka. Selain umpan balik merasa ditipu, para informan juga mengemukakan bahwa tidak jarang mendapatkan penolakan dari sosok yang mereka sukai dalam bentuk pesan yang tidak terbalaskan.

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan kontak sosial yang terjadi peneliti menemukan bahwa:

1. Kontak sosial yang terjadi antara para kaum gay pada aplikasi *Jack'D* pada dasarnya berlangsung positif dikarenakan berdasarkan keterangan para informan, kontak sosial sudah beberapa kali dilakukan dalam bentuk pertemuan secara langsung. Hal tersebut menandakan bahwa dalam proses komunikasi melalui perantara aplikasi *Jack'D* para kaum gay dalam hal ini informan jarang menemui hambatan, sebagai mana dijelaskan juga oleh ketiganya. Dengan demikian, kontak sosial yang terjadi mampu mengarah ke dalam bentuk sosial yang sifatnya *Asosiatif* dalam arti tercipta kesepakatan untuk mencapai tujuan bersama yang hendak dicapai. Namun, lebih lanjut lagi tidak jarang pula para informan mengakui mereka juga menemui perasaan tidak menyenangkan yang dianggap oleh mereka sebagai hambatan yakni keberadaan orang-orang yang meggunakan identias palsu khususnya foto dalam berkomunikasi yang mereka anggap sebagai gangguan (*noise*). Dan berdasarkan pengakuan para informan manakala mereka menemukan hal demikian, tidak jarang membuat mereka memilih untuk tidak melanjutkan kontak sosial.
2. Dalam proses wawancara juga peneliti menanyakan respon para kaum gay jika suatu ketika bertemu kembali dengan orang yang telah diajak melakukan kontak sosial. Bagi AR dan juga AA yang memiliki motif untuk mendapatkan relasi seksual nyatanya mereka mengaku untuk bersikap biasa saja atau berpura-pura tidak tidak terjadi apa-apa. Hal tersebut kembali lagi kepada definisi aktivitas kontak sosial mereka yang disebut denga *One Night Stand* yang berarti aktivitas seksual yang mereka lakukan hanyalah untuk kesenangan sementara tanpa adanya lanjutan hubungan ataupun ikatan diantara pelakunya. Namun berbeda dengan LT yang mengatakan bahwa sikapnya paska-kontak sosial terjadi bersifat relatif dalam artian, LT yang mencari pasangan berdasarkan kriteria dalam berinteraksi mengaku apabila orang nya memiliki tampang yang bagus maka dirinya akan mencoba untuk melakukan kontak yang lebih lanjut
3. Terkait dengan hasil kontak sosial yang positif maupun negatif, peneliti menemukan bahwa terdapat rasa jenuh dan rasa ingin menyudahi menggunakan aplikasi *Jack'D* pada diri informan. Khususnya LT yang mengaku kecewa dengan realita yang dirinya temukan. LT yang berorientasi mendapatkan pacar nyatanya mayoritas berinteraksi dengan orang dan diajak untuk melakukan hubungan seks semata. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan AA dan juga AR yang mengatakan bahwa pada dasarnya interaksi dalam aplikasi *Jack'D* hanya untuk tujuan seks semata, jikalau seseorang ingin mendapatkan pacar atau bentuk hubungan yang bersih dari unsur hubungan badan maka disarankan untuk tidak menggunakan *Jack'D* sebagai perantaranya.

---

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah peneliti jabarkan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa interaksi sosial yang terjalin antar kaum gay dalam media sosial *Jack'D* adalah kaum gay yang menggunakan media sosial *Jack'D* sebagai media untuk membangun interaksi sosial sesama kaum gay pada dasarnya tidak berbeda jauh dengan penggunaan sosial media lainnya. Dalam menggunakan aplikasi sosial media yang berbasis *GPS* tersebut terdapat unsur komunikasi serta kontak sosial yang menjadi syarat terjalinnya suatu interaksi menurut Soekanto.

