
Konstruksi Identitas Anggota Skena Musik Komunitas Jangan Kolektif

Reza Arafah Suharli ¹, Yoka Pradana ², Rah Utami Nugrahani ³

¹²³Ilmu Komunikasi, Universitas Telkom

Email: yokapradana@telkomuniversity.ac.id

Kata kunci :

Skena Musik,
Konstruksi Identitas,
Komunitas, Jangan
Kolektif

Abstrak

Skena yang merupakan kata ganti dari komunitas yang kini telah diidentikan dengan penampilan dan gaya hidup tertentu. Makna skena yang bergeser, membuat kurangnya kejelasan mengenai konstruksi identitas dari skena khususnya yang berkaitan dengan musik. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui konstruksi identitas anggota skena musik studi pada komunitas Jangan Kolektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data bersumber dari hasil wawancara mendalam kepada delapan informan dan observasi. Hasil temuan menunjukkan bahwa konstruksi identitas anggota skena musik ditunjukkan melalui proses pemaknaan akan interaksi dengan diri sendiri maupun individu lain yang melibatkan simbol dan tindakan. Anggota skena musik memiliki konsep diri yaitu perlawanan masalah sosial, komunitas sebagai sumber pendapatan, tempat berekspresi, dan kebiasaan akan musik. Pengambilan tindakan ditunjukkan melalui tindakan perlawanan, penampilan, eksplorasi gaya, keuntungan bersama, dan praktik bermusik. Interaksi sosial dalam skena musik membentuk stereotipe, membentuk penampilan, bercakap mengenai musik, mempertahankan nilai kekeluargaan. Objek yang dimaknai anggota skena musik adalah *coffee shop* tempat bercengkrama, nama dan logo sebagai identitas, dan bar tempat mengadakan *gigs*. Anggota skena musik juga melakukan tindakan bersama dengan mabuk dan merokok bersama.

Keywords :

*Music Scene, Identity
Construction,
Community, Jangan
Collective*

Abstract

Skena, which is a pronoun for community, has now become identified with a certain appearance and lifestyle. The shifting meaning of the scene has led to a lack of clarity regarding the identity construction of the scene, especially about music. Thus, the purpose of this research is to find out the identity construction of music scene members studying the Jangan Kolektif community. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. Data comes from in-depth interviews with eight informants and observation. The findings show that the construction of the identity of music scene members is shown through the process of making meaning of interactions with oneself and other individuals involving symbols and actions. Music scene members have a self-concept, namely resistance to social problems, community as a source of income, a place of expression, and a habit of music. Action-taking is shown through acts of resistance, performance, style exploration, mutual benefit, and musical practice. Social interactions in the music scene form stereotypes, shape performances, talk about music and maintain family values. Objects that are interpreted by music scene members are coffee shops where they hang out, names and logos as identity, and bars where they hold gigs. Music scene members also act together by getting drunk and smoking together

PENDAHULUAN

Istilah skena kini tengah sering digunakan dan menjadi tren pada masyarakat Indonesia (Halimah Nur Churil Aini et al., 2024). Pada media sosial, istilah skena dirujuk kepada individu yang memperlihatkan gaya berpakaian yang digunakan seperti seseorang yang mengenakan kaos *oversized*, kaos *band*, sepatu Docmart, dan kacamata dengan frame tebal. (Ramadhani & Rosa, 2024). Sedangkan berdasarkan dengan gaya hidupnya, anggota skena sering berkumpul di *coffee shop* dan mengikuti acara *gigs* atau acara musik berskala kecil (Yefta Christopher Asia Sanjaya & Sari Hardiyanto, 2023).

Skena merupakan akronim tiga singkatan kata yaitu sua yang berarti bertemu, cengkrama, atau perjalanan untuk bergembira dan kelana alias perjalanan tanpa tujuan (Yefta Christopher Asia Sanjaya & Sari Hardiyanto, 2023). Pada dasarnya penggunaan kata skena sendiri diperuntukkan sebagai kata ganti dari komunitas dan dapat diaplikasikan ke dalam berbagai jenis perkumpulan (Sanita, 2023). Misalnya kumpulan penyuka *skateboard* yang disebut skena skate, kumpulan penyuka fashion yang disebut skena fashion, dan kumpulan

penyuka musik yang disebut skena musik.

Istilah skena merupakan serapan dari kata "*scene*" yang digunakan oleh jurnalis pada tahun 1940 untuk merujuk kepada kelompok masyarakat dengan gaya hidup marginal (Mia Amalia, 2023). Istilah skena sendiri memiliki hubungan erat dengan industri musik (Adine et al., 2024).

Istilah skena sendiri muncul di Indonesia dilatarbelakangi oleh munculnya pergerakan musik cadas (*rock*) tahun 70-an gaya yang lebih 'liar' dan 'ekstrem' pada ukuran zamannya (Vicky Andrew et al., 2017). Pada tahun 80-an, musik cadas bergeser ke arah metal yang sering kali dikaitkan dengan tipikal pemuda yang nakal dan memberontak, namun sering bersenang-senang (Fadli Adzani, 2018). Pada periode tahun 90-an, musik *underground* turut ambil bagian dalam proses transformasi politik di Indonesia dengan menghadirkan musik bertema kritik terhadap fenomena sosial maupun politik (Yuni Rahmawati, 2022). Seiring berjalannya waktu, kehadiran musik *underground* menghasilkan istilah *scene* atau skena pada tahun 2000-an (Hayashi et al., 2023). Kehadiran istilah Indie pada era ini, menghasilkan berbagai musisi yang memiliki kebebasan dalam

berkarya dan menampilkan cara bermusik yang unik (Putra & Irwansyah, 2021).

Keeksklusifan yang saat ini melekat dengan anggota skena musik disalah artikan oleh masyarakat. Keekskulsifan ini dapat terjadi karena hadirnya “oknum” yang menggunakan keeksklusifan ini untuk memberikan komentar negatif terkait dengan cara berpakaian, gaya rambut, tempat perkumpulan, serta selera musik milik orang lain (Ramadhani & Rosa, 2024). Pada saat ini, anggota skena musik dipandang sebagai perkumpulan individu yang memiliki budaya kritik-mengkritik khususnya kepada penikmat musik arus pinggir lainnya. Hal ini sedikitnya bahan bacaan mengenai skena terlebih skena musik yang membuat pemahaman masyarakat mengenai skena khususnya dalam konteks musik masihlah terbatas.

Peneliti menemukan bahwa penelitian mengenai skena musik masih terbatas pada fokus tertentu seperti identitas berdasarkan dengan gaya berpakaian. Identitas berdasarkan dengan gaya berpakaian pada fenomena skena dikaji oleh Ramadhani & Rosa (2024) yang menyebutkan bahwa pakaian yang digunakan oleh kaum muda dalam fenomena skena

menunjukkan eksistensi akan kelas sosial dan selera fashion yang dimiliki. Berdasarkan dengan keterbatasan penelitian, peneliti akan mengkaji mengenai konstruksi identitas anggota skena musik.

