

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kaum muda yang notabene adalah generasi yang baru bertumbuh dewasa dan masih harus mencari orientasi hidup, tidak jarang menjadi korban dari dampak budaya virtual. Masyarakat hedonis yang umum berkembang dalam mendorong sikap konsumtif dalam penggunaan teknologi alat-alat komunikasi. Contoh paling nampak adalah gejala sikap umum di kalangan remaja dalam menggunakan telepon seluler, mengakses informasi-informasi di internet, penggunaan jejaring sosial, dan penggunaan media-media komunikasi-virtual secara berlebihan.

Banyak orang cenderung bersikap anti sosial, kurang berkomunikasi dan berkontak langsung dengan orang lain, lemah dalam berkomunikasi verbal, enggan bersosialisasi dan memilih sibuk berjam-jam dengan memainkan telepon seluler atau mengakses berbagai informasi dari internet. Hal ini yang menimbulkan seseorang atau kelompok tertentu menjadi terbiasa hidup di dunia virtual.

Kebiasaan di dunia virtual ini dimanfaatkan beberapa kelompok dalam mencari atau menjaring anggota kelompok lainnya. Mereka tidak perlu lagi mendatangi satu persatu untuk mengajak seseorang bergabung dalam komunitasnya. Salah satunya adalah komunitas Lesbian *Gay* Biseksual Transgender atau biasa di singkat dengan LGBT. LGBT terbentuk atas kesamaan orientasi seksual, sebagai contoh adanya komunitas lesbian dan *gay*. Komunitas ini sering berkumpul dan berinteraksi untuk mengembangkan jaringan komunikasinya sebagai orang-orang dengan kesamaan orientasi seksual.

Homoseksual adalah keadaan pernyataan perasaan yang semula jadi menyebabkan seseorang itu mempunyai nafsu terhadap kaum sejenis. Selain itu aktivitas homoseksual dianggap oleh sebagian orang sebagai pemusnah kekuatan moral masyarakat, kegiatan dari hubungan sesama jenis tersebut dinilai mencacatkan budaya dan kesatuan masyarakat.

Karena itulah golongan homoseksual sering dikaitkan dengan sesuatu yang tidak normal sehingga tidak layak menerima hak-hak istimewa dari masyarakat sekitarnya. Mereka terkadang dipinggirkan tanpa adanya penjelasan yang kukuh dan jelas. Masyarakat pun tidak sedikit yang menilai bahwa golongan homoseksual dan lesbian dapat mencerminkan kemunduran dan keruntuhan moral masyarakat karena dapat membunuh karakter keluarga yang bersangkutan.

Di Indonesia sendiri komunitas Lesbian, *gay*, biseks dan transgender atau biasa disingkat LGBT sedikit banyak belum diterima bagi masyarakat umum. Hasil survey Akademi Akuntansi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara atau disingkat dengan AA-YKPN yang terletak di kota Yogyakarta menunjukkan bahwa ada sekitar 4000-5000 penyuka sesama jenis di Jakarta. LSM Gaya Nusantara memperkirakan ada 260.000 dari 6 Juta penduduk Jawa Timur adalah Homo. Kaum *gay* yang tercatat sebagai member komunitas *gay* di Indonesia terdapat 76.288. Sedangkan Oetomo memperkirakan secara Nasional, terdapat 1% jumlah komunitas Homoseksual di Indonesia.<sup>1</sup>

Perilaku kaum LGBT tersebut tidak lepas dari adanya interaksi simbolik, Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. Seperti yang diungkapkan oleh Douglas (1970) dalam Ardianto (2007: 136), Makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Definisi singkat dari ke tiga ide dasar dari interaksi simbolik antara lain, Pikiran (*Mind*), adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain, lalu Diri (*Self*), adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang

---

<sup>1</sup>. (<http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2013/12/24/maraknya-fenomena-lesbian-dan-gay-di-indonesia-619262.html>) diakses pada 12/10/14 11:34)

atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (*the-self*) dan dunia luarnya, dan terakhir Masyarakat (Society), adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Dalam hal ini, proses *society* atau hubungan sosial dari interaksi simbolik terjadi pada komunitas LGBT yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk mencari dan menemukan pribadi yang sama seperti mereka. Semakin banyaknya sarana chatting yang dijadikan ruang untuk saling mengetahui dan mengenal antar sesama dan sebagai media berbagi cerita dan tentu saja menjadi ajang pencarian pasangan.