1. Untuk proses komunikasi pada dasarnya tidak berbeda jauh dengan proses komunikasi pada umumnya, yakni dimulai dari proses penciptaan pesan oleh komunikator berdasarkan tujuan yang disampaikan melalui medium sosial media *Jack'D*. Pesan yang disampaikan pun juga memiliki istilah-istilah khusus seperti *Top, Bottom, Vers, Fun, Fuckbuddy, One Night Stand*, sebagai bahasa tulisan yang paling sering dipertukarkan. Serta dalam penyampaian pesan dan juga pemberian atau penerimaan umpan balik terdapat faktor yang mempengaruhi yakni terkait kriteria yang dimiliki oleh masing-masing individu gay.

2. Dampak sosial yang dirasakan oleh para individu gay dalam hal ini informan adalah bahwa kontak sosial dapat terjalin melalui aplikasi *Jack'D*. Namun terkait sikap pasca melakukan kontak sosial, serta intensitas dan kesesuaian tujuan dengan kontak sosial yang dirasakan terdapat pula faktor yang mempengaruhi sehingga tidak selamanya kontak sosial yang terjadi dapat mengarah kedalam bentuk interaksi sosial yang positif melainkan juga negatif.

DAFTAR PUSTAKA

[1]*http://bebmen.com/4027/statistic-internet-sosial-media-dan-mobile-di-indonesia.html* diakses pada tanggal 3 Desember 2014

[2]http://www.voaindonesia.com/content/indonesia-termasuk-paling-tidak-toleran-terhadap-homoseksualitas/1675468.html diakses pada tanggal 5 April 2015

[3]Bungin, H. M. Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta. Kencana Prenama Media.

[4]Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitan Kualitatif "Edisi Revisi"*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

[5]Mulyana, Deddy. (2010). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung. Remaja Rosda Karya.

[6]Komala, Lukiati. (2009). Ilmu Komunikasi Perspektif, Proses dan Konteks. Bandung. Widya Padjajaran.

[7] Soekanto, Soerjono. (2014). Sosiologi Suatu Pengantar "Edisi Revisi". Jakarta. Rajawali Pers.

[8]Parlina, Rizky Zulaikha, *Interaksi Sosial dalam Keluarga yang Berpoligami (Studi Kasus: Pada Sepuluh Keluarga Poligami di kota Medan).* Skirpsi pada Universitas Sumatera Utara

[9]Oktivan, Neal. (2014). *Pengaruh Media Promosi Online Youtube Terhadap Keputusan Audience Dalam Menonton Film di Kota Bandung*. Skripsi pada Telkom University.

[10]Okdinata. (2009). *Religiusitas Kaum Homoseks (Studi Kasus Tentang Dinamika Psikologis Keberagaman Gay*. Skripsi pada UIN Sunan Kaliga.

[11]Putri, Dibyareswari U. (2012). *Peran Media Baru Dalam Membentuk Gerakan Sosial.* Skripsi pada Universitas Indonesia.

Homoseksual

Kartono[10] mendefinisikan homoseksual sebagai relasi seksual dengan jenis yang sama atau rasa ketertarikan dan mencintai jenis kelamin yang sama. Sementara itu PPDGJ II (Depkes.RI,1983)[10] mendefinisikan homoseksual sebagai suatu bentuk makna rasa ketertarikan perasaan (kasih sayang, hubungan emosional, dan atau secara erotik), baik secara ekslusif terhadap orang-orang yang berjenis kelamin sama, dengan atau tanpa hubungan fisik.

Computer Mediated Communication

Menurut Herring[11] CMC adaah komunikasi yang mengambil tempat diantara manusia melalui instrumen-instrumen komputer, yang kemudian ditambahkan oleh John December yang mengatakan bahwa CMC merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan seseorang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan.