Selain itu, konsep konstruksi identitas dengan dukungan teori interaksi simbolik ditemukan pada konteks mengenai penggunaan Bahasa Isyarat Indonesia pada teman Tuli, dimana penggunaan Bisindo merupakan sebuah keunikan yang menjadi ciri khas. Karena Bisindo dianggap menjadi media bagi Tuli untuk saling berbagi ide, prinsip, nilai, dan pikiran antara satu sama lain

Gardner (1992) identitas merupakan perasaan-perasaan yang berasal dari apa yang individu pikirkan mengenai dirinya sendiri dan apa yang individu pikir orang lain pikirkan mengenai dirinya (Astuti et al., 2018). Konstruksi identitas merupakan identitas diri yang dibangun untuk memperlihatkan “siapa” dan “bagaimana” individu menunjukkan kesamaan atau perbedaan dengan orang lain (Asriandhini & Rahmawati, 2021). Chris Barker mengungkapkan bahwa konstruksi identitas adalah bangunan atas identitas diri yang memperlihatkan

siapa dan bagaimana diri seseorang sebenarnya (Barker, 2004).

Konstruksi identitas bukanlah sebuah konsep yang dapat berdiri secara sendiri (Rahayu & Hero, 2022). Pada dasarnya, identitas dibangun bergantung dengan dimana seorang individu berinteraksi dengan orang lain dan bagaimana individu menafsirkan interaksi tersebut untuk selanjutnya direfleksikan pada diri sendiri. Oleh karena itu, untuk mendukung konsep konstruksi identitas, maka penulis akan menggunakan teori interaksi simbolik menurut Herbert Blumer.

Teori Interaksi Simbolik dapat diartikan sebagai bagaimana individu membentuk diri atau identitas dalam suatu kelompok melalui sistem simbolik (Pradana, 2020). Istilah ini dipilih karena dapat menggambarkan pemikiran akan aktivitas manusiawi dan memanusaiakan yang dilakukan manusia yaitu berbicara dengan satu sama lain (Griffin et al., 2019) Menurut Herbert Blumer, Interaksi Simbolik merupakan suatu pendekatan sosiologis yang berfokus kepada makna yang dikonstruksikan melalui simbol dalam interaksi sosial.

Blumer mengungkapkan 5 konsep dalam teori interaksi simbolik yaitu Konsep diri, Pengambilan tindakan, Interaksi sosial, Objek dan Tindakan

bersama (Blumer, 1986). Konsep diri menurut Blumer merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan dirinya sendiri. Blumer mengungkapkan bahwa pengambilan tindakan merupakan kemampuan individu untuk bertindak berdasarkan dengan hasil interaksi diri. Pada konsep interaksi sosial bersifat simbolik, individu terlebih dahulu menafsirkan tindakan dan gerak tubuh sebelum memberikan respon berdasarkan makna yang dihasilkan. Konsep Objek Blumer mengungkapkan bahwa individu hidup di dunia yang berisi berbagai macam objek bermakna. Pada konsep tindakan bersama, Blumer memandang bahwa individu mampu menyusun tindakan apa yang perlu dilakukan setelah melewati proses pemaknaan.

Berdasarkan 5 konsep tersebut, peneliti akan mencoba mencari tahu konstruksi identitas para anggota skena musik berdasarkan pemaknaan simbol dan interaksi sosial yang dilakukan oleh para anggotanya. Sehingga, teori Interaksi Simbolik menurut Blumer dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada peneliti mengenai bagaimana identitas anggota skena musik dikonstruksikan dan dipahami dalam konteks interaksi sosial.

Berdasarkan dengan uraian tersebut, peneliti mengkaji secara mendalam mengenai konstruksi identitas anggota skena musik melalui komunitas Jangan Kolektif sebagai subjek dalam penelitian. Jangan Kolektif merupakan komunitas skena musik yang berfokus untuk mengadakan acara *gigs* dan pameran bagi musisi indie atau *underground*. Komunitas yang didirikan semenjak tahun 2021 ini telah mengadakan 17 event *gigs* dan pameran. Jangan Kolektif juga menghadirkan satu album *tribute* untuk musisi indie asal Bandung yang telah berkarya selama 25 tahun yaitu Pure Saturday (Dwi Astarini, 2023). Berdasarkan Pra Penelitian yang dilakuka, Jangan Kolektif telah membuat majalah independen khas skena musik *underground* yang disebut dengan *Zine*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi. Studi Fenomenologi adalah studi mengenai pengalaman hidup sejumlah individu yang berisi deskripsi mengenai esensi dari pengalaman subjektif yang dimiliki (John W. Creswell, 2014). Pendekatan ini cocok digunakan pada penelitian mengenai skena musik dikarenakan peneliti mencoba mengkaji konstruksi identitas

skena musik melalui komunitas Jangan Kolektif berdasarkan pengalaman subjektif para anggotanya.

Peneliti memilih delapan anggota komunitas Jangan Kolektif yang merupakan bagian dari skena musik sebagai informan kunci. Informan tersebut terdiri dari Rami, Faza, Rayga, Ravel, Arief, Doni, Daffa, dan Ariel. Sementara, objek pada penelitian ini adalah konstruksi identitas anggota skena musik. Berdasarkan dengan kajian dalam penelitian, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara mendalam semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi (John W. Creswell, 2014).

Data penelitian yang telah didapatkan, akan ditelaah berdasarkan metode analisis data menurut Moustakas (1994) (John W. Creswell, 2014). Metode analaisis ini terdiri dari tiga teknik yaitu deskripsi tekstural, deskripsi stuktural, dan deskripsi gabungan. Data yang telah dianalisis dan dideskripsikan akan diperiksa melalui metode penjagaan keabsahan data triangulasi. Penelitian ini menggunakan dua metode triangulasi data yaitu sumber dan teknik (Sugiyono & Puji Lestari, 2021). Pada triangulasi sumber, peneliti akan membandingkan hasil data yang didapatkan melalui delapan narasumber

penelitian. Sementara pada triangulasi teknik, peneliti akan membandingkan hasil data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi identitas yang dibangun oleh anggota skena musik Jangan Kolektif. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa konstruksi identitas terbangun melalui konsep diri, pengambilan tindakan, interaksi sosial, pemaknaan objek, dan tindakan bersama.

Konsep diri anggota skena musik terdiri dari nilai perlawanan, komunitas sebagai sumber penghasilan serta tempat mengekspresikan diri, dan musik bagian dari kehidupan. Pada pengambilan tindakan anggota skena musik ditunjukkan melalui tindakan perlawanan, penampilan, eksplorasi gaya, uang demi keuntungan semua pihak, dan mendalami industri musik. Interaksi sosial yang dilakukan oleh anggota skena musik menghasilkan stereotipe, pengalaman mendengarkan musik, membentuk penampilan, percakapan mengenai musik, dan nilai kekeluargaan. Sedangkan objek yang dianggap penting oleh anggota skena

musik adalah *coffee shop*, logo serta nama, dan bar. Terakhir, anggota skena musik melakukan tindakan bersama dengan mabuk dan merokok.

Konsep Diri Anggota Skena Musik

Konsep diri merupakan kondisi dimana individu terlibat dalam proses berpikir, untuk menghasilkan berbagai prinsip yang dijadikan pedoman individu dalam kehidupan. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa konsep diri anggota skena musik terdiri dari perlawanan terhadap masalah sosial, komunitas sebagai sumber penghasilan, tempat untuk berekspresi, dan musik bagian dari kehidupan. Konsep diri masing - masing individu didalam komunitas berbeda. Hal ini karena individu akan hidup di lingkungan dan komunitas yang berbeda.



