

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Proses interaksi sosial pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi. Yakni proses penyampaian pikiran dan perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dalam wujud simbol. Dalam berkomunikasi dengan lingkungan, manusia menggunakan simbol berupa bahasa, bahasa adalah lambang-lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi disamping kial, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan kounikator kepada komunikan. Simbol dapat berubah makna karena faktor wilayah, waktu dan interpretasi masing-masing individu itu sendiri.

Pemakaian simbol sendiri dapat ditemukan di aspek seni dan budaya, salah satunya adalah di dalam dunia musik. Contoh konkritnya yaitu simbol salam tiga jari yang terdapat di dalam musik *Metal*. Pemakaian simbol sendiri dapat ditemukan di aspek seni dan budaya, salah satunya adalah di dalam dunia musik. Salam tiga jari merupakan komunikasi nonverbal dengan mengacungkan jari jempol, telunjuk dan kelingking secara bersamaan mempunyai arti yang berbeda-beda di beberapa kelompok atau komunitas tertentu. Seperti misalnya, Anton LaVey, pencetus gereja setan di masa modern di tahun 1980an, menggunakan bahasa isyarat ini sebagai tanda salut atas kehebatan setan.

Bahasa Isyarat ini juga digunakan oleh penyandang bisu dan tuli dengan arti *I Love You*, jari kelingking sebagai perwakilan huruf “I”, jari telunjuk dan jempol yang seakan-akan membentuk huruf “L” dan huruf “U” diwakili oleh lekukan antara jari kelingking dan telunjuk. Salam tiga jari juga dapat diartikan sebagai tanda kemakmuran di Afrika Selatan, karena tanda tersebut mewakili hewan ternak, semakin banyak hewan ternak, maka semakin dianggap makmur. Di China, salam tiga jari dapat berarti angka delapan, karena mereka dapat menunjukkan angka 6-19 dengan diwakili satu tangan saja.

Namun di *Scene Metal* sendiri, tidak ada penjelasan yang pasti dari pemain band dan para fans nya. Di mesin pencarian *Google* sendiri banyak ditemukan bahwa arti dari Salam tiga jari artinya berkaitan erat dengan simbol *satanic* dan arti-arti lainnya yang telah disebutkan diatas. Dari hal tersebut, ada beberapa pihak dari para pecinta musik ini yang mendukung dan terus menggunakan salam ini, dan juga ada yang menolak dan menghujat salam ini. Pada tahun 2011, muncul komunitas Salam Satu Jari di kalangan pencinta musik *Metal* di Indonesia. Salam satu jari sendiri mempunyai arti salam ketuhanan, dengan mengisyaratkan jari telunjuk mereka ke arah atas. Mereka juga menulis lirik-lirik yang berkaitan dengan agama, hal tersebut dimaksudkan agar tidak menyesatkan para fans nya sekaligus tidak dianggap masyarakat awam sebagai band yang sesat dan terkesan ikut-ikutan band luar negeri.

Perkembangan Musik *Metal* sendiri terus mengalami kenaikan popularitas dari tahun ke tahun setelah *booming* di tahun 1960-1980, yang didominasi oleh orang-orang berambut gondrong dan bertato. *Genre* musik yang memiliki daya

tarik tersendiri telah mendaki dan juga menempati posisi kultural yang apik di tengah-tengah masyarakat luas. Ketika keseluruhan penjualan musik *Mainstream* dunia mengalami kemerosotan di tahun 2003, segmen genre *Metal* dan *Rock* sendiri justru mengalami jumlah peningkatan yang sangat signifikan, jumlah kenaikan yang sangat besar. Perkembangan musik *Metal* dan perkembangan dari subgenre – subgenre yang ada sekarang, menyatakan bahwa perkembangan musik *Metal* yang lahir di Inggris menyebar cepat ke seluruh dunia, seperti di Brazil, Jepang, dan bahkan di Irak. Begitu pula perkembangan genre musik ini juga merambah ke tanah air Indonesia.

Di Indonesia, khususnya di kota Bandung, telah menjadi kota tertinggi di dunia dalam pencarian *Keyword* : *Grindcore, Power Metal*. Indonesia menempati urutan kelima di dunia dengan *keyword Black Metal*, Dari urutan negara yang tertinggi di dunia Inggris dengan *keyword Trash Metal*, Perancis dengan *keyword Hardcore*, Jerman dengan *keyword Grindcore* dan Amerika dengan *keyword Death Metal* dan semua genre yang telah di sebutkan di simpulkan menjadi *Metal*. Simbol salam tiga jari sendiri telah dikenal masyarakat luas sebagai simbol kebesaran dari musik *Metal*. Namun 90% *Metal head* (sebutan bagi penggemar musik *Metal*) tidak mengerti arti dari Salam Tiga Jari itu sendiri. Mereka hanya melakukan itu sendiri.

Para pelaku musik *metal* mendapat pengecaman keras terkait dengan penggunaan Salam Tiga Jari di masyarakat awam. Pelaku musik *Metal* ini merasa jika makna dari simbol tersebut telah diselewengkan secara berlebihan. Mereka terkejut dan menyebutnya salah satu penghinaan yang paling serius terhadap

integritas *Metal* sejak munculnya *Rap-Metal* di akhir 1990-an. , Simbol ini telah digunakan untuk menyapa mertua orang yang membeli sekardus wortel di *supermarket* dengan kasirnya, kemudian adanya cerita bahwa simbol ini dipakai oleh wanita di tempat *laundry* setelah mesin cucinya selesai beroperasi bertepatan dengan selesainya ia membaca buku tentang sirkus.

Banyak dari masyarakat bukan pencinta musik *Metal* juga turut serta memakai simbol Salam tiga jari ini. Seperti contohnya, pemakai simbol Salam tiga jari di tokoh kartun anak-anak, artis pelawak, pelaku bisnis properti yang mengiklankan acara seminarnya di koran, anak-anak remaja dan dewasa, hingga orang tua, juga politikus dan pejabat negara. Simbol tersebut dapat mempengaruhi *self-image* dari masing-masing individu itu sendiri. Hal ini dikarenakan siapa pun yang melihat foto tersebut, memiliki interpretasi yang berbeda-beda karena maknanya yang ambigu.

Sentuhan emosional dalam musik populer sangatlah penting, penggunaan sosial dan arti dari musik dapat menyediakan kunci penting untuk memahami aspek sosial yang ada di dalam manusia. Namun, dengan kehadiran genre musik *Metal* di masyarakat luas, hal tersebut menimbulkan pro dan kontra dari berbagai kalangan. Beberapa studi menyimpulkan bahwa dengan mendengarkan musik *Metal* dapat menimbulkan dampak positif dalam mengurangi pemikiran untuk bunuh diri, mereduksi depresi dan stress karena musik *Metal* dapat membantu meluapkan emosi dan perasaan-perasaan negatif.

Pelaku musik *metal* cenderung memiliki persaudaraan yang tinggi. Mengingat bahwa tidak semua orang menyukai musik *metal*, berarti musik genre

ini adalah *Segmented Music*. Mereka semua fokus pada pasar sendiri dan penggemar yang bukan sembarang orang. Genre *Metal* jauh dari hingar bingar musik *Mainstream* (arus utama) sendiri. Pecinta musik *metal* mempunyai pengurus, pelaku, dan pendengarnya sendiri. Maka dari itu, ada ideologi “*Do It Yourself*”, dalam artian melakukan rekaman sendiri, melakukan promo album sendiri, membuat *Show* dan konser sendiri. Hal itu mau tidak mau harus tetap dilakukan untuk mendukung dan menjaga eksistensi musik *Metal* sendiri.

Para pemuka agama Kristen dan PMRC (*Parental Music Research Centre*) menuduh pelaku *Metal* ini menulis dan menyebarkan pesan yang berbahaya bagi penggemarnya, khususnya anak muda. Lirik yang vulgar, bertemakan kekerasan, kematian, okultisme, agama, seks, obat-obatan terlarang dan alkohol. Black Sabbath dan Judas Priest adalah band yang pernah di panggil untuk menghadiri persidangan atas dugaan-dugaan tertentu karena dianggap lirik dari lagu yang mereka ciptakan berbahaya bagi penggemarnya. Arc Enemy, adalah band yang beraliran *Swedish Death Metal* dengan lagu populernya yang berjudul *Enemy Within* dalam albumnya yang bertajuk “*Wages of Sin*” yang secara eksplisit memberikan persuasi ke para pendengarnya agar melakukan tindakan bunuh diri.

Selain itu pada kasus yang menimpa vokalis dari *Twisted Sister* yang dituduh menyebarkan musik yang liriknya mengandung arti “Perbudakan Sadomasokisme” lewat lagunya yang berjudul “*Under The Blade*”. Kemudian ia dapat meloloskan diri dari jeratan hukum karena para hakim tidak dapat berkata apa-apa akibat argumen yang ia lontarkan. Argumen ia adalah menciptakan lagu tersebut karena gitaris nya yang sedang dioperasi di rumah sakit, semua orang

dapat menginterpretasikan lirik lagu yang ada dan dengan cara yang berbeda-beda. Pada akhirnya PMRC (*Parental Music Research Centre*) mengambil keputusan alternatif dengan bersikukuh memasukan lagu tersebut kedalam “*Filthy Fifteen*” (daftar lagu-lagu dengan konten yang di anggap berbahaya).

Genre *Metal* yang telah ditemukan hasil statistiknya bahwa genre musik ini juga sangat identik dengan tindakan bunuh diri, penggunaan obat bius, kerusuhan dan anarkisme. Hampir semua sosiologis yang bergerak di bidang budaya setuju jika beberapa bentuk dari konsumsi kultural menunjukkan tanda dari status sosial individu. Selera kultur dapat juga disempitkan oleh jangkauan pekerjaan tertentu atau genre yang menggema dengan orientasi kultural dari para pendengarnya.

Musik *Metal* adalah genre musik yang paling tidak disukai dibandingkan sebelas genre lainnya di dunia, hingga ada slogan yang berbunyi, “*apapun, asal jangan music Metal*”. Selanjutnya, ada musik *Rap*, *Country*, dan *Gospel Music* yang menempati posisi paling rendah. Dari jajaran berbagai macam genre yang telah diteliti, *Rap*, *Metal*, *Country*, dan *Gospel Music* adalah genre-genre musik yang paling erat hubungannya dengan edukasi yang rendah.

Dari data tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa sangat beresiko jika ada individu yang bukan penggemar dari musik *Metal*, namun sering menggunakan simbol Salam Tiga Jari. Karena seakan-akan dapat menimbulkan *image* anak pembangkang, mempunyai edukasi yang rendah dan dapat dikaitkan dengan hal-hal yang berbau negatif yang telah disebutkan satu per satu di atas.

Komunikasi nonverbal telah menjadi cara atau metode dalam mengekspresikan ketidakpuasan dari berbagai generasi di dalam sejarah. Mereka menunjukkan jati diri dan kekecewaan mereka melalui musik yang mereka dengarkan, pakaian yang mereka pakai, tata bahasa mereka, tempat sosial yang mereka sering kunjungi, dan lain sebagainya. Mereka membuat diri mereka tampak berbeda dari segi penampilan maupun segi pemikiran, dan hal tersebut mereka komunikasikan secara nonverbal ke orang lain.

Genre musik ini juga kerap kali menebar teror dan masalah di Indonesia. Selain identik dengan hal-hal yang buruk, banyak data yang menceritakan bahwa sering terjadi kerusuhan dan tawuran di Indonesia. Saat konser *Metalica* untuk pertama kalinya di Indonesia pada tanggal 10 April 1993, terjadi kerusuhan besar-besaran dan adanya pembakaran stadion tempat band "*Godfather Thrash Metal*" legendaris itu memainkan lagu-lagu pungkasan pada masa berkarirnya di blantika musik Internasional.

Ada pula kejadian berdarah yang menambah daftar panjang kejadian Hitam di Indonesia. Konser *Launching Album* di tahun 2008 dari band yang berasal dari kota Bandung *Beside* telah menewaskan 10 orang. Efek dan akibat dari tragedi tersebut, ada peraturan daerah di Bandung yang sempat melarang diadakannya festival maupun konser *Metal* selama beberapa saat di wilayah tersebut. Salah satu filosofi terkenal dari Beethoven yaitu *Music can change the world*, yang artinya musik dapat mengubah dunia. Bruce Springsteen menyatakan bahwa musik yang terbaik adalah yang mempunyai esensi untuk membuat diri seorang manusia menjadi lebih baik dengan tujuan agar dapat menghadapi segala

permasalahan hidupnya di dunia ini. *Music Is Spiritual The music business is not* dalam artian hakikat musik adalah spiritual, bisnis musik tidak seperti demikian.

Salam tiga jari di Indonesia, khususnya di Bandung tidak sama dengan arti yang ada kebanyakan di luar negeri, yaitu *devil's horn*. Event *Metal* terbesar se-Asia Tenggara, yaitu *Hammersonic Jakarta International Metal Festival 2013*, band *Gothic Black Metal* asal Inggris yang bertajuk *Cradle of Filth*, sewaktu itu, vokalis dari band ini, yaitu Dani Filth mengajak para fans nya dengan kalimat seperti berikut, *Come on, Where is your Devil's Horn?* (sambil mengisyaratkan salam tiga jari yang dikomunikasikan ke arah penonton), setelah semua fans nya mengumpan-balikkan ke arah panggung, ia kembali memberikan statement yang kontroversial, yaitu, *Give your horn to the Heaven*, yang dapat diartikan sebagai bentuk perlawanan terhadap Tuhan.

Makna salam tiga jari di komunitas *Metal* di Bandung yaitu dapat diartikan sebagai simbol kebesaran musik *Metal*, simbol persaudaraan, persahabatan, simbol untuk mengekspresikan seru-seruan, senang, marah, simbol untuk kelompok tertentu yang individunya menyukai hal yang sama, simbol untuk bersosialisasi, simbol kebebasan, tidak terikat dari norma-norma yang ada. Adanya perbedaan makna mengenai salam tiga jari di komunitas *Metal* di Bandung tersebut terjadi karena adanya pertukaran simbol yang artinya sendiri, tidak pernah dibahas secara teoritis di Indonesia. Sehingga proses interaksionisme simbolik yang berjalan di antara para pelaku musik *Metal* sebagai komunikator dan juga para penggemarnya yang berperan sebagai *audience* dalam konteks komunikasi publik berjalan kompleks. Arti-arti yang didapat oleh masing-masing

informan berdasarkan pengalaman masing-masing di masa lampau. Ada yang hanya ikut-ikutan dan ada yang memaknai hal tersebut hingga sedemikian rupa.

Terlepas dari citra musik *Metal* itu sendiri yang cenderung negatif, manusia memang tidak pernah terlepas dari kemarahan, kekecewaan, dan mempunyai sisi pemberontakan dan perlawanan terhadap hal-hal tertentu dalam aspek-aspek kehidupannya. Walaupun demikian, masih ada sisi positif yang di hasilkan dari jenis genre musik ini, yaitu dapat membantu banyak individu untuk melepaskan dan meluapkan emosi dalam dirinya.

Musik telah lama dianggap sebagai penting dari kehidupan sosial masyarakat. Simbol dari musik dan kekuatan ritual sering digunakan untuk menjelaskan kohesi sosial dan perlawanan kultural. Di samping itu, musik adalah kultur yang penting dan medium yang bersifat komunikatif. Sejauh ini, bahwa jumlah terbesar yang manusia produksi dalam berbahasa isyarat adalah menggunakan tangan. Tangan digunakan untuk menekan, menonjolkan, mengaksentuasikan apa yang telah diucapkan. Semakin manusia tertarik dan dirangsang akan sesuatu, dia akan semakin intens menggunakan bahasa isyarat tersebut.

Mempelajari simbol salam tiga jari bukan hanya menuntun peneliti pada satu aspek permasalahan, tetapi merujuk pada adanya banyak sudut pandangan keilmuan yang menjelaskan bahwa penelitian mengenai salam tiga jari ini akan melibatkan euphoria tersendiri secara multi aspek. Mengupas masalah salam tiga jari berarti juga mendeskripsikan tentang nilai-nilai kebudayaan, historis, sosiologi, komunikasi, seni, nilai gender, gaya hidup, dan bahkan secara

matematis pun penilaian salam tiga jari dapat diterapkan. Setidaknya itu merupakan sebagian lain aspek yang dapat peneliti tangkap dalam melihat wacana salam tiga jari yang berkembang melalui caranya sendiri dengan memperlihatkan adanya kompleksitas akulturasi wacana lainnya.

Tujuan dalam penelitian ini tidak untuk dapat memberikan solusi terkait masalah salam tiga jari, hanya penggambaran makna salam tiga jari dan menjadi pemahaman tentang makna salam tiga jari yang terdapat pada musik *metal* kepada masyarakat. Pemahaman mengenai salam tiga jari akan membantu masyarakat dan para pengguna salam tiga jari khususnya di Kota Bandung untuk lebih memahami salam tiga jari. Untuk itu salam tiga jari akan menceritakan mengenai apa, mengapa, dan bagaimana makna salam tiga jari tersebut melekat.

1.1.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah: “**Makna Salam Tiga Jari Band *Metal*”** (Studi Fenomenologi Pada Penggemar Musik *Metal* Di Bandung)

1.1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman pengguna salam tiga jari pada band *metal*?
2. Bagaimana pemaknaan pada salam tiga jari pada band *metal*?

1.1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu: Untuk Mengetahui Makna Salam Tiga Jari Band *Metal* (Studi Fenomenologi Pada Penggemar Musik *Metal* Di Bandung)

1.1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Mengetahui pengalaman pengguna salam tiga jari pada band *metal*.
2. Mengetahui pemaknaan pada salam tiga jari pada band *metal*.

1.1.4. Jenis Studi

Menurut Kuswarno (2009: 36-37), ruang lingkup studi fenomenologi meliputi:

1. Menggali nilai nilai dalam pengalaman dari kehidupan manusia.
2. Fokus penelitiannya adalah seluruh bagian, bukan perbagian yang membentuk keseluruhan.
3. Tujuan penelitiannya adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran ukuran realitas.

4. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama melalui wawancara formal dan informal.
5. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia
6. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti.

1.1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini serta berbagi pengalaman yang bermakna, manfaat penelitian ini meliputi:

1.1.5.1. Manfaat Filosofis

Dalam dialektika filsafat, manusia memandang objek simbol-simbol dengan inderanya. Dalam memandang simbol tersebut, manusia berusaha mengetahui apa yang dipandangnya. Dalam simbol salam tiga jari manusia belajar untuk mengekspresikan dirinya.

1.1.5.2. Manfaat Teoritis

Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teori yang pernah diterapkan dalam perkuliahan ilmu komunikasi, sehingga dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi pembaca di masa depan. Dan dapat digunakan sebagai referensi pendukung, khususnya dalam bidang Ilmu

Komunikasi, bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian berkaitan dengan topik di atas di masa mendatang. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi mereka yang masih belum mengerti arti-arti dari simbol yang sering mereka pakai. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mengedukasi para masyarakat awam akan arti dari Salam Tiga Jari menurut para pelaku dari musik *Metal* itu sendiri.

1.1.5.3. Manfaat Praktis

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan ilmiah bagi ilmu komunikasi dalam memahami makna simbol salam tiga jari di kalangan anak *metal* Kota Bandung.

1.2 Kajian Literatur

1.2.1 Review Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Matriks Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Subjudul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Skripsi Penelitian Terdahulu Dengan Skripsi Peneliti	Perbedaan Skripsi Penelitian Terdahulu Dengan Skripsi Peneliti
1.	Sopian Rosandi. 2014. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Komputer Indonesia.	Representatif Simbol Tangan <i>Metal</i> Dua Jari (Studi Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi Simbol Tangan <i>Metal</i> Dua Jari Bagi Pecinta Musik <i>Metal</i> di Ujung Berung Kota Bandung)	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi simbol tangan <i>metal</i> dua jari untuk penggemar musik <i>metal</i> di kota Bandung mengandung tiga makna yaitu komunitas penggemar musik <i>metal</i> di kota Bandung terdapat makna denotatif yang muncul, pada simbol tangan	Persamaan skripsi penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian dilakukan pada penggemar musik metal di kota Bandung.	Perbedaannya adalah studi yang digunakan berbeda, jika skripsi ini menggunakan studi fenomenologi, skripsi penelitian terdahulu milik

				<p><i>metal</i> dua jari yang dilakukan oleh penggemar musik <i>metal</i> di kota Bandung. Arti konotatifnya ada pada simbol yang digunakan penggemar musik <i>metal</i> di kota Bandung, seperti penggunaan tangan <i>metal</i> dua jari yang ditunjukkan oleh penggemar musik <i>metal</i> di kota Bandung saat mereka sedang menonton musik <i>metal</i>. Mitos atau ideologis yang diambil adalah simbol yang berbahaya dan bisa menyesatkan, generasi muda dan simbol pemujaan terhadap setan.</p>		Sopian Rosandi memakai studi semiotika.
2.	Sari Rezki 2010. Progam Studi Ilmu Komunikasi Sosial. Fakultas Ilmu Komunikasi . Universitas Riau.	Komunitas <i>Metal</i> Underground di Pekan Baru (Studi Fenomenologi gaya Hidup perkotaan).	Kualitatif	Dari hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa pembentukan <i>metal</i> underground masyarakat berbasis selera musik, yaitu musik <i>metal</i> . musik <i>metal</i> memberi, artinya sebagai alat ekonomi, hiburan dan komunikasi. Musik <i>metal</i> juga berpengaruh pada gaya hidup mereka, yang hidup yang mandiri. <i>Metalhead</i> percacaya bahwa gaya hidup mereka memberi identitas sebagai <i>metalhead</i> .	Persamaan skripsi penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti adalah studi yang digunakan, yaitu studi fenomenologi.	Perbedaannya adalah pada pembahasannya skripsi ini membahas mengenai makna salam tiga jari pada penggemar musik metal, sedangkan skripsi penelitian terdahulu milik Sari Rezki membahas mengenai gaya hidup pada komunitas penggemar musik metal.
3.	Bangun Wahyu Utama 2014. Program studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.	Dakwah Melalui Musik <i>Metal</i> . (Studi Analisi Etnografi Kmunikasi Dakwah Band Purgatory)	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi dakwah Islam Purgatory terhadap audensinya yang terkenal dengan sebutan “Mogerz”, selain menjadikan musik sebagai daya tarik, juga pesan utama dari kmunikasi dakwah itu adalah lirik lagu Purgatory yang berisi tema-tema keislaman, baik itu ajaran agama, perenungan filosofis, sampai pada tema-	Persamaan skripsi penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode skripsi kualitatif.	Perbedaannya adalah studi yang digunakan berbeda, jika skripsi ini menggunakan studi fenomenologi, skripsi penelitian terdahulu milik Bangun Wahyu Utama memakai studi etnografi

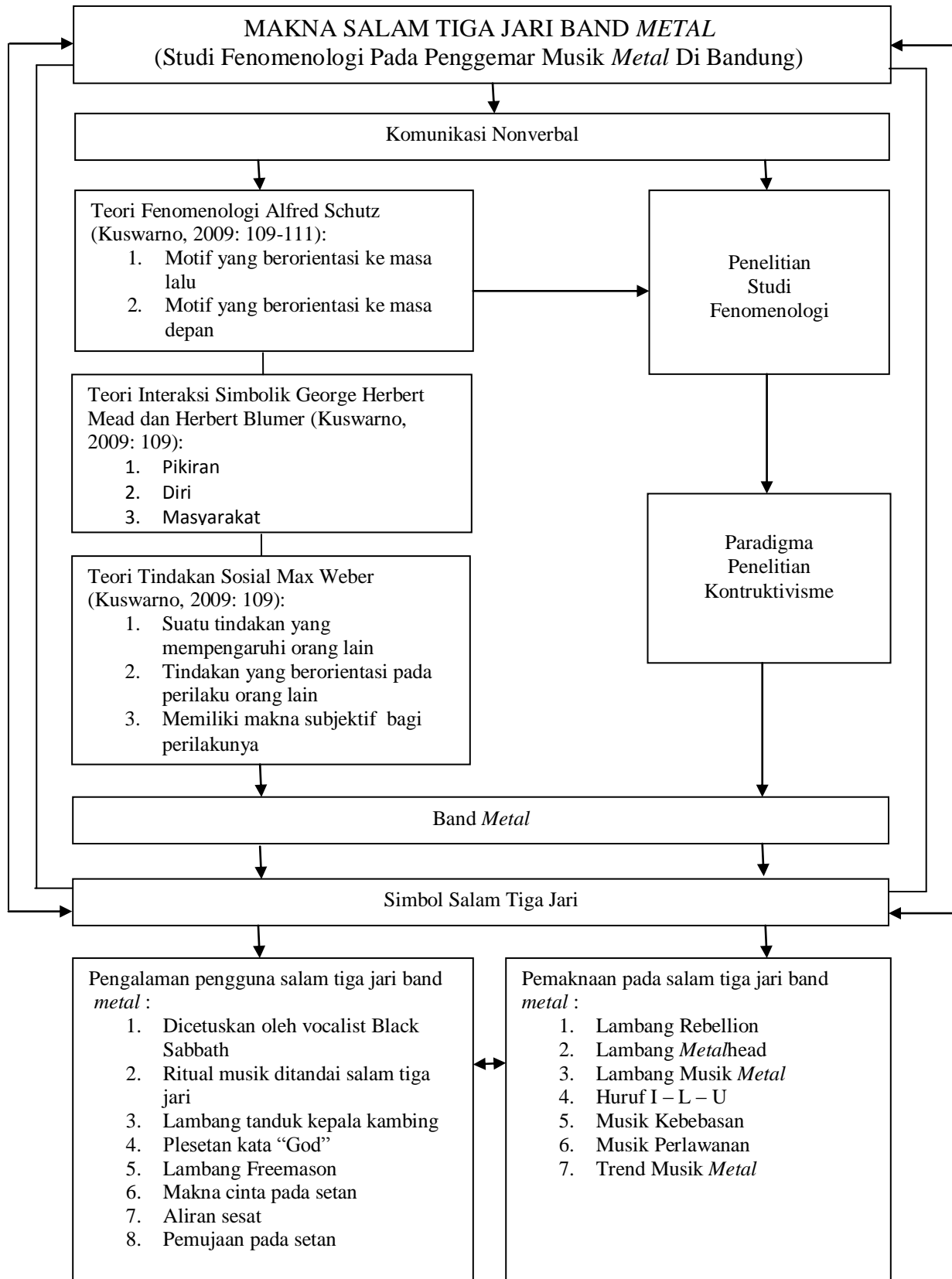
				<p>tema kesejarahan Islam. Proses komunikasi dakwah Islam yang dilakukan Purgatory tergolong unik bahkan kontroversial karena menggunakan musik <i>metal</i> sebagai media dakwah. Namun, di sisi lain, dengan melihat pada konteks sosio-kultural masyarakat Jakarta dengan karakteristiknya yang kompleks, maka dakwah ala Purgatory ini justru menemukan relevansinya.</p>		komunikasi.
4.	<p>Muhammad Fiqri Munzir 2009. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sumatra Utara.</p>	<p><i>Metal</i> (Studi Deskriptif Band-band <i>Metal</i> di Kota Medan)</p>	Kualitatif	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman yang perlu kita lihat dan pahami pada aliran <i>metal</i> ini adalah tingkat konsistensi mengenai suatu hal yang bertentangan dengan jiwa mereka, itu terbukti dalam pengapliasiannya dalam kehidupan mereka menolak dengan apa yang sering dikatak orang sebagai penjilat atasan, atau bos untuk medapatkan hasil yang baik. Dan mereka hidup pada pola yang nampak jelas di mata masyarakat. Inilah musik <i>metal</i>, dengan segala macam bentuk atribut yang mereka gunakan untuk menunjukan identitas mereka sebagai salah satu aliran musik yang ada di dunia ini yang menentang keras terhadap penindasan oleh orang-orang berkuasa dengan semaunya saja.</p>	<p>Persamaan skripsi penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode skripsi kualitatif.</p>	<p>Perbedaannya adalah studi yang digunakan berbeda jika skripsi ini menggunakan studi fenomenologi skripsi penelitian terdahulu milik Muhammad Fiqri Munzir memakai studi deskriptif.</p>

5.	Ade Kurniawan 2014. Progam Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Universitas Telekomunikasi	Pengelolaan Kesan Satanisme Dalam Band Black <i>Metal</i> Indonesia (Studi Dramaturgi Pada Band Kedjawen)	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pegelolaan kesan yang di bentuk oleh band Kedjawen melalui appaerance dan manner yang seram pada panggung depannya merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan kesan posotif dari khalayak black <i>metal</i> agar dapat diterima sehingga mereka dapat menyerukan pemikirannya kepada khalayak melalui lirik lagu mereka yang bertentangan dengan satanisme dan okultisme.	Persamaan skripsi penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode skripsi kualitatif	Perbedaannya adalah studi yang digunakan berbeda jika skripsi ini menggunakan studi fenomenologi skripsi penelitian terdahulu milik Ade Kurniawan memakai studi Dramaturgi
----	--	---	------------	---	--	--

Sumber: Data Penelitian 2017

1.2.2. Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



1.2.3 Landasan Teoritis

1.2.3.1 Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Fondasi metodologi di dalam ilmu sosial berdasarkan pemikiran Schutz dikenal dengan studi tentang fenomenologis, yang sebenarnya tiada lain merupakan kritikan Schutz tentang pemikiran-pemikiran Weber, selain Husserl tentang sosiologi.

Schutz setuju dengan pemikiran Weber tentang pengalaman dan perilaku manusia (*human being*) dalam dunia sosial keseharian sebagai realitas yang bermakna secara sosial (*socially meaningful reality*). Schutz menyebut manusia yang berperilaku tersebut sebagai “aktor”. Ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat aktor, dia akan memahami (*understand*) makna dari tindakan tersebut. Dalam dunia sosial hal demikian disebut sebagai sebuah “realitas interpretif” (*interpretive reality*).

Bagi Schutz, dan pemahaman kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi. (Kuswarno, 2009: 109)

Schutz setuju dengan argumentasi Weber bahwa fenomena sosial dalam bentuknya yang ideal harus dipahami secara tepat. Schutz juga bukan hanya menerima pandangan Weber, bahkan menekankan bahwa ilmu sosial secara

esensial tertarik pada tindakan sosial (*social action*). Konsep “sosial” didefinisikan sebagai hubungan dua atau lebih orang, dan konsep “tindakan” didefinisikan sebagai perilaku yang membentuk makna subjektif (*subjective meaning*). Akan tetapi menurut Schutz, makna subjektif tersebut bukan ada pada dunia privat, personal atau individual. Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh para aktor berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” (*common and shared*) di antara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”. Selain makna “intersubjektif”, dunia sosial, menurut Schutz, harus dilihat secara historis. Oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. (Kuswarno, 2009: 109)

Schutz selanjutnya menjelaskan bahwa melihat ke depan pada masa yang akan datang (*looking-forward into the future*) merupakan hal yang esensial bagi konsep tindakan atau action (*handle*). Tindakan adalah perilaku yang diarahkan untuk mewujudkan tujuan pada masa datang yang telah ditetapkan (*determinate*). Kalimat tersebut sebenarnya mengandung makna juga bahwa seseorang memiliki masa lalu (*pastness*). Dengan demikian tujuan tindakan memiliki elemen ke masa depan (*futurity*) dan elemen ke masa lalu (*pastness*). Untuk menggambarkan bahwa tujuan suatu tindakan sosial seseorang cukup kompleks, Schutz meminjam istilah tata bahasa, dengan menyebut in the future perfect tense (*modo futuri exacti*). Sementara itu, suatu tindakan dapat berupa “tindakan yang sedang berlangsung” (*the action in progress*), dan “tindakan yang telah lengkap” (*the*

completed act). Dengan meminjam istilah dari Heidegger, Schutz menyebutkan bahwa “*the completed act thus pictured in the future perfect tense as the project (Entwurf) of the action*”. Apa yang disebut sebagai suatu “proyek”, Schutz menjelaskan: “*is the act which is the goal of the action and which is brought into being by the action*”. (Kuswarno, 2009: 110)

Proyek adalah sebuah makna yang rumit atau makna yang kontekstual. Oleh karenanya, untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, perlu diberi fase. Dua fase yang diusulkan Schutz diberi nama tindakan *in-order-to motive (Um-zu-Motiv)*, yang merujuk pada masa yang akan datang dan tindakan *because-motive (Weil-Motiv)* yang merujuk pada masa lalu. Dia mencontohkan, jika seseorang membuka payung ketika hujan turun, maka motif pertama (“motif Untuk”) akan berupa pernyataan “menjaga baju tetap kering”, sedangkan motif kedua (“motif-sebab”) dengan melihat pengalaman dan pengetahuan sebelumnya tentang bagaimana akibatnya pada baju jika hujan tanpa payung, misalnya digambarkan sebagai pernyataan “agar baju tidak basah”. (Kuswarno, 2009: 110)

Scott dan Lyman menjelaskan bahwa istilah *motives* lebih berkonotasi kajian psikologis, sedangkan sebagai sosiolog mereka mengusulkan istilah yang khas sosiologi: *accounts*. Walaupun penjelasan istilah yang dikemukakan mereka agak berbeda dengan pengertian motif dari Schutz, Scott dan Lyman menyebutkan terdapat dua tipe account, yaitu pernyataan maaf (*excuses*) dan pembenaran (*justifications*). Tipe pertama adalah pengakuan atas tindakan yang buruk, salah, atau tidak layak. Sedangkan tipe kedua adalah pengakuan tentang tanggung jawab penuh atas tindakan yang dipertanyakan. (Kuswarno, 2009: 110)

Dalam konteks fenomenologis, pengemis adalah aktor yang melakukan tindakan sosial (mengemis) bersama aktor lainnya sehingga memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna inter subjektif. Para aktor tersebut juga memiliki historitas dan dapat dilihat dalam bentuk yang alami. Mengikuti pemikiran Schutz, pengemis sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorientasi ke masa lalu (*because motives*). Tentu saja motif tersebut akan menentukan penilaian terhadap dirinya sendiri. (Kuswarno, 2009: 111)

1.2.3.2 Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead dan Herbert Blumer

Selain Teori tindakan sosial dari Weber; teori fenomenologi dari Schutz, dan teori konstruksi realitas secara sosial dari Berger dan Luckmann. Dari pandangan teori interaksi simbolik. Diakui bahwa teori interaksi simbolik yang dicetuskan George Herbert mead (1863-1931) di Amerika mirip dengan tradisi sosiologi Eropa yang dipelopori Weber (1864-1920) dengan "teori tindakan sosial".

Perspektif interaksi simbolik mengandung dasar pemikiran yang sama dengan Teori tindakan sosial tentang "makna subjektif" (*subjective meaning*) dari perilaku manusia, proses sosial dan pragmatisme nya, meskipun terdapat beberapa versi interaksionisme simbolik, dalam pemaparan kualitatif yang bersumber dari pemikiran fenomenologis, dikenal Herbert Blumer, seorang mahasiswa Mead yang mengumpulkan bahan kuliah Mead, dan dialah yang mengukuhkan teori

interaksi simbolik sebagai suatu kajian ilmiah tentang berbagai aspek subjektif manusia dalam kehidupan sosial.

Blumer mengungkapkan tiga premis yang mendasari pemikiran interaksionisme simbolik, yaitu:

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka
2. Makna tersebut berasal dari "interaksi sosial seseorang dengan orang lain"
3. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung.

Jerome Manis dan Bernard Melzer memisahkan tujuh hal mendasar yang bersifat teoritis dan metodologi dari interaksi simbolik:

1. *People understand things by assigning meaning to their experience.
Human perception is always mediated by a filter of symbols*
2. *Meanings are learned in interaction between people. Meaning arise from the exchange of symbols in social groups.*
3. *All social structures and institutions are created by people interacting with one another.*
4. *individual behaviour is not strictly determined by be prior events, but is voluntary.*
5. *Mind consists of internal conversation, with reflects interactions one has had with others.*

6. Behaviour is enacted, or created in social group in the course of interaction

7. One cannot understand human experience by observing by be overt behaviour. People's undertandings, their meanings, for events must be ascertained.

Dengan demikian interaksi simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol-simbol. Sebuah makna dipelajari melalui interaksi diantara orang-orang, dan makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok sosial. Pada sisi lain, interaksi simbolik memandang bahwa seluruh struktur dan institusi sosial diciptakan oleh adanya interaksi diantara orang-orang. Selain itu tingkah laku seseorang tidak mutlak manusia ditentukan oleh kejadian-kejadian pada masa lampau saja, melainkan juga dilakukan dengan sengaja.

Dalam konteks komunikasi intrapersonal, interaksi simbolik menjelaskan bahwa pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang merefleksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain. Sementara itu tingkah laku terbentuk atau tercipta di dalam kelompok sosial selama proses interaksi. Namun demikian, seseorang tidak dapat memahami pengalaman orang lain dengan hanya mengamati tingkah lakunya belaka. Pemahaman dan pengertian seseorang akan berbagai hal harus diketahui secara pasti.

Melihat ketiga premis dan ketujuh ciri diatas terdapat esensi bahwa komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna merupakan suatu aktivitas

yang khas di antara manusia. Selain itu, seseorang akan menjadi manusiawi hanya melalui interaksi dengan sesamanya. Interaksi yang terjadi antara manusia akan membentuk masyarakat. Manusia secara aktif membentuk perilakunya sendiri. Kesadaran dan pikiran melibatkan interaksi manusia dengan dirinya sendiri. Studi tentang perilaku manusia berdasarkan perspektif interaksi simbolik membutuhkan pemahaman tentang tindakan tersembunyi manusia itu, bukan sekadar tindakan luar yang terlihat.

Memahami makna, simbol serta tindakan yang tersembunyi menurut interaksionisme simbolik ini memerlukan metode penelitian kualitatif. Sifat dan kondisi alamiah dari subjek yang diteliti, misalnya dengan memberi mereka kesempatan atau membiarkan mereka berbicara atau berperilaku apa adanya sebagaimana yang mereka kehendaki akan memungkinkan munculnya perilaku tersembunyi ini.

Mead menjelaskan bahwa kemampuan manusia untuk dapat merespons simbol-simbol diantara mereka ketika berinteraksi, membawa penjelasan interaksionisme simbolik kepada konsep tentang diri (*self*). Mead menjelaskan bahwa secara sosial seseorang dapat melakukan tindakan kepada dirinya sendiri, seperti juga kepada orang lain. Dia dapat memuji dirinya, menyalahkan dirinya atau mendorong dirinya sendiri; dia berbagi dirinya dengan dirinya sendiri, menghukum diri oleh dirinya sendiri dan seterusnya. Dengan kata lain, seseorang dapat menjadikan dirinya sebagai objek tindakannya sendiri. Diri (*the self*) terbentuk dengan cara yang sama sebagai objek, melalui "definisi" yang dibuat bersama orang lain.

Mekanisme seseorang sehingga dapat melihat dirinya sendiri sebagai objek adalah melalui pengambilan peran (*role-taking*) dengan melibatkan proses komunikasi, khususnya melalui gerakan vokal atau berbicara. Pengembangan diri tersebut berbarengan dengan pengembangan kemampuan dirinya dalam pengambilan peran. Di sinilah peranan bahasa sangat menentukan. Bahasa atau simbol-simbol signifikan (*significant symbols*) inilah yang diperlukan seorang anak untuk memperoleh makna atau definisi segala sesuatu yang berada di sekitarnya. Dengan mempelajari simbol-simbol kelompoknya, seorang anak dapat menginternalisasikan definisi suatu kejadian atau suatu benda tertentu ke dalam dirinya sendiri, termasuk definisi yang dibuatnya sendiri.

Mead menyebutkan bahwa pengembangan diri, secara jelas dapat diamati pada anak-anak. Menurutnya pengembangan diri terdiri dari dua tahap yaitu *Play Stage*, atau tahap permainan dan kedua *Game Stage* atau tahap pertandingan. Contoh tahap permainan adalah saat anak bermain seperti ibu, guru, penjaga toko, tukang pos dan sebagainya. Ini merupakan pengambilan peran yang mendasar yang memungkinkan anak melihat dirinya sendiri dari perspektif orang lain yang dianggap penting (*significant other*). Tahap pertandingan melengkapi tahap diri sebelumnya yaitu dengan mengambil peran orang lain secara umum (*generalized others*), yaitu masyarakat. Pada tahap inilah anak memasuki komunitasnya, ketika ia menjadi individu yang sesungguhnya. Iya dapat memainkan peran sebanyak mungkin peran bergantung pada perspektif orang yang dijumpainya. Sebenarnya, kata Meltzer, terdapat satu tahap persiapan yang tidak secara eksplisit disebut oleh Mead, ya itu disebut Tahap Persiapan (*Preparatory Stage*). Tahap ini

merupakan salah satu tahap peniruan yang tidak bermakna oleh anak. Misalnya, ketika anak sedang "membaca" surat kabar.

Menurut Mead, sebagai suatu proses sosial, diri terdiri dari dua fase, yaitu "I" (Aku) dan "Me" (Daku). "Aku" merupakan kecenderungan individu yang impulsif, spontan, pengalaman tidak terorganisasikan atau dengan kata lain merepresentasikan kecenderungan individu yang tidak terarah. Sedangkan "Daku" menunjukkan individu yang bekerja sama dengan orang lain, meliputi seperangkat sikap dan definisi berdasarkan pengertian dan harapan dari orang lain atau yang dapat diterima dalam kelompok. Dalam beberapa situasi, "Daku" melibatkan *generalized other* dan sesekali beberapa orang tertentu. "Aku" karena spontanitas nya, potensial untuk menciptakan aktivitas yang baru dan kreatif; sedangkan "Daku" sebagai pengatur memunculkan individu kepada aktivitas yang terarahkan dan serasi (*goal-directed activity and conformity*).

Pemikiran interaksi simbolik ini menjadi dasar untuk menjelaskan Bagaimana makna atas simbol-simbol dipahami dan pikirkan menentukan tindakan mereka. (Kuswarno, 2009:113-116)

1.2.3.3 Teori Tindakan Sosial Max Weber

Perilaku sosial lainnya, dapat dianggap bagian dari, apa yang disebut Weber, tindakan sosial. Max Weber merupakan salah seorang perintis Sosiologi dari Jerman yang lahir pada tahun 1864 dan meninggal tahun 1920, berpengaruh besar dalam lahirnya pemahaman mengenai keterkaitan antara etika protestan dan munculnya kapitalisme di Eropa Barat. Selain melalui konsep "tindakan sosial",

Weber telah memberi acuan bagi dikembangkannya teori sosiologi yang membahas mengenai interaksi sosial. (Kuswarno, 2009:109)

Menurut Weber, tidak semua tindakan manusia disebut sebagai tindakan sosial. Suatu tindakan hanya bisa disebut tindakan sosial apabila tindakan tersebut dengan mempertimbangkan perilaku orang lain dan berorientasi pada perilaku orang lain. Jadi, tindakan sosial merupakan perilaku manusia yang mempunyai makna subjektif bagi perilakunya.

Tindakan sosial menurut Weber adalah:

“Action which ‘takes of the behaviour of other and is thereby oriented in its course’ Social action, then is the subjectively meaningful behaviour which is influence be, or oriented towards the behaviour of other”.

Dengan demikian tindakan sosial merupakan perilaku subjektif yang bermakna yang ditunjukkan untuk mempengaruhi atau berorientasi pada perilaku orang lain.. (Kuswarno, 2009:109)

1.2.4 Landasan Konseptual

1.2.4.1 Tinjauan Umum Tentang Ilmu Komunikasi

Proses komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat. Pada hakikatnya, proses komunikasi adalah penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dengan tujuan mendapatkan saling pengertian satu dan yang lainnya. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan

sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. (Effendy, 1989:60).

Untuk mengetahui dengan jelas tentang komunikasi, maka dari itu kita terlebih dahulu harus memahami tentang pengertian komunikasi itu sebagai berikut, “Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku”. (Effendy, 1989: 60).

Komunikasi adalah bentuk nyata kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, tiap individu dapat mengenal satu sama lain dan dapat saling mengungkapkan perasaan serta keinginannya melalui komunikasi. Setelah dapat menanamkan pengertian dalam komunikasi, maka usaha untuk membentuk dan mengubah sikap dapat dilakukan, akhirnya melakukan tindakan nyata adalah harapannya. Ketika berkomunikasi kita tidak hanya memikirkan misi untuk mengubah sikap seseorang, namun sisi psikologis dan situasi yang mendukung ketika itu juga harus diperhatikan. Apabila kita salah dalam memberikan persepsi awal dari stimuli, maka komunikasi akan kurang bermakna. Begitulah manusia, keunikannya memang menjadi pertimbangan dalam setiap keputusan begitu juga dalam berkomunikasi. Kita berkomunikasi untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi komunikasi mempunyai fungsi isi yang melibatkan pertukaran informasi yang kita perlukan untuk menyelesaikan tugas

dan fungsi hubungan yang melibatkan pertukaran informasi mengenai bagaimana hubungan kita dengan orang lain. (Mulyana, 2016: 4)

Dalam komunikasi terdapat tiga kerangka pemahaman konseptualisasi komunikasi yaitu komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi dan komunikasi sebagai transaksi. Menurut Deddy Mulyana (2016: 68), konseptualisasi komunikasi sebagai tindakan satu arah menyoroti penyampaian pesan yang efektif dan mengisyaratkan bahwa semua kegiatan komunikasi bersifat instrumental dan persuasif. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. Bernard Berelson dan Gary A. Steiner :

"Komunikasi: transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan. dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol kata-kata. gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi."

2. Theodore M. Newcomb :

"Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima."

3. Carl L Hovland :

"Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)."

4. Gerald R. Miller :

“Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.”

5. Everett M. Rogers :

“Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”

6. Raymond S. Ross :

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.”

7. Mary B. Cassata dan Molefi K. Asante :

“Komunikasi adalah transmisi informasi dengan tujuan mempengaruhi khalayak.”

8. Harold D. Lasswell :

“(Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” Atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?

Deddy Mulyana (2016: 76) mengatakan bahwa konseptualisasi komunikasi sebagai transaksi tidak membatasi kita pada komunikasi yang disengaja atau respons yang dapat diamati. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik perilaku verbal maupun perilaku nonverbal. Berdasarkan pandangan ini, orang-orang yang berkomunikasi adalah komunikator-komunikator yang aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. John R. Wenburg dan William W. Wilmot :

"Komunikasi adalah usaha untuk memperoleh makna."

2. Donald Byker dan Loren J. Anderson :

"Komunikasi (manusia) adalah berbagi informasi antara dua orang atau lebih."

3. William I. Gordon :

"Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan."

4. Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson :

"Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna."

5. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss :

"Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih."

6. Diana K. Ivy dan Phil Backlund :

"Komunikasi adalah proses yang terus berlangsung dan dinamis menerima

dan mengirim pesan dengan tujuan berbagi makna."

7. Karl Erik Rosengren :

"Komunikasi adalah interaksi subjektif purposif melalui bahasa manusia yang berartikulasi ganda berdasarkan simbol-simbol."

1.2.4.2 Tanda Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah semua tanda yang bukan kata-kata dan bahasa. Tanda-tanda digolongkan dalam berbagai cara :

1. Tanda yang ditimbulkan oleh alam yang kemudian diketahui manusia melalui pengalamannya.
2. Tanda yang ditimbulkan oleh binatang.
3. Tanda yang ditimbulkan oleh manusia, bersifat verbal dan nonverbal.

Namun tidak keseluruhan tanda-tanda nonverbal memiliki makna yang universal. Hal ini dikarenakan tanda-tanda nonverbal memiliki arti yang berbeda bagi setiap budaya yang lain. Dalam hal pengaplikasian pada tanda nonverbal, yang penting untuk diperhatikan adalah pemahaman tentang bidang nonverbal yang berkaitan dengan benda konkret, nyata, dan dapat dibuktikan melalui indera manusia. (Sobur,2004: 122)

Pada dasarnya, aplikasi atau penerapan pada tanda nonverbal bertujuan untuk mencari dan menemukan makna yang terdapat pada benda-benda atau sesuatu yang bersifat nonverbal. Dalam pencarian makna tersebut, menurut Budianto (2001: 17-18), ada beberapa hal atau beberapa langkah yang perlu diperhatikan peneliti, antara lain:

1. Melakukan survei lapangan untuk mencari dan menemukan objek penelitian yang sesuai dengan keinginan si peneliti.
2. Melakukan pertimbangan terminologi terhadap konsep-konsep pada tanda nonverbal.
3. Memperhatikan perilaku nonverbal, tanda dan komunikasi terhadap objek yang ditelitinya.
4. Merupakan langkah terpenting menentukan model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian. Tujuan digunakannya model tertentu adalah membenaran secara metodologi agar keabsahan atau objektivitas penelitian tersebut dapat terjaga. (Sobur, 2004: 124-125)

1.2.4.3 Berkomunikasi Dengan Simbol

Simbol adalah bentuk yang menandai sesuatu yang lain di luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Dalam konsep Pierce, simbol diartikan sebagai tanda yang mengacu pada objek tertentu di luar tanda itu sendiri. Istilah simbol dalam pandangan Pierce dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (word), nama (name) dan label (label). Hubungan antara simbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konvensional. Berdasarkan konvensi itu pula masyarakat pemakainya menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya. Dalam arti demikian, kata misalnya, merupakan salah satu bentuk simbol karena hubungan kata dengan dunia acuannya ditentukan berdasarkan kaidah kebahasaannya. Kaidah kebahasaan itu

secara artifisial dinyatakan ditentukan berdasarkan konvensi masyarakat pemakainya. (Sobur, 2004: 156)

Dalam bahasa “komunikasi”, simbol seringkali di istilahkan sebagai lambang. Simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal dan objek yang maknanya disepakati bersama, misalnya memasang bendera di halaman rumah untuk menyatakan penghormatan atau kecintaan kepada negara.

Simbol tidak dapat disikapi secara isolatif, terpisah dari hubungannya dengan simbol lainnya. Walaupun demikian, berbeda dengan bunyi, simbol telah memiliki kesatuan bentuk dan makna. Berbeda pula dengan tanda (sign), simbol merupakan kata atau sesuatu yang bisa dianalogikan sebagai kata yang telah terkait dengan:

1. Penafsiran pemakai
2. Kaidah pemakaian sesuai dengan jenis wacananya
3. Kreasi pemberian makna sesuai dengan intensi pemakainya

Simbol yang ada dalam dan berkaitan dengan ketiga butir tersebut disebut bentuk simbolik. (Sobur, 2004: 157)

Pada dasarnya simbol dapat dibedakan menjadi :

1. Simbol-simbol universal, berkaitan dengan arketipos, misalnya tidur sebagai lambang kematian.
2. Simbol kultural yang di latarbelakangi oleh suatu kebudayaan tertentu (misalnya keris dalam kebudayaan Jawa).

3. Simbol individual yang biasanya dapat ditafsirkan dalam konteks keseluruhan karya seorang pengarang.

Banyak orang yang selalu mengartikan simbol sama dengan tanda. Sebetulnya, tanda berkaitan langsung dengan objek, sedangkan simbol memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkan dia dengan objek. Dengan kata lain, simbol lebih substantif daripada tanda. Pada dasarnya, simbol adalah sesuatu yang berdiri/ada untuk sesuatu yang lain, kebanyakan diantaranya tersembunyi atau tidaknya tidak jelas. Sebuah simbol dapat berdiri untuk suatu institusi, cara berpikir, ide, harapan dan banyak hal lain. Dan kebanyakan dari apa yang menarik tentang simbol-simbol adalah hubungannya dengan ketidaksadaran. Simbol-simbol, seperti kata Asa Berger, adalah kunci yang memungkinkan kita untuk membuka pintu yang menutupi perasaan-perasaan ketidaksadaran dan kepercayaan kita melalui penelitian yang mendalam. Simbol-simbol merupakan pesan dari ketidaksadaran kita. (Sobur, 2004: 160)

1.2.4.4 Makna Musik *Metal*

Musik *metal* itu berawal dari *genre* musik *heavy metal* yang didasari dari musik *rock*. Berkembangnya musik *heavy metal* pada tahun 70'an, maka timbul perkembangan yang lain juga yaitu *glam metal*. Dari banyak perkembangan mulai dai tahun 70'an sampai sekarang sebenarnya musik *metal* itu memiliki ragam *genre* turunan. Mulai dari tahun 70'an keluar musik dengan aliran *heavy metal* yang di padukan dengan musik *rock*, dan *genre* turunan *metal* lainnya adalah *glam*

metal, death metal, doom metal, black metal, thrash metas, folk metal, power metal.

Musik *metal* mengandalkan kebisingan alat-alat musik Elektronik. Nada atau *tone* yang dikeluarkan jauh dari apa yang dinamakan orang merdu atau soulful. Musik lebih ditekankan kepada permainan instrumen terutama melody gitar yang menimbulkan suara dinamis dan tidak merdu. Tetapi orang-orang menganggapnya itu musik hebat karena musik *metal* adalah musik yang cukup rumit untuk dimainkan dan didengar sehingga para penggemarnya menganggap itu keren dari musik *genre* lain. Kelainan itulah yang membuat para penggemar musik *metal* bangga. Tidak ada *pattern* dari *rhythm* serta tidak ada *sweet* jamnya tidak adanya sinkronisasi dan lain-lain.

Fenomena musik *metal* merupakan bagian dari kultur/budaya tandingan dari komunitas atau musisi *metal underground (metal head)* untuk membedakan dirinya dengan musik-musik *mainstream* yang menjadi selera umum masyarakat. Musik yang terkesan “*nyeleneh*” tersebut seakan merupakan identitas bagi mereka (*metal head*) untuk mengukuhkan eksistensinya di tengah-tengah masyarakat. Para *metal head* mempunyai cara tersendiri dalam berkarya dan menuangkan ide-ide kreatif mereka dalam bermusik, diantaranya adalah *indie* label (sistem rekaman dan distribusi hasil karya yang dilakukan secara mandiri) dan keberanian serta kepekaan mereka (*metal head*) terhadap realitas yang mereka tuangkan kedalam lirik-lirik lagu. Upaya para *metal head* untuk tetap bisa berkarya dan berekspresi seringkali menemui kendala yang disebabkan oleh sikap dari sebagian besar masyarakat yang terkesan diskriminatif. Para *metal head* hampir tidak

mempunyai akses untuk bisa tampil di *event-event* atau pementasan musik pada umumnya karena sikap diskriminasi dari pihak panitia yang menganggap musik *metal underground* kurang menghibur dan tidak mempunyai nilai komersil. Menyikapi perlakuan diskriminatif terhadap musik *metal underground*, maka seringkali para *metal head* menggelar *event* (pementasan) musik secara mandiri yang diperuntukkan khusus bagi band-band *metal underground*. Di *event* inilah musisi-musisi *metal underground* bisa dengan bebas berekspresi di tengah sulitnya akses untuk tampil di *event-event* musik umum (*non-underground*). *Event* musik *metal underground* juga bukan sekedar *event* musik biasa yang hanya bertujuan sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai manifestasi dari sikap solidaritas dan kebersamaan diantara sesama *metal head*. Terbukti dari hampir semua dana yang dibutuhkan untuk menggelar *event* berasal dari mereka sendiri tanpa terlalu mengandalkan bantuan dari sponsor. Sikap kemandirian itulah yang oleh mereka (*metal head*) disebut sebagai *Do it yourself* atau “Lakukan sendiri” yang merupakan etika umum di kalangan komunitas *metal underground*. Ada beberapa hal/aspek yang mendasari pemaknaan para *metal head* terhadap musik *metal underground* sehingga mereka mampu bertahan di tengah kepungan musik-musik pop komersil yang menjadi konsumsi sebagian besar masyarakat, diantaranya yaitu kebanggaan diri, kepuasan bermusik, dan kebebasan berekspresi. Ketiga hal itulah yang membuat mereka (*metal head*) tetap konsisten berada di jalur musik *metal underground* tanpa terpengaruh oleh musik-musik lainnya.

1.2.4.5 Profil Remaja Penggemar Musik *Metal* di Bandung

Istilah kebudayaan remaja menunjukkan aspek cara hidup yang khas remaja. Persaingan dan protes (*alienation and protest*) adalah salah satu arahan yang dimunculkan oleh remaja sebagai bagian dari kebudayaan remaja. Arahan ini biasanya dimunculkan oleh remaja yang merasa dikecewakan oleh kondisi sosial yang sedang terjadi. Mereka mengekspresikan ketidakpuasan dengan menarik diri dari masyarakat atau secara aktif berusaha mengubah kebijakan dan kebiasaan. Pengasingan biasanya ditunjukkan dalam berbagai bentuk protes, seperti berbuat onar dan bertingkah apatis.

Pembentukan kebudayaan remaja merupakan hasil dari urbanism. Pemusatan pada area perkotaan yang jumlah populasinya cukup besar dan heterogen akan melemahkan ikatan antar individu, struktur-struktur sosial, dan consensus normatif yang dapat mengakibatkan pengasingan, disorganisasi sosial, dan anomie.

Jika orang-orang dewasa melihat masa remaja sebagai masa transisi, remaja justru menganggap posisi ini sebagai sebuah keistimewaan dimana mereka mengalami sebuah perasaan yang berbeda, termasuk di dalamnya hak untuk menolak melakukan rutinitas keseharian yang dianggap membosankan. Remaja telah dikonstruksikan dalam wacana “masalah” dan “kesenangan” (remaja sebagai pembuat masalah dan remaja yang hanya gemar bersenang-senang). Misalnya, dalam kelompok pendukung sepak bola dan geng-geng, remaja selalu diasosiasikan dengan kejahatan dan kerusuhan. Di pihak lain, remaja juga

direpresentasikan sebagai masa penuh kesenangan, dimana orang bisa bergaya dan menikmati banyak aktivitas waktu luang.

Fenomena yang terjadi di Bandung sendiri adalah menjamurnya komunitas-komunitas *underground*. Mulai komunitas *death metal*, *black metal*, *hardcore*, *punk*, dan lainnya yang semakin banyak massanya sehingga pada saat ada event tertentu mereka mendominasi event tersebut. Dalam kehadiran mereka tersebut itu mereka menggunakan atribut atau ciri-ciri khas dari aliran musik yang mereka gandrungi mulai dari pakaian, tata rambut, hingga cara mereka berbicara. Berbicara tentang identitas, identitas selalu berproses, selalu membentuk, di dalam bukan di luar representasi. Ini juga berarti otoritas dan keaslian identitas dalam konsep 'identitas kultural' misalnya, berada dalam masalah. Identitas hanya bisa ditandai dalam perbedaan sebagai suatu bentuk representasi dalam sistem simbolik maupun sosial, untuk melihat diri sendiri tidak seperti yang lain.

Identitas akan selalu mengalami perubahan, pada kadar sekecil apapun sesuai dengan perubahan sejarah dan kebudayaan. Percepatan tempo kehidupan dalam masyarakat pasca industri, serta percepatan pergantian tanda, citra, makna, kode dan tafsiran simbolik, yang menggiring ke dalam kondisi yang di sebut kondisi ekstase kecepatan, sebuah kondisi ketika manusia hanyut atau bahkan tenggelam dalam arus kecepatan (perubahan atau pergantian tanda, citra dan makna), sehingga tidak mampu menyerap dan mengendapkan segala perubahan menjadi sesuatu yang bermakna. Identitas bukan sesuatu yang tetap yang bisa kita simpan, melainkan suatu proses menjadi. Etnisitas, ras dan nasionalitas adalah konstruksi-konstruksi diskursif-performatif yang tidak mengacu pada 'benda-

benda' yang sudah ada. Artinya, etnisitas, ras dan nasionalitas merupakan kategori-kategori kultural yang kontingen dan bukan 'fakta' biologis yang universal. Sebagai konsep, etnisitas mengacu pada pembentukan dan pelanggaran batas-batas kultural dan punya keunggulan dalam penekanannya pada sejarah, budaya dan bahasa. Fenomena yang terjadi di Bandung pada masa-masa sekarang ini adalah berkembangnya *death metal* di kalangan remaja dari mulai SMP, SMA, hingga mahasiswa dan orang-orang yang sudah bekerja. *Death metal* adalah sebuah sub-genre dari musik *heavy metal* yang berkembang dari *thrash metal* pada awal 1980-an. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (*downtuned rhythm guitars*), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vokal biasanya dinyanyikan dengan gerutuan (*death grunt*) atau geraman maut (*death growl*). Teknik menyanyi seperti ini juga sering disebut "*Cookie Monster vocals*".

Dilihat dari penjelasan di Identitas dapat dilihat sebagai sebuah konflik yang lengkap dengan daerah konflik atau medan dialog nya. Identitas tersebut berusaha dibangun dan kemudian diperebutkan atau malah dipertentangkan, diubah, dipengaruhi, dilupakan atau juga ditinggalkan di dalam sebuah wacana. Identitas dalam sebuah masyarakat diingat, digali, dikumpulkan, diceritakan kembali atau malah dikubur, dilupakan dan dihapus dari pikiran kolektif. Identitas ditafsirkan sebagai sebuah budaya milik bersama, dimiliki secara bersama-sama oleh orang yang memiliki sejarah dan asal-usul yang sama. Identitas menjadi rantai perubahan secara terus menerus, sebagai bentuk pelestarian masa lalu atau warisan budaya (primordial) dan sebagai bentuk transformasi dan perubahan masa

depan (kreativitas perubahan budaya). Identitas digunakan untuk menjelaskan berbagai cara kita diposisikan dan sekaligus memposisikan diri kita secara aktif dalam narasi sejarah.

1.3 Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menurut N. Abererombie bertujuan untuk memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak memungkinkan untuk diukur secara tepat (Garna, 1999: 32), sedangkan menurut Nasution (1996: 5) penelitian kualitatif pada hakikatnya mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahas dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.

Penelitian kualitatif menurut Creswell (2002: 19) adalah proses penelitian untuk memahami yang didasarkan pada tradisi penelitian dengan metode yang khas meneliti masalah manusia atau masyarakat. Peneliti membangun gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan melakukan penelitian dalam seting alamiah.

Menurut Sugiono yang dikutip pada bukunya yang berjudul “Memahami Penelitian Kualitatif”, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat

induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (2007:1)

Menurut Deddy Mulyana yang di kutip dari bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”. Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003:150)

Untuk meneliti fenomena ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif (*descriptive research*) yaitu suatu metode yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat factual, secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif dapat di artikan sebagai penelitian yang dimaksudkan memotret fenomena individual, situasi atau kelompok yang terjadi secara kekinian. Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena atau pun karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat.

1.3.1 Paradigma Penelitian Konstruktivisme

Paradigma konstruktivisme berusaha memahami dunia pengalaman nyata yang kompleks dari sudut pandang individu-individu yang tinggal di dalamnya dalam rangka mengetahui makna, definisi dan pemahaman pelakunya tentang suatu realitas. Menurut Schwandt (Denzin dan Lincoln, 2009: 146), “dunia

realitas kehidupan dan makna-makna situasi-spesifik yang menjadi objek umum penelitian dipandang sebagai konstruksi para pelaku sosial”.

Paradigma konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Deli dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2009:107)

Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai penyampai pesan. Konstruktivisme justru menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

Paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas tidak menggambarkan diri individu namun harus disaring melalui cara pandang orang terhadap realitas tersebut. Teori konstruktivisme dibangun berdasarkan teori yang ada sebelumnya, yaitu konstruksi pribadi atau konstruksi personal (*personal construct*) oleh George Kelly. Ia menyatakan bahwa orang

memahami pengalamannya dengan cara mengelompokkan berbagai peristiwa menurut kesamaannya dan membedakan berbagai hal melalui perbedaannya.

Paradigma konstruktivisme ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Paradigma konstruktivisme ini berada dalam perspektif interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeneutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut paradigma konstruktivisme realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh kaum positivis. Konsep mengenai konstruksionis diperkenalkan oleh sosiolog interpretatif, Peter L. Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta sosial dan defenisi sosial (Berger dan Luckmann, 2011: 43)

Paradigma konstruktivisme yang ditelusuri dari pemikiran Weber, menilai perilaku manusia secara fundamental berbeda dengan perilaku alam, karena manusia bertindak sebagai agen yang mengkonstruksi dalam realitas sosial mereka, baik itu melalui pemberian makna maupun pemahaman perilaku menurut Weber, menerangkan bahwa substansi bentuk kehidupan di masyarakat tidak hanya dilihat dari penilaian objektif saja, melainkan dilihat dari tindakan perorangan yang timbul dari alasan-alasan subjektif. Weber juga melihat bahwa tiap individu akan memberikan pengaruh dalam masyarakatnya.

Paradigma konstruktivis dipengaruhi oleh perspektif interaksi simbolis dan perspektif struktural fungsional. Perspektif interaksi simbolis ini mengatakan bahwa manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan respons terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Realitas sosial itu memiliki makna manakala realitas sosial tersebut dikonstruksikan dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif.

1.3.2 Pendekatan Penelitian Studi Fenomenologi

Dalam pandangan fenomenologi, peneliti berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitnya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Sosiologi fenomenologis pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh filsuf Edmund Husserl dan Alfred Schultz. Pengaruh lainnya berasal dari Weber yang memberi tekanan pada *verstehen*, yaitu pengertian interpretasi terhadap pemahaman manusia. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka. Inkuiri fenomenologis dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti. (Ardianto, 2010: 65)

Yang ditekankan oleh fenomenolog ialah aspek subjektif dari perilaku orang. Mereka berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam

kehidupannya sehari-hari. Para fenomenolog percaya bahwa makhluk hidup memiliki berbagai cara untuk menginterpretasikan pengalaman melalui interaksi dengan orang lain, dan bahwa pengertian pengalaman kita yang membentuk kenyataan. (Ardianto, 2010: 65)

Fenomenologi adalah filosofi sekaligus pendekatan metodologi yang mencakup berbagai metode. Sebagai sebuah filosofi, fenomenologi adalah salah satu tradisi intelektual utama yang telah mempengaruhi riset kualitatif. Poin kunci kekuatan fenomenologi terletak pada kemampuannya membantu peneliti memasuki bidang persepsi orang lain guna memandang kehidupan sebagaimana dilihat oleh orang-orang tersebut. Fenomenologi membantu anda memasuki sudut pandang orang lain, dan berupaya memahami mengapa mereka menjalani hidupnya seperti itu. Fenomenologi bukan hanya memungkinkan anda untuk melihat dari perspektif partisipan metode ini juga menawarkan semacam cara untuk memahami kerangka yang telah dikembangkan oleh tiap-tiap individu, dari waktu ke waktu, hingga membentuk tanggapan mereka terhadap peristiwa dan pengalaman dalam kehidupannya. (Daymon dan Holloway, 2008: 228)

Berikut ini, Sifat-sifat dasar penelitian kualitatif yang relevan menggambarkan posisi metodologi fenomenologi dan yang membedakannya dengan metode-metode penelitian kualitatif yang lain: (a) Menggali nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia; (b) Fokus penelitiannya adalah seluruh bagian, bukan per bagian yang membentuk keseluruhan; (c) Tujuan penelitiannya adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekadar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas; (d)

Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama melalui wawancara formal dan informal; (e) Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia; (f) Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti; (g) Melihat pengalaman dan perilaku sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek, maupun antara bagian dan keseluruhannya. (Kuswarno, 2009: 36-37)

1.3.2.1 Penentuan Sumber Data Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi *purposive*. Strategi ini menghendaki informan dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu. Dijadikan informan dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi yang akan diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah Remaja penggemar musik *Metal* di Bandung.

1.3.2.2 Proses Pendekatan Terhadap Informan

Proses pendekatan terhadap informan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pendekatan struktural, dimana peneliti melakukan kontak dimana peneliti melakukan kontak dengan salah satu musisi bergenre *metal* di Bandung untuk meminta izin dan kesediannya untuk diteliti, yang akan dijadikan informan kunci.

2. Pendekatan personal (*rapport*), dimana peneliti berkenalan dengan penggemar musik *metal* sebagai informan panyak dalam penelitian ini.

1.3.3 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan tepatnya pada penggemar musik *metal* di Bandung. Pemaknaan tanda dalam makna salam tiga jari band *metal* pada penggemar musik *metal* di Bandung.

1.3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian direncanakan selama 6 (enam) bulan yaitu dimulai dari Mei 2017 sampai dengan Oktober 2017, seperti terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN								
		TAHUN 2017								
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov
1	Observasi Awal	X	X							
2	Penyusunan Proposal Skripsi			X						
3	Bimbingan Proposal Skripsi			X						
4	Seminar Proposal Skripsi				X					
5	Perbaikan Proposal Skripsi				X					
6	Pelaksanaan Penelitian					X				
7	Analisis Data						X			
8	Penulisan Laporan						X			
9	Konsultasi							X		
10	Seminar Draft Skripsi								X	
11	Sidang Skripsi								X	
12	Perbaikan Skripsi								X	

1.3.4 Teknik Pengumpulan Data

Creswell dalam Kuswarno (2008: 47), mengemukakan tiga teknik utama pengumpulan data yang dapat digunakan dalam studi fenomenologi yaitu: partisipan observer, wawancara mendalam dan telaah dokumen. Peneliti dalam pengumpulan data melakukan proses observasi seperti yang disarankan oleh Cresswell (2008: 10), sebagai berikut:

1. Memasuki tempat yang akan diobservasi, hal ini membantu peneliti untuk mendapatkan banyak data dan informasi yang diperlukan.
2. Memasuki tempat penelitian secara perlahan-lahan untuk mengenali lingkungan penelitian, kemudian mencatat seperlunya.
3. Di tempat penelitian, peneliti berusaha mengenali apa dan siapa yang akan diamati, kapan dan dimana, serta berapa lama akan melakukan observasi.
4. Peneliti menempatkan diri sebagai peneliti, bukan sebagai informan atau subjek penelitian, meskipun observasinya bersifat partisipan.
5. Peneliti menggunakan pola pengamatan beragam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang keberadaan tempat penelitian.
6. Peneliti menggunakan alat rekaman selama melakukan observasi, cara perekaman dilakukan secara tersembunyi.
7. Tidak semua hal yang direkam, tetapi peneliti mempertimbangkan apa saja yang akan direkam.
8. Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap partisipan, tetapi cenderung pasif dan membiarkan partisipan yang mengungkapkan perspektif sendiri secara lepas dan bebas.
9. Setelah selesai observasi, peneliti segera keluar dari lapangan kemudian menyusun hasil observasi, supaya tidak lupa.

Teknik diatas peneliti lakukan sepanjang observasi, baik pada awal observasi maupun pada observasi lanjutan dengan sejumlah informan. Teknik ini digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data selain wawancara mendalam.

1.3.4.1. Teknik Observasi Terlibat

Teknik ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbahasakan yang tidak didapat hanya dari wawancara. Seperti yang dinyatakan Denzin (dalam Mulyana, 2006: 163), pengamatan berperan serta adalah strategi lapangan yang secara simultan memadukan analisis dokumen, wawancara, partisipasi dan observasi langsung sekaligus dengan introspeksi. Sehubungan dengan hal ini, maka dalam penelitian lapangan peneliti turut terlibat langsung ke dalam berbagai aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh penggemar musik *metal* di Bandung. Peneliti tinggal di lokasi penelitian yakni di Bandung untuk melihat dari dekat atau mengamati secara langsung bagaimana penggemar musik *metal* dalam kehidupan sehari-hari ketika mengkonstruksi makna salam tiga jari dan komunikasi nonverbal antara penggemar musik *metal*.

Melalui teknik observasi terlibat ini, peneliti berupaya untuk masuk dalam konstruksi makna salam tiga jari pada band *metal* untuk dapat mengetahui secara pasti logika subjektif seperti apakah makna salam tiga jari yang dibangun penggemar musik *metal*. Berkenaan dengan hal ini, peneliti telah berupaya untuk menempatkan diri sebatas di belakang layar atau tidak menonjolkan diri dalam situasi tertentu. Peneliti menganggap hal ini sangat penting dilakukan dengan maksud agar dengan posisi yang demikian, peneliti tetap memiliki peluang untuk secara lebih leluasa mencermati situasi yang berkembang, saat mereka selesai berkomunikasi diantara penggemar musik *metal*, peneliti meminta waktu mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait untuk kepentingan analisis.

1.3.4.2. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan dengan tujuan mengumpulkan keterangan atau data mengenai objek penelitian yaitu komunikasi informan penggemar musik *metal*. Wawancara mendalam bersifat terbuka dan tidak terstruktur serta tidak formal. Sifat terbuka dan terstruktur ini maksudnya adalah pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara tidak bersifat kaku, namun bisa mengalami perubahan sesuai situasi dan kondisi di lapangan (fleksibel) dan ini hanya digunakan sebagai *guidance*.

Langkah-langkah umum yang digunakan peneliti dalam proses observasi dan juga wawancara adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memasuki tempat penelitian dan melakukan pengamatan pada informan yang sudah dihubungi.
2. Setiap berbaur ditempat penelitian, peneliti selalu mengupayakan untuk mencatat apapun yang berhubungan dengan fokus penelitian.
3. Di tempat penelitian, peneliti juga berusaha mengenali segala sesuatu yang ada kaitannya dengan konteks penelitian ini, yakni seputar makna salam tiga jari band *metal*.
4. Peneliti juga membuat kesepakatan dengan sejumlah informan untuk melakukan dialog atau diskusi terkait makna salam tiga jari band *metal*.

Peneliti berusaha menggali selengkap mungkin informasi yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian ini.

1.3.5 Teknik Analisis Data

Analisis dan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (1982) yang dikutip Moleong (2005: 248) merupakan upaya “mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

Tahap I : Mentranskripsikan Data

Pada tahap ini dilakukan pengalihan data rekaman kedalam bentuk skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

Tahap II : Kategorisasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan item-item masalah yang diamati dan diteliti, kemudian melakukan kategorisasi data sekunder dan data lapangan. Selanjutnya menghubungkan sekumpulan data dengan tujuan mendapatkan makna yang relevan.

Tahap III : Verifikasi

Pada tahap ini data dicek kembali untuk mendapatkan akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan makna salam tiga jari band *metal*.

Tahap IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahap ini data yang telah di verifikasi diinterpretasikan dan dideskripsikan. Peneliti berusaha mengkoneksikan sejumlah data untuk mendapatkan makna dari hubungan data tersebut. Peneliti menetapkan pola dan menemukan korespondensi antara dua atau lebih kategori data.

1.3.6 Validitas dan Otentitas Data

Guna mengatasi penyimpangan dalam menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi data baik dari segi sumber data maupun triangulasi metode yaitu:

1. Triangulasi Data:

Data yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan selain itu, juga dilakukan *cross check* data kepada narasumber lain yang dianggap paham terhadap masalah yang diteliti.

2. Triangulasi Metode:

Mencocokkan informasi yang diperoleh dari satu teknik pengumpulan data (wawancara mendalam) dengan teknik observasi berperan serta. Penggunaan teori aplikatif juga merupakan atau bisa dianggap sebagai triangulasi metode, seperti

menggunakan teori fenomenologi juga pada dasarnya adalah praktik triangulasi dalam penelitian ini. Penggunaan triangulasi mencerminkan upaya untuk mengamankan pemahaman mendalam tentang unit analisis. Unit analisis dalam penelitian ini adalah makna salam tiga jari band *metal*.