



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan dan pendukung untuk melakukan penelitian baru. Oleh karena itu, pada sub bab ini akan dijelaskan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan komunitas LGBT khususnya kaum homoseksual / gay dan penelitian tentang Virtual Community.

Penelitian tentang komunitas homoseksual sebelumnya pernah dilakukan oleh Rotua Nuraini Tampubolon mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara Medan pada tahun 2008 dalam skripsinya yang berjudul “Fenomena Komunitas Homoseksual (Studi Fenomenologis Komunikasi Verbal dan Nonverbal di Kalangan Gay Terselubung di Kota Medan)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis yang dilengkapi dengan hasil wawancara dengan tiga orang informan. Fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah alasan seseorang menjadi gay terselubung, perilaku gay di dalam dan luar komunitas, serta penggunaan komunikasi verbal dan nonverbal dalam komunitas gay. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alasan utama menjadi gay terselubung adalah rasa malu menghadapi masyarakat karena masih banyak anggapan bahwa komunitas ini adalah para pesakitan yang melanggar norma serta larangan agama. Selain itu, komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan para gay terselubung di kota

Medan cukup bervariasi dan pengalaman penggunaan simbol-simbol tersebut berbeda satu sama lain.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti ingin melihat tentang fenomena komunitas homoseksual yang digunakan karena memiliki kesamaan konsep yaitu kaum gay. Namun komunitas yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah komunitas nyata, sedangkan peneliti menggunakan komunitas virtual / online. Selain itu, penelitian Rotua lebih fokus pada individu atau anggota dari komunitas gay tersebut, sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada pembentukan komunitasnya.

Penelitian lain yang juga menjadi tinjauan pustaka diambil dari *Journal of Strategic Information Systems* 11 (2002) 271-296 mengenai *virtual community*. Penelitian ini berjudul “Some antecedents and effects of trust in virtual communities” dibuat oleh Catherine M. Ridings, David Gefen, dan Bay Arinze. Catherine M. Ridings berasal dari jurusan *Business Information Systems* dari *Lehigh University*, Bethlehem, Amerika Serikat. Sedangkan David Gefen dan Bay Arinze berasal *Drexel University*, Philadelphia, Amerika Serikat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross-sectional survey* terhadap member dari *virtual community*. Karena populasinya adalah member dari *virtual community*, maka survey diposting di internet kemudian meminta kepada para member untuk berpartisipasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *trust* memiliki efek *downstream* terhadap intensi para member untuk memberi dan mendapatkan informasi melalui *virtual community*. *Trust* ini meningkat melalui hubungan yang responsif dalam *virtual community*, oleh penempatan umum pada

trust, dan oleh adanya kepercayaan bahwa orang lain akan menceritakan informasi personal.

Berdasarkan penelitian dalam jurnal tersebut, konsep *virtual community* memiliki kesamaan dengan yang digunakan oleh peneliti. Oleh karena itu peneliti ingin mengambil konsep *virtual community* yang digunakan oleh Catherine, David, dan Bay. Namun penelitian tersebut fokus pada kepercayaan dalam *virtual community*, sedangkan peneliti fokus pada proses pembentukan dari *virtual community* itu sendiri. Berikut adalah tabel perbandingan dengan penelitian sebelum.

Nama Peneliti	Rotua Nuraini Tampubolon (Universitas Sumatera Utara Medan)	Catherine M. Ridings, David Gefen, dan Bay Arinze
Judul Penelitian	Fenomena Komunitas Homoseksual (Studi Fenomenologis Komunikasi Verbal dan Nonverbal di Kalangan Gay Terselubung di Kota Medan)	Some antecedents and effects of trust in virtual communities
Metodologi	Pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis yang dilengkapi dengan hasil wawancara dengan tiga orang informan	Cross-sectional survey terhadap member dari virtual community

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alasan utama menjadi gay terselubung adalah rasa malu menghadapi masyarakat karena masih banyak anggapan bahwa komunitas ini adalah para pesakitan yang melanggar norma serta larangan agama. Selain itu, komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan para gay terselubung di kota Medan cukup bervariasi dan pengalaman penggunaan simbol-simbol tersebut berbeda satu sama lain.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>trust</i> memiliki efek downstream terhadap intensi para member untuk memberi dan mendapatkan informasi melalui virtual community</p>
-------------------------	---	---