---

3. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menjadikan para kaum gay yang berinteraksi pada aplikasi *Jack'D* sebagai subjek dari objek penelitian yakni Pola Interaksi Sosial. Jika dikaitkan dengan teori yang peneliti gunakan yakni interaksi sosial setelah melalui proses observasi serta hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa aktivitas yang terjadi pada aplikasi *Jack'D* dapat dikatakan sebagai suatu interaksi sosial dengan melihat syarat interaksi sosial sebagai patokannya, yaitu: 1) Adanya kontak sosial serta 2) Adanya Komunikasi sepenuhnya terjadi dalam aplikasi *Jack'D*.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan faktor-faktor yang mendasari para kaum gay melakukan interaksi dalam aplikasi *Jack'D* antara lain; (1) Sugesti - Sugesti ini tergambarkan dalam hasil penelitian melalui wawancara dari ketiga informan terkait motif yang dimiliki. Sebagai contoh Informan AA dan juga AR yang berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa tujuan mereka menggunakan aplikasi *Jack'D* adalah untuk aktivitas seks yang pada dasarnya berkaitan dengan hasrat emosi seksual. Adanya hasrat menyalurkan nafsu biologis tersebut menurut mereka akan dapat tersalurkan manakala melakukan interaksi dengan kaum gay lain pada aplikasi *Jack'D* melalui kegiatan seksual berhubungan badan. (2) Simpati - Keinginan untuk memahami pihak lain tersebut juga ikut tergambarkan dalam hasil penelitian yang peneliti temukan selama proses wawancara, seperti halnya yang terjadi pada ketiga informan yang mengaku sebelum berinteraksi terlebih dahulu mereka akan memahami user yang diajak berkomunikasi sebelum melanjutkan ketahapan bertemu secara langsung.

Selama proses penelitian termasuk observasi dan juga wawancara menemukan bahwa kedua jenis bentuk interaksi tersebut ikut pula terjadi dalam proses interaksi antara kaum gay dalam aplikasi *Jack'D*. Proses sosial *Asosiatif* tergambarkan pada bentuk hubungan kontak sosial yang terjadi seperti keputusan untuk bertemu dan melakukan kesepakatan yang dicapai pada saat berkomunikasi secara virtual di *Jack'D* seperti melakukan hubungan seksual ataupun pergi untuk menonton film dibioskip, *dinner* dan lain sebagainya. Ketiga informan yang menjadi subjek penelitian pun mengungkapkan bahwa aktivitas-aktivitas bertemu secara *face-to-face* telah beberapa kali mereka lakukan. Aktivitas-aktivitas tersebut pun berbeda satu sama lain tergantung kepada tujuan yang hendak di capai, seperti untuk informan AA dan juga AR yang ingin mendapatkan kepuasan seksual, ataupun juga LT yang ingin mendapatkan pasangan baru melalui *Jack'D*. Meskipun demikian, nyatanya tidak semua sesuai dengan harapan mereka. Ketidak sesuaian dengan harapan ini pada akhirnya mampu menghasilkan bentuk interaksi yang kedua yakni *Disosiatif*.

Proses komunikasi yang terjadi pada aplikasi bersifat interaksional. Model komunikasi dari Schram ini menganggap komunikasi sebagai interaksi dengan kedua pihak yang menyandi, menafsirkan, menyandi balik, mentransmisikan, dan menerima sinyal. Hal ini tergambarkan pula dalam hasil wawancara yang peneliti peroleh. Komunikasi yang terjadi

Interaksi Sosial

Gillin dan Gillin[7] memaparkan bahwa Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Sementara itu Alvin dan Helen Gouldner[8] interaksi adalah suatu aksi diantara orang-orang, jadi tidak memperdulikan secara berhadapan muka secara langsung ataukah melalui simbol-simbol seperti bahasa, tulisan yang disampaikan dari jarak ribuan kilometer jauhnya. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu bentuk hubungan dinamis yang terjalin baik secara langsung atau dengan perantara melalu simbol baik lisan ataupun tulisan. Sementari itu, Soekanto[7] menjelaskan terdapat 4 faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial yakni: (1) *Imitasi* (2) *Sugesti* (3) *Identifikasi* (4) *Simpati.*

Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Lebih lanjut lagi Soekanto[7] memamparkan bahwa terdapat dua syarat utama terjadinya suatu interaksi sosial yakni (1) Adanya Kontak Sosial dan (2) Adanya Komunikasi. Secara fisik kontak baru dapat terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, oleh karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya, dengan cara berbicara dengan pihak tersebut. Apabila dengan perkembangan teknologi dewasa ini orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegrap, radio, surat dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Sedangkan arti penting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku oran lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin di sampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut

Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Gillin dan Gillin[7] menjelaskan bahwa terdapat 2 golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial yakni (1) *Asosiatif* dan (2) *Disosiatif.* Asosiatif dalah sebuah proses yang terjadi saling pengetian dan kerja sama timbal balik antara orang per orang atau kelompok satu dengan lainnya, dimana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama. Sedangkan disosiatif Merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial diantara mereka pada satu masyarakat. Oposisi diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau norma dan nilai yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan

New Media

Vivian[8] menjelaskan media baru atau *new media* merupakan istilah yang dipakai untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Media baru yang memiliki ciri tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan kabel dan telepon satelit yang menghubungkan computer.

