

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang tak terlepas dari kehidupan manusia. Manusia mampu berhubungan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari melalui komunikasi. Kemajuan pemahaman sehari-hari manusia juga dihasilkan oleh komunikasi. Oleh karena itu, komunikasi dan masyarakat saling terkait karena keduanya berkontribusi pada pembentukan struktur sosial yang saling bergantung.

Secara etimologis, “Komunikasi” berasal dari kata kerja bahasa Latin, *Communicare*, artinya memberitahukan, menyampaikan. *Communicatio*, artinya hal memberitahukan; pemberitahuan; hal memberi bagian dalam; pertukaran. *Communio*, artinya hal bersama; hal mempunyai bersama; persekutuan; gabungan; persatuan; kehidupan bersama; ikut ambil bagian. Maka komunikasi berarti hal memberitahukan, menyampaikan sesuatu (pesan) kepada yang lain agar semua anggota persekutuan (*communio*) sekurang-kurangnya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang sama tentang (isi) pesan tertentu (Bouk, 2020;7).

Komunikasi yang dilakukan antar individu dibedakan menjadi dua bagian, yakni komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal didefinisikan sebagai segala bentuk komunikasi yang melibatkan penggunaan simbol atau kata-kata, baik yang dikomunikasikan secara lisan maupun tertulis. Komunikasi verbal melayani tujuan memfasilitasi identifikasi tujuan dan perumusan taktik dan

tindakan untuk mencapai tujuan. Komunikasi tulisan dan komunikasi lisan adalah dua jenis komunikasi yang berbeda dari komunikasi verbal. Tindakan mempengaruhi perilaku seseorang melalui interaksi verbal dengan pendengar dikenal sebagai komunikasi lisan. Contoh komunikasi lisan termasuk arahan, pembenaran, laporan lisan, percakapan untuk mendapatkan izin khusus, penjualan di muka, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam komunikasi tulisan, yakni penampilannya didahulukan. Komunikasi tampaknya harus terjadi, sebuah pesan dipahami tujuannya tergantung pada tampilannya (Hariyanto, 2021:57).

Proses menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata dikenal sebagai komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal mencakup hal-hal seperti bahasa tubuh, kontak mata, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Komunikasi nonverbal juga mencakup penggunaan benda-benda seperti pakaian, gaya rambut, dan barang-barang pribadi lainnya, simbol, musik dan pola bicara termasuk intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara (Hariyanto, 2021:60). Pada penelitian ini, penulis memfokuskan perhatian pada komunikasi non-verbal yang disampaikan melalui musik dan pakaian.

Musik merupakan ungkapan hati manusia yang diekspresikan melalui suara, dan nada yang teratur, berirama, melodis, harmonis, dan mampu membangkitkan emosi yang kuat bagi pendengarnya (Wisnawa, 2020:2). Musik memiliki peran yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia dan berkembang menjadi bagian penting dalam rutinitas sehari-hari. Musik juga memiliki sifat universal yang membuatnya dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat

dan memainkan peran penting dalam mempengaruhi budaya suatu bangsa, seperti halnya yang terjadi di Indonesia.

Perkembangan musik di Indonesia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komunikasi yang memungkinkan penyebaran informasi dengan cepat dan luas. Berbagai *platform* media massa, termasuk surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet, sangat penting dalam memperkenalkan dan menyebarkan genre musik yang berbeda kepada masyarakat umum. Sebelum meningkatnya popularitas K-Pop, Indonesia dipengaruhi oleh berbagai *genre* musik internasional, termasuk *reggae* dari Jamaika, *rock 'n' roll* dari Amerika Serikat, dan dangdut dari India dan Timur Tengah. Selain ketiga aliran tersebut, musik *Hip-hop* adalah salah satu aliran musik yang berkembang di Indonesia pada tahun 1990-an.

Musik *Hip-hop*, atau dikenal juga sebagai musik *rap*, adalah bagian dari subkultur *hip-hop* yang meliputi berbagai elemen seperti *MC-ing* atau *rapping*, *breakdancing*, *graffiti*, dan *DJ-ing* (Abrianto, 2019:20). *Hip-hop* telah berkembang di berbagai negara, termasuk Indonesia, di mana pengaruhnya juga dipadukan dengan budaya lokal. Salah satu daerah di Indonesia yang kuat akan budayanya adalah Maluku. *Hip-hop* yang berkembang di Maluku membuktikan bahwa *Hip-hop* dapat dipadukan dengan budaya lokal. Di Maluku, *hip-hop* telah menjadi bagian integral dari budaya lokal dan digunakan sebagai media untuk mengkritik kondisi sosial dan menekankan sikap protes terhadap kondisi sosial yang ada. Muria Mardika merupakan salah satu pegiat *Hip-hop* asal Maluku yang mengkritik kondisi sosial melalui lirik yang dituang dalam karya-karyanya, seperti

dalam lagu yang berjudul *Haheri Molo Oekoe*. Lagu ini berisi kritik tentang kehidupan sosial yang ada di Maluku.

Para pelaku *hip-hop*, terutama *rapper*, sering kali dikenali melalui gaya berpakaian khas mereka, yang kerap kali mencerminkan identitas musik dan budaya mereka. Gaya berpakaian seseorang tidak hanya merupakan pilihan mode, tetapi juga merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan pesan tentang identitas, kepribadian, dan preferensi seseorang. Gaya berpakaian juga sering kali dipengaruhi oleh aliran musik yang digemari seseorang, sehingga setiap individu dengan gaya berpakaianya sedang menyampaikan preferensi musik dan identitas budaya mereka kepada orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara gaya berpakaian dan musik tidak hanya sekadar hubungan yang sederhana, tetapi merupakan bagian penting dari identitas dan ekspresi diri seseorang (Amna dan Kalaloi, 2023). Sebagai seorang *rapper*, Muria Mardika memiliki ciri khas dalam berpakaian, seperti menggunakan pakaian *oversize*, topi, *scraft*, sepatu kets dan juga cincin saat sedang bernyanyi. Hal ini menarik pendengarnya sehingga secara tidak langsung para penikmatnya berpakaian sama seperti dirinya. Misalnya, beberapa penikmat musik Muria Mardika yang merupakan anggota dari salah satu komunitas seni di Kota Kupang yang bernama Timore Art Graffiti (TAG) mengakui bahwa aliran musik yang didengarnya dalam hal ini musik Muria Mardika secara tidak langsung mempengaruhi gayanya dalam berpakaian, dimana ia memakai pakaian yang *oversize*, topi dan juga *scraft*.

Komunitas seni TAG merupakan sebuah kolektif seni yang berfokus pada *street art* dan intervensi ruang publik dengan isu urban-rural. Selain *street art* yang juga merupakan bagian dari kultur *hip-hop*, anggota komunitas seni TAG juga merupakan penikmat musik *hip-hop*, khususnya *rap*, seperti yang *rapper* Muria Mardika bawakan. Mereka menikmati musik Muria Mardika karena suka akan *figure* penyanyi *hip-hop* asal Maluku ini yang memulai karirnya dari nol dan dipandang sebelah mata, kemudian menuangkan segala isi hati dan kritik sosial yang ia rasakan melalui karya-karyanya. Komunitas TAG merasa terwakili oleh sosok Muria Mardika.

Namun, ada juga penikmat musik Muria Mardika yang gaya berpakaianya tidak dipengaruhi oleh *genre* musik yang ia dengar. Ia mendengarkan musik Muria Mardika yang khas akan kultur *hip-hop*nya dalam berpakaian seperti menggunakan pakaian *oversize*, sepatu kets, topi dan juga *scraft*, tetapi ia berpakaian sesuai dengan apa yang dirinya inginkan dan tidak menunjukkan spesifikasi identitas musik yang ia dengar.

Berdasarkan temuan wawancara pertama penulis dengan salah satu anggota komunitas seni TAG pada 23 Desember 2023 lalu, penulis menemukan bahwa gaya busana yang ia gunakan secara tidak langsung dipengaruhi oleh *genre* musik yang ia dengar, dalam hal ini musik Muria Mardika, yang kemudian menjadi identitas dirinya. Lebih lanjut, informain lain yang juga merupakan pelaku *hip-hop* saat diwawancara pada tanggal 01 Februari 2024 lalu mengatakan *genre* musik yang ia dengar dalam hal ini musik Muria Mardika sangat mempengaruhi gayanya dalam berpakaian dan secara tidak langsung gaya tersebut menunjukkan identitasnya dalam bermusik.

Untuk lebih memahami bagaimana gaya berbusana membentuk identitas musik, penulis akan menerapkan teori interaksi simbolik milik Geroge Herbert Mead untuk menganalisisnya. Menurut teori ini, orang menciptakan realitas sosial melalui pertemuan simbolis yang signifikan. Simbol-simbol ini berasal dari budaya yang terinternalisasi dalam diri manusia dan saling berinteraksi satu sama lain (Sandy, 2023:31). Dengan menggunakan pendekatan teori interaksi simbolik, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna yang diatribusikan oleh penikmat musik Muria Mardika terhadap gaya berbusana, dengan mempertimbangkan tiga aspek utama teori ini, yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **“GAYA BERBUSANA SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN IDENTITAS PENIKMAT MUSIK MURIA MARDIKA (Studi Kasus pada Komunitas Timore Art Graffiti)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana Gaya Berbusana Sebagai Media Pembentukan Identitas Penikmat Musik Muria Mardika (Studi Kasus pada Komunitas Timore Art Graffiti)?”**

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai batasan masalah yang difokuskan pada menganalisis makna yang diambil penikmat musik Muria Mardika dari cara mereka berpakaian yang ditinjau dari tiga aspek interaksi simbolik yakni *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat).

Berdasarkan wawancara awal, penulis mendapatkan bahwa genre musik atau aliran musik yang didengar secara tidak langsung dapat mempengaruhi gaya berpakaian pendengarnya yang kemudian menjadi identitas dirinya. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada gaya berbusana sebagai media pembentukan identitas musik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gaya Berbusana sebagai Media Pembentukan Identitas Penikmat Musik Muria Mardika.

1.5 Manfaat Penelitian

Salah satu persyaratan untuk melakukan penelitian adalah memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi peneliti sendiri dan para pembaca yang mungkin memanfaatkan hasil penelitian tersebut. Dengan demikian, penulis akan menjelaskan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman pembaca terkait gaya busana sebagai pembentukan identitas. Selain itu, diharapkan dapat

juga membantu pembaca membangun komunikasi yang baik melalui saluran atau media, khususnya musik dan gaya busana.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan akan meningkatkan pemahaman penulis mengenai peran gaya busana dalam membentuk identitas. Selain itu, penelitian ini juga merupakan bagian dari syarat untuk meraih gelar sarjana dalam Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

b. Bagi Komunitas Timore Art Graffiti

Dengan penelitian ini diharapkan agar komunitas TAG bisa melengkapi data-data yang berkaitan dengan komunitas agar mudah didapat.

c. Bagi Almamater

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat umum terkait gaya berbusana sebagai pembentukan identitas

1.6 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

Pada bagian ini akan dijabarkan kerangka pemikiran, asumsi, serta hipotesis. Kerangka pemikiran adalah kumpulan ide yang diuraikan dengan cara yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Asumsi adalah anggapan terhadap masalah dan menjadi titik berpikir dalam penelitian. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang akan diuji kebenarannya.

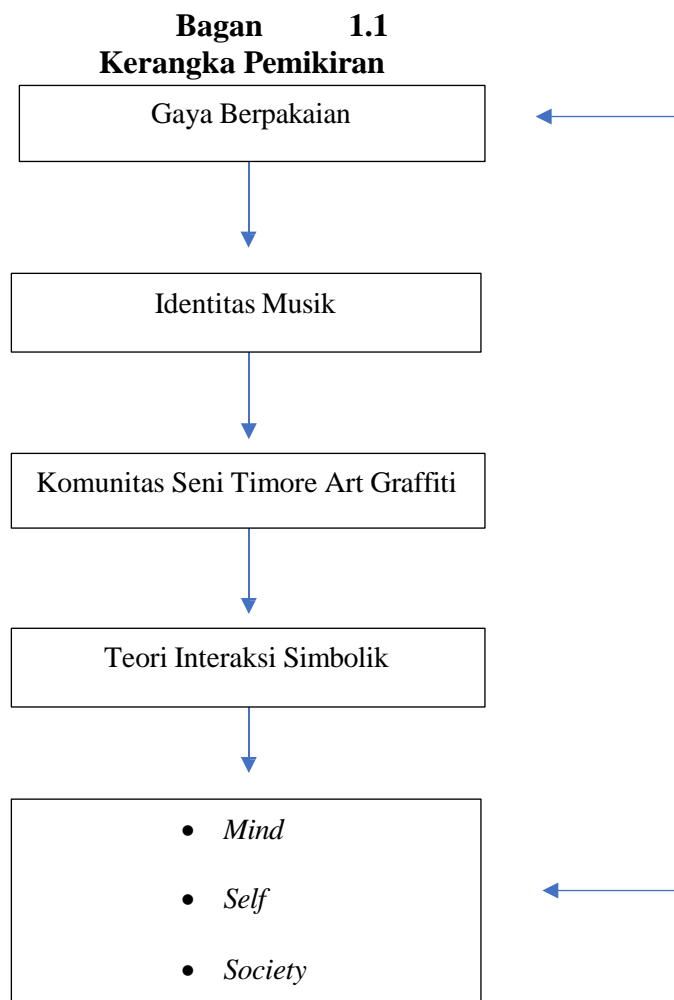
1.6.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur yang mendasari pemikiran dalam sebuah penelitian. Seperti yang disebut Ramdhan (2021: 13), kerangka berpikir adalah diagram yang menggambarkan dan menguraikan aliran logis dari suatu penelitian. Kerangka pemikiran untuk penelitian ini adalah gambaran jalan pikiran, landasan rasional dan pelaksanaan tentang analisis gaya busana sebagai pembentukan identitas yang ditinjau dari teori interaksi simbolik dan menggunakan tiga aspek indikator penelitian, yakni *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat).

Keterkaitan antara gaya berpakaian dan musik senantiasa terjadi. Hal ini dapat diamati dengan sederhana, di mana preferensi musik seseorang dapat memengaruhi gaya berpakaian mereka. Oleh karena itu, setiap individu dengan gaya berpakaian tertentu sedang menyampaikan preferensi musik dan identitas dari genre musik yang mereka dengar (Amna dan Kalaloi, 2023). Komunitas seni Timore Art Graffiti (TAG) merupakan salah satu komunitas seni yang berada di Kota Kupang yang berkecimpung di dunia *street art* yang juga merupakan penikmat musik *hip-hop* khususnya Muria Mardika. Salah seorang anggota

komunitas seni TAG mengaku bahwa aliran musik yang ia dengar dalam hal ini musik Muria Mardika secara tidak langsung mempengaruhi gayanya dalam berpakaian, di mana ia memakai pakaian yang *oversize*, topi dan juga *scraft*, yang kemudian menjadi identitas dirinya. Gaya busana sebagai media pembentukan identitas musik dapat dianalisis menggunakan teori interaksi simbolik yang ditinjau dari tiga aspek yakni *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat).

Berdasarkan uraian tersebut, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Peneliti, 2024

1.6.2 Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar yang digunakan untuk menggambarkan fenomena yang hendak diteliti. Mukhtashar (2020: 57) dalam bukunya yang berjudul *Prosedur Penelitian Pendidikan*, menguraikan bahwa asumsi merujuk kepada anggapan atau perkiraan sementara yang belum dapat disubstansikan dengan bukti konkret, sehingga memerlukan verifikasi langsung. Dengan kata lain, asumsi adalah pandangan yang masih memerlukan pembuktian langsung karena belum terverifikasi kebenarannya. Adapun asumsi yang dipegang oleh peneliti sebelum melakukan penelitian ini yaitu gaya berbusana merupakan media pembentukan identitas musik komunitas seni Timore Art Graffiti.

1.6.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang memerlukan verifikasi melalui pengumpulan data empiris (Mukhtashar, 2020: 58). Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan yakni gaya berbusana sebagai media pembentukan identitas musik pemuda di komunitas seni Timore Art Graffiti yang ditinjau dari tiga aspek, yakni *mind* (pikiran), *self* (diri) dan *society* (masyarakat).