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

2.2. Computer Mediated Communication

Pada dasarnya, setiap manusia pasti melakukan komunikasi. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan orang lain setiap waktu. Untuk itu diperlukan komunikasi sehingga dapat tercipta interaksi antar manusia. Model komunikasi menurut Harold D. Laswell dalam Brent D. Ruben dan Lea P. Stewart (2006:38) adalah “*who says what to whom in what channel with what effect*”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa dalam komunikasi terdapat beberapa unsur, yaitu sender (*who*), message / pesan (*says what*), receiver (*to whom*), medium (*in what channel*), dan dampaknya (*with what effect*).

Komunikasi yang dilakukan dalam sebuah komunitas virtual menunjukkan bahwa komunikasinya tidak *face-to-face*, tetapi Computer Mediated Communication (CMC). Istilah Computer Mediated Communication ini digunakan dalam Social Information Processing Theory oleh Joseph Walther dalam Griffin (2009:138), menjelaskan bahwa CMC merupakan komunikasi yang diperantarai oleh komputer; pesannya berbasis teks, yang menyaring isyarat nonverbal. Ada beberapa teori yang menjelaskan perbedaan antara CMC dengan komunikasi *face-to-face*, seperti:

- a. Social presence theory. Menunjukkan bahwa pengguna CMC menghilangkan perasaan bahwa sebenarnya orang lain yang terlibat dalam interaksi.
- b. Media richness theory. Menjelaskan bahwa CMC terlalu sempit untuk menyampaikan pesan hubungan yang luas.
- c. Teori ketiga berkonsentrasi pada kurangnya isyarat konteks sosial (*lack of social context cues*) dalam komunikasi online.

Ketiga teori tersebut memiliki interpretasi '*cues filtered out*' terhadap CMC yaitu menganggap kurangnya isyarat nonverbal sebagai kesalahan fatal sebagai medium untuk pembangunan hubungan. Namun Walther mengklaim bahwa pengguna CMC dapat beradaptasi pada medium yang terbatas ini dan menggunakannya secara efektif untuk mengembangkan hubungan.

Pengertian tentang CMC juga dijelaskan oleh Joseph Walther dalam Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen (2010:489). Pada tahun 1980an, CMC menjadi populer di antara para pengguna yang berdekatan secara geografis dalam mendukung komunitas online. Saat jaringan komersial CMC berkembang, menyebabkan semakin luasnya diskusi ini. Dengan menyediakan angka nomor telepon lokal di seluruh dunia, orang-orang dapat terhubung melalui jaringan yang mencakup bentang geografi yang luas, baik untuk kebutuhan personal maupun bisnis. Adanya jaringan Compuserve, Prodigy, dan America Online (sekarang AOL) mengembangkan *interest group*, dimana muncul penelitian mengenai komunitas virtual: *The virtual community was a product of shared interests rather than the accident of geographical proximity* (Utne, 1995). Penelitian mengenai komunitas dan teknologi kemudian memiliki fokus dualistik, yaitu melihat bagaimana CMC mendukung kepentingan komunitas yang terpencar-pencar maupun kegunaannya untuk melengkapi dan menambah koneksi dalam salah satu jaringan.

Culnan dan Markus (1987) mengacu pada pendekatan *cues filtered out*, memiliki asumsi dalam melihat tidak adanya sinyal nonverbal dalam CMC:

- a. *Communication mediated by technology filters out many cues found in face-to-face interaction*
- b. *Different media filterout or transmit different cues*
- c. *Subtituting technology-mediated for face-to-face communication will result in predictable changes in intrapersonal and interpersonal variables*

2.3. Media Sosial dan Internet Forum

Menurut Lon Safko (2010:4), istilah media sosial dapat dipisah menurut terminologinya. Yang pertama adalah ‘sosial’, mengacu pada kebutuhan insting manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Seseorang butuh untuk berhubungan dengan sekitarnya dan masuk dalam kelompok orang yang memiliki pikiran yang sama, di mana dia bisa merasa nyaman untuk berbagi pemikiran, ide, dan pengalaman.

Kata kedua adalah ‘media’ yang digunakan sebagai koneksi / hubungan dengan orang lain. Media yang digunakan bisa tulisan, telegraf, telepon, radio, televisi, e-mail, website, audio, video, dan sebagainya. Pada intinya, media adalah teknologi yang digunakan untuk menciptakan hubungan tersebut.

Aplikasi dari terminologi media sosial dalam buku tersebut adalah tentang bagaimana seseorang menggunakan teknologi secara efektif untuk menjangkau dan berhubungan dengan orang lain, menciptakan hubungan, dan membangun kepercayaan. Penggunaan media sosial dalam buku ini lebih ditujukan sebagai salah satu *tools* dalam marketing untuk menciptakan bisnis yang sukses. Namun secara terminologi, pengertian media sosial tersebut masih berhubungan dengan penelitian ini.

Salah satu bentuk aplikasi dari media sosial yang juga dijelaskan dalam buku tersebut adalah internet forum. Menurut Lon Safko (2010:119), forum dapat membangun komunitas dengan ikatan yang kuat, adanya loyalitas, dan sebagai contoh mengenai gagasan dari jejaring yang terpercaya (*notion of a trusted*

network). Seperti halnya dengan semua media sosial, forum berhubungan dengan kepercayaan, partisipasi, komunikasi dua arah, *user-generated content*, dan gratis.

Forum adalah aplikasi website yang mengatur dan menyediakan medium untuk diskusi online yang terjadi terus-menerus pada suatu subjek tertentu. Penggunaanya (*user*) adalah sekelompok kontributor atau member, bersama dengan moderator, yang berpartisipasi dalam percakapan di dalamnya. Tugas moderator adalah memonitor percakapan dan memastikan agar sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh pemilik forum. Seorang member dapat memulai sebuah topik, dimana member lain dapat memberikan komentar dan menciptakan diskusi pada komentar sebelumnya. Komunikasi dua arah ini disebut dengan “Thread”. Dalam kebanyakan forum, partisipan perlu mendaftar dan melakukan *sign in* agar dapat berpartisipasi dalam percakapan atau *thread*. Sedangkan untuk pengunjung yang bukan member biasanya tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi.

Menurut Lon Safko (2010:121-127), terdapat beberapa hal terkait dengan Internet Forum:

a. Rules and Regulations

Panduan untuk semua forum dibuat sehingga semua member yang berpartisipasi harus mengikutinya. Peraturan ini biasanya terdapat pada bagian *Frequently Asked Questions* (FAQ). Selain itu, terdapat beberapa tindakan yang dilarang dalam forum seperti mengganggu, bersumpah, menghina, menggunakan bahasa yang tidak pantas,

beriklan, berjualan, *spamming*, posting mengenai informasi personal, konten seksual, memiliki lebih dari 1 akun, dan pelanggaran hak cipta.

b. Moderator

Seorang moderator memiliki akses editorial untuk *post* dan *thread*. Moderator juga dapat memiliki kontrol untuk melakukan *banning* dan *unbanning*, memisahkan, mengubah nama, menutup, menggabungkan, dan menghapus *thread*. Moderator bertugas memantau percakapan para member agar terbebas dari pelanggaran. Moderator juga dapat menerima laporan dari member jika ada pelanggaran. Kemudian moderator memberitahu bahwa orang tersebut telah melakukan pelanggaran. Setelah itu tergantung pada moderator tindakan apa yang diambil terhadap member tersebut. Sedangkan konten yang melanggar tersebut biasanya selalu dihapus.

c. Administrator

Seorang administrator (admin) bertugas mengatur kebutuhan teknis dari forum website. Administrator bertanggung jawab untuk mengangkat dan menurunkan member dari posisinya sebagai moderator, menjaga agar website berjalan dengan baik, dan terkadang bertindak sebagai moderator. Yang menjadi administrator biasanya adalah pemilik forum itu sendiri atau seseorang yang ditunjuk oleh pemilik forum.