Gambar 1. Nilai Perlawanan
Sumber: Instagram @ravellino.gates

Konsep diri tentang perlawanan masalah sosial yang adalah warisan dalam komunitas ini. Peneliti menemukan bahwa perlawanan ditujukan pada masalah sosial yang terjadi di masyarakat layaknya stigma, masalah ekonomi, kebijakan politik, dan ketidakadilan. Perlawanan ini ditunjukkan atas alasan rasa kemanusiaan atau hati nurani ketika mengetahui suatu masalah. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiprasetyo & Larasati (2020) mengenai anggota Teras Kolektif. Penelitian tersebut menyatakan bahwa anggota skena musik memiliki nilai perlawanan akan kesejahteraan pekerja, kebijakan pemerintah, dan isu-isu politik.

Hasil temuan mengenai perlawanan akan masalah sosial yang dianut oleh anggota skena musik mempertegas pernyataan bahwa individu mengalami proses interaksi dengan diri sendiri (Blumer, 1986) . Mulai dari individu yang menyadari adanya permasalahan sosial yang dihadapi. Selanjutnya anggota skena musik memaknai dan menganalisis permasalahan tersebut berdasarkan dengan rasa kemanusiaan yang dimiliki.

Peneliti juga menemukan bahwa anggota skena musik menganggap

komunitas sebagai sumber penghasilan. Penghasilan ini terbagi kedalam tiga kategori yaitu uang, portofolio atau pengalaman, dan relasi dalam bekerja. Namun dari ketiga penghasilan tersebut, peneliti menemukan bahwa bentuk penghasilan apapun akan mengarah kepada uang. Peneliti menemukan bahwa relasi yang didapatkan melalui komunitas skena musik dapat membantu beberapa anggota dalam membuat lagu serta musik video dari *band* yang dimiliki. Hasil penelitian tersebut bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiprasetyo & Larasati (2020), dimana anggota skena musik yang bergabung dalam kolektifan tidak membangun sebuah komunitas untuk mendapatkan uang. Berdasarkan dengan uraian tersebut, ditemukan adanya pergeseran pandangan akan komunitas yang sebelumnya dianggap sebagai sarana mendapatkan ilmu telah dipandang sebagai sumber penghasilan.



Gambar 2. Narasi Ticketing *Gigs*
Sumber: *Zine* Jangan Kolektif

Pandangan mengenai komunitas yang dianggap sebagai sumber penghasilan merupakan kontribusi terhadap konsep diri yang mengungkapkan bahwa anggota skena musik berinteraksi dengan dirinya sendiri (Blumer, 1986). Berdasarkan dengan pengalaman ketika membuat *gigs*, anggota skena musik menemukan adanya kesempatan untuk menjadikan komunitas sebagai sumber penghasilan yang kemudian dievaluasi dengan diri sendiri. Meskipun dianggap melawan nilai yang terhadap dalam skena musik, individu menetapkan komunitas sebagai sumber penghasilan. Walaupun begitu, anggota skena musik masih menganggap komunitas sebagai tempat untuk berekspresi.



Gambar 3. Foto dari Kegiatan *Gigs*

Sumber: Instagram @jangankolektif

Berdasarkan hasil temuan, anggota skena musik menjadikan komunitas sebagai tempat untuk berekspresi. Melalui acara *gigs* yang

diadakan, anggota skena musik dapat bebas dalam mengekspresikan berbagai macam perasaan. Namun perasaan senang merupakan ekspresi yang paling ditunjukkan oleh anggota skena musik yang berposisi sebagai musisi, pembuat *gigs*, maupun penonton *gigs*. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Amalia (2023) mengenai komunitas musik K-Pop yaitu Army yang dianggap sebagai tempat penggemar untuk menunjukkan berbagai perasaan termasuk dengan ekspresi senang.

Perasaan senang yang diekspresikan oleh anggota skena musik memberikan kontribusi terhadap pernyataan yang mengatakan bahwa individu melakukan interaksi dengan diri sendiri (Blumer, 1986). Ketika menjalani kegiatan pembuatan *gigs*, anggota skena musik mencoba menganalisis dan mengevaluasi perasaan apa saja yang muncul dan dapat diekspresikan melalui kegiatan *gigs* yang dilakukan. Hasil tersebut membuat anggota skena musik menetapkan bahwa komunitas dan acara *gigs* yang diadakan dapat dijadikan sebagai tempat untuk menunjukkan berbagai ekspresi. Sebagai tempat yang memungkinkan anggotanya untuk bebas berekspresi, posisi musik dalam

kehidupan menjadi suatu hal yang tidak dapat dilepaskan.

Peneliti menemukan bahwa musik telah menjadi bagian dari kehidupan anggota skena musik yang tidak dapat dilepaskan begitu saja. Mendengarkan musik telah menjadi kegiatan yang selalu dilakukan anggota komunitas ini dalam kehidupan sehari-hari. Posisi musik yang dianggap penting dalam kehidupan anggota skena musik, memunculkan anggapan bahwa semua harus pasti menyukai musik dan melibatkan musik dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wigati; Mulyadi; Nugrahanto (2022), mengenai identitas skena musik rilisan yang terbentuk pada media sosial. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa musik telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anggota skena musik rilisan.



Gambar 4. Kegiatan Mendengarkan Musik

Sumber: Instagram @ravellino.gates

Musik telah dianggap sebagai bagian dari kehidupan dan selalu terlibat dalam keseharian individu. Hal ini mempertegas bahwa anggota skena musik melakukan interaksi dengan diri sendiri (Blumer, 1986). Ketika melakukan kegiatan yang melibatkan musik, anggota skena musik menilai dan mengevaluasi kepentingan eksistensi musik dalam kehidupan. Proses penilaian dan pengevaluasian tersebut melibatkan pertimbangan mengenai kebutuhan dan perasaan yang dirasakan informan mengenai musik. Setelah melewati tahapan tersebut, anggota skena musik menempatkan musik menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengambilan Tindakan

Pengambilan tindakan memandang mengidentifikasi apa yang diinginkan, menetapkan tujuan, menggambarkan garis perilaku perspektif, mencatat serta memaknai perilaku orang lain, mencari tahu apa yang harus dilakukan, dan menghadapi disposisi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan anggota skena musik menunjukkan hasil interaksi melalui tindakan perlawanan, penampilan, mengeksplor penampilan, keterlibatan

uang demi keuntungan semua pihak, dan mendalami industri musik. Pengambilan tindakan setiap individu pada komunitas memiliki perbedaan. Hal ini dikarenakan individu hidup di lingkungan dan memiliki prinsip yang berbeda.



