

**INTERAKSI SOSIAL KAUM GAY**  
**STUDI VIRTUAL ETNOGRAFI PADA KAUM GAY PADA MEDIA SOSIAL**  
**GRINDR**  
*SOCIAL INTERACTION OF GAY*  
*STUDY VIRTUAL ETHNOGRAPHY ON GAY IN SOCIAL MEDIA GRINDR*

---

Siska Anggraini

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

[Siskaanggraini2211@gmail.com](mailto:Siskaanggraini2211@gmail.com)

---

**Abstrak**

Skripsi ini berjudul Interaksi Sosial Kaum Gay dengan sub judul Studi Virtual Etnografi pada Kaum Gay dalam Media Sosial Grindr. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menjelaskan interaksi sosial yang terjadi di dalam media sosial Grindr, serta untuk menjelaskan komunikasi verbal dan non verbal di dalam media sosial Grindr. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Virtual Etnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Pembahasan melalui hasil wawancara dan observasi dengan jumlah informan penelitian sebanyak 7 (tujuh) yang merupakan *gay* pengguna Grindr aktif. Dari hasil penelitian didapatkan interaksi simbolik antar sesama pengguna grindr seperti : (1) *top*, (2) *bottom*, (3) *verse*, (4) *lembayung*, (5) *have fun* . Lalu komunikasi verbal memiliki peran penting dalam pengguna Grindr guna menjalin hubungan antar sesama kaum *gay* pengguna Grindr, serta komunikasi non verbal seperti menggunakan *profile picture* dan memberikan foto sehingga pengguna dapat melihat penampakan asli dari pengguna.

**Kata Kunci : Media Sosial, Kaum Gay, Grindr, Virtual Etnografi, Interaksi, Komunikasi**

**Abstract**

This thesis titled Social Interaction of Gay with subtitles Studies Virtual Ethnography on Gay in Social Media Grindr. The purpose of this paper is to explain social interactions that occur in social media Grindr, as well as to explain the verbal and non-verbal communication in social media Grindr. This study used a qualitative research approach Virtual Ethnography. Technique data collecting by interview and observation. Discussion through interviews and observations with research informants number of 7 (seven) which is an active gay Grindr users. From the results, the symbolic interaction among users Grindr such as: (1) *top*, (2) *a bottom*, (3) *verse*, (4) *purple*, (5) *have fun*. Then the verbal communication has an important role in Grindr users to establish relationships between fellow gay Grindr users, as well as non-verbal communication such as using the profile picture and provide photos so that users can see the original appearance of the user.

**Keywords: Social Media, Gay, Grindr, Virtual Ethnography, Interaction, Communication**

---

## 1. Pendahuluan

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 di singkat 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.

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 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.

**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 sebagai perempuan.

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

### 1.2.Fokus Penelitian

1. Bagaimana Interaksi 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

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Komunikasi Verbal

Menurut Hockett dalam DeVito (1997:119) bahasa dapat dibayangkan sebagai kode, atau sistem simbol, yang kita gunakan untuk membentuk pesan-pesan verbal kita. Kita dapat mendefinisikan bahasa sebagai sistem produktif yang dapat dialih-alihkan dan terdiri atas simbol-simbol yang cepat lenyap (*rapidly fading*), bermakna bebas (*arbitrary*), serta dipancarkan secara kultural.

Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata dan makna dan sifat dasar simbol bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Ketika berkomunikasi dengan bahasa verbal kita akan menerjemahkan arti sesuai dengan apa yang kita tahu. Bahasa yang digunakan oleh setiap masyarakat tertentu. Arti dari bahasa verbal biasanya sudah disepakati dalam suatu komunitas. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. (Hidayat, 2012:10).

Bahasa verbal yang digunakan pada setiap kebangsaan atau kelompok tertentu pastilah berbeda. Tidak jarang terjadi kesalahan dalam memaknai sebuah pesan verbal. Sehingga dalam penggunaannya pesan verbal yang diucapkan kerap kali didukung oleh pesan nonverbal.

### 2.2 Komunikasi Nonverbal

Menurut Budyatna & Ganiem (2011:110) komunikasi non-verbal adalah setiap informasi atau emosi dikomunikasikan tanpa menggunakan kata-kata atau nonlinguistik. Komunikasi tidak hanya berupa kata-kata saja, tetapi juga terdapat komunikasi melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, intonasi suara dan lainnya yang disebut sebagai komunikasi nonverbal. Melalui komunikasi nonverbal dapat memperkuat komunikasi verbal. Untuk tercapainya makna komunikasi yang efektif maka komunikasi verbal dapat di dukung oleh komunikasi non-verbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. (Mulyana, 2007:342).

Tubbs & Moss (2008:114) menyatakan bahwa pada dasarnya pesan nonverbal berfungsi dengan satu dari tiga cara ini, yaitu menggantikan, menguatkan dan menentang pesan verbal. Diasaat seseorang tidak bisa menggunakan mulutnya untuk berbicara (misalnya sedang mengunyah makanan) biasanya orang tersebut menggunakan pesan nonverbal seperti gerakan tangan atau gestur tubuh yang lainnya untuk menyampaikan pesan, disini bahasa nonverbal

berfungsi sebagai pengganti bahasa verbal. Fungsi bahasa nonverbal untuk menguatkan pesan verbal adalah ketika seseorang menanyakan arah jalan, biasanya orang yang ditanya akan menjawab menggunakan bahasa verbal disertai gerakan tangan untuk menunjukkan arah. Contoh lainnya adalah ekspresi seseorang yang berbohong akan terlihat walaupun orang tersebut mengatakan yang sebaliknya. Fungsi pesan nonverbal disini adalah sebagai penentang pesan verbal. Isyarat nonverbal biasanya lebih berpengaruh dari pesan verbal karena gerakan tubuh, ekspresi wajah, kualitas vokal dan isyarat nonverbal lainnya tidak dapat dibuat-buat supaya tampak nyata oleh orang yang bukan ahlinya. dari proses komunikasi yang dilakukan secara verbal dan nonverbal, komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan yaitu sebuah komputer. Untuk itu munculah *Computer Mediated Communication* sebagai landasan teorinya.

### 2.3 *Computer Mediated Communication (CMC)*

*Computer Mediated Communication (CMC)* mempelajari bagaimana perilaku manusia dibentuk melalui pertukaran informasi menggunakan media komputer khususnya internet. Dengan perkembangan waktu dan modernisasi, Keberadaan internet benar-benar menjawab dan mengaplikasikan definisi-definisi CMC di atas.

Menurut pakar *Computer Mediated Communication* yaitu Joseph Walther dan Malcolm Parks (dalam buku "*Handbook of Interpersonal Communication*", Knapp & Daly, 2002:105) berikut merupakan bentuk teknologi internet yang cenderung menarik di *Computer Mediated Communication* :

- a) *E-mail* dan *mailing list*
- b) *Newsgroup*, *bulletin board* dan *blog*
- c) *Internet relay chat* dan *instant messaging*
- d) *Metaworld* dan *visual chat*
- e) *Personal homepage* dan *webcam*

Menurut Walther (1996, 3-17) mengemukakan perspektif *Computer Mediated Communication*, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Impersonal*

Teori ini menyatakan bahwa masing-masing media memunculkan perbedaan derajat penerimaan substansi pesan dalam sebuah interaksi. Derajat penerimaan ditentukan oleh jumlah petunjuk informasi nonverbal yang tersedia melalui media. Teori yang mendukung perspektif ini ialah *Social Presence Theory* (Short, Williams, dan Christie, 1976).

*Social presence* (kehadiran sosial) adalah derajat dimana kita sebagai seorang individu memandang orang lain sebagai pribadi individu dan interaksi diantara keduanya sebagai hubungan timbal balik.