d. Registration

Untuk dapat berpartisipasi dalam forum, kita perlu untuk mendaftar untuk menjadi member. Dengan menjadi member, kita dapat berpartisipasi dalam *thread* atau memulai sebuah topik baru. Kebanyakan forum mengharuskan kita untuk membuat username dan password, menanyakan alamat e-mail yang valid, dan meminta pengguna untuk mengesahkan registrasi melalui Kode CAPTCHA.

e. Post

Post adalah sebuah pesan teks atau komentar yang dibuat oleh member. Biasanya ditempatkan dalam sebuah kotak dan muncul di atas *post* sebelumnya. Selain itu juga ditampilkan *username* dari member, *icon* atau *avatar*, tanggal dan waktu *post* *submit*, dan komentar. Dalam kebanyakan forum, member dapat mengedit *post* mereka kapanpun setelah *posting*.

f. Member

Saat telah mendaftar dalam sebuah forum, kita menjadi member dan dikenali melalui username yang kita gunakan. Kita dapat berpartisipasi dalam memposting *thread*, mengirim pesan, dan memiliki akses terhadap semua fitur dalam forum tersebut.

g. Subscription

Member dapat melakukan *subscribe* pada sebuah forum, sama seperti pada blog. *Subscription* adalah notifikasi yang secara otomatis memberitahu saat ada komentar baru pada *thread* di forum.

h. Guest

Guest adalah pengunjung yang tidak mendaftar dalam sebuah forum. Guest ini dapat mengakses situs dan membaca *threads*, namun tidak dapat berpartisipasi dan memberikan komentar dalam diskusi.

2.4. *Virtual Community*

Istilah *virtual community* digunakan oleh McQuail (2010:149-151) sebagai pengembangan dalam CMC. McQuail (2010:149) mengutip Lindlof dan Schatzer (1998) bahwa *virtual community* adalah '*founded intentionally by people who share a set of similar interests, often revolving around certain texts or tropes imported from non-CMC venues, such as soap operas and their characters.*' Selain itu, Catherine, David, dan Bay dalam penelitiannya berjudul "Some antecedents and effects of trust in virtual communities" dalam *Journal of Strategic Information Systems* 11 (2002:271-296) juga memberikan pengertian bahwa *virtual communities* adalah '*groups of people with common interests and practices that communicate regularly and for some duration in an organized way over the Internet through a common location or mechanism.*' Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komunitas virtual terbentuk karena adanya kesamaan minat. Menurut McQuail (2010:150), ada beberapa sifat dari komunitas *real* yang dapat digunakan seperti adanya interaksi, kesamaan tujuan, *sense of identity and belonging*, berbagai macam norma dan aturan, dengan adanya kemungkinan untuk pengecualian atau penolakan. Selain itu,

komunitas virtual juga memiliki kelebihan yaitu memiliki prinsip terbuka dan mudah diakses.

Sproull dan Faraj (1997) dalam Catherine, David, dan Bay (2002) menyebutkan tiga perbedaan antara komunitas elektronik dengan komunitas *face-to-face* yaitu:

1. Lokasi fisik tidak relevan pada partisipasi dalam komunitas elektronik.
2. Kebanyakan partisipan dalam secara relatif bersifat '*invisible*' (contohnya jika seseorang hanya membaca pesan dan tidak membuat post, maka member lain tidak dapat menyadari kehadirannya).
3. Biaya logistik dan sosial untuk berpartisipasi dalam komunitas elektronik lebih rendah.

Menurut Hiltz dan Wellman dalam artikel *Asynchronous Learning Networks as a Virtual Classroom* (1997:44-49), jika dibandingkan dengan komunitas *offline*, komunitas virtual cenderung lebih besar dan memiliki anggota dengan karakteristik sosial yang heterogen, seperti tingkat siklus kehidupan, gender, etnis, dan status sosioekonomi. Karakteristik lain dari komunitas virtual adalah tidak adanya *turn-taking* dalam komunikasi seperti dalam komunikasi *face-to-face* atau komunikasi melalui telepon. Ini memberikan para penggunanya persamaan atau kesetaraan yang lebih dalam berpartisipasi.

Menurut Catherine, David, dan Bay (2002) ada 2 model dasar dimana individu memanfaatkan komunitas virtual yaitu untuk memperoleh dan memberikan informasi. Untuk memperoleh informasi adalah dengan membaca percakapan di dalam komunitas, dan secara aktif mengumpulkan informasi

dengan *memposting* pertanyaan dan komentar. Sedangkan dalam memberikan informasi dilakukan dengan memberikan posting dalam percakapan, baik dengan memberikan respon langsung kepada *post* dari member lain atau memulai sebuah topik baru dalam komunitas dengan *memposting* sebuah uraian atau penjelasan.

2.5. **Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender (LGBT)**

LGBT merupakan istilah mengacu kepada kaum lesbian, gay, transgender, dan biseksual. Berdasarkan artikel dalam www.denverpost.com berjudul “Gay Pride Needs New Direction” oleh Keith W. Swain pada 24 Juni 2007, awalnya digunakan istilah *gay community*, kemudian menjadi *lesbian and gay community*. Lalu diikuti dengan penambahan komunitas biseksual dan transeksual. Karena istilah ini menjadi terlalu panjang sehingga dibuat menjadi akronim komunitas LGBT.

Istilah yang telah digunakan sejak tahun 1990an ini merupakan adaptasi dari istilah “LGB” yang mengganti frase “*gay community*” karena orang-orang dalam komunitas tersebut menganggap frase “*gay community*” kurang akurat dan tidak mewakili semua orang. Istilah LGBT ini dimaksudkan untuk menekankan keanekaragaman "budaya berdasarkan identitas seksualitas dan gender" dan kadang-kadang digunakan untuk merujuk kepada siapapun yang non-heteroseksual atau cisgender, bukan secara eksklusif untuk orang-orang yang homoseksual, biseksual, atau transgender.

Dalam penelitian ini menggunakan istilah homoseksual. Yang dimaksud dengan homoseksual dalam penelitian ini hanya mengacu pada kaum gay saja.

Jadi gay merupakan bagian dari LGBT, atau dapat dikatakan kaum gay merupakan bagian dari komunitas LGBT. Menurut Online Etymology Dictionary, kata 'gay' berasal dari bahasa Perancis disebut *gai* yang berarti "*joyful, happy; pleasant, agreeably charming*".

Selain itu, terdapat pula istilah Queer (dalam ALGBTICAL.org) yaitu sebuah istilah yang ditujukan bagi *sexual minorities*. Secara tradisional memiliki arti 'aneh' atau 'tidak biasa'. Sedangkan secara modern ditujukan bagi kaum LGBT.

Menurut Juliastuti dalam Fasta dan Panji (2010:6-7), kata *queer* berasal dari kata dalam bahasa Jerman *quer* yang berarti bengkok, miring, atau salah. Awal mulanya kata ini tidak dimaksudkan untuk menunjuk konotasi seksual tertentu, sampai pada tahun 1920-an kata ini mulai digunakan untuk menunjuk pada kaum homoseksual yang laki-laki.

Secara umum, *queer* menunjuk kepada lawan dari 'mereka yang normal', bukan lawan dari 'mereka yang heteroseksual'. Karena itu kemudian pemakaian kata *queer* seringkali dikritik karena tidak termasuk *term* yang netral, mengandung bias-bias maskulin dan menghapus keberadaan spesifik kaum lesbian.

Istilah *queer*, kemudian mulai digantikan dengan istilah 'gay'. Secara umum 'gay' merefleksikan sentimen dari orang-orang yang lebih muda untuk mengkritik orang-orang tua atas penggunaan terus menerus kata *queer* yang cenderung merendahkan karena lebih menekankan perbedaan dari laki-laki yang

'*straight*' atau normal dengan mengasosiasikan *queer* sebagai orang yang mempunyai penyimpangan seksual.

Berbeda dengan *queer*, 'gay' tampak lebih netral karena ia mencampurkan semua tipe homoseksual laki-laki, menghilangkan perbedaan-perbedaan dan menekankan kesamaan karakter yang ditunjukkan dengan pilihan untuk menempatkan laki-laki sebagai pasangan hidupnya.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure, with the acronym 'UMMN' written in large, bold, blue capital letters below it.