

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan salah produk budaya juga merupakan salah satu kesenian karya manusia yang tak lekang oleh waktu yang selalu mengalami dinamika dan perubahan seiring berkembangnya zaman. Setiap zaman selalu menghasilkan kebudayaan baru dan juga perkembangan budaya lama karena budaya sendiri bersifat dinamis atau menyesuaikan kebutuhan manusia itu sendiri.

Pada awalnya musik merupakan bahasa perekat atau persatuan yang dianggap suci dimana digunakan oleh manusia sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya, dengan alam sekitar, atau dengan kekuatan yang ada diluar dirinya (Adorno 1993:401). Dalam perjalanan musik sendiri yang awalnya merupakan media yang bersifat sakral seiring berkembangnya zaman akhirnya banyak juga karya yang bersifat profan dan juga hanya menjadi sarana hiburan atau rekreasi.

Dalam perjalananya musik selalu hadir bahkan di Indonesia sendiri jauh sebelum masa kemerdekaan, musik sudah ada dalam setiap masyarakat atau suku di Indonesia. Musik sendiri merepresentasikan karakter suatu masyarakat atau suku dimana sering disebut dengan istilah musik etnik, menurut Simatupang (2011) musik etnik adalah sebuah musik tradisi atau nonwestern yang pentatonik sebagai ekspresi budaya dari suatu kelompok etnik atau suku dalam wujud pengorganisasian bunyi.

Selain musik etnik kita juga mengenal musik modern dengan alunan nada yang lebih kompleks dan nuansa yang lebih beragam, dimana sekarang ini musik dikelompokan dengan istilah *Genre* atau aliran musik berdasarkan komposisi didalamnya. Karena setiap musik memiliki komposisi yang mengungkapkan pesan dari penciptanya berupa pikiran dan perasaan melalui unsur-unsur pokok dalam musik yaitu harmoni, melodi, irama, dan struktur lagu serta ekspresi sebagai sebuah kesatuan (Jamalus, 1998:1).

Perkembangan dalam musik yang sangat pesat itulah yang menyebabkan industrialisasi dalam musik tidak bisa terelakkan lagi, musik yang awalnya dibuat

dengan nilai-nilai lokal menjadi sesuatu yang mengandung nilai universal dan menyebabkan penikmatnya adalah kalangan umum dan sudah tidak memiliki segmen khusus. Perkembangan itu yang menyebabkan industrialisasi dalam musik menjadi benar-benar tak terelakkan dimana karya musik ini diproduksi secara besar-besaran dan di distribusikan secara luas dengan tujuan mendapatkan untung bagi produsennya tersebut (Strinati 2007:70).

Masuknya industrialisasi dalam salah satu produk budaya manusia inilah yang menyebabkan kapitalisme secara otomatis hadir didalamnya, karena musik selalu mempunyai pasarnya dan menjadikannya salah satu komoditas produsen musik besar pun banyak lahir dalam perjalanan musik ini sendiri yang biasa disebut *major label*, atau produsen musik besar yang banyak memproduksi musik dan mempromosikan band-band yang bergenre Pop yang berasal dari kata populer atau musik *Mainstream* (arus utama).

Beberapa industri musik atau label yang sempat menguasai permusikan Indonesia antara lain adalah Aquarius Musikindo, Sony BMG Musik, Nagaswara, Irama, dan Musika Studio's yang memproduksi musik berdasarkan standarisasi yang diberikan oleh pasar atau masyarakat pada umumnya. Meskipun dewasa ini musik-musik hasil dari *Major Label* mulai terdengar membosankan seiring berjalannya waktu yang membuat gelombang baru bermunculan untuk melawan musik industri tersebut dimana dikenal dengan istilah musik *Indie* (berasal dari kata *Independent*).

Istilah *Indie* menurut Sakrie (2015) berasal dari kata independen yang mengusung nilai-nilai kebebasan, berdiri sendiri, dan dilakukan secara swadaya. Gerakan ini muncul karena menilai musik industrial ini hanya berdasarkan kepentingan industri saja. Gerakan *Indie* ini membawa misi mengembalikan esensi awal musik yang dikuasai label besar, kembali pada musik yang tidak terikat dengan pasar dan bersifat bebas secara ekspresi tiap band dan alirannya.. Musik yang awalnya bersifat intim yang dinilai memiliki kekuatan mualai terkikis dan menjadi salah satu produk dari industri budaya. Kekuatan musik sebagai sebuah karya budaya perlahan hilang ditelan oleh kepentingan dalam industri musik, dan ditelan mentah-mentah oleh masyarakat karena persebaran dan

kemudahan akses produk industri musik. Selera musik dewasa ini menjadi salah satu kegemaran yang lumrah, bahkan menjadi *lifestyle* (gaya hidup) yang dapat menunjukkan kelas atau strata sosial seseorang (Adorno 1991:99).

Kekuatan musik sebagai media komunikasi manusia begitu mudah terasa dan diterima khalayak umum, hal tersebut mengakibatkan musik juga sebagai sarana penyampai pesan tentang fenomena sosial dan peristiwa sosial yang terjadi di lingkungan musisinya. Musik mewakili perasaan para penikmatnya yang ditujukan agar pendengar musik lebih peka dan sadar akan lingkungan mereka khususnya yang berada dalam lingkungan yang sama (Yogi 2011:3).

Musik yang menjadi salah satu sarana menyampaikan pesan dan mudah diterima penikmatnya, membuat banyak gerakan sosial yang terbentuk dan menyalurkan pesan melalui musik. Salah satu gerakan melalui musik yang terekam sejarah seperti yang dituliskan Francis Davis (1995:11) adalah perlawanan kaum Afrika yang dibawa ke Amerika dan dijadikan budak, hal tersebut melahirkan musik *Blues* pada akhir abad 18 untuk melawan rasisme perbedaan warna kulit putih dan hitam yang pada waktu itu sangat kentara di kalangan masyarakat di Amerika.

Musik juga dipakai sebagai media perlawanan sosial. Di Indonesia, musisi bernama Iwan Fals pernah dicekal oleh rezim Soeharto karena mengarang dan melantunkan lagu bertema kritik kebobrokan sarana transportasi. Iwan fals mengarang lagu Celoteh Camar Tolol dan Cemar untuk mengkritisi tenggelamnya kapal Tampomas II di perairan Masalembo. Disamping itu, Iwan Fals juga mengarang dan melantunkan lagu untuk mengkritik kinerja DPR, yaitu Wakil Rakyat (Sakrie 2015:129).

Munculnya bermacam gerakan yang menggunakan media musik juga mengakibatkan akan adanya perlawanan terhadap industri musik itu sendiri, karena beberapa kalangan menganggap adanya industrialisasi dalam musik hanya mementingkan keuntungan dalam proses produksi dan pemasarannya. Adanya gerakan ini ditujukan untuk memberikan perlawanan selera musik, musik yang diproduksi oleh industri yang dirasa monoton dan tidak memberikan peluang bagi

musik dengan cita rasa lain atau yang beda genre dari musik industri yang pada umumnya dikatakan dengan musik Pop (Jamalus, 1988:1).