Sosial Media

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein[9] mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok apilkasi berbasis internet yang membangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content.*

daripada pengguna yang lebih spesifik dan jelas serta pengguna dapat menggunakan tiga foto dalam *profile* yang sifatnya *visible* untuk lebih menarik perhatian dari pengguna lain serta dua foto yang sifatnya *private*. Kehadiran Jejaring Sosial yang sifatnya melayani komunitas ini sangatlah menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti terkait interaksi sosial serta proses komunikasi yang terjadi didalamnya

Fokus Penelitian

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah "Bagaimana Proses Komunikasi serta Dampak yang diberikan oleh Aplikasi *Jack'D* terkait interaksi sosial yang terjalin antar sesama Pria Homoseksual pada aplikasi *Jack'D*"

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah Bagaimana Proses Komunikasi yang terjadi serta Dampak yang diberikan oleh Aplikasi *Jack'D* terkait interaksi sosial yang terjalin antar sesama Pria Homoseksual pada aplikasi *Jack'D*

Metodologi Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong[4] penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah yang mana dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan pendekatan studi *Virtual Etnografi*.

---

2. DASAR TEORI

Komunikasi

Mulyana[5] menjelaskan bahwa kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti "sama", *communico, communication,* atau *communicare,* yang berarti "membuat sama" (to make common). Kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (*community*). Berdasarkan hal tersebut penulis melihat komunitas ataupun suatu kaum dalam hal ini kaum *homoseksual* yang menjadi objek penelitian penulis tidaklah dapat terpisahkan dari yang namanya komunikasi. Sementara itu Komala[6] mendefinisikan. Komunikasi sebagai suatu interaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangung hubungan antarsesama (2) melalui pertukaran informasi (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain (4) serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Berdasarkan paradigma tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalu media yang menimbukan efek tertentu.

Proses Komunikasi

Komala[6] mengemukakan proses dari komunikasi terdiri dari lima tahapan yakni: (1) proses komunikasi diawali oleh sumber (*source*) (2) Penciptaan pesan (*encoding*) (3) Penyampaian pesan yang telah disandi (*encode*) (4) Perhatian dialihkan ke penerima pesan (5) dan Umpan balik (*feedback*).

addition, the researchers also found that the Jack'D as social media did not always came up with positive interactions (associative) result but also can be negative (dissociative). The conclusion of this study is the sosial interaction that exists between gay-related to the communication process was not vary much with communication and social interaction in general but the difference was the user's purpose, the specific terms used during the communication and the impact perceived by it's user.

Keyword: Social Interaction, Social Media, Gay, New Media, Internet, CMC

1. PENDAHULUAN

Salah satu interaksi yang paling mendasar dalam kehidupan manusia adalah komunikasi interpersonal. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, konteks tatap muka dalam komunikasi interpersonal sebagaimana dijelaskan oleh Mulyana dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* perlahan tidak lagi relevan dengan konteks komunikasi interpersonal di era teknologi ini. Salah satu bentuk penemuan teknologi yang begitu berpengaruh bagi proses komunikasi antar individu adalah internet, khususnya sosial media. Berdasarkan *Survei Data Global Web Index,* Indonesia adalah Negara yang memiliki pengguna jejaring sosial paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di jejaring sosial mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%)[1]

Jejaring Sosial yang berkembang dimasyarakat sekarang ini sangatlah beragam macamnya, tentu untuk Jejaring Sosial yang sifatnya biasa dan hampir digunakan oleh semua pihak seperti *facebook, twitter, youtube,* dan lain sebagainya adalah suatu hal yang dianggap biasa. Namun Jejaring Sosial yang ditujukan untuk kaum homoseksual adalah hal yang mungkin tidak banyak diketahui oleh masyarakat khususnya bagi mereka yang menolak kehadiran kaum homoseks.