## 2) *Interpersonal*

Penanda konteks sosial berperan selaku indikator dari perilaku yang bisa diterima secara sosial, yang berasumsi bahwa terdapat aturan yang mengontrol pelaku komunikasi, baik disadari atau tidak mengarahkan informasi yang pantas disampaikan dan pada siapa informasi disampaikan atau dalam berkomunikasi kita menyesuaikan dengan faktor sekeliling kita. Perspektif ini mengacu adanya inovasi metode menyampaikan konten emosi dalam pesan mereka dengan menggunakan *emoticon*.

## 3) *Hyperpersonal*

Komunikasi *Hyperpersonal* terjadi ketika individu menemukan bahwa mereka lebih baik dapat mengekspresikan diri mereka sendiri pada lingkungan mediation dimana mereka berhadap-hadapan secara langsung dalam berinteraksi.

## 2.4 Social Media

Penelitian ini menggunakan teori tentang media sosial karena para kaum *gay* dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan sesama kaum penyuka sejenis dengan memanfaatkan media sosial Grindr. Jika ditinjau dari segi sifat media sosial, media ini jauh lebih kuat daripada media tradisional seperti yang diungkapkan oleh Taprial dan Kanwar (2012:28-29), yaitu:

### a. Aksesibilitas:

Media sosial mudah diakses dan membutuhkan minimal atau tanpa biaya untuk menggunakannya. Media sosial mudah digunakan dan tidak memerlukan keahlian khusus, pengetahuan lah yang digunakan. Hal ini benar-benar sederhana untuk dapat terhubung dengan orang lain dan menjadi bagian dari masyarakat. Oleh karena itu siapa pun yang memiliki akses *online* dapat menggunakan media sosial untuk memulai atau berpartisipasi dalam percakapan. Dalam arti, semua orang sekarang diberdayakan untuk berbicara. Kaitannya dengan penelitian ini adalah Twitter sangat mudah diakses kapan pun dan dimana pun karena untuk mengakses Twitter tidak hanya menggunakan komputer, namun kini berbagai *gadget* pun menyediakan aplikasi tersebut.

### b. Kecepatan

Isi yang Anda buat pada media sosial tersedia untuk semua orang dalam jaringan Anda/forum/komunitas dengan segera setelah Anda mempublikasikannya. Anda dapat berkomunikasi dengan audiens tanpa faktor eksternal yang mempengaruhi pengiriman pesan Anda. Tanggapan juga datang seketika dan dengan demikian Anda dapat melakukan dialog, yang hampir secara *real-time*.

### c. Interaktivitas



Media sosial memberi dua atau lebih saluran komunikasi. Pengguna dapat berinteraksi satu sama lain, mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat dan apa pun yang mereka mungkin akan tertarik dalam melakukannya. Kaitannya dengan penelitian ini adalah antara pengguna *grindr* dengan sesama pengguna *grindr* dapat saling berinteraksi (mengajukan pertanyaan, berdiskusi atau mengajukan berbagai pendapat).

d. *Longevity*/volatilitas

Konten media sosial tetap dapat diakses untuk waktu yang lama, mungkin untuk selamanya, karena sifatnya medium. Selain ini konten dapat diedit/diperbarui kapan saja.

e. Jangkauan:

Internet menawarkan jangkauan tak terbatas ke semua konten yang tersedia. Siapa pun dapat mengaksesnya dari mana saja dan siapa saja bisa mencapainya, berpotensi, untuk semua orang. Media sosial menawarkan fasilitas yang sama untuk semua pengguna yang dapat berbagi apa pun dengan siapa pun yang mereka sukai. Kaitannya dengan penelitian ini adalah siapapun dapat membuat akun media sosial *grindr* kapan pun dan dimanapun.

## 2.5 Interaksi Sosial

Johnson mengatakan di dalam masyarakat, interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok dan sebaliknya. Interaksi sosial memungkinkan masyarakat berproses sedemikian rupa sehingga membangun suatu pola hubungan. Interaksi sosial dapat pula diandaikan dengan apa yang disebut Weber sebagai tindakan sosial individu yang secara subjektif diarahkan terhadap orang lain (Johnson, 1988: 214). Menurut Kimball Young, interaksi sosial dapat berlangsung antara:

1. Person to group or group to person relation atau orang-perorangan dengan kelompok atau kelompok dengan orang-perorangan.
2. group to group interaction atau kelompok dengan kelompok (there is)
3. Person to person interaction atau orang-perorangan (Taneko, 1990:112)

Tindakan kelompok sebagai individu yang secara subjektif menurut pemahaman mereka yang bertindak dengan tujuan untuk mengarahkan perilaku individu (kelompok) lain. Interaksi sosial terbangun ketika individu (kelompok) yang dimaksudkan itu membalas tindakannya sehingga terjadilah tindakan sosial yang berbalasan.

Bentuk-bentuk interaksi dapat menguntungkan bila berlangsung dalam perhitungan rasional dan mendatangkan keuntungan bagi yang menjalankannya. Akan tetapi dapat menjadi merugikan bila kerjasama dan persaingan atau pertikaian dijalankan berdasarkan

emosional dan sentimen yang tidak terkontrol sehingga hasilnya kerap kali membawa kerugian serta kekecewaan (Soemardjan dan Soemardi, 1974:179).

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa interaksi sosial yang berkesinambungan cenderung membentuk keteraturan. Bila hubungan yang terjadi sedemikian rupa didasarkan oleh status dan peranannya maka hubungan itu dinamakan dengan relasi sosial. Hubungan antar kelompok adalah hubungan yang didasarkan pada status dan peranan semua pihak. Dengan demikian hubungan antar kelompok harus menggambarkan ciri yang khas dari relasi sosial. Ada beberapa ciri relasi sosial sebagaimana yang diungkapkan oleh Hendro Puspito, yaitu:

1. Relasi sosial adalah suatu bentuk hubungan yang berdasarkan status atau kedudukan sosial masing-masing individu. Mereka melakukan menurut istilah Goffman peranannya sesuai dengan statusnya dan menjalin hubungan masing-masing, menghormati dan bertindak selaras dengan statusnya. Sebagian besar interaksi sosial di dalam masyarakat berupa relasi sosial yang terjadi di seputar status yang tak terpisahkan dengan peranannya (hak dan kewajiban yang melekat dengan statusnya).
2. Relasi sosial terjadi berdasarkan peranan yang dilakukan sebagaimana statusnya yang dipegang setiap orang. Setiap peranan merupakan tempat pertemuan dan pertukaran jasa. Sifat pertukaran dalam relasi ini adalah didasarkan pada reward atau imbalan yang ekstrinsik. Istilah reward ekstrinsik diciptakan oleh Peter M. Blau dan ia membedakannya dengan reward intrinsik. Perbedaan antara pertukaran ekstrinsik dengan intrinsik sejajar dengan pertukaran ekonomi dan pertukaran sosial. Hubungan relasi yang bersifat reward ekstrinsik berfungsi sebagai alat bagi suatu reward lainnya, dan bukan reward demi untuk hubungan itu sendiri. Dalam kasus ini, reward itu dapat dipisahkan dari hubungannya, dan pada prinsipnya dapat diperoleh dari setiap pasangan pertukaran. Sebaliknya reward intrinsik adalah reward yang berasal dari hubungan itu sendiri. Dalam kasus ini, reward merupakan akibat logis dari suatu hubungan, tanpa adanya negosiasi sebelumnya. Azas pertukaran itu adalah *do ut des* (saya memberi, saudara harus memberi saya). Kedua belah pihak sama-sama mengeluarkan cost (biaya) dan mengharapkan reward (imbalan) yang profit (menguntungkan) dari setiap hubungan.
3. Dalam pandangan sosiologi, seluruh jalinan interaksi di atas bersifat statis dan pada umumnya tidak menimbulkan konflik yang membahayakan bagi masyarakat. Oleh karenanya pengawasan sosial terhadap relasi sosial semacam itu tidak berlangsung ketat.

## 2.6 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. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam suatu komunitas (West dan Turner, 2011:98). La Rossa dan Reitzes dalam West dan Turner (2011:98-103) menyatakan bahwa ada tiga tema besar yang mendasari interaksi simbolik yaitu :

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia

Teori interaksi simbolik berpegang bahwa individu membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun. dibutuhkan interpretatif diantara orang-orang untuk menciptakan makna. Bahkan tujuan dari interaksi adalah membentuk makna yang sama antar individu. Hal ini dianggap penting karena tanpa adanya persamaan makna, proses komunikasi akan menjadi sulit. selain itu juga menurut LaRossa dan Reitzes dalam West dan Turner (2011:99), tema ini mendukung tiga asumsi interaksi simbolik yang ditulis oleh Herbert Blumer. Asumsi tersebut yaitu :

- a. Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka
- b. Makna diciptakan dalam interaksi manusia
- c. Makna dimodifikasi melalui proses interpretative

2. Pentingnya Konsep Diri

Konsep diri merupakan seperangkat perspektif yang relatif stabil yang dipercaya orang mengenai dirinya. dua asumsi tambahan yang digunakan untuk tema ini menurut LaRossa dan Reitzes (1993) dalam West dan Turner (2011) yaitu individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain dan konsep diri memberikan motif yang penting untuk perilaku.

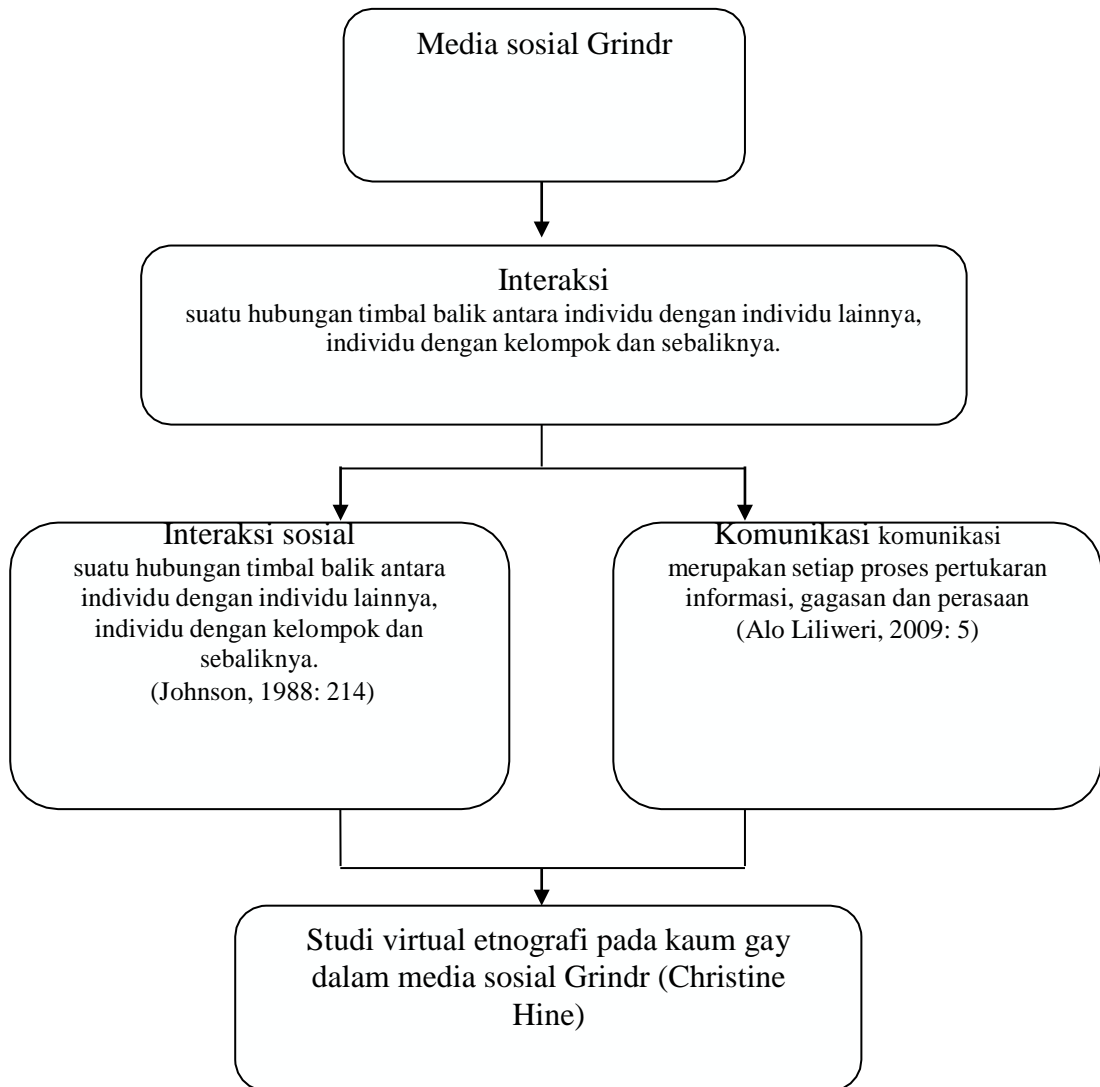
3. Hubungan antara individu dan masyarakat

Dalam tema ini membahas mengenai hubungan antar individu dan batasan sosial. Pada tema ini Mead dan Blumer menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi yang berkaitan dengan tema ini yaitu :

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

## Kerangka Pemikiran

**Gambar 2.2**



*Sumber: Diolah oleh peneliti*

### 3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme sosial karena pada penelitian ini peneliti mengkonstruksi makna terhadap interaksi dan komunikasi yang terjadi pada objek yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan metode etnografi virtual, dimana peneliti melakukan penelitian etnografi di internet. Munculnya etnografi jenis ini berawal dari sebuah pemikiran tentang aktivitas komunikasi manusia ketika menggunakan teknologi internet (*new media, media online*).

Subjek dalam penelitian ini merupakan gay pengguna grindr dan gay tidak menggunakan grindr. Objek dalam penelitian ini adalah sebuah media sosial Grindr yaitu sebuah media sosial yang menyediakan wadah interaksi untuk kamu *gay*.

### 4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian interkasi sosial kaum *Gay* peneliti melakukan pengumpulan data wawancara dan observasi secara *online* dan *offline*. pengumpulan data secara *online* yaitu dengan mewawancarai seorang informan melalui media sosial *Gay* yaitu Grindr seperti melakukan chatting kepada informan dan observasi *online* dimana peneliti mengunggah lalu menggunakan media sosial grindr untuk melihat aktivitas di dalam media sosial tersebut. Sedangkan pengumpulan data secara *offline* yaitu wawancara dengan bertatap muka langsung kepada seorang informan yang sama pada saat wawancara secara *online* dan observasi *offline* yaitu dengan melihat setiap aktifitas informan ketika peneliti sedang berkumpul dengan informan.

Informan dalam penelitian berjumlah tujuh orang. beberapa dari informan tidak mengizinkan data aslinya untuk di sebutkan didalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti menggunakan nama samaran sesuai kesepakatan dari para informan.

1. Haykal Marasabessy, Mahasiswa Perhotelan Bandung
2. Marcell, Karyawan Swasta Maskapai Penerbangan
3. Tama, Mahasiswa Perguruan Tinggi Jakarta
4. Pewi, Mahasiswa Perguruan Tinggi Jakarta
5. Andi, Freelancer
6. Aldi Pratama, Public Relations Club Jakarta
7. Frans, Mahasiswa Bandung

Proses interaksi berlangsung dimana saja dan kapan saja. Interaksi yang terjadi dalam penelitian ini adalah interaksi sosial di dalam media sosial yaitu Grindr. Grindr adalah media sosial yang dikhususkan untuk lelaki penyuka sesama jenis. Dari teori diatas dapat dikatakan bahwa melalui penelitian ini ditemukan beberapa hal yang mendasari kaum *gay* berinteraksi di media sosial Grindr, masing-masing informan mempunyai tujuan dalam berinteraksi

seperti yang dijelaskan oleh (Soemardjan dan Soemardi, 1974:179) Bentuk-bentuk interaksi dapat menguntungkan bila berlangsung dalam perhitungan rasional dan mendatangkan keuntungan bagi yang menjalankannya.

Berdasarkan penelitian yang didapatkan, informan pertama bernama Marcel yang melakukan interaksi karena Marcel ingin mendapatkan pasangan sesama jenis, begitu juga dengan Tama, informan kedua yang ditemui oleh peneliti mengaku bahwa dia melakukan interaksi di Grindr untuk mendapatkan kesenangan dari hasil interaksi yang terjadi antara informan dengan pengguna Grindr. Pewi juga mengatakan hal yang sama dengan Tama bahwa dia melakukan interaksi dalam Grindr semata hanya untuk mencari kesenangan.

Untuk informan peneliti yaitu Haykal mengungkapkan dalam penelitian ini bahwa dirinya melakukan interaksi dalam media sosial Grindr untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kriteria dirinya. Untuk informan Andi, Aldi, dan Frans mengatakan dirinya menggunakan Grindr untuk berinteraksi dengan lelaki yang sama seperti dirinya (*gay*) agar mereka mendapatkan kesenangan dari hasil interaksi yang mereka lakukan.

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil dari wawancara ketujuh informan bahwa komunikasi verbal yang mendukung seperti, :

1. *Have fun* yang diartikan melakukan hubungan seks dengan lelaki penyuka sesama jenis
2. *Top* yang diartikan sebagai lelaki penyuka sesama jenis yang sikap nya *maskulin*.
3. *Bottom* yang diartikan sebagai lelaki penyuka sesama jenis yang sikap nya *feminime*.
4. *Verse* yang diartikan sebagai lelaki penyuka sesama jenis yang sikap nya bisa menjadi *gay* dengan *role top* dan juga *bottom*.
5. *Lembayung* adalah yang dapat diartikan dengan kata lumayan.

Berdasarkan hasil tersebut, istilah yang digunakan sudah disepakati oleh seluruh kaum *gay* yang menggunakan media sosial Grindr. Dan bahasa tersebut hanya komunitas kamu *gay* yang mengerti arti komunikasi verbal tersebut.

## **5. Simpulan**

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa interaksi sosial yang terjadi pada kaum *gay* dalam media sosial Grindr adalah bahwa kaum *gay* menggunakan media sosial Grindr sebagai media untuk berinteraksi dengan tujuan mendapatkan kesenangan seperti mendapatkan pasangan, teman, maupun untuk berhubungan seks dengan lelaki penyuka sesama jenis.

Selain itu, komunikasi verbal yang mendukung terjadinya interaksi berupa kata-kata dan bahasa yang hanya komunitas *gay* itu sendiri yang dapat memahami arti dari bahasa tersebut

seperti *top*, *bottom*, *verse*, *have fun*, dan *lembayung*. Komunikasi nonverbal dalam interaksi yang terjadi dalam media sosial Grindr digunakan kaum *gay* seperti memasang foto profil untuk menunjukkan kepribadian dirinya agar pengguna Grindr lainnya dapat melihat dan tertarik pada dirinya, dan juga memberikan *emoteicon* pada saat proses komunikasi berlangsung untuk mengekspresikan dirinya melalui *icon*.

**Daftar Pustaka :**