Gerakan musik perlawanan terhadap musik Pop menamakan diri mereka *Indie* yang berasal dari kata "Independent", istilah *Indie* dipopulerkan oleh pemuda di Inggris karena kebiasaan mereka menyingkat kata. Dalam musik independent mereka melakukan semua proses dalam membuat musik tidak tergantung kepada label besar, setiap tahapan yang dilakukan mulai dari rekaman, promosi, hingga pemasaran mereka melakukannya secara mandiri tanpa adanya campur tangan industri musik yang kebanyakan menyebar melalui komunitas mereka sendiri.

Dalam pergerakan yang dilakukan oleh komunitas *Indie*, musik independent ini sendiri memiliki misi yang diangkat adalah antara lain memberikan musik alternatif kepada penikmat musik. Alternatif yang mereka tawarkan kepada publik penikmat musik tidak terikat oleh genre musik populer, hal ini mereka lakukan agar musik yang beredar dalam masyarakat tidak hanya musik monotone yang berasal dari industri musik saja (Jube 2008:13).

Dalam pergerakan melawan industri musik, gerakan independent menawarkan banyak warna dalam musik atau biasa disebut genre seperti Punk, Rock, Blues, Metal, Progressif, Folk, Post-, dan banyak genre lainnya yang diluar genre Pop. Dalam proses membuat karya musiknya kelompok independent ini mempunyai sebuah etika yang dinamakan *Do It Yourself(DIY)*, semangat *DIY* ini menjadi nilai yang dipegang agar karya mereka bersifat bebas. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Jube (2008:13) bahwa prinsip semangat *DIY* berawal dari era musik punk di Inggris pada tahun 1970an dengan dasar berkarya secara mandiri atau dilakukan sendiri.

Periode musik independent yang dimulai di Inggris ditanggapi tidak lama di Indonesia, Pada tahun 1977 salah satu kelompok musik eksperimental Indonesia yang bertempat di Harco Glodok Jakarta Pusat yaitu Guruh Gipsy. Guruh Gipsy mengeluarkan albumnya secara independen, dimana kaset mereka distribusikan secara mandiri mulai dari menitipkan di Apotik, sekolah-sekolah musik, bahkan sampai mendirikan payung besar untuk menjualnya sendiri dengan mendompleng

kaset terkenal lainnya seperti Chrisye, Keenan Nasution, Abdi Soesman, dan Guruh Soekarno Putra (Sakrie 2015;151)

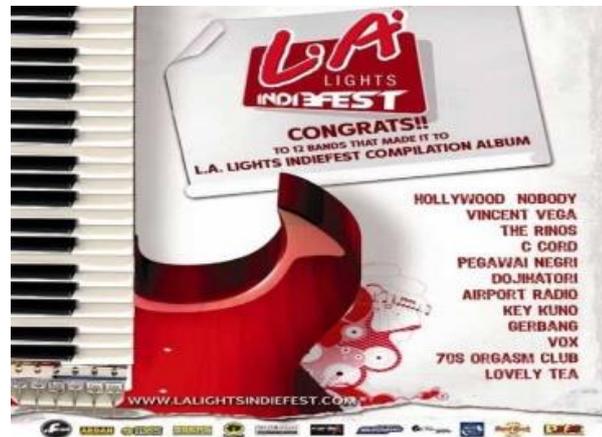
Dalam perjalanan musik *indie* Dannie Sakrie (2015:139) menemukan catatan menarik bahwa pergerakan musik *indie* ini sedikit banyak dipicu oleh musik *Grunge* yaitu musik aliran keras berasal dari kota Seattle, Amerika Utara lewat bandnya seperti *Pearl Jam*, *Stone Temple Pilots*, *Alice In Chains*. Salah satu band paling sukses dan melegenda adalah band *Nirvana* dengan prestasi dan kontroversi kematian vokalis mereka Kurt Cobain, band-band itulah yang mengawali gerakan independent karena mereka semua menggunakan label indie di Kota Seattle sebagai media awal mereka merintis karir di dunia musik.

Semakin kencangnya revolusi musik di barat juga menjadi pemicu adanya gerakan yang sama di Indonesia, hal tersebut didorong juga dengan adanya konser band metal internasional seperti *Sepultura* dan *Metalica* di Jakarta dan Surabaya. Konser yang terjadi tahun 1992 dan 1993 yang membuat banyaknya band-band baru bermunculan seperti Pas Band, Puppen, Pure Saturday yang akhirnya mengalakan standarisasi musik label (Sakrie:2015).

Adanya band baru yang bermunculan dan masuk dapur rekaman dengan warna musik mereka sendiri seperti halnya yang dilakukan Nirvana di Amerika *Geffen*, menjadi salah satu bentuk perlawanan menakhlukan label raksasa. Hal serupa juga dilakukan oleh Pas Band yang mendapat kontrak dari Aquarius Musikindo, adanya band tersebut menjadi inspirasi dikalangan pemuda membuat banyak band-band baru yang muncul dan diperkenalkan dalam festival musik yang berbasis lokal maupun nasional (Sakrie2015:139).

Salah satu festival musik indie awal di Indonesia yang di selenggarakan tahun 2005 langsung mendapatkan respon sangat positif dikalangan pemuda, festival yang membangkitkan gairah musik independen adalah L.A Light Indiefest yang diselenggarakan oleh salah satu produsen rokok besar di Indonesia. Dalam festival ini banyak band indie yang bermunculan, hal tersebut dikarenakan melihat peluang untuk mempromosikan band mereka tanpa adanya intervensi terhadap musik mereka. Festival musik ini ada beberapa band terbaik yang akan dipilih dan dimasukkan kedalam dapur rekaman, juga distribusi yang cukup besar beberapa

band jebolan festival ini yang pernah sukses seperti Gecko, The Banery, Monkey To Millionaire, dan lain-lain.



Gambar 1.1 Poster Acara L.A Lights Indiefest

(Sumber: <https://google.co.id/laindiefest> diakses pada tanggal 25 Maret 2020)

Seiring berkembangnya teknologi dan modernisasi di masyarakat, hal tersebut juga mengakibatkan adanya perkembangan yang lebih cepat dalam dunia musik independent. Perkembangan musik *indie* ini terlihat dari banyaknya band-band baru yang sudah mulai bermunculan, karya mereka juga mudah diakses melalui portal online seperti Youtube, Spotify, Joox, Soundcloud dan beberapa radio online banyak diakses oleh penggemar musik.

Menurut Denny Sakrie (2015:118) Dalam era digital ini manajer dalam band dituntut lebih kreatif dan peka terhadap media elektronik, karena media elektronik menjadi rujukan dikalangan pemuda seperti chanel Youtube yang mengupload video band. Media elektronik dirasa menjadi alternatif sebagai sarana promosi yang mudah diakses dan juga efektif untuk promosi, semakin maju peradaban media elektronik semakin populer dikalangan pemuda karena mudah dan sesuai dengan kebutuhan penikmatnya.

Selain media elektronik yang kian populer, hal lain yang membuat banyak band-band *Indie* baru ini bermunculan juga disebabkan karena banyaknya label *indie* yang terjangkau. Kesuksesan label *Indie* yang belakangan ini sangat populer dilihat dari banyaknya band yang sukses di orbitkan hingga terkenal, label-label

yang sukses pada awal skena *indie* ini antara lain seperti Leeds Records, Kolibri, Tandem Tapes, Elvation Records dan Nanaba Records yang sukses mengorbitkan Mocca dan hasil karya fisiknya diburu kolektor musik di Indonesia.

Seiring perkembangan jaman banyak alternatif untuk mendukung gerakan *Indie*, selain *indie* label muncul juga poros baru dalam label yang biasa dikenal dengan istilah *Net Label* atau Internet Label. Sebagai sarana distribusi musik secara digital, *Net Label* ini tidak memproduksi karya musik hanya sebagai penyalur karya saja yang kebanyakan melalui portal online dan sosial media. Seperti yang banyak diprediksi label ini yang paling sesuai dengan era digitalisasi seperti sekarang ini karena modernisasi dan perkembangan zaman ini selaras dengan digitalisasi (<https://hai.grid.id/read/07596005/bandmu-siap-bikin-album-ada-3-jenis-label-rekaman-yang-perlu-kamu-tahu-dulu#diakses> 23 Maret 2020). Popularitas *Net Label* yang dewasa ini sangat populer dan mulai menggeser label-label lama dengan metode yang kurang efektif, membuat banyak label bermunculan. Diantara ini beberapa *Net Label* Indonesia yang terkenal dewasa ini antara lain adalah Yes No Wave Musik, Inmyroom Records, Hujan! Records, dan Mind blasting Net label yang mengemas tampilan lagu di portal digital dengan *artwork* yang mudah diterima anak muda.

Digitalisasi musik inilah yang menyebabkan perkembangan band-band lokal bernuansa *indie* banyak bermunculan di kota-kota besar di Indonesia yang menuntut banyak band lebih kreatif dan lebih kompetitif jika masih ingin eksis di dunia permusikan. Banyak band independen yang hilang dan tertutupi oleh band-band baru yang didominasi oleh band *indie* dari Jakarta dan Bandung yang dekade ini mendominasi musik di Indonesia.

Sebagai kota metropolitan terbesar ke dua di Indonesia, Surabaya juga tidak kalah dalam dunia permusikan bahkan pernah dijuluki kota Rock karena banyak musisi Rock yang lahir di Surabaya, seperti Power Metal yang memulai karir awalnya dari Festival Rock se-Indonesia pada tahun 1989 versi Log Zhelebour yang terkenal dengan hitsnya antara lain Ankara, Bayangan Dirimu, Bidadari, dan Satu jiwa, Boomerang yang pernah menyandang band Rock terbaik di Indonesia pada tahun 1994 lewat beberapa lagunya yang terkenal seperti Pelangi,

Neraka Jahanam, dan Kisah Seorang Pramuria yang puncak karirnya sampai tahun 2005.

Band rock yang paling legendaris dari Surabaya adalah band AKA yang mempunyai kepanjangan Apotik Kaliasin, dimana apotik milik orang tua vokalis sekaligus pemain keyboard mereka Ucok Harahap juga dikenal sebagai salah satu tokoh Rock pada tahun 1970 awal. Band yang mengusung genre *Psychedelic Rock* terkenal selain dari album pertama mereka *Do What You Like* tahun 1970, AKA juga dikenal sering membawakan lagu dari Led Zeppelin, Deep Purple, dan Jimi Hendrix dengan sangat baik dimana band-band tersebut juga sedang digemari pemuda pada waktu itu (Sakrie, 2015:84-85).

Dalam skena musik independen sendiri Surabaya juga tidak kalah dengan band-band lokal mereka yang sempat menguasai panggung band lokal seperti Blingsatan, Devadata, Heavy Monster, dan juga duo yang sempat digemari tahun 2015 Silampukau yang membawakan lagu-lagu bertajuk keseharian kota Surabaya. Kesuksesan band *indie* Surabaya tidak main-main prestainya, bahkan mereka sempat masuk nominasi band pendatang terbaik di NET.TV diantara banyak band besar dari Jakarta dan Bandung.

Salah satu band *indie* lainnya dari Kota Surabaya yang cukup sukses dan konsisten dijalur indie adalah Wolffeet, dengan genre *Hardcore Punk* yang sedang digemari para pemuda pecinta musik cadas. Wolffeet juga menjadi objek kajian dalam penelitian ini yang dinilai peneliti menarik untuk diteliti, karena dinilai penulis menjadi salah satu band indie yang sukses melewati dan mampu bertahan melewati dinamika dalam skena musik *Indie* di Surabaya.

Dalam skena musik *Hardcore Punk* tidak banyak band yang bisa bertahan dan tetap eksis hingga sekarang, khususnya musik-musik rock yang juga berjalan dalam skena *indie* di Surabaya. Dari observasi awal penulis menemukan hal yang dianggap menarik melihat konsistensi band Wolffeet, yang juga bisa dibilang masih mendapatkan tempat dikalangan remaja ditengah kencangnya badai musik indie yang didominasi oleh band-band dari Bandung dan Jakarta.

Dari hasil penelusuran penulis tentang penelitian musik ditemukan beberapa penelitian terdahulu salah satunya tesis yang ditulis oleh Yogi Ishabib pada tahun

2011 dengan judul (Gerakan Musik Independen Interpretasi Psikoanalisa Herbert Marcuse Terhadap Wacana Gerakan Musik Independent di Indonesia). Dalam tulisan ini penulis menjelaskan bahwa wacana gerakan musik *independent* yang muncul pada tahun 1990an, merupakan salah satu gerakan perlawanan musik yang ada di Indonesia hadir untuk melakukan *Counter Culture* terhadap industri musik di Indonesia yang didominasi oleh perusahaan rekaman besar saja. Hal tersebut dinilai melakukan standarisasi selera musik dalam masyarakat yang mengkonsumsi musik itu-itu saja, karena musik yang produksi dari *major label* cenderung terdengar seragam. Adanya gerakan perlawanan musik independent ini seiring berjalannya waktu menjadi bias, semboyan DIY dan simbol-simbol kebebasan yang mereka angkat sebagai misi utama mereka hanya menjadi kebebasan semu saja. Fenomena tersebut diartikan juga oleh Marcuse sebagai *Desublimisasi Represif* yang hanya akan menghasilkan *Perilaku Satu Dimensi*, perilaku yang diperlihatkan gerakan independen itu sendiri seperti tidak bisa lepas dari kultur industri musik dimana kebebasan itu tidak terjadi, karena sejatinya kebebasan itu tidak tunduk dalam nilai dominatif. Kebebasan yang dimiliki oleh budaya parental membuat kebebasan menjadi sebatas pilihan-pilihan yang terangkum dalam wilayah industri, kebebasan disediakan, dan tidak pernah lepas darinya.

Selain itu ada juga dari penelitian skripsi yang ditulis oleh Fajrian Rahmadian Huda, dengan judul (Strategi Komunikasi Pemasaran Beeswax Sebagai Band Indie Dalam Upaya Memperkenalkan Album *Saudade*). Dalam tulisannya strategi marketing yang dilakukan band Beeswax mereka cenderung menggunakan *internet marketing*, *personal selling*, *advertising*, dan *publicity* atau *public relation*, band Beeswax ini juga melakukan *direct selling* hasil karyanya kepada para penggemarnya. Hal tersebut mereka lakukan dengan tujuan agar hubungan dengan penggemar mereka tidak kaku seperti layaknya fans dengan idolanya, sehingga mereka tidak dianggap sebagai band eksklusif oleh fans mereka. Dalam era digitalisasi ini Beeswax melakukan *internet marketing* untuk menembus pasar diluar Indonesia, hal tersebut dilakukan melalui akun-akun jejaring sosial mereka dan terbukti ini sangat efisien dimana salah satu portal musik online *uniteasia.org*

digabungkan dengan beberapa band emo lain yang berasal dari Malaysia dan Singapura. Pemasaran album mereka secara online terbilang sukses dan efisien, karena bisa menghemat biaya produksi dan album mereka "*Saudade*" berhasil terdistribusi dengan luas dan *merchandise* fisik mereka juga digemari fans mereka.

Adapun tulisan penelitian tentang Kultur dan gaya hidup pada tahun 2006 yang dilakukan oleh Satrio Wicaksono dengan judul (Studi Etnografi Tentang Punk Sebagai Sub Kultur Pada Masyarakat Surabaya) tulisan tersebut masih berbau aroma musik di dalamnya. Dalam tulisannya penulis menerangkan bahwa punk merupakan fenomena yang benar-benar ada ditengah masyarakat Surabaya sebagai identitas baru bagi kalangan pemuda. Sebagai nuansa baru atau budaya alternatif ditengah gencarnya dominasi budaya dominan atau *mainstream* dimana dalam praktiknya punk tidak lantas diterima begitu saja, karena sering mendapatkan penolakan dari masyarakat karena mereka cenderung melawan arus sistem yang ada. Punk sebagai kultur baru dimana mereka mempunyai jalan hidup atau *way of life* yang tidak lazim bahkan cenderung *deviate* (menyimpang), jalan hidup yang mereka pilih tersebut merupakan serangkaian bentuk perlawanan yang mereka pilih untuk melawan kapitalisme dan budaya dominan dalam masyarakat. Selain itu penelitian lain tentang gaya hidup para penikmat musik dilakukan dalam skripsi Ady Mat Soleh pada tahun 2013 yang berjudul (Studi Deskriptif Gaya Hidup Pendukung Subkultur *Metalhead* di Kota Surabaya), dalam tulisannya peneliti menjelaskan bahwa awal maraknya gerakan melawan arus dikalangan remaja ini tidak lepas dari peran akan media elektronik seperti program MTV. Dari program televisi yang menyoroti fenomena terbaru bagi kalangan remaja ini menghasilkan salah satu fenomena yang baru dari era media elektronik, fenomena tersebut adalah fenomena *Metalhead* merupakan salah satu identitas baru dikalangan pemuda yang saat itu menjadi gelombang baru yang cukup besar. Fenomena *Metalhead* ini dalam praktiknya banyak menggunakan atribut, simbol, maupun semangat independen yang membawa semangat perlawanan, perlawanan yang disuarakan antara lain akan aturan kemiliteran, kemapanan, bahkan agama yang dirasa mengikat dan tidak memberikan

kebebasan yang selalu diharap dan diagungkan oleh kalangan remaja pada umumnya.

Berdasar hasil penelitian terdahulu tersebut yang kebanyakan melihat musik sebagai gaya hidup, sub kultur, dan strategi dalam pemasarannya peneliti tertarik melihat dari sisi lain dalam dunia musik. Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan tentang fungsi musik beraliran *punk hardcore* Wolfeet yang sampai saat ini masih bisa menjaga eksistensi dalam bermusik di Kota Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, musik *indie* dikalangan pemuda Surabaya menjadi salah satu fenomena baru yang menurut peneliti menarik untuk dikaji lebih mendalam khususnya pada Band *Hardcore Punk* Wolfeet yang dirumuskan menjadi sebuah pertanyaan penelitian, yaitu: Apakah fungsi dari band *Hardcore Punk* Wolfeet Surabaya bagi penggemarnya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang fungsi musik dari band *indie* Wolfeet Surabaya bagi penggemarnya, yaitu meliputi:

1. Karya dari band Wolfeet menggambarkan dinamika kehidupan penggemar
2. Musik dari band Wolfeet sebagai sarana refleksi dan rekreasi bagi penggemarnya
3. Band Wolfeet sebagai media bertemu dan membangun relasi baru
4. Band Wolfeet merupakan simbol eksistensi band dengan aliran *Hardcore Punk* di Surabaya

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini penulis berharap agar bisa memberikan manfaat bagi pembaca dan dunia keilmuan baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

Manfaat secara teoritis :

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat dan digunakan sebagai acuan dan sumber referensi bagi dunia keilmuan dan insan akademik, terutama kajian yang berkaitan dengan dunia atau industri musik beserta elemen didalamnya sebagai suatu fenomena sosial-budaya yang terus muncul dan berkembang dalam kehidupan masyarakat.

Manfaat secara praktis :

1. Dapat memberikan gambaran dan pengetahuan fenomena dan dinamika yang terjadi khususnya dalam industry musik indie di Surabaya pada khalayak umum, masyarakat Surabaya dan elemen yang terlibat didalamnya.
2. Peneliti juga berharap bahwa penelitian yang dilakukan ini sebagai sarana dalam menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari selama menjalani pembelajaran atau perkuliahan baik di kelas maupun di lapangan untuk menggambarkan fenomena yang dianggap penulis menarik serta sebagai pengembangan pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal dalam kehidupan di masa mendatang.

1.5 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan konsep maupun teori yang akan digunakan untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian, adapun teori yang digunakan adalah terkait fungsi musik dari band indie Wolf Feet Surabaya bagi penggemar.

Fungsionalisme

Dalam masyarakat perubahan merupakan hal biasa yang ada dan mempengaruhi setiap masyarakat secara dinamis, dalam sejarah peradaban manusia kita mengetahui awalnya masyarakat bersifat sederhana berubah menjadi masyarakat yang lebih kompleks dimana dalam pembagian peran didalamnya terdapat peran dan fungsi yang lebih rumit juga dalam strukturnya. Perubahan sosial sendiri ditandai berkiblat dari hubungan antara manusia, kelompok, organisasi, budaya dan masyarakat pada periode tertentu (Sztompka, 2010:5)

Selain itu perubahan yang sangat kentara adalah dimana awalnya manusia ini bersifat primitif menjadi masyarakat industri, yang pastinya juga memiliki struktur yang lebih rumit dibanding sebelumnya. Dalam masyarakat industri Karl Marx mengemukakan teori yang sangat populer dan banyak digunakan hingga saat ini yaitu teori pembagian kelas yang ada dan berkembang sejak jaman primitif, dimana pembagian atau penggolongan masyarakat ini dibagi menjadi antara pemilik tanah dan buruh yang mengerjakan lahan, dalam perkembangan masyarakat industri masyarakat dibagi dengan pemilik modal dan buruh industri (Franz-suseno, 2001).

Dalam perkembangan masyarakat yang semakin kompleks, struktural fungsional mengkaji bagaimana masyarakat bisa mencapai sebuah keseimbangan (equilibrium) maupun keseimbangan tersebut bisa berjalan secara dinamis berdasarkan peran dan fungsi masing-masing didalamnya. Teori struktural fungsional juga lahir dari pemikiran bahwa masyarakat bersatu atas dasar kesepakatan bersama atau antar individu dalam suatu kelompok terhadap nilai-nilai tertentu yang disepakati dan dinilai mampu mempersatukan kelompok tersebut sehingga masyarakat terintegrasi dalam sebuah sistem (Malinowski, 1939).

Salah satu tokoh yang terkenal dengan struktural fungsional adalah Branislaw Malinowski (1884-1942) yang terkenal dengan pokok pikirannya bahwa semua aktivitas yang berkaitan atau berhubungan dengan suatu kebudayaan pada dasarnya memiliki sebuah tujuan yaitu memuaskan rangkaian kebutuhan-kebutuhan baik naluri maupun hasrat yang berkaitan dengan kehidupan manusia berupa kebutuhan psikologi dan sekunder dimana kebutuhan tersebut mendasari kemunculan kebudayaan tersebut.

Malinowski berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu mempunyai kesamaan kebutuhan dalam suatu masyarakat baik secara biologis maupun psikologis, cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah melalui kebudayaan. Menurut Malinowski ada tiga tingkatan kebutuhan dalam suatu kebudayaan, antara lain :

1. Kebudayaan diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan biologis suatu masyarakat
2. Kebudayaan diciptakan untuk memenuhi kebutuhan instrumental masyarakat.
3. Kebudayaan hadir karena kebutuhan manusia untuk berintegrasi. Hal ini bisa dicapai melalui agama dan kesenian. (Koentjaraningrat 1982:160)

Dalam pernyataan Malinowski dari tiga kebutuhan dalam suatu kebudayaan, pada penelitian ini mengkorelasikan dua kebutuhan didalamnya yaitu kebutuhan instrumental dan juga kebutuhan untuk berintegritas.

Salah satu penelitian yang terkenal yang pernah dilakukan Malinowski adalah di pulau Trobriand, dalam penelitian tersebut menurut Malinowski yang paling menarik adalah kegiatan perdagangan yang menggunakan upacara ritual keagamaan masyarakat setempat yang dalam penelitian tersebut aktivitas ini dikenal dengan sistem *Kula Ring*. Dalam kegiatan ini diawali dengan membawa benda suci untuk memenuhi kebutuhannya yang berlaku disekitaran pulau Trobriand. Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan menempuh perjalanan cukup jauh dengan menggunakan perahu kecil untuk mencapai pulau berikutnya. Aktivitas yang dilakukan selanjutnya menggunakan sistem barter atau saling menukar barang antara lain bahan makanan, hasil kerajinan, dan alat menangkap ikan. Yang menjadi daya tarik dalam kegiatan barter ini adalah barang yang memiliki harga tinggi dan paling menarik adalah sebuah kalung dari kulit kerang yang biasa disebut dengan *Sulava* dan kalung gelang kerang yang biasa disebut dengan *Mwali* (Marzali:2014).

Dari hasil penelitian Malinowski di pulau Trobriand yang dianggap memberikan sumbangsi besar bagi dunia keilmuan adalah adanya hubungan antar sistem perekonomian, suatu masyarakat dengan unsur kebudayaan lain yang ada misalnya sistem kekerabatan, kepercayaan, dan juga organisasi sosial yang berlaku di masyarakat Trobriand. Dari penelitian tersebut bisa kita lihat kerangka etnografi yang saling berkaitan melalui suatu kegiatan dalam masyarakat dalam hal ini adalah ekonomi, Malinowski menggabungkan metode etnografi dan struktural fungsional dalam penelitian ini dan dalam waktu yang sama secara

tidak langsung Malinowski berupaya untuk mengembangkan konsep dan metode penelitian (Marzali:2014).

Malinowski menekankan dalam dunia penelitian ilmiah betapa pentingnya suatu penelitian untuk turun langsung dan berada diengah-tengah objek penelitian yang sedang diteliti, salah satu hal yang penting dimiliki adalah menguasai bahasa. Bahasa dari masyarakat yang diteliti dirasa sangat penting menurut Malinowski, agar peneliti mampu memahami obyek yang diteliti secara menyeluruh sesuai konsep yang berlaku dalam masyarakat dan salah satu kunci yang dikembangkan oleh malinowski adalah metode pencatatan (Marzali:2014).

Pencatatan adalah kegiatan mencatat seluruh kegiatan atas segala hal yang nyata dari setiap unsur kehidupan dalam masyarakat yang diteliti. Kemampuan dan keterampilan akan menganalisa dan memahami latar dan fungsi dari semua hal yang diteliti adalah hal yang perlu diperhatikan bagi seorang peneliti yang menggunakan metode etnografi. Konsep tersebut juga diformulasikan dalam beberapa tingkatan abstraksi mengenai fungsi kebudayaan, yaitu :

1. Terdapat hubungan saling berkaitan secara otomatis dan juga pengaruh dan dampak terhadap hal-hal lainnya.
2. Memahami konsep oleh masyarakat yang dipilih menjadi obyek penelitian.
3. Terhubungnya unsur-unsur yang ada di suatu masyarakat secara fungsional.
4. Inti atau pokok aktivitas tersebut ditujukan untuk memiliki fungsi dalam memenuhi kebutuhan dasar atau naluri individu dalam suatu masyarakat.

Dari empat tahapan tersebut dapat dilihat bagaimana Malinowski menegaskan pokok-pokok pikirannya dengan pengandaian bahwa segala kegiatan yang dilakukan manusia dalam unsur suatu kebudayaan, hal tersebut bermaksud untuk memberikan kepuasan suatu hubungan berdasarkan naluri beberapa kebutuhan mereka yang saling berkaitan dengan seluruh kehidupannya. Salah satu contohnya adalah kelompok organisasi, menurut Syam (2007) salah satu kebutuhan mendasar dari manusia sebagai makhluk sosial adalah berkumpul dan berinteraksi dengan individu lainnya. dalam praktiknya kegiatan ini berkembang kedalam bentuk yang lebih rumit atau dengan kata lain perkumpulan atau komunitas tersebut dilembagakan melalui rekayasa manusia.

Malinowski beranggapan dalam konsepnya beberapa unsur kebutuhan dari manusia itu sendiri terlembagakan dalam kebudayaan dan fungsinya tidak lain untuk memenuhi kebutuhan manusia diantaranya nutrisi, reproduksi, kenyamanan, jasmani, keselamatan dan kesehatan, rekreasi, pergerakan dan tumbuh kembang. Setiap institusi dalam sebuah masyarakat memiliki suatu bagian-bagian yang harus dipenuhi oleh kebudayaan yang ada didalam suatu masyarakat itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dapat mendeskripsikan dan menggambarkan hal-hal mengenai fungsi band *Hardcore Punk* Wolffeet bagi penggemarnya. Salah satu caranya agar mendapatkan, mengumpulkan yang diinginkan peneliti adalah dengan penelitian jenis deskriptif. Dalam penelitian deskriptif adalah mengumpulkan kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Moleong,2010:6). Dengan cara tersebut proses pengumpulan data-data dapat lebih akurat karena beririsan langsung oleh pemilihan informan yang memang berada di ranah lapangan penelitian. Peneliti menggunakan kualitatif bertujuan untuk mencari informasi lebih dalam terkait fungsi penggemar bagi band Wolffeet itu sendiri, terlebih peneliti ingin melihat secara lebih dalam terhadap bagaimana para penggemar band *Hardcore Punk* Wolffeet tetap bertahan di Surabaya hingga sekarang.

Peneliti akan menggunakan metode Etnografi dalam penelitian ini dikarenakan studi Antropologi berguna dalam mengungkap setiap fenomena yang terjadi pada masyarakat lalu data-data tersebut baik yang berasal dari hasil observasi maupun wawancara secara naratif yang akan dibuatkan laporan penelitian. Itulah sebabnya Etnografi akan mengungkap seluruh tingkah laku sosial budaya melalui deskripsi yang holistik atau menyeluruh (Spradley, 1997: 5). Dari metode yang hendak digunakan dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui secara detail mengenai fenomena dan dinamika yang terjadi dalam circle band indie *Hardcore Punk* di Surabaya.