Aplikasi chatting pada media sosial pun berkembang jenisnya sehingga kini bukan hanya melayani secara massa namun juga dapat melayani secara komunitas tertentu seperti kaum *gay*. Media sosial yang biasa digunakan parakaum *gay* antara lain JackD, Badoo, Tagged, dan Grindr yang bisa diunduh melalui Google Playstore bagi pengguna Android, Apple Store bagi pengguna Iphone, dan juga AppWorld bagi pengguna Blackberry. Dengan memakai media sosial tersebut para kaum *gay* dengan mudah dapat melihat lebih rinci profil *gay* dari berbagai foto .

Aplikasi *chatting* populer di kalangan *gay* Indonesia antara lain Grindr dan JackD. Cukup mengunduh dan mendaftar, pengguna bisa melihat profil-profil *gay*, mulai dari yang tinggal di radius kurang dari 1 km bahkan sampai berbeda pulau pengguna JackD dan Grindr akan terdeteksi.

Dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitian terhadap sosial media Grindr yang digunakan kaum *gay*. Grindr adalah sebuah aplikasi jejaring sosial khusus *gay* yang bisa diunduh melalui telpon berbasis OS, Iphone, Android, dan Blackberry.

Grindr pertama kali diluncurkan pada tahun 2009 dan saat ini sudah tercatat lebih dari 5 juta pengguna Grindr di 192 negara. Setiap harinya Grindr di

unduh oleh lebih dari 10.000 pengguna. Sosial media yang dinamai Grindr ini menggunakan sistem GPS untuk membiarkan para pengguna melihat daftar pria *gay* di sekitar tempat pengguna berada.

Tidak hanya itu, aplikasi ini mampu menampilkan identitas dan ciri fisiknya seperti tinggi, berat, usia, latar belakang dan foto pria tersebut.<sup>2</sup>

**Gambar 1.1**  
**Tampilan Grindr**



Sumber: <http://www.grindr.com> di unduhtgl 14 mei 2014

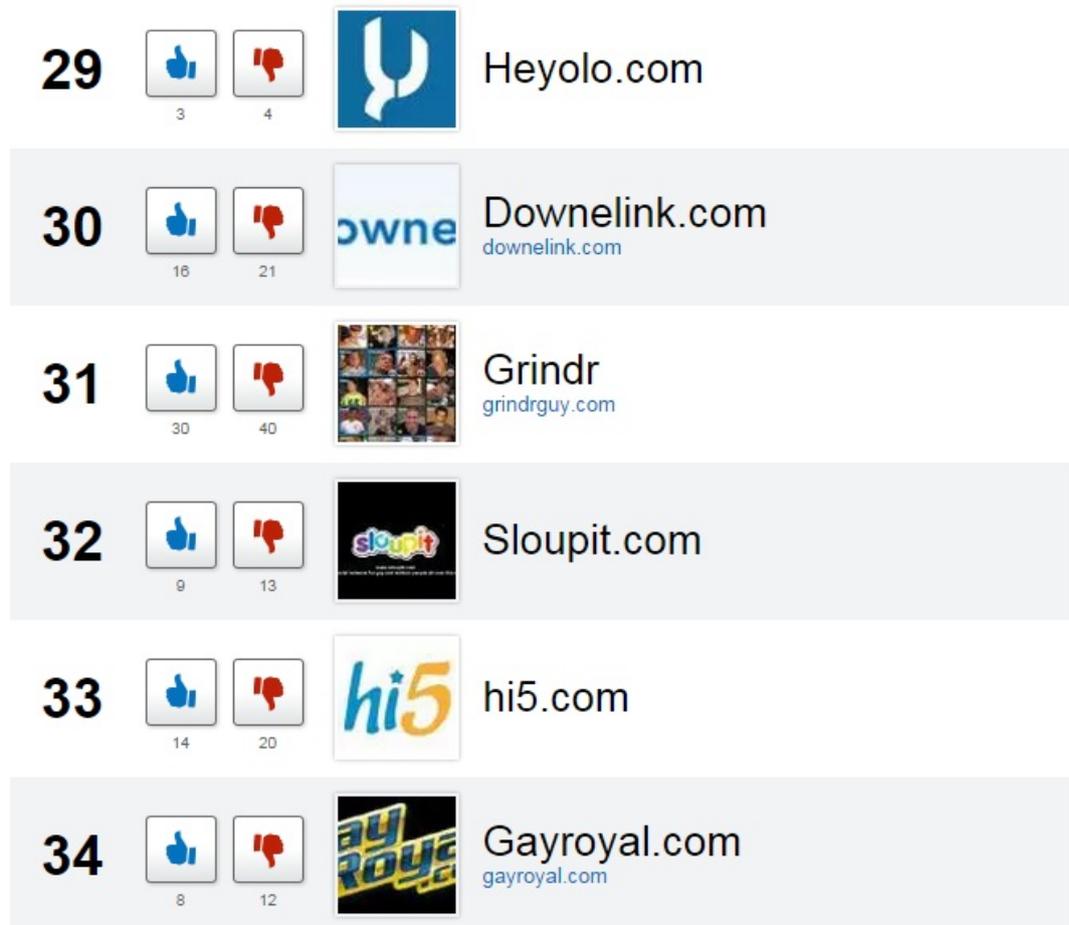
Penggunaan Grindr dengan cara mengirim pesan seperti *chatting* kepada pengguna Grindr lainnya. Para pengguna Grindr akan memulai perbincangan antar sesama pengguna dengan menanyakan status mereka seperti “kamu *Top* atau *Bottom*” dalam arti *Top* menunjukkan *gay* yang berperan sebagai Laki-laki sementara *Bottom* merujuk pada *gay* yang dalam hubungan itu lebih berperan