Gambar 5. Tindakan Perlawanan

Sumber: Instagram @arielrachmaan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa anggota skena musik menjadikan komunitas ini sebagai tindakan perlawanan. Tindakan perlawanan ditunjukkan melalui lagu yang dibuat oleh musisi. Untuk mendukung tindakan tersebut, anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas Jangan Kolektif mengadakan acara *gigs* agar lagu yang dibuat dapat ditampilkan di hadapan banyak individu. anggota komunitas skena musik juga menunjukkan perlawanan melalui media sosial Instagram dengan memanfaatkan fitur Instastory. Peneliti menemukan bahwa anggota skena musik (Jangan Kolektif) menyesuaikan tindakan perlawanan dengan posisi

mereka sebagai komunitas pembuat *gigs*. Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiprasetyo & Larasati (2020) mengenai tindakan perlawanan komunitas Teras Kolektif, hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan tindakan yang berbeda. Pada penelitian tersebut, anggota skena musik dalam komunitas Teras Kolektif menunjukkan perlawanan melalui tindakan demo, acara pemutaran film, dan membuka ruang diskusi.

Temuan mengenai tindakan perlawanan skena musik memberikan kontribusi terhadap konsep pengambilan tindakan yang mengatakan bahwa individu akan menentukan tindakan melalui proses penetapan tujuan dan mencari tahu sikap yang perlu dilakukan (Blumer, 1986). Pernyataan tersebut didukung dengan data dalam penelitian yang menunjukkan bahwa anggota skena musik yang menetapkan tujuan untuk melawan masalah sosial. Setelah menetapkan tujuan, anggota skena musik mencari tahu tindakan berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, peneliti menemukan bahwa anggota skena musik menjadikan penampilan sebagai cara merepresentasikan karakter.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penampilan yang ditunjukkan oleh anggota skena musik dapat merepresentasikan karakter yang dimiliki. Karakter ini dapat meliputi sikap, gaya hidup dan identitas yang ingin ditunjukkan pada lingkungan skena musik. Peneliti menemukan bahwa anggota skena musik berusaha menyesuaikan penampilan yang digunakan dengan kegiatan atau tempat yang akan dikunjungi. Misalnya ketika anggota skena musik akan tampil sebagai seorang musisi. Penampilan yang digunakan bertujuan untuk menghargai anggota skena musik lain yang menonton. Penampilan yang digunakan oleh anggota skena musik juga merepresentasikan gaya hidup yang dimiliki.



Gambar 6. Penampilan Rami

Sumber: Instagram @ramisatria

Berdasarkan gaya hidup yang menuntut anggota skena musik untuk terus bergerak, individu memilih penampilan yang nyaman dan kasual

seperti menggunakan kaos *oversized*, *sneakers*, serta celana *oversized*. Namun, tidak hanya gaya hidup yang dapat direpresentasikan melalui penampilan tapi juga identitas akan musik yang disukai.



Gambar 7. Penampilan Arief

Sumber: Instagram @ariefnurhdnsyah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota skena musik menggunakan penampilan untuk menunjukkan selera musik yang disukai. Kegemaran terkait genre musik tertentu akan mempengaruhi penampilan anggota skena musik. Anggota skena musik akan terpengaruh untuk mempelajari dan menggunakan penampilan sesuai dengan genre musik yang disukai.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amna & Kalaloi (2023) yang mengungkapkan mengenai gaya penampilan anggota skena musik *hardcore* sebagai identitas diri penggemar. Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa anggota skena musik *hardcore* menyesuaikan penampilan

berdasarkan identitas maupun gaya hidup yang dimiliki.



Gambar 8. Penampilan Ravel

Sumber: Instagram @ravellino.gates

Temuan ini mempertegas konsep pengambilan tindakan dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang menyebutkan bahwa individu akan mengambil tindakan setelah menentukan tujuan dan mencari tahu sikap yang perlu dilakukan (Blumer, 1986). Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa penampilan yang ditunjukkan merupakan tindakan berdasarkan tujuan untuk menunjukkan karakter. Selanjutnya, anggota skena musik mencari tahu bagaimana cara menunjukkan karakter melalui berbagai *fashion item* layaknya sepatu, baju, celana, aksesoris, dan lain-lain. Selain itu keragaman penampilan yang ditunjukkan oleh anggota skena musik juga disebabkan oleh anggota komunitas ini yang suka mengeksplor penampilan.

Berdasarkan dengan temuan peneliti, anggota skena musik sering kali diidentikkan dengan gaya

berpenampilan yang unik dan keren. Pada dasarnya anggota skena musik sering mengeksplor berbagai jenis penampilan. Hal ini dikarenakan anggota skena musik kerap kali mencari referensi gaya yang berbeda untuk menunjukkan ciri khas baik dengan penggunaan *fashion item* yang unik maupun warna-warna tertentu. Misalnya penggunaan sarung tangan dengan warna mencolok seperti kuning. Hasil temuan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan Adrian & Falah (2023) mengenai penampilan skena musik K-Pop. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anggota skena musik K-Pop menggunakan penampilan yang memiliki ciri khas berdasarkan penggunaan warna dari artis yang dimiliki atau *make-up* yang unik.



Gambar 9. Penampilan Ariel

Sumber: Instagram @arielrachmaan

Data pada penelitian ini memberikan kontribusi terhadap konsep pengambilan tindakan menurut teori Interaksi Simbolik menurut

Blumer. Hasil temuan menunjukkan bahwa anggota skena musik dapat mengidentifikasi penampilan apa yang diinginkan berdasarkan dengan tujuan untuk mempertegas ciri khas yang dimiliki. Untuk melakukan hal tersebut, anggota skena musik mencari tau penampilan seperti apa yang perlu ditunjukkan untuk mempertegas perbedaan yang dimiliki. Selain penampilan, anggota skena musik juga menunjukkan pengambilan tindakan untuk melibatkan uang demi keuntungan semua pihak yang terlibat dalam acara *gigs*.



Gambar 10. Acara *Gigs*

Sumber: Observasi Peneliti

Pada penelitian ini ditemukan bahwa anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas Jangan Kolektif melibatkan uang dalam kolektifan pembuat *gigs*. Meskipun dikenal sebagai komunitas non-profit, namun anggota skena musik yang tergabung dalam Jangan Kolektif merasa keterlibatan uang diperlukan demi keuntungan semua pihak yang terlibat

dalam acara *gigs*. Selain itu, zaman yang berubah menambah tuntutan bagi anggota skena musik untuk membuat berbagai program *gigs*. Maka dari itu, anggota skena musik dalam komunitas Jangan Kolektif tidak ragu untuk melawan stigma kolektifan yang anti sponsor dan memilih bekerja sama dengan *stakeholder* eksternal. Temuan penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sutopo & Lukisworo (2023) mengenai praktik pertunjukan musik mandiri dalam skena metal ekstrem. Penelitian ini mengungkapkan bahwa skena metal ekstrem di Yogyakarta kini telah bekerjasama dengan sponsor demi meringankan beban biaya ketika mengadakan sebuah pertunjukan dengan beberapa syarat tertentu.

Hasil penelitian tersebut mempertegas konsep pengambilan tindakan dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa individu bertindak berdasarkan dengan tujuan yang ditetapkan (Blumer, 1986). Anggota skena musik memberikan keuntungan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam acara *gigs*. Untuk melakukan tersebut, anggota skena musik perlu mencari tahu bagaimana cara mendapatkan uang yaitu dengan bekerja sama dengan sponsor.

Tindakan untuk bekerjasama dengan sponsor menunjukkan bahwa anggota skena musik telah siap untuk menunjukkan tindakan perlawanan akan stigma kolektifan tidak boleh bekerja sama dengan stakeholder (disposisi). Selain itu, anggota skena musik juga menunjukkan tindakan dalam mendalami industri musik.

