

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam memperoleh dan menyebarkan informasi, seseorang selalu berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya, bisa kepada individu lain, lembaga, atau kelompok yang tentunya memiliki informasi yang ia butuhkan. Komunikasi menjadi kebutuhan yang sifatnya dinamis, selalu berkembang dalam segi akademis maupun non akademis.

Komunikasi juga merupakan hal yang tidak bisa dihilangkan dalam bersosialisasi, bagaimana proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya ke dalam masyarakat. Sosialisasi merupakan cara bagaimana individu dapat diterima di masyarakat. Selain itu sosialisasi membantu dalam mengembangkan cara berkomunikasi seseorang menjadi efektif.

Dalam sosialisasi juga diperlukan strategi komunikasi yang sesuai yang sekiranya dapat diterima oleh masyarakat. Strategi merupakan pendekatan secara keseluruhan yang akan diterapkan di dalam suatu kegiatan. Pendekatan diambil untuk menuju pada suatu kondisi tertentu yang dibuat berdasarkan analisis masalah serta tujuan yang ditetapkan. Strategi ini merupakan keseluruhan keputusan kondisional mengenai tindakan yang akan digunakan untuk mendapatkan tujuan, jadi dengan merumuskan strategi komunikasi berhati-hati memperhitungkan kondisi serta situasi yang akan terjadi.

Strategi komunikasi berarti tujuan yang dapat ditempuh dengan beberapa cara yaitu menggunakan komunikasi secara sadar untuk menciptakan perubahan diri dari khalayak dengan mudah dan cepat. Strategi pada hakikatnya merupakan perencanaan dan manajemen untuk mencapai suatu tujuan. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah saja, melainkan harus mampu menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya.

Strategi komunikasi memiliki hubungan yang erat antara tujuan yang hendak dicapai dengan kosekuensi-kosekuensi atau masalah yang harus diperhitungkan, kemudian merencanakan bagaimana mencapai kosekuensi-kosekuensi sesuai dengan hasil yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan yang hendak dicapai.

Strategi komunikasi harus senantiasa disusun secara sistemati, agar dapat merubah pengetahuan, sikap, serta tingkah laku publiknya. Biasanya untuk mendapatkan dukungan dari masyarakat maka strategi komunikasi harus dibuatsesuai dengan aspirasi masyarakat. Mengingat bahwa masyarakat pun terus berkembang seiring dengan waktu, maka strategi komunikasi pun harus bersikap dinamis agar dapat menampung perkembangan-perkembangan yang baru.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi kuatnya pengaruh globalisasi, membuat seseorang dapat mengakses berbagai macam informasi dimanapun dan kapanpun, hanya dengan memerlukan akses internet, salah satu dampak kuat pengaruh globalisasi di Indonesia adalah terbukanya pintu masuk beragam budaya global populer.

Di dalam sebuah budaya sendiri para manusia atau disebut anggota masyarakat selalu ingin merasa satu dalam upaya pembentukan pribadi secara kolektif, mereka memilih ikut bersosialisasi dan bergabung dalam sebuah kelompok, Kelompok atau komunitas terbentuk dan dikerumuni hanya oleh orang-orang yang merasa memiliki perasaan, tujuan hidup ataupun pemikiran yang sama. Atas dasar itulah terbentuk ikatan yang dianggap menjadi dasar kesamaan, beberapa individu menciptakan suatu kelompok yang beraliran sama. Kemudian kelompok ini berkembang menjadi suatu komunitas dalam lingkup yang lebih besar. Pada konteks sekarang ini di Indonesia misalnya, banyak komunitas-komunitas yang hadir sebagai perwujudan cerminan diri. Dari komunitas untuk budaya, suku, hingga komunitas akan gaya hidup (*life style*).

Salah satu budaya yang datang dari prosesnya globalisasi adalah subkultur *punk*. *Punk* datang dengan budaya, ideology sampai dengan ranah musik dari *scene undergroundnya*. Penolakan ideologi *punk* di Indonesia bukannya tidak terjadi, pada tahun 2000 *punk* dianggap keluar batas dari norma yang ada di Indonesia penolakan terhadap budaya ini salah satunya terjadi di Aceh.

Ideologi terkait *Punk* sebagian besar berkaitan dengan kebebasan individu dan pandangan anti kemapanan. Pandangan umum *punk* mencakup kebebasan individu, anti-otoritarianisme, etika *DIY (Do It Yourself)*, ketidaksesuaian, anti-kolektivisme, anti-korporatisme, anti-pemerintah, tindakan langsung dan tidak "menjual".

Punk telah menghasilkan banyak puisi dan prosa. *Punk* memiliki pers bawah tanah sendiri dalam bentuk *punk zine*, yang menampilkan berita, gosip, kritik budaya, dan wawancara. Beberapa *zine* mengambil bentuk perzines. *zine* memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi di era *punk*.

Di era pra-Internet, *zine* memungkinkan pembaca untuk mempelajari tentang band, pertunjukan, klub, dan label rekaman. *Zines* biasanya memasukkan tinjauan acara dan rekaman, wawancara dengan band, surat kepada editor, dan iklan untuk catatan dan label. *Zine* adalah produk *DIY (Do It Yourself)*, "bangga amatir, biasanya buatan tangan, dan selalu independen", dan selama "90-an, *zine* adalah cara utama untuk tetap pada *punk* dan hardcore. Mereka adalah blog, bagian komentar, dan jejaring sosial pada zaman mereka." (Heller, Jason "*With zines, the '90s punk scene had a living history · Fear Of A Punk Decade · The A.V. Club*") dan dari situ juga Banyak film dan video bertemakan *punk* telah dibuat. *The No Wave Cinema* dan gerakan film Remodernis berutang banyak pada estetika *punk*. Beberapa band *punk* terkenal telah berpartisipasi dalam film, seperti Ramones di *Rock 'n' Roll High School*, *Sex Pistols* di *The Great Rock 'n' Roll Swindle* dan *Social Distortion* di *Another State of Mind*. Derek Jarman dan Don Letts adalah pembuat film *punk* terkemuka. Penemuan pertama dari trilogi dokumenter Penelope Spheeris "*The Decline of Western Civilization*" (1981) berfokus pada scene *punk* Los Angeles awal melalui wawancara dan rekaman konser awal dari band-band termasuk *Black Flag*, *Circle Jerks*, Kuman dan Ketakutan. *The Decline of Western Civilization III* "mengeksplorasi gaya hidup

punk got pada 1990-an. *Loren Cass* adalah contoh lain dari subkultur *punk* diwakili dalam film.

Berkembangnya *punk* di Indonesia tak lepas dari pengaruh budaya global, berbagai macam informasi yang mudah diakses dan diterima sebagian besar masyarakat di Indonesia. Sampai pada sebagian masyarakat memilih *punk* menjadi salah satu pilihan budaya baru yang dapat diterima, ketika budaya lokal tidak dapat menjadi pilihan atau tidak dapat mengakomodir aspirasi kebebasan masyarakat Indonesia.

Berbagai macam komunitas *punk* dari berbagai kebutuhan dan kegemaran masing-masing individu terbentuk di masyarakat, berubah menjadi sebuah identitas yang kemudian ingin dipamerkan dari individu-individu dalam komunitas *punk* dengan gaya yang berbeda-beda. Dalam mempertahankan eksistensinya komunitas *punk* mempunyai nilai yang diterapkan sebagai aturan yang berlaku didalamnya dengan menggunakan modal-modal, sehingga modal tersebut mempunyai peran penting di dalam komunitas. Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat, bagaimana subkultur *punk* mempertahankan eksistensinya di masyarakat, menjaga komunikasinya antara sesama pelaku subkultur dan bagaimana pesan yang mereka bangun dengan media mereka sendiri ataupun menggunakan media menstrem saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan yang jelas, tegas, dan konkrit mengenai masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah ini terdiri dari pernyataan makro dan pertanyaan mikro, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan inti dari permasalahan dalam penelitian ini adalah : **“Strategi Komunikasi Subkultur *Punk* Melalui Produksi Media.”**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana rencana dan analisis situasi produksi media subkultur *Punk* di Bandung?
2. Bagaimana pembuatan tujuan komunikasi produksi media subkultur *Punk* di Bandung?
3. Bagaimana pengemasan pesan produksi media subkultur *Punk* di Bandung?
4. Bagaimana Penyebaran produksi media subkultur *Punk* di Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui secara lebih jelas, dan menganalisa strategi komunikasi subkultur *Punk* dalam produksi media.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rencana dan analisis situasi produksi media subkultur *Punk* di Bandung.
2. Untuk mengetahui pembuatan tujuan produksi media subkultur *Punk* di Bandung.
3. Untuk mengetahui pengemasan pesan produksi media subkultur *Punk* di Bandung.
4. Untuk mengetahui Penyebaran produksi media subkultur *Punk* di Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis:

Secara teoritis akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengayaan literature Penelitian ilmiah dalam kajian ilmu komunikasi melalui, strategi komunikasi subkultur *Punk* dalam produksi media. Lebih jauh, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mempopulerkan kajian *Punk* dalam lingkup kajian keindonesiaan.

2. Secara Praktis:

Secara praktisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga dalam *scene Punk* di Indonesia khususnya di Bandung, di mana ada sebuah subkultur yang memiliki cara tersendiri dalam mengembangkan resistensinya melalui penyebaran ideologi melalui

ranah music dan produksi media sehingga dapat dimaknai secara produktif. Kegunaan praktis adalah untuk membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah pada objek yang akan diteliti diantaranya sebagai berikut:

A. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pemahaman secara strategi komunikasi subkultur *Punk* melalui produksi media.

B. Bagi Universitas (UNIKOM)

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin Ilmu Komunikasi, khususnya bagi mahasiswa UNIKOM secara umum dan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi khususnya sebagai literatur bagi penelitian selanjutnya yang ada kajian yang sama.

C. Bagi Masyarakat

Manfaat lain yang penting dengan adanya penelitian ini adalah memberikan pemahaman dan edukasi bagi para produsen dan konsumsi *Punk* dan masyarakat luas pada umumnya agar dapat memahami secara utuh strategi komunikasi subkultur *Punk* dalam produksi media.