

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini bertujuan untuk menyajikan landasan teoretis dan konseptual yang akan digunakan dalam penelitian mengenai Pemaknaan Visualisasi Agresif dalam Musik Hardcore terhadap “*Deep in the Willow/Everything Is Quiet Now*” serta kaitannya dengan identitas dan pengalaman penggemar *hardcore punk* di Kota Malang. Tinjauan ini mencakup teori-teori utama yang relevan, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik, serta kerangka konseptual yang akan memandu jalannya penelitian.

2.1 Kajian Teoretis/Konseptual

Untuk menganalisis fenomena yang kompleks mengenai bagaimana penggemar hardcore punk di Kota Malang memaknai musik video dan bagaimana pemaknaan tersebut berhubungan dengan identitas serta pengalaman mereka, penelitian ini akan berpijak pada beberapa kerangka teoretis dan konsep kunci. Teori Subkultur, Teori Identitas Sosial, dan Teori Interaksionisme Simbolik, serta didasari oleh pemahaman musik video sebagai teks audiovisual dan kultural.

1. Teori Subkultur

Setiap masyarakat atau kelompok pada dasarnya memiliki kebutuhan untuk menampilkan ciri khas yang membedakannya dari kelompok lain. Dorongan ini mendorong terbentuknya identitas yang dianggap mampu merepresentasikan nilai, pandangan, maupun cara hidup

kelompok tersebut. Dalam upaya menegaskan perbedaan, tidak jarang suatu kelompok mengembangkan bentuk identitas atau budaya yang menyimpang dari pola budaya yang berlaku secara umum dalam masyarakat. Budaya yang berkembang di luar arus utama inilah yang kemudian dikenal sebagai subkultur.

Keberadaan subkultur dalam masyarakat bersifat beragam, ada yang dipersepsikan membawa dampak positif, namun ada pula yang dinilai negatif, tergantung pada nilai dan norma yang melingkupinya masyarakat cenderung menganggap bahwa yang termasuk sub culture adalah negative (Hebdige, 1979). Kajian mengenai subkultur telah dipelopori oleh Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCG) di Universitas Birmingham pada tahun 1970-an, yang memandang subkultur sebagai suatu budaya perlawanan yang harus diberi tempat. Secara harfiah, subkultur terdiri dari dua kata.

Sub yang berarti bagian atau sebagian dan kultur yang berarti kebiasaan atau pembiasaan. Tapi secara konseptual, subkultur adalah sebuah gerakan atau kegiatan atau kelakuan (kolektif) atau bagian dari kultur yang besar (Hebdige, 1979). Yang biasanya digunakan sebagai bentuk perlawanan akan kultur mainstream. Bisa berupa perlawanan akan apa saja; agama, negara, institusi, musik, gaya hidup dan segala yang dianggap mainstream. Secara kasar subkultur bisa diartikan juga sebagai ‘budaya yang menyimpang’. Kebanyakan masyarakat menganggap dan mengidentikkan subkultur dengan suatu kegiatan yang sifatnya negatif. Padahal bila kita

memahami makna yang sebenarnya, subkultur tidak selalu merujuk pada hal yang negatif (Hebdige, 1979).

Subkultur membentuk suatu bentuk identitas kolektif dimana identitas individu bisa diperoleh diluar identitas yang melekat pada kelas, pendidikan dan pekerjaan Beberapa ahli juga memberikan pendapat tentang pengertian subkultur (Fung et al., 2004), merujuk pada kelompok sosial yang mengembangkan serangkaian nilai, norma, praktik, dan gaya ekspresif yang khas, seringkali sebagai bentuk diferensiasi atau resistensi terhadap budaya dominan.

2. Identitas *Hardcore Punk*

Hardcore punk merupakan perkembangan dari genre punk rock yang muncul dan berkembang di kawasan Amerika Utara. Musik ini dikenal memiliki karakter permainan yang lebih cepat, lebih keras, serta dipenuhi ekspresi emosional yang kuat. Menurut Nicolae Sfetcu (2005), hardcore punk berasal dari budaya musik di Amerika Utara dan dapat dipahami sebagai bentuk punk rock yang dimainkan dengan tempo lebih cepat dan karakter musik yang lebih berat. Dalam perkembangannya, hardcore punk tidak hanya menjadi bentuk ekspresi musikal, tetapi juga mengandung nilai ideologis, terutama yang berkaitan dengan sikap perlawanan terhadap otoritas pemerintah serta bentuk resistensi generasi muda terhadap norma sosial yang dianggap membatasi.