1.7 Lokasi Penelitian

Penggemar dari band Wolffeet ini cukup banyak dan tersebar tidak hanya di Surabaya melainkan hingga kota dan kabupaten lain yang ada di Jawa Timur, hal tersebut dikarenakan band Wolffeet ini tidak hanya sering bermain di panggung Surabaya saja melainkan juga di kota lain seperti Malang, Jember, Probolinggo, Kediri, dan Lamongan. Berasal dari kota Surabaya yang juga merupakan ibu kota provinsi Jawa Timur, membuat band Wolffeet diberikan perhatian lebih baik dari penggemar juga band dengan aliran serupa yang tersebar di seluruh wilayah Jawa Timur.

Penelitian ini dilakukan di Surabaya khususnya di lingkungan kelompok band-band indie Surabaya berada lebih dikerucutkan lagi penelitian ini dilakukan kepada band indie yang beraliran *hardcore* yaitu Wolffeet. Dalam penentuan lokasi peneliti melakukan *screening* melalui *gigs* atau panggung-panggung acara band indie di Surabaya dan melakukan dialog di beberapa tempat berkumpulnya anak muda penikmat dan pelaku dalam lingkaran musik indie di Surabaya, peneliti akhirnya memutuskan memfokuskan kepada band Wolffeet dari beberapa banyak band indie di Surabaya

Dalam *Screening* acara ini peneliti mengunjungi beberapa acara atau *Gigs* yang ada di Surabaya, pada tahun 2019 peneliti melakukan pengamatan di beberapa acara seperti, *Brotherground* yang berlangsung di Parkir Timur Delta Plaza Jl. Pemuda, Surabaya *Hardcore Fest* di *Convention Hall* Jl. Arif Rahman Hakim, *Crocs Fest* yang berlangsung di Area Monumen Kapal Selam Jl. Pemuda, *Indie Clothing Fest* di area parkir *Grand City Mall* Jl. Walikota Mustajab, dan juga *Jatim Fair* di area parkir *Grand City Mall* Jl. Walikota Mustajab.

Selain pengamatan di acara festival band lokal dilakukan, peneliti juga melakukan observasi awal di lokasi berkumpulnya anak-anak band *Hardcore* dan *Metal* yang dikenal dengan nama *Joss Plus*. *Joss Plus* merupakan sebuah warung yang menyediakan kopi dan minum-minuman lainnya, *Joss Plus* memiliki lokasi yang sangat strategis di tengah kota dan dekat dengan Universitas Airlangga Surabaya, tepatnya di Jalan Gubeng Kertajaya IX B-Dalam Kelurahan Gubeng, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya.

Pertimbangan konsistensi dan eksistensi dari band ini sendiri yang termasuk salah satu band indie *Hardcore Punk* yang bisa bertahan ditengah gencarnya serangan band dari industry label *major* yang kebanyakan dari Jakarta dan Bandung. Surabaya juga tidak kalah akan sejarah musiknya dimana banyak band-band dan musisi besar yang berasal dari kota pahlawan ini seperti Dewa 19, Padi, God Bless, AKA, Rendy Pandugo, Silampukau dan banyak lainnya, sedangkan dekade ini industry musik di Surabaya malah mengalami penurunan dalam bidang musik, hal tersebutlah yang membuat peneliti akhirnya memutuskan untuk meneliti di Band Wolffeet Surabaya.

1.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data yaitu dengan teknik observasi atau pengamatan, wawancara mendalam yang dilakukan kepada beberapa informan yang dianggap kredibel dalam penelitian ini, dan dokumentasi berupa foto sebagai lampiran atau pendukung data dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Etnografi yang mengharuskan data yang digunakan adalah data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam yang menghasilkan dua jenis data, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang utama atau yang berasal dari sumber asli atau dengan kata lain pertama. Data primer biasanya tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file, dalam penelitian ini data primer didapatkan melalui wawancara kepada responden yaitu personil band Wolffeet dan juga penggemarnya. Data primer ini harus dicari dengan cara wawancara kepada narasumber atau dalam istilah teknisnya disebut informan adalah orang yang dalam penelitian dijadikan sebagai obyek penelitian sebagai sarana untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian Umi (2008).

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2010) sumber data sekunder adalah data yang diberikan secara tidak langsung kepada pengumpul data atau peneliti. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan bukti authentic yang di peroleh dari salah satu personil band dan juga media social milik band Wolffeet berupa foto *tour* album di Bali dan juga cover album *Blessed By The Streets*, guna menunjang kebutuhan data.

Dalam penelitian ini sebelum melakukan turun lapangan untuk menggali data kepada informan terkait peneliti juga melakukan proses perijinan secara formal. Dalam proses perijinan secara formal peneliti membuat perijinan kepada lembaga-lembaga terkait yang dimulai dari surat pengantar Fakultas Ilmu Sosial dan Politik yang selanjutnya diteruskan kepada pihak Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur, Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Surabaya untuk mempermudah dan menunjukkan legalitas penelitian ini. Adapun tahap-tahap penggalan data sebagai berikut :

1.8.1 Pengamatan (Observasi)

Observasi menurut Moleong (2010:125-126) merupakan salah satu metode pencatatan pola perilaku objek dalam sebuah penelitian, observasi biasanya mengungkapkan gambaran sistemis mengenai sebuah peristiwa, benda, karya, maupun tingkah laku yang dilakukan dalam objek penelitian beserta peralatan yang digunakan. Observasi dilakukan langsung kedalam tempat penelitian yang dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan oleh peneliti agar dapan menyaksikan kejadian atau fenomena yang terjadi di lapangan yang akan dituangkan berdasarkan hasil pengamatan itu sendiri. Dalam sebuah penelitian metode observasi dilakukan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan valid dan juga peneliti mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh setiap informan dalam sebuah penelitian. Dalam praktiknya biasanya peneliti menggunakan bantuan alat-alat untuk mempermudah prosesnya seperti kamera dan buku catatan lapangan agar data yang diperoleh saat observasi terekam dengan baik dan tidak ada miss dalam penelitian.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan melakukan kunjungan-kunjungan kepada gigs atau tempat konser yang ada di Surabaya mulai dari acara komunitas seperti *Brotherground*, *Hardcore Fest*, dan juga *Crocs Fest*. Selain itu ada juga acara besar rutin yang ada di Surabaya seperti Indie Clothing Expo, JakCloth Surabaya, dan Jatim Fair atau festival ulang tahun Provinsi Jawa Timur selama satu tahun terakhir untuk melihat hal yang menarik didalamnya dan sebagai data awal baik sebagai penonton maupun sebagai pelaku karena panulis tergabung dalam salah satu band indie di Surabaya yang bernama Crucial Conflict Surabaya.

Observasi dalam penelitian ini bersifat partisipasi penuh yang dilakukan sejak peneliti masih berada di sekolah tinggi atau sekitar tahun 2012 hingga saat ini yang akhirnya hal tersebut menjadikan peneliti tertarik untuk menuliskan fenomena band indie di Surabaya khususnya pada band Wolffeet.

1.8.2 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah proses pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan topik yang diangkat, dalam sebuah penelitian kepada informan dipilih dengan harapan untuk memperoleh data yang terjadi di masa lampau atau ketika peneliti tidak berada di lokasi saat suatu kejadian terjadi atau peneliti tidak meneliti secara langsung. Untuk mendapatkan data peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi berdasarkan keterangan dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian, dalam sebuah penelitian kualitatif peneliti lebih memfokuskan pada teknik wawancara secara mendalam atau *indepth interview* (Koentjaraningrat, 2007).

Dalam penelitian ini wawancara secara mendalam wawancara dilakukan langsung atau secara tatap muka kepada informan penelitian yang sudah ditentukan, saat wawancara mendalam dilakukan oleh peneliti pertanyaan-pertanyaan yang dilancarkan kepada informan berdasarkan dari pedoman wawancara yang dibuat. Pedoman yang dibuat oleh peneliti saat akan turun lapangan atau saat akan membuat suatu penelitian kualitatif merupakan acuan

dasar, sehingga data yang diperoleh dari proses wawancara sesuai dengan tema yang diusung dalam penelitian.

Selain pedoman wawancara adapun hal yang tak kalah penting dalam wawancara ini sendiri adalah bahasa yang digunakan, seperti halnya penelitian ini selain menggunakan bahasa nasional Indonesia banyak juga menggunakan bahasa lokal Surabaya yaitu bahasa Jawa Arek. Bahasa lokal Surabayadigunakan agar mempermudah pendekatan saat proses wawancara pada informan, bahasa lokal ini mejadi nilai tambahan bagi peneliti karena dengan penguasaan bahasa lokal diharap tidak ada informasi yang disalah artikan.

Dalam sebuah wawancara dikenal ada dua unsur yang diperlukan sebagai persyaratan agar wawancara ini sendiri bisa terlaksana dengan baik yaitu adanya pewawancara dan terwawancara. Pewawancara adalah individu yang melakukan atau mengajukan pertanyaan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian dalam penelitian ini pewawancara adalah peneliti sendiri, sedangkan terwawancara adalah individu yang menjadi objek untuk memberikan pertanyaan atau yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dimana dalam penelitian ini adalah informan yang berasal dari lingkungan band indie Surabaya Wolffeet. Menurut moleong (2012:186) dalam prosesnya pewawancara dan terwawancara terlibat dalam suatu dialog atau perbincangan terkait permasalahan dalam penelitian yang diajukan dalam sebuah pertanyaan oleh pewawancara kepada terwawancara.

Untuk mempermudah proses penghimpunan data yang dilakukan saat turun lapangan dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan beberapa alat bantu seperti, alat tulis berupa *note book* (buku catatan) untuk mencatat hal-hal yang sekiranya dianggap penting saat wawancara berlangsung atau temuan dilapangan, dan juga peneliti menggunakan alat lain yaitu *handphone* (Telepon Genggam) untuk merekam jalannya wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Adapun alat lain yang digunakan peneliti sebagai alat penunjang data penelitian adalah kamera yang berfungsi untuk mengambil gambar, gambar yang diambil meliputi kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh objek atau band Wolffeet saat turun lapangan atau penelitian ini berlangsung.

Adapun hal lain yang dianggap penting untuk menunjang proses wawancara ini berlangsung adalah proses membangun *trust* (kepercayaan), dengan kata lain membangun rapport yang baik terhadap individu atau kelompok dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini pendekatan dilakukan sejak lama saat peneliti masuk dan aktif dalam lingkungan band indie di Surabaya, pentingnya membangun kedekatan yang baik dalam sebuah penelitian adalah agar objek yang diteliti terutama aktor-aktor yang terlibat didalamnya memberikan data atau jawaban saat wawancara dengan sebenar-benarnya berdasarkan yang terjadi di lapangan.

Dalam proses penghimpunan data adapun masalah yang terjadi yang menyebabkan sedikit kendala yang tidak terduga selain susahny menemukan informan kunci yaitu penggemar setia yang mengikuti perkembangan band Wolffeet, dalam penelitian ini adalah aktor-aktor dalam band Wolffeet karena padatnya jadwal latihan dan juga banyaknya jadwal manggung di Surabaya. Wawancara yang dilakukan pada periode 2019 awal sampai dengan 2020 kepada informan kendala umum adalah kesibukan masing-masing informan, dengan keseharian mereka masing - masing ditambah adanya pembatasan sosial awal tahun 2020 dikarenakan pandemi *Covid-19* dan kebijakan pemerintah Surabaya.

1.8.3 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2016:90), dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan data-data sekunder yang dilakukan melalui peninggalan biasa berupa arsip, buku, dan data statistik yang berhubungan dengan masalah penelitian yang akan dikaji dan juga foto-foto yang diambil peneliti saat di lapangan. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan data-data saat penelitian berlangsung, dokumen sendiri merupakan catatan lapangan berupa tulisan, gambar, dan karya monumental dari seseorang yang menyangkut masalah penelitian.

Dalam penelitian ini sendiri ada pula hal-hal yang penting untuk di dokumentasikan peneliti sebagai data penunjang antara lain, kegiatan yang ada di lingkungan band-band indie Surabaya seperti saat wawancara dan khususnya ketika band Wolffeet saat mereka melakukan pertunjukan dan kegiatan rutin

bersama seperti berkumpul membahas agenda band kedepannya, dan juga saat berkumpul bersama dengan penggemar mereka di warung Joss Plus.

1.9 Teknik Pemilihan Informan

Dalam penelitian ilmiah pemilihan informan mempunyai beberapa kriteria, Spredley (2007) mengatakan bahwa pelaku dan informan yang dipilih harus memenuhi beberapa kriteria agar bisa memenuhi syarat dan memenuhi kriteria sebagai subyek penelitian, diantaranya adalah:

1. Enkulturasasi Penuh

Informan merupakan bagian dari masyarakat atau lingkungan yang diteliti dan hidup atau masih eksis dalam lingkungan yang diteliti, sehingga informan tersebut paham dan mengetahui betul akan informasi maupun gambaran akan lingkungan yang diteliti dalam penelitian itu sendiri. Dalam penelitian ini sendiri informan dipilih peneliti dan berdasarkan rekomendasi objek yang diteliti, dimana informan ini juga merupakan bagian dari lingkungan objek yang diteliti yaitu teman, penggemar berat, dan juga anggota band Wolfreet.

2. Keterlibatan Langsung

Pada saat penelitian dilakukan atau sedang berjalan turun lapangan informan harus ada dan menjadi bagian dari objek, dalam penelitian ini secara langsung dengan harapan informan dapat memberikan informasi atau data yang benar. Keterlibatan dari informan harus benar-benar nyata dan terjadi, seperti halnya personil band Wolfreet yang tidak diragukan lagi keterlibatannya dan juga penggemar yang aktif di tempat kumpul objek yaitu *Joss Plush*.

3. Suasana Objek

Suasana pada objek adalah suasanya yang kondusif pada saat penelitian bukan suasana yang sengaja dibuat untuk memenuhi data penelitian lapangan, hal ini dilakukan agar informan dan peneliti sama-sama objektif akan permasalahan yang diangkat dalam penelitian dan data sesuai yang dibutuhkan penelitian. Dalam penelitian ini sebisa mungkin wawancara dilakukan pada suasana yang tidak memberatkan informan, seperti yang dilakukan kepada Billy selaku personil yaitu di tempat usaha agar informan

tidak merasa terbebani akan perjalanan sebelum wawancara dan lokasi juga dirasa kondusif (tidak ada intervensi).

4. Waktu

Informan harus mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan penggalian data seperti melakukan observasi dan wawancara, hal tersebut bertujuan agar penelitian dilakukan sesuai kebutuhan data dan data diberikan dengan sebenar-benarnya tanpa ada kendala waktu yang membatasi oleh karena itu waktu penelitian ditentukan oleh informan agar tidak terjadi hal demikian. Dalam penelitian ini semua waktu dan tempat ditentukan oleh informan dengan penjelasan awal dari peneliti agar wawancara tidak terkendala waktu, waktu yang di tentukan oleh informan ini juga ditunjukan agar tidak ada kendala yang akhirnya memutus proses wawancara.

5. Non Analitik

Informan yang tepat dalam penelitian Etnografi adalah informan yang dapat menjelaskan masalah penelitian dengan cara non-analitik atau senatural mungkin ditambahi atau dikurangi informasinya, sehingga memilih informan yang baik adalah informan yang bisa menjelaskan secara natural dan tidak menganalisis budayanya sendiri maupun menganalisis dari perspektif orang dari luar (Spradley,2007). Dalam penelitian ini saat wawancara dilakukan peneliti menjelaskan agar memberikan info sebenar-benarnya tidak kurang atau lebih, selain itu saat wawancara berlangsung gestur akan informan diperhatikan peneliti jika ada indikasi kebingungan dari informan akan diulang di akhir sebagai kontrol apakah sama dengan pernyataan awal.

Kesuksesan wawancara dalam sebuah penelitian tergantung pada faktor dan kriteria-kriteria tersebut, adapula faktor-faktor yang tidak bisa dikontrol dalam penelitian yang bisa menghambat suatu penelitian yang bergantung pada identitas peneliti dan informan. Interaksi oleh peneliti dan juga informan mempunyai pengaruh terhadap kevalidan data yang diperoleh, oleh karena itu pendekatan untuk membangun rapor dengan informan adalah hal yang tidak kalah penting. Ketika melakukan wawancara dengan informan ketrampilan dan kemampuan pada peneliti juga sangat penting hal ini diasah berdasarkan pengalaman turun lapangan

oleh peneliti itu sendiri seperti saat hendak membuka pembicaraan, mengajukan pertanyaan kepada informan, mengambil sikap pasif dan menunjukkan gestur yang menarik informan seperti melakukan kontak mata dan melihat psikologi informan tahu kapan saatnya berhenti dan istirahat saat melihat informan menunjukkan gestur bosan atau merasa tidak tertarik dengan pembicaraan yang berlangsung.

Dalam penelitian yang mengangkat tentang dinamika musik dalam industry musik indie di Surabaya yang difokuskan lagi kepada band Wolffeet yang beraliran *Hardcore Punk* ini mengharuskan peneliti mewawancari actor yang ada dalam lingkup musik indie ini sendiri yang dalam prosesnya melibatkan beberapa orang untuk mendapatkan data penelitian, adapun orang-orang yang diteliti dalam penelitian yang dijadikan informan atau informan yang dirasa kompeten dan terlibat secara langsung, diantaranya yakni:

1. Billy 28 tahun personil atau anggota dalam band Wolffeet sebagai *Drummer* selaku aktor yang terlibat langsung dalam pengerjaan semua album dan juga karya lagu yang dimiliki mulai lirik hingga aransemen musiknya, dalam industry musik indie di Surabaya ini dengan mewawancara personil secara terpisah diharapkan akan mendapatkan data yang objektif dari mereka tentang profil, sejarah, dan juga hal-hal yang dilakukan dalam menjaga eksistensi band Wolffeet.
2. Henry 25 Tahun merupakan penggemar dan pendengar band Wolffeet sejak tahun 2009 yang berawal dari melihat langsung pada parade band dengan judul "*One City One Crew*" yang dilaksanakan di cafe Magnet Zone di pusat kota Surabaya, awal kemunculan dari band ini langsung membuat narasumber langsung kepincut pada band ini karena warna musik yang mewakili kultur masyarakat Surabaya pada umumnya yang keras dan juga lirik yang dalam dari menggambarkan kerasnya kehidupan kota metropolitan dengan dinamikanya sehari-hari.
3. Informan lain adalah Terry 24 tahun yang kesehariannya usaha tekstile online yang juga merupakan penggemar band Wolffeet yang mengikuti perjalanan band ini dan datang di hampir semua pertunjukan band Wolffeet ini khususnya padasaat bermain di Surabaya yang mengikuti sejak masih di

SMA karena sering mendengarkan bersama teman dan juga pernah melihat langsung band *Wolffeed* di acara band komunitas di Surabaya yang pada akhirnya hingga saat ini akrab dan mengenal baik personil dari band *Wolffeed* ini.

4. Adapun informan lain yaitu Vincent 28 tahun yang kesehariannya sebagai wirausaha merupakan salah satu penggemar yang menjadi elemen yang sangat penting dalam menjaga eksistensi band *Wolffeed* dalam skena musik *indie* sendiri adalah adanya *fans* (penggemar) dari musik *indie* di Surabaya sendiri dalam hal ini lebih spesifik yang fans dari band *Wolffeed* dengan harapan ada data yang menggambarkan faktor-faktor apa saja yang membuat band *Wolffeed* ini digemari khususnya dikalangan remaja Surabaya.

1.10 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisa data sebuah penelitian banyak metodenya, salah satunya adalah yang banyak digunakan dalam penelitian etnografi adalah pendapat dari Ahimsa Putra (2011:10) yang mengatakan bahwa metode analisis data merupakan sebuah usaha yang digunakan untuk memilah dan mengelompokkan data yang diperoleh dalam sebuah penelitian sehingga dapat ditetapkan oleh suatu hubungan tertentu antar kategori atau pengelompokan data itu sendiri. Pendapat dari ahli lain yaitu Spradley (1997:229) berpendapat akan tujuan dari penelitian etnografi adalah untuk menemukan dan mendeskripsikan system makna budaya yang digunakan oleh masyarakat dalam penelitian. Analisa data mulai dilakukan oleh peneliti saat peneliti melakukan kegiatan turun lapangan yang bertujuan untuk melakukan pengumpulan data. Data yang didapat atau terkumpul dari informan atau informan lalu dideskripsikan serta dijelaskan dalam penelitian yang diperoleh berupa catatan dari peneliti itu sendiri dan tingkah laku yang terlihat dari obyek yang diteliti ketika kegiatan turun lapangan. Dalam penelitian ini fokus permasalahannya adalah mengenai fungsi dari band *indie* *Wolffeed* Surabaya bagi penggemarnya, hal tersebut didapat berdasarkan data saat turun lapangan oleh peneliti, selanjutnya dalam tahapannya pada penelitian ini peneliti mengkaitkan

permasalahan tersebut dengan teori sosial dan pendekatan yang dirasa sesuai dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh dari proses observasi dan wawancara saat di lapangan kemudian peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dari data lapangan saat proses wawancara berlangsung dalam bentuk rekaman percakapan kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan (transkrip wawancara) sebagai data penunjang kebenaran dan keabsahan data yang didapat dari informan di lapangan dan juga sebagai bukti bahwa data-data yang diperoleh ketika turun lapangan murni adalah penjelasan dari objek penelitian sendiri.