Peneliti menemukan bahwa anggota skena musik mendalami industri musik dengan mempelajari cara memainkan alat musik atau membuat sebuah lagu. Hal ini dilakukan berdasarkan dengan kegemaran anggota komunitas ini akan musik yang memunculkan rasa penasaran mengenai bagaimana cara membuat lagu atau memainkan alat musik. Ketertarikan untuk membuat lagu atau memainkan alat musik, membuat anggota skena musik memilih untuk membuat sebuah *band*. Tindakan mendalami industri musik didukung dengan penelitian yang dilakukan Wiganti;Mulyadi;Nugrahanto (2023) mengenai anggota skena musik rilisan. Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa anggota skena musik menganggap musik menjadi bagian penting dalam kehidupan dan membuat mereka mencoba mencari tahu berbagai informasi mengenai musisi atau genre musik yang disukai.

Hasil penelitian diatas mempertegas konsep pengambilan tindakan dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa individu akan mengambil tindakan berdasarkan proses mengidentifikasi hal yang diinginkan dan menetapkan tujuan (Blumer, 1986). Berdasarkan kegemaran akan musik, anggota skena musik menetapkan tujuan untuk mendalami industri musik. Selanjutnya tujuan tersebut ditunjukkan dengan individu yang memilih untuk mempelajari proses pembuatan lagu dan cara memainkan alat musik.

Interaksi Sosial

Pada interaksi sosial, individu akan memaknai tindakan orang lain sebelum memberikan respon. Sehingga, interaksi yang terjadi dapat mempengaruhi cara pikir atau tindakan yang akan ditunjukkan individu. Peneliti menemukan bahwa individu akan memaknai tindakan orang lain sebelum memberikan respon. Hal ini terdiri dari stereotipe anggota skena musik, pengalaman mendengarkan musik, penampilan terbentuk berdasarkan interaksi, percakapan tentang musik, dan nilai kekeluargaan dalam skena musik. Setiap individu akan mengalami bentuk interaksi sosial

yang berbeda bergantung dengan siapa dan dimana dirinya berinteraksi.

Berdasarkan dengan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat stereotipe internal antara anggota skena musik dan stereotipe eksternal yang melekat pada anggota komunitas ini. Pada komunitas skena musik, kemampuan dan karya lebih dihargai dibandingkan dengan status ekonomi. Sehingga individu yang memiliki kemampuan yang baik dan karya yang bagus akan lebih dihargai atau dihormati oleh anggota skena musik. Sementara, masyarakat umum memandang skena musik hanya dalam sebatas penampilan yang ditunjukkan. Anggota skena musik diidentikan dengan penggunaan kaos *band* ataupun sepatu *boots* seperti Docmart. Padahal kedua *fashion item* tersebut bukan merupakan sesuatu yang wajib dimiliki atau digunakan.



Gambar 11. Penampilan The High Temples

Sumber: Observasi Peneliti

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang

diungkapkan oleh Anwar (2018) menunjukkan bahwa terhadap stereotipe internal dan eksternal dalam skena musik K-Pop. Anggota skena musik K-Pop menganggap bahwa musik dan artis pada komunitas ini memberikan karya yang membuat penggemar belajar mengenai etika dan nilai perjuangan. Sementara, masyarakat pada umumnya memandang anggota skena musik K-Pop hanya terobsesi pada penampilan yang ditunjukkan oleh artis yang disukai dan lekat dengan tindakan operasi plastik, hubungan LGBT, dan baju tidak sopan.

Hasil penelitian tersebut mempertegas konsep interaksi sosial dalam teori interaksi simbolik menurut Blumer yang menyebutkan bahwa interaksi sosial akan mempengaruhi cara pikir individu (Blumer, 1986). Selain itu, individu akan mengalami berbagai bentuk umum dalam interaksi sosial. Interaksi sosial yang dilakukan individu dengan sesama anggota skena musik memunculkan pemikiran bahwa kemampuan dan karya merupakan hal yang paling dihargai. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa individu mengalami bentuk kepedulian dan dan kesepakatan ketika berinteraksi. Sementara itu, pandangan masyarakat yang memandang skena musik hanya

berdasarkan penampilan yang digunakan menunjukkan bahwa individu mengalami bentuk interaksi ketidaksepakatan. Hal ini dikarena anggota skena musik merasa bahwa kaos *band* ataupun sepatu Docmart bukan *fashion item* yang wajib dimiliki atau digunakan. Anggota skena musik juga melakukan interaksi dengan memiliki pengalaman ketika mendengarkan musik.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian, pengalaman mendengarkan musik yang dirasakan oleh anggota komunitas ini mempengaruhi kegemaran individu. Peneliti membagi hasil tersebut kedalam dua bagian yaitu pengalaman masa kecil dan masa kuliah. Pada pengalaman masa kecil terungkap bahwa anggota skena musik sering kali diperdengarkan berbagai genre lagu oleh keluarganya. Selain itu pada masa kecilnya, anggota skena musik juga memiliki pengalaman mendengarkan lagu melalui konser. Pada pengalaman semasa kuliah, informan mendengarkan berbagai genre musik layaknya *hardcore* atau metal melalui acara *gigs* yang diadakan di kampus tempat anggota skena musik berkuliah. Meskipun begitu terdapat pula anggota skena musik yang mendengarkan musik hanya karena

tugas yang mengharuskan individu untuk memotret kegiatan *gigs*.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Barone (2019) yang menyatakan bahwa kebanyakan anggota skena musik elektronik di Tunisia mengawali kegemarannya berdasarkan dengan pengalaman mendengarkan musik genre ini di berbagai festival atau konser musik. Selanjutnya anggota skena musik elektronik mendapatkan pengalaman mendengarkan musik di berbagai *bar*.

Hasil penelitian yang telah diuraikan memberikan kontribusi pada konsep interaksi sosialisasi pada teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa individu akan memaknai tindakan sebagai pertimbangan sebelum menentukan respon apa yang perlu diberikan (Blumer, 1986). Hal ini ditunjukkan dengan anggota skena musik yang memaknai aktivitas mendengarkan musik. Setelah pemaknaan dilakukan, individu akan mempertimbangkan perasaan yang muncul. Sehingga akhirnya individu memilih untuk menunjukkan tindakan dengan bergabung dengan komunitas skena musik sebagai hasil dari pemaknaan akan perasaan yang muncul ketika mendengarkan musik. Selain itu,

interaksi sosial yang dilakukan individu akan membentuk penampilan yang digunakan oleh anggota skena musik.



Gambar 12. Penampilan Anggota Komunitas Jangan Kolektif

Sumber: Observasi Peneliti

Peneliti juga menemukan bahwa penampilan individu dibentuk berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh anggota skena musik. Interaksi yang dilakukan membuat individu tertarik untuk menggunakan *fashion item* ataupun warna yang digunakan oleh anggota skena musik yang lain. Misalnya anggota skena musik yang terpengaruh untuk membeli dan menggunakan kaos *band*, sepatu *boots* (Docmart), dan pakaian warna hitam setelah melihat individu lain memakai *fashion item* tersebut. Penampilan yang dibentuk berdasarkan dengan interaksi yang dilakukan menyebabkan anggota skena musik secara sekilas menampilkan gaya berpakaian yang sama. Hasil temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Adrian & Falah (2023) mengenai penampilan yang digunakan oleh anggota skena musik K-Pop. Hasil

dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penampilan yang digunakan oleh anggota skena musik K-Pop dibentuk berdasarkan dengan interaksi melalui media sosial yang dilakukan dengan penggemar lain.

Hasil penelitian diatas mempertegas konsep interaksi sosial dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa individu dituntut untuk memaknai tindakan sebagai pertimbangan sebelum menentukan respon (Blumer, 1986). Hal ini didukung dengan anggota skena musik yang memaknai penampilan individu lain. Setelah memaknai penampilan tersebut, anggota skena musik mempertimbangkan untuk menyesuaikan penampilan yang digunakan dengan individu lain. Sehingga akhirnya anggota skena musik menunjukkan tindakan dengan penyesuaian penampilan yang digunakan dan membuat penampilan anggota skena musik tampak mirip. Sebagai anggota skena musik, anggota komunitas tidak dapat terlepas dari percakapan mengenai musik.

Peneliti menemukan bahwa anggota skena musik sering berbincang mengenai musik dalam berbagai konteks. Hasil temuan menunjukkan bahwa anggota skena musik sering kali

membicarakan musik dalam konteks profesional dikarenakan komunitas ini (Jangan Kolektif) bergerak untuk mengadakan acara *gigs*. Selain itu, percakapan mengenai musik juga dilakukan dalam konteks pembicaraan sehari-hari mengenai lagu yang tengah banyak dibicarakan atau festival musik yang diadakan. Percakapan mengenai musik ini tidak terbatas dalam genre *hardcore* atau pop, namun juga mengenai K-Pop. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Wigati;Mulyadi;Falah (2023) mengenai anggota skena musik rilisan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anggota skena musik melakukan percakapan tentang musik yang terfokus kepada rilisan fisik. Percakapan ini dilakukan melalui fitur *direct message* pada media sosial Instagram.



Gambar 13. Instagram Story Ariel

Sumber: Instagram @arielrachmaan

Hasil penelitian tersebut memberikan kontribusi pada konsep

interaksi sosial dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa individu dituntut untuk menyesuaikan tindakan dengan individu lain sebelum memberikan respon demi menjaga keteraturan (Blumer, 1986). Berdasarkan dengan hasil penelitian, anggota skena musik terlebih dulu memaknai situasi atau konteks percakapan yang sedang dilakukan. Setelah melakukan proses pemaknaan ketika anggota skena musik yang lain membahas mengenai musik, individu menentukan tindakan untuk mengikuti konteks percakapan musik dalam ranah profesional atau bahasan sehari-hari. Hal ini dilakukan demi menjaga keteraturan komunitas musik untuk secara terus menerus mempertahankan pola tindakan untuk membicarakan musik. Selain itu, anggota skena musik juga melakukan keteraturan dalam komunitas dengan mempertahankan nilai kekeluargaan.

Berdasarkan dengan interaksi sosial yang dilakukan, anggota skena musik mempertahankan nilai kekeluargaan yang telah menahun hidup dalam komunitas ini. Nilai kekeluargaan ini ditunjukkan dengan mempertahankan komunikasi yang baik antara anggotanya melalui kegiatan

berkumpul. Selain itu, anggota skena musik juga sering bercanda antara satu sama lain. Kalimat candaan yang dilontarkan antara satu sama lain, tidak membuat anggota skena musik merasa sakit hati. Tetapi menunjukkan sikap menerima kekurangan atau kelebihan satu sama lain. Hal ini juga diterapkan tidak hanya kepada anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas pembuat *gigs*, namun juga kepada musisi yang tampil dalam kegiatan tersebut. Meskipun begitu anggota skena musik tetap mempertahankan nilai profesional ketika dihadapkan dengan musisi yang akan tampil dalam acara *gigs*. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra & Indrayani (2024) mengenai strategi grup musik Soegi Bornean dalam menjaga relasi dengan pihak eksternal. Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa grup musik Soegi Bornean menjaga relasi dengan pihak eksternal dengan membangun nilai kekeluargaan.

Hasil temuan yang telah diuraikan memberikan kontribusi terhadap konsep interaksi sosial pada teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa interaksi sosial akan mempengaruhi cara pikir individu dan melibatkan individu dalam mengalami berbagai bentuk umum pada

interaksi sosial (Blumer, 1986). Hal ini ditunjukkan dengan individu yang berusaha memaknai komunikasi yang intens dan kalimat candaan yang ditunjukkan sebagai nilai kekeluargaan yang coba untuk dibangun. Nilai kekeluargaan ini melingkupi kepedulian individu atas satu sama lain.

Objek

Pada konsep objek, Pada konsep objek, individu hidup dalam dunia yang terdiri dari objek bermakna yang dibentuk berdasarkan interpretasi diri dan kelompok sosial dimana individu berinteraksi. Peneliti menemukan bahwa individu hidup dalam dunia yang terdiri dari objek bermakna yang dibentuk berdasarkan interpretasi diri dan kelompok sosial Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang telah ditemukan yaitu *coffee shop* sebagai tempat berkumpul, nama dan logo adalah identitas, dan bar sebagai tempat mengadakan *gigs*. Objek bermakna bagi individu dari setiap komunitas akan berbeda, bergantung dengan lingkungan dimana individu berinteraksi dan hasil dari interpretasi yang dilakukan.

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan bahwa anggota skena musik menjadikan *coffee shop* sebagai tempat untuk berkumpul, berinteraksi, dan membangun

komunitas. Hal ini dikarenakan, suasana dan fasilitas yang ditawarkan oleh *coffee shop* memungkinkan anggota skena musik untuk mengobrol maupun mengadakan rapat secara kondusif sambil merokok dan meminum kopi. Salah satu *coffee shop* yang sering dijadikan tempat berkumpul oleh anggota skena musik adalah The Pleasant Place atau Downtown Market. Hal ini dikarenakan banyak anggota skena musik yang menjadikan tempat ini sebagai titik temu. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ramdhani & Rosa (2023) yang menyatakan bahwa *coffee shop* dijadikan sebagai tempat berkumpul oleh masyarakat yang mengikuti trend fashion skena dalam media sosial. Melalui kegiatan berkumpul di *coffee shop*, kelompok sosial ini berusaha berbagi referensi penampilan antara satu sama lain.

Hasil temuan diatas memberikan kontribusi terhadap konsep objek dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa makna sebuah objek bergantung pada interpretasi diri dan kelompok sosial dimana individu berinteraksi (Blumer, 1986). Makna *coffee shop* bagi anggota skena musik sebagai tempat berkumpul merupakan hasil produk sosial. Hal ini

dikarenakan setiap individu dalam komunitas ini memaknai dan bertindak terhadap *coffee shop* sesuai dengan mempertimbangkan interpretasi anggota skena musik yang lain. Makna tersebut juga dibangun berdasarkan dengan intensitas interaksi individu dengan objek yang tinggi. Sebagai eksistensi, anggota skena musik juga memandang logo dan nama komunitas yang dimiliki sebagai identitas.