Baskara (2008) menjelaskan bahwa hardcore punk tidak dapat dipahami semata-mata sebagai aliran musik. Hardcore juga mencerminkan suatu pandangan hidup yang tercermin dalam gaya hidup, sikap, perilaku, serta kuatnya rasa solidaritas di antara para pengikutnya. Nilai-nilai seperti kebersamaan, persatuan, dan kepedulian sosial menjadi bagian penting dari identitas komunitas ini. Dengan demikian, hardcore punk juga dapat dipahami sebagai medium ekspresi emosional yang sensitif, yang mendorong individu untuk memiliki kepedulian terhadap orang lain sekaligus terhadap diri sendiri.

Musik hardcore punk merupakan salah satu turunan dari genre Punk Rock yang mulai berkembang pada dekade 1980-an di Amerika Serikat. Kemunculannya banyak dipengaruhi oleh partisipasi pemuda dari latar belakang sosial yang beragam, seperti kalangan ekonomi menengah ke bawah, komunitas skateboard jalanan, hingga kelompok pemuda yang berada di lingkungan perkotaan keras. Kesamaan minat terhadap musik punk menjadi faktor yang menyatukan kelompok-kelompok tersebut dan mendorong terbentuknya komunitas awal yang kemudian mempopulerkan hardcore punk.

Salah satu kelompok musik yang sering disebut sebagai pelopor perkembangan genre ini adalah Black Flag. Band tersebut berperan dalam menyebarkan musik hardcore punk melalui pertunjukan di berbagai konser kecil yang umumnya diselenggarakan di wilayah pinggiran kota. Pada tahap awal perkembangannya, musik ini belum dikenal secara luas

oleh masyarakat karena distribusi dan ruang pertunjukannya masih terbatas. Oleh karena itu, hardcore punk pada masa tersebut lebih sering dikategorikan sebagai bagian dari skena musik underground, terutama karena tidak memiliki identitas visual yang sekuat budaya punk yang biasanya mudah dikenali melalui gaya berpakaian dan penampilan yang khas.

Di Indonesia, kemunculan budaya punk menunjukkan beberapa kesamaan dengan perkembangan punk di Inggris, meskipun dipengaruhi oleh dinamika sosial dan politik yang berbeda. Punk mulai berkembang di tengah situasi politik pada masa pemerintahan Soeharto serta kondisi ekonomi yang dipengaruhi oleh Krisis Finansial Asia 1997. Situasi tersebut membentuk ruang bagi munculnya ekspresi budaya alternatif di kalangan anak muda sebagai bentuk respon terhadap kondisi sosial yang ada. Menurut Widya (2010), pemberitaan media massa mengenai budaya punk, baik yang berkaitan dengan musik maupun fesyen, turut memicu ketertarikan generasi muda terhadap figur seperti Sid Vicious dan Johnny Rotten dari band Sex Pistols. Pada dekade 1990-an, sekelompok pemuda di Bandung mulai meniru gaya penampilan kedua tokoh tersebut, antara lain dengan mengenakan jaket kulit yang dihiasi patch dan spike, rambut bergaya mohawk, serta celana jeans ketat. Fenomena ini kemudian mendorong berkembangnya komunitas punk di Bandung, sehingga kota tersebut dikenal sebagai salah satu pusat perkembangan budaya punk yang cukup pesat di Indonesia (Widya, 2010).

3. Musik Video sebagai Teks Audiovisual dan Kultural

Musik video atau yang sering disebut sebagai music video (MV) atau video klip merupakan bentuk karya audiovisual yang menggabungkan unsur visual dan musik. Media ini pada dasarnya digunakan sebagai sarana promosi bagi para musisi untuk memperkenalkan karya mereka kepada khalayak luas. Perkembangan industri video musik mulai mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 1981 dengan hadirnya MTV (Music Television), sebuah saluran televisi yang secara khusus menayangkan video musik sehingga masyarakat dapat mengakses karya-karya tersebut dengan lebih mudah. Kehadiran media ini turut mendorong peningkatan penjualan kaset musik pada masa itu.

Seiring dengan perkembangan teknologi, distribusi dan akses terhadap video musik mengalami transformasi menuju platform digital. Kemunculan berbagai situs berbasis internet seperti Google dan YouTube memungkinkan video musik diakses melalui saluran digital (digital channel). Kondisi ini membuat musik dan video musik menjadi lebih mudah dijangkau oleh masyarakat, karena dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa pun yang memiliki akses internet (Cheeber, 2009). Sebelum masuk ke pemaknaan oleh audiens, penting untuk memahami sifat dari objek yang dimaknai. Musik video adalah sebuah bentuk teks media yang kompleks, yang tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi lagu tetapi juga

sebagai artefak budaya yang berdiri sendiri. Ia mengintegrasikan elemen audio (musik, lirik, efek suara) dan elemen visual (sinematografi, editing, mise-en-scène, simbolisme, ikonografi) untuk menciptakan pengalaman dan menyampaikan makna yang berlapis (Goodwin & Duranti, 1992).