Pada tahun 2013 oleh *Pew Research Center* menunjukkan bahwa Indonesia termasuk kedalam daftar Negara-negara yang paling tidak toleran terkait perilaku homoseksualitas. Survey yang dilakukan hampir di 40 negara pada tahun 2007 tersebut menunjukkan bahwa masyarakat di Negara-negara yang didominasi muslim mengatakan bahwa pria gay dan lesbian harus ditolak kehadirannya di masyarakat. Studi ini menemukan bahwa Indonesia sangat menolak homoseksualitas dengan 93% mengatakan bahwa tidak seharusnya diterima. Meskipun termasuk kedalam Negara yang menolak homoseksualitas, nyatanya Indonesia lebih resisten terhadap hubungan sesama jenis. Survey yang mewawancara 1.000 responden dewasa di Indonesia dengan margin kesalahan 4% menunjukkan hanya 3% orang Indonesia yang mendukung hak-hak kelompok gay[2]

Mendapatkan penolakan tentu menjadi permasalahan tersendiri bagi para kaum gay terkait penggambaran konsep diri yang dimiliki. Ditengah kesulitan mengkomunikasikan konsep yang dihadapi nyatanya usaha untuk menujukkan eksistensi diri bagi beberapa kaum gay bukanlah menjadi suatu permasalahan yang dianggap serius. Disisi lain, ketika penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massa, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global namun, secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi

masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*)[3] tidak terkecuali bagi kaum gay.

Jack'D adalah salah satu Jejaring Sosial khusus kaum *homoseksual* berbasis *smartphone* dengan menggunakan sistem *online GPS* untuk saling menghubungkan penggunanya. Dalam penggunaannya *user* atau pengguna terlebih dahulu harus lah membuat *account* menggunakan *e-mail* yang disertai dengan foto dari pengguna serta deskripsi diri. Salah satu faktor pembeda antara *Jack'D* dengan jejaring sosial gay berbasis GPS seperti *Grind'r* adalah fitur data diri

POLA INTERAKSI KAUM GAY DI KOTA BANDUNG
(Studi Virtual Etnografi pada aplikasi *Jack'D*)

SOCIAL INTERACTION'S PATTERN OF GAY COMMUNITY IN BANDUNG
(Virtual Ethnographic Study on application Jack'D)

Tipe Sultan[1]
Martha Tri Lestari, S.Sos., MM[2]
Indra.N.A. Pamungkas, SS., M.Si[3]

[1,2,3]Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
[1]tipesultan@gmail.com, [2]martha.djamil@gmail.com, [3]indra.skipsitelkom@gmail.com

---

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang interaksi sosial pada kaum gay dalam sosial media. Sebagai bentuk media baru, kehadiran sosial media Jack'D bagi kaum gay pada dasarnya memuat unsur interaksi sosial yang tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah bagaimana pola interaksi para kaum gay dengan sesamanya melalui media baru internet khususnya sosial media dengan memfokuskan tujuan pada proses komunikasi serta dampak yang dirasakan oleh para kaum gay pengguna aplikasi sosial media Jack'D. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi virtual etnografi, dan dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan metode wawancara secara online dan offline dengan tiga orang gay pengguna aplikasi Jack'D sebagai informan. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa Jack'D menjadi tempat komunikasi awal untuk interaksi yang nantinya akan berujung pada kontak sosial secara face-to-face merealisasikan tujuan yang dimiliki oleh para kaum gay menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan yang dimiliki oleh para kaum gay yang menggunakan aplikasi tersebut pun beragam mulai dari mencari teman, pasangan hingga partner seksual. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa kehadiran sosial media Jack'D ini ternyata tidak selalu menghasilkan interaksi positif (asosiatif) melainkan juga dapat bersifat negatif (disosiatif) serta adanya faktor-faktor personal yang mempengaruhi proses komunikasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pola interaksi yang terjalin antara kaum gay terkait komunikasi tidak berbeda jauh dengan komunikasi dan interaksi sosial pada umumnya namun yang membedakan adalah tujuan pengguna, adanya istilah-istilah khusus, faktor-faktor, serta dampak bentuk sosial yang dirasakan.

Kata Kunci: ***Interaksi Sosial, Sosial Media, Gay, New Media, Internet, CMC***

This study discussed about social interaction on gays community occurred through social media. As a form of new media, Jack'D for basically contain elements of social interaction that is not widely known by the public. The purpose of this study was to examine how the interaction occurs between gay through virtual media, especially social media with focusing on the communication process as well as the impact that is felt by its user. This study used qualitative research methods with virtual ethnography study approach, and in the process of data collection methods researchers used online and offline interviews with three gays Jack'D application users as informants. The results of this study found that Jack'D being the initial medium for communication which will lead to social contacts (face-to-face) to execute the purpose that is owned by the gay community by using the application. The purpose that is owned by gay was diverse ranging from searching for friends, boyfriend or sexual partners. In

addition, the researchers also found that the Jack'D as social media did not always came up with positive interactions (associative) result but also can be negative (dissociative). The conclusion of this study is the sosial interaction that exists between gay-related to the communication process was not vary much with communication and social interaction in general but the difference was the user's purpose, the specific terms used during the communication and the impact perceived by it's user.

Keyword: Social Interaction, Social Media, Gay, New Media, Internet, CMC

1. PENDAHULUAN

Salah satu interaksi yang paling mendasar dalam kehidupan manusia adalah komunikasi interpersonal. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, konteks tatap muka dalam komunikasi interpersonal sebagaimana dijelaskan oleh Mulyana dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* perlahan tidak lagi relevan dengan konteks komunikasi interpersonal di era teknologi ini. Salah satu bentuk penemuan teknologi yang begitu berpengaruh bagi proses komunikasi antar individu adalah internet, khususnya sosial media. Berdasarkan *Survei Data Global Web Index,* Indonesia adalah Negara yang memiliki pengguna jejaring sosial paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di jejaring sosial mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%)[1]

Jejaring Sosial yang berkembang dimasyarakat sekarang ini sangatlah beragam macamnya, tentu untuk Jejaring Sosial yang sifatnya biasa dan hampir digunakan oleh semua pihak seperti *facebook, twitter, youtube,* dan lain sebagainya adalah suatu hal yang dianggap biasa. Namun Jejaring Sosial yang ditujukan untuk kaum homoseksual adalah hal yang mungkin tidak banyak diketahui oleh masyarakat khususnya bagi mereka yang menolak kehadiran kaum homoseks.

Pada tahun 2013 oleh *Pew Research Center* menunjukkan bahwa Indonesia termasuk kedalam daftar Negara-negara yang paling tidak toleran terkait perilaku homoseksualitas. Survey yang dilakukan hampir di 40 negara pada tahun 2007 tersebut menunjukkan bahwa masyarakat di Negara-negara yang didominasi muslim mengatakan bahwa pria gay dan lesbian harus ditolak kehadirannya di masyarakat. Studi ini menemukan bahwa Indonesia sangat menolak homoseksualitas dengan 93% mengatakan bahwa tidak seharusnya diterima. Meskipun termasuk kedalam Negara yang menolak homoseksualitas, nyatanya Indonesia lebih resisten terhadap hubungan sesama jenis. Survey yang mewawancara 1.000 responden dewasa di Indonesia dengan margin kesalahan 4% menunjukkan hanya 3% orang Indonesia yang mendukung hak-hak kelompok gay[2]

Mendapatkan penolakan tentu menjadi permasalahan tersendiri bagi para kaum gay terkait penggambaran konsep diri yang dimiliki. Ditengah kesulitan mengkomunikasikan konsep yang dihadapi nyatanya usaha untuk menujukkan eksistensi diri bagi beberapa kaum gay bukanlah menjadi suatu permasalahan yang dianggap serius. Disisi lain, ketika penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massa, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global namun, secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi

masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*)[3] tidak terkecuali bagi kaum gay.

Jack'D adalah salah satu Jejaring Sosial khusus kaum *homoseksual* berbasis *smartphone* dengan menggunakan sistem *online GPS* untuk saling menghubungkan penggunanya. Dalam penggunaannya *user* atau pengguna terlebih dahulu harus lah membuat *account* menggunakan *e-mail* yang disertai dengan foto dari pengguna serta deskripsi diri. Salah satu faktor pembeda antara *Jack'D* dengan jejaring sosial gay berbasis GPS seperti *Grind'r* adalah fitur data diri