

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan media digital telah membawa perubahan signifikan pada cara masyarakat membangun, mengekspresikan, dan menafsirkan identitas budaya. Identitas yang sebelumnya terbentuk melalui interaksi langsung dalam suatu komunitas kini semakin banyak direpresentasikan melalui media digital dan budaya populer. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara individu berkomunikasi, tetapi juga mengubah proses pembentukan makna bagi berbagai identitas budaya yang berkembang dalam masyarakat. Dalam konteks ini, identitas tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang tetap, melainkan sebagai konstruksi sosial yang terus berubah sesuai dengan dinamika zaman, perkembangan media, dan pengalaman setiap generasi.

Salah satu identitas budaya yang telah mengalami perubahan ini adalah skena dan budaya indie. Pada awalnya, skena dikenal sebagai ruang kolektif yang menyatukan individu-individu dengan minat yang sama pada musik independen dan dibangun di atas nilai-nilai solidaritas, partisipasi komunitas, dan semangat Do-It-Yourself (DIY). Namun, dengan perkembangan media digital dan budaya populer, representasi scene tidak lagi terbatas pada aktivitas komunitas musik independen, tetapi telah meluas menjadi simbol gaya hidup, preferensi budaya, dan ekspresi visual yang banyak ditampilkan melalui berbagai platform digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa identitas scene terus mengalami transformasi dalam cara interpretasi dan representasinya oleh setiap generasi.

Perubahan-perubahan ini menunjukkan bahwa setiap generasi memiliki pengalaman, konteks sosial, dan media yang berbeda dalam membangun identitas budaya suatu komunitas. Generasi X membentuk identitasnya lebih melalui pengalaman kolektif dalam komunitas musik

independen, sementara Generasi Y berada dalam fase transisi ketika perkembangan internet mulai memengaruhi aktivitas komunitas kreatif. Di sisi lain, Generasi Z tumbuh di tengah dominasi media digital, sehingga representasi identitas komunitas semakin terwujud melalui simbol visual, estetika, dan praktik representasi diri di ruang digital. Perbedaan-perbedaan ini menunjukkan evolusi representasi identitas budaya yang dipengaruhi oleh perubahan sosial, perkembangan teknologi komunikasi, dan budaya populer di setiap periode.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang fenomena yang telah dijelaskan, identifikasi permasalahan dan korelasi aspek pendekatan teoritis serta metode semiotika, maka penelitian ini mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana evolusi identitas skena dan indie generasi X, Y, dan Z direpresentasikan dalam konten YouTube Vindes “Iqbaal Ketemu Abang-Abangan Skena?”
2. Bagaimana perubahan makna dan nilai budaya skena dan indie antar generasi ditampilkan dalam konten YouTube Vindes “Iqbaal Ketemu Abang-Abangan Skena?”

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui representasi evolusi identitas skena dan indie generasi X, Y, dan Z dalam konten YouTube Vindes “Iqbaal Ketemu Abang-Abangan Skena?”.
2. Untuk menganalisis perubahan makna dan nilai budaya skena dan indie antar generasi yang ditampilkan dalam konten YouTube Vindes “Iqbaal Ketemu Abang-Abangan Skena?”.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya pada studi semiotika Roland Barthes dan teori representasi media mengenai evolusi identitas budaya skena dan indie antar generasi dalam media digital.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai bagaimana media YouTube merepresentasikan perubahan identitas, makna, dan nilai budaya skena dan indie dari generasi X hingga generasi Z.

3. Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi generasi muda dalam memahami perkembangan identitas budaya skena dan indie di era media digital, serta memahami perubahan nilai budaya yang terjadi antar generasi.