Sebuah karya musik pada dasarnya juga dapat dipahami sebagai media penyampaian pesan kepada khalayak. Para musisi tidak hanya memproduksi karya untuk kepentingan promosi, tetapi juga memanfaatkannya sebagai sarana komunikasi dalam mengekspresikan gagasan, emosi, maupun pandangan mereka. Oleh karena itu, musik tidak sekadar menjadi produk hiburan, melainkan juga medium ekspresi diri yang memungkinkan seniman menyampaikan pesan tertentu kepada pendengar.

Dalam konteks musik video, unsur visual yang ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap estetis. Visual tersebut sering kali disusun dengan alur naratif yang menyerupai struktur cerita dalam film, bahkan pada beberapa kasus memiliki keterkaitan dengan video musik berikutnya sehingga membangun kesinambungan cerita yang memunculkan rasa penasaran pada penonton. Setiap perilisan lagu baru umumnya disertai dengan video klip yang dirancang untuk memperkuat arah pesan yang ingin disampaikan. Berbagai simbol dan tanda visual yang muncul di dalamnya menjadi bagian dari konstruksi makna yang disampaikan musisi kepada audiens. Dengan demikian, musik video dapat dipahami sebagai salah satu bentuk media baru yang digunakan oleh para pelaku musik untuk mengkomunikasikan pesan yang terkandung dalam lagu mereka. Seiring

perkembangan waktu, musik video semakin berkembang sebagai sarana komunikasi artistik antara musisi dan khalayak sekaligus mempertegas makna yang terkandung dalam karya musik tersebut (Savira, 2023).

4. Teori Identitas Sosial

Teori identitas sosial pertama kali diperkenalkan oleh Henri Tajfel pada dekade 1970-an sebagai upaya untuk menjelaskan fenomena prasangka, diskriminasi, perubahan sosial, serta konflik yang terjadi antar kelompok. Identitas sosial merujuk pada aspek persamaan dan perbedaan yang dimiliki individu, baik dalam konteks personal maupun sosial. Konsep ini mencakup karakteristik yang dimiliki seseorang secara bersama dengan anggota kelompok lain, sekaligus aspek yang membedakannya dari kelompok lain.

Henri Tajfel bersama John Turner (1979) mendefinisikan teori identitas sosial sebagai pengetahuan individu mengenai keanggotaannya dalam suatu kelompok sosial tertentu, yang disertai dengan makna emosional serta nilai yang dianggap penting dalam keanggotaan tersebut. Dalam perspektif ini, kelompok dipahami sebagai kumpulan individu yang memiliki identitas sosial yang sama dan cenderung berinteraksi maupun berkompetisi dengan kelompok lain untuk memperoleh status atau citra yang lebih positif. Pola persaingan serta strategi yang digunakan dalam hubungan antar kelompok sangat dipengaruhi oleh keyakinan individu

mengenai sifat relasi antar kelompok tersebut. Gagasan ini kemudian dikenal sebagai Social Identity Theory, yang juga berkembang menjadi teori mengenai perilaku antar kelompok.

Identitas sosial sendiri dapat dipahami sebagai representasi diri individu sebagai bagian dari suatu kelompok sosial, yang dapat didasarkan pada berbagai kategori seperti kebangsaan, etnisitas, ras, usia, agama, gender, maupun karakteristik sosial lainnya. Identitas ini berkaitan erat dengan tingkat keterlibatan, rasa memiliki, kepedulian, serta kebanggaan individu terhadap kelompok tempat ia bernaung. Melalui perspektif teori identitas sosial, individu tidak dipandang sebagai entitas yang sepenuhnya berdiri sendiri, melainkan selalu berada dalam relasi sosial sebagai bagian dari kelompok tertentu. Dengan demikian, konsep identitas sosial menjelaskan bagaimana individu didefinisikan dan dipahami dalam kerangka hubungan sosial yang lebih luas (Octawidyanata, 2024).

5. Teori Interaksionisme Simbolik

Teori Interaksionisme Simbolik, yang berakar pada pemikiran George Herbert Mead dan dikembangkan lebih lanjut oleh Herbert Blumer (1969), menekankan bahwa makna bukanlah sesuatu yang inheren dalam objek atau situasi, melainkan muncul dari dan dinegosiasikan melalui proses interaksi sosial. George Herbert Mead menjelaskan bahwa kemampuan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi tidak dapat dilepaskan dari penggunaan simbol. Simbol berfungsi sebagai sarana yang membantu

individu memahami tindakan mereka sendiri sekaligus menafsirkan respons serta pemikiran orang lain dalam proses interaksi sosial. Melalui simbol, individu dapat membangun makna bersama yang memungkinkan komunikasi berlangsung secara efektif.