Gambar 15. Logo Jangan Kolektif

Sumber: Jangan Kolektif

Berdasarkan dengan hasil temuan, anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas Jangan Kolektif menjadikan nama dan logo sebagai identitas kelompok. Nama Jangan memiliki kepanjangan jabatan yang diartikan bahwa komunitas Jangan Kolektif ingin membangun koneksi layaknya rumah dengan banyak pihak baik penonton, penggiat, maupun penampil dalam industri musik. Logo Jangan Kolektif yang hanya bertuliskan kata Jangan dalam huruf kapital dimaknai secara bebas dan

kesederhanaan. Anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas ini ingin menyampaikan bahwa siapapun bebas mengartikan kata Jangan dalam logo. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sihite & Iqbal (2024) pada anggota skena musik K-Pop mengenai logo yang dimiliki *fans* BTS. Logo Army dengan pintu yang tertutup dan terlihat layaknya tameng diartikan sebagai *fans* merupakan pelindung bagi BTS.

Hasil penelitian ini mempertegas konsep objek pada teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa makna objek ditentukan oleh individu (Blumer, 1986). Anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas Jangan Kolektif membiarkan setiap individu untuk menentukan makna logo bagi mereka. Namun anggota skena musik tetap memikirkan dan memeriksa makna dari logo dan identitas yang dimiliki komunitas, sehingga baik anggota komunitas maupun individu lain yang bergabung dalam skena musik mampu menyusun tindakan berdasarkan dengan respon. Selain itu, anggota skena musik juga menjadikan bar sebagai tempat mengadakan *gigs*.



Gambar 16. Kegiatan *Moshing* Saat *Gigs*
Sumber: Observasi Peneliti

Berdasarkan dengan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa anggota skena musik yang tergabung dalam komunitas Jangan Kolektif menjadikan bar sebagai tempat untuk mengadakan *gigs*. Bar dipilih menjadi tempat mengadakan *gigs* karena adanya keterbatasan *venue* dan kemudahan administrasi. Selain itu, bar dianggap sebagai tempat yang membuat anggota skena musik merasa lebih nyaman karena memiliki ruang yang luas dan menjual berbagai jenis minuman alkohol. Hal ini sesuai dengan anggota skena musik yang sering kali melakukan *moshing* dan gemar meminum alkohol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Barone (2019) mengenai skena musik elektronik di Tunisia. Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa anggota skena elektronik menjadikan bar sebagai tempat untuk menampilkan lagu atau

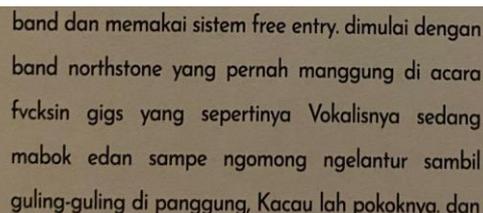
musik serta mengembangkan budaya tari.

Temuan pada penelitian ini memberikan kontribusi terhadap konsep objek pada teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa makna sebuah objek akan bergantung kepada tindakan yang diberikan, sehingga individu akan memberikan tindakan berdasarkan dengan makna yang telah didapatkan berdasarkan proses interaksi (Blumer, 1986). Hal ini ditunjukkan dengan anggota skena musik yang telah terbiasa melakukan kegiatan *gigs* dan mabuk di bar. Sehingga, makna bar bagi anggota skena musik adalah tempat menikmati musik secara langsung sembari meminum alkohol.

Tindakan Bersama

Pada konsep tindakan bersama, individu bersama dengan kelompok sosialnya melakukan tindakan kolektif berskala besar yang dihasilkan berdasarkan setiap individu yang memaknai, memberikan petunjuk, dan menentukan sikap yang perlu dilakukan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa anggota skena musik memiliki kebiasaan untuk mabuk dan merokok bersama. Individu dari setiap komunitas akan melakukan tindakan bersama yang berbeda. Hal ini

dikarenakan setiap komunitas memiliki tujuan dan kebiasaan yang berbeda.



Gambar 17. Narasi Kegiatan Mabuk

Sumber: *Zine* Jangan Kolektif

Hasil temuan menunjukkan bahwa anggota skena musik memiliki kebiasaan untuk mabuk bersama. Kegiatan ini dilakukan ketika anggota skena musik memiliki waktu luang ataupun saat membahas acara *gigs* yang akan digelar. Sehingga mabuk menjadi kegiatan yang sulit untuk dihindari ketika anggota skena musik berkumpul. Alasan anggota skena musik melakukan kegiatan mabuk bersama adalah situasi yang dirasa pas untuk bersenang-senang. Selain itu, kegiatan ini telah menjadi kebiasaan dan sisi gelap dari industri musik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pradyansyah; Mulya; Mazdafiah (2021) mengenai kebiasaan mabuk pada anggota skena musik *hardcore*. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kegiatan mabuk menjadi sesuatu yang identik untuk dilakukan oleh anggota skena musik *hardcore* sedari dulu.

Temuan pada penelitian ini mempertegas konsep tindakan bersama yang dalam teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa keteraturan dan keberulangan merupakan alasan mengapa tindakan bersama dapat terjadi (Blumer, 1986). Pernyataan tersebut didukung dengan anggota skena musik yang secara teratur meminum alkohol sehingga kegiatan ini menjadi sebuah kebiasaan yang tidak dapat dihindari. Kegiatan mabuk yang telah menjadi kebiasaan dalam industri musik sedari dulu juga mendukung kebiasaan anggota skena musik mengonsumsi minuman alkohol. Selain mabuk bersama, anggota skena musik juga terbiasa untuk merokok bersama.

Hasil temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa anggota skena musik memiliki kegiatan untuk merokok bersama sebelum acara *gigs* dimulai. Anggota skena musik terbiasa untuk pergi ke belakang panggung untuk merokok bersama agar individu dapat bersantai sejenak dan membangun semangat sebelum acara *gigs* dimulai. Kegiatan merokok bersama juga diselingi dengan percakapan candaan diantara anggota demi membangun kedekatan. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kebiasaan merokok yang dimiliki oleh anggota skena musik.

Temuan ini merupakan pembaruan karena peneliti tidak mendapatkan temuan ini pada penelitian terdahulu yang digunakan. Maka dari itu, hasil temuan ini memberikan kontribusi terhadap konsep tindakan bersama pada teori Interaksi Simbolik menurut Blumer yang mengungkapkan bahwa konsep ini dibangun berdasarkan dengan individu yang melakukan penyesuaian untuk memahami suatu kelompok sosial (Blumer, 1986). Pada kegiatan merokok bersama, anggota skena musik mencoba memahami nilai dan kebiasaan kelompok ini. Melalui kegiatan tersebut individu dapat memahami bahwa anggota skena musik memiliki nilai kekeluargaan yang erat.

SIMPULAN

Konstruksi identitas skena musik komunitas Jangan Kolektif dibangun berdasarkan konsep diri, pengambilan tindakan, interaksi sosial, objek, dan tindakan bersama. Pada konsep diri individu dalam skena musik tidak hanya mengidentifikasi diri dengan musik sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, tetapi juga dengan nilai-nilai perlawanan, ekspresi diri, dan komunitas. Pengambilan tindakan yang dilakukan oleh anggota skena musik ditunjukkan melalui tindakan perlawanan, penampilan, eksplorasi

gaya, keterlibatan uang demi keuntungan semua pihak, dan mendalami industri musik.

Interaksi sosial dalam skena musik berpengaruh dalam membentuk dan memperkuat identitas individu. Hal ini dilakukan melalui interaksi antar sesama anggota, dimana individu akan saling mempengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan interpretasi mengenai suatu interaksi. Objek seperti tempat berkumpul, logo, nama dan kegiatan bersama memiliki makna yang khusus bagi anggota skena musik. Makna ini terus dikonstruksi ulang melalui proses interaksi sosial. Pemaknaan terhadap objek ini tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif, sehingga membentuk suatu sistem makna bersama yang khas bagi skena musik.

Pada tindakan bersama, kegiatan yang dilakukan oleh anggota skena musik terdiri dari merokok dan mabuk bersama yang berfungsi untuk memperkuat ikatan dan memperkokoh identitas kelompok. Melalui tindakan bersama, anggota skena musik menciptakan suatu budaya yang unik dan membedakan mereka dari kelompok sosial lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adine, *, Rizki, V., Rizki, A. V., Sahda Brahmasta, N., Fergiansyah, R., Satvikadewi, A. A. I. P., Semolowaru, J., & Surabaya, N. 45. (2024). Skena Musik Independen Indonesia Analisis Wacana Kritis Van Dijk Pada Komentar Video Clip Lagu “Runtuh”-Feby Putri Ft Fiersa Besari. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(3), 220–227.
<https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v2i3.3812>
- Adiprasetyo, J., Winda Larasati, A., & Raya Bandung Sumedang, J. K. (2020). Skena “Teras Kolektif”: Dinamika Kolektiva dan Resistensi Musik Mahasiswa. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 2, Issue 1).
- Asriandhini, B., & Rahmawati, C. H. (2021). *Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Konstruksi Identitas Dan Citra Sosial Tuli Di Purwokerto*. 12(1).
<https://doi.org/10.31506/JRK.V12i1.10059>
- Astuti, P., Suminar, R. J., & Rahmat, A. (2018). Konstruksi Identitas Guru Bimbingan Konseling sebagai Komunikator Pendidikan. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6, 1–9.
- Aulia Putri Adrian, R., & Miftahul Falah, A. (2023). TREND FASHION MASYARAKAT INDONESIA SAAT MENGHADIRI KONSER MUSIK K-POP. In *Journal of Fashion and Textile Design Unesa* (Vol. 4).
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies : Teori & Praktik*. Kreasi Wacana .
- Blumer, H. (1986). *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*.
- Dwi Astarini. (2023, January 24). 16 Musisi Beri Persembahan Untuk Pure Saturday. *Merahputih.Com*.
<https://merahputih.com/post/read/16-musisi-beri-persembahan-untuk-pure-saturday>
- Fadli Adzani. (2018, March 4). Bagaimana Arus Pinggir Skena Musik Indonesia Semakin Deras. *Hai*.
<https://hai.grid.id/read/07606929/bagaimana-arus-pinggir-skena-musik-indonesia-semakin-deras>
- Ghiffari, A., Saputra, B., & Indrayani, H. (n.d.). *Membangun Relasi untuk Meraih Popularitas Grup Musik Soegi Bornean*.
- Halimah Nur Churil Aini, Meydina Tri Luvianasari, Maris Jennet Landicho, & Selvia Deva Saputri. (2024). Analisis Tren Lifestyle “Skena” Dalam Kerangka Sosial Budaya Pada Era Modern. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 202–216.
<https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i2.3118>
- Hayashi, M. R., Jayanti, N., & Pratama, B. R. (2023, July 1). *Skena di antara Geliat Musik*

- Independen Indonesia*. Kumparan.Com.
<https://kumparan.com/millennial/skena-di-antara-geliat-musik-independen-indonesia-20hV2zTiMta/full>
- John W. Creswell. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih Di Antara Lima Pendekatan* (Z. S. Quidsy, Ed.; 3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Mia Amalia. (2023, July 14). Mengenal Polisi Skena, Istilah yang Viral di Kalangan Penikmat Musik . *JawaPos.Com*.
<https://www.jawapos.com/entertainment/011771156/mengenal-polisi-skena-istilah-yang-viral-di-kalangan-penikmat-musik>
- Pradana, Y. (2020). The Meaning Of Tradition “Ndjalang” For The People of Merp Village, Merpas Kaur Regency, Bengkulu. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 18(2), 288–304.
<https://doi.org/10.24090/ibda.v18i2.3808>
- Putra, R. R., & Irwansyah, I. (2021). Peningkatan Awareness Skena Musik Independen Indonesia (Studi Konvergensi Media dan Do It Yourself). *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 962–971.
<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.549>
- Rahayu, T. E., & Hero, E. (2022). Konstruksi Identitas Sosial “Muslimah Motivations Riau” Dalam Gerakan Hijrah Melalui Instagram. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 9, 185–201.
- Ramadhani, D. E., & Rosa, D. V. (2024). Fashion Skena: Kontestasi Tampilan Kaum Muda di Coffee Shop Jember. *Jurnal Studi Pemuda*, 12(1), 66.
<https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.92966>
- Rosalyn Anwar, C. (2018). MAHASISWA DAN K-POP (Studi Interaksi Simbolik K-Popers di Makassar). In *Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim No* (Vol. 1). Komunikasi dan Budaya Urban.
- Sakinah, R. N., Hasna, S., & Wayuningsih, Y. (n.d.). Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda di Indonesia. *Journal on Education*, 05(01), 735–745.
- Sanita, M. (2023, December 15). *Istilah Skena yang Viral di Media Sosial hingga Munculnya Sindiran untuk Polisi Skena*. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.
<https://communication.uui.ac.id/istilah-skena-yang-viral-di-media-sosial-hingga-munculnya-sindiran-untuk-polisi-skena/>
- Sihite, F. F., & Iqbal, M. (2024). Makna Borahae Bagi Komunitas Army Di Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 06(1).
- Sugiyono, & Puji Lestari. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)* (Sunarto, Ed.). ALFABETA.
- Vicky Andrew, T., Maslan Sihombing, R., & Aziz Ahmad, H. (2017). *Musik, Media, Dan Karya : Perkembangan Infrastruktur Musik Bawah Tanah (Underground) Di Bandung (1967-1997)*.
- Wulandari, D., & Amalia, D. (2023). Penyampaian Identitas Diri Pada Penggemar BTS ARMY Generasi Milenial di Instagram. *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10, 4781–4790.
<https://doi.org/10.31604/jips.v10i10.2023.4781-4790>
- Yefta Christpherus Asia Sanjaya, & Sari Hardiyanto. (2023, July 9). Apa Arti Kata Skena yang ramai di TikTok? Berikut Penjelasan Pakar Bahasa. *Kompas.Com*.
<https://jogja.tribunnews.com/2023/07/13/arti-kata-skena-anak-skena-polisi-skena-bahasa-gaul-yang-viral-di-tiktok?page=all>
- Yuni Rahmawati. (2022, July 13). Mengenal Musik Underground, Ternyata sebagai Cikal-bakal Bangkitnya Demokrasi di Indonesia. *Tribun News*.
<https://palembang.tribunnews.com/2022/07/13/mengenal-musik-underground-ternyata-sebagai-cikal-bakal-bangkitnya-demokrasi-di-indonesia?page=all>