<sup>2</sup> <http://grindr.com/learn-more> diakses pada tanggal 14/05/2014 15:03 )

sebagai perempuan.<sup>3</sup> Kebanyakan dari para pengguna Grindr memakai aplikasi sosial media ini untuk mendapatkan orang-orang yang memiliki status yang sama yaitu *gay* untuk mendapatkan teman dan juga pasangan untuk mereka.

Menurut Ranker.com media sosial Grindr menempati posisi 31 dari 86 hasil media sosial *gay* yang ada di dunia.

**Gambar 1.2**  
**Peringkat Media Sosial Gay di Dunia**



*Sumber: Ranker.com di akses pada 13/10/14*

<sup>3</sup> <http://sains.kompas.com/read/2013/12/01/1326023/Kisah.Intim.Gay.Android.dan.HIV> diakses pada 14/5/2014 1352

Dalam peringkat yang disusun App Annie pada 28 November 2013, Grindr juga termasuk 100 besar aplikasi yang paling banyak diunduh oleh orang Indonesia di Google Playstore.<sup>4</sup>

**Gambar 1.3**  
**Pengguna Grindr di Indonesia**



*Sumber: <http://id.techinasia.com/aplikasi-kencan-untuk-gay-di-indonesia-apakah-ada-pasarinya/> di unduh tanggal 19 mei 2014*

Dalam penggunaannya, media sosial Grindr membentuk interaksi antara sesama kaum *gay*. Adanya interaksi tersebut membentuk simbol – simbol yang hanya dimengerti oleh kaum *gay*.

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial yang dilakukan kaum *gay* dengan menggunakan Grindr membuktikan adanya komunikasi dengan melakukan chatting dalam kesehariannya untuk mengetahui apakah status mereka

<sup>4</sup> (<http://grindr.com/learn-more> diakses pada tanggal 14/05/2014 15:03 )

sebagai *Top* atau *Bottom*. Pada proses selanjutnya, dari chatting tersebut mereka melakukan kontak sosial dengan bertemu langsung atau bertatap muka.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui interaksi sosial pada kaum *gay* melalui media sosial Grindr.

## **1.2.Fokus Penelitian**

1. Bagaimana Interaksi sosial yang terbangun diantara *gay* dalam menggunakan media sosial Grindr ?
2. Bagaimana komunikasi verbal dan nonverbal antar kaum *gay* dalam menggunakan media sosial Grindr?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

1. Untuk menjelaskan interaksi sosial pada kaum *gay* dalam media sosial Grindr.
2. Untuk menjelaskan komunikasi verbal dan nonverbal kaum *gay* yang terjadi di antara pengguna Grindr.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian di bidang ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi dan interaksi sosial di dalam media sosial dan juga juga dapat menjadikan rujukan penelitian.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau sebagai masukan bagi mereka yang terlibat penggunaan media sosial mengenai komunikasi dan interaksi sosial yang dilakukan.

## **1.5. Tahapan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti melalui tahap wawancara dengan kaum *gay* khususnya pengguna media sosial Grindr dan melakukan observasi langsung dengan membuat akun Grindr selama proses penelitian berlangsung. Kemudian

peneliti mencari teori yang berhubungan dengan penelitian. Setelahnya data yang didapatkan peneliti analisis dan dapat menemukan hasil akhir dari penelitian.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian Virtual yaitu dilakukan secara online dengan berinteraksi di media sosial Grindr.

### **1.6.2 Waktu Penelitian**

Periode pelaksanaan penelitian ini yaitu pada bulan September 2014 – April 2015