Dalam kajiannya, George Herbert Mead menaruh perhatian pada bagaimana isyarat nonverbal dan pesan verbal memengaruhi proses berpikir individu yang terlibat dalam interaksi. Isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh, gerakan fisik, cara berpakaian, maupun penanda status sosial, bersama dengan pesan verbal berupa kata-kata dan intonasi suara, dimaknai melalui kesepakatan bersama oleh para pelaku interaksi. Kesepakatan makna tersebut menjadikan simbol memiliki arti yang penting dalam komunikasi, yang oleh Mead disebut sebagai *significant symbol*.

Gagasan ini banyak dijelaskan dalam karya penting Mead yang berjudul *Mind, Self, and Society*. Dalam pemikirannya, ia mengembangkan tiga konsep utama yang saling berkaitan, yaitu *mind*, *self*, dan *society*. Ketiga konsep tersebut membentuk dasar dari teori interaksionisme simbolik, yang menjelaskan bahwa pikiran manusia dan kesadaran diri berkembang melalui proses interaksi sosial. Dengan demikian, individu menggunakan kemampuan berpikir (*mind*) dan kesadaran diri (*self*) untuk menafsirkan serta memediasi realitas sosial yang terbentuk dalam kehidupan masyarakat (*society*).

a. *Mind* (Pikiran)

Menurut George Herbert Mead, pikiran (mind) memiliki kemampuan untuk memunculkan tidak hanya satu respons individual, tetapi juga respons yang merepresentasikan keseluruhan komunitas. Konsep ini menjelaskan bahwa ketika seseorang melakukan suatu tindakan, individu tersebut sebenarnya memberikan respons yang terorganisasi terhadap situasi tertentu. Apabila respons yang terorganisasi tersebut telah dimiliki dan dipahami oleh individu dalam dirinya, maka kondisi tersebut dapat disebut sebagai proses berpikir atau mind. Dalam hal ini, konsep pikiran berbeda dari konsep kognitif lain seperti ingatan, karena pikiran memungkinkan individu merespons situasi sosial dengan mempertimbangkan perspektif komunitas secara lebih luas serta membangun respons yang terstruktur (Goodman, 2007).

Isyarat dipahami sebagai simbol-simbol signifikan yang memperoleh makna ketika individu yang meresponsnya mampu menafsirkannya secara sadar. Simbol atau isyarat tersebut kemudian memunculkan tindakan dan respons yang dapat dimengerti oleh anggota masyarakat yang terlibat dalam interaksi. Proses berpikir pada dasarnya terjadi melalui penggunaan simbol-simbol tersebut. Pemikiran terbentuk dari pengalaman terhadap isyarat yang bermakna, yang diinternalisasi melalui proses interaksi sosial. Pengalaman tersebut merupakan hasil dari proses eksternalisasi dan internalisasi yang terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, dalam percakapan yang melibatkan isyarat bermakna, stimulus dan respons yang muncul memiliki

kesamaan makna bagi para partisipan yang terlibat dalam interaksi tersebut.

b. *Self* (Diri)

Menurut George Herbert Mead, konsep diri (*self*) merujuk pada kemampuan individu untuk memandang dirinya sekaligus sebagai subjek dan sebagai objek. Dalam proses interaksi sosial, seseorang tidak hanya bertindak sebagai pelaku tindakan, tetapi juga mampu melihat dirinya dari sudut pandang orang lain. Mead menegaskan bahwa diri tidak muncul secara alami sejak lahir, melainkan terbentuk dan berkembang melalui proses komunikasi sosial serta interaksi antarmanusia. Oleh karena itu, bayi yang baru lahir maupun hewan tidak memiliki konsep diri seperti manusia, karena pembentukan diri bergantung pada pengalaman sosial yang melibatkan pertukaran makna. Setelah konsep diri berkembang, keberadaannya tetap bertahan meskipun individu tidak sedang berada dalam situasi interaksi langsung. Dalam pandangan Mead, hubungan antara diri dan pikiran bersifat dialektis, di mana perkembangan keduanya saling memengaruhi. Ia juga menekankan bahwa tubuh secara fisik bukanlah diri, melainkan diri baru dapat dipahami secara jelas ketika kapasitas berpikir (*mind*) telah berkembang.

Mead menempatkan reflektivitas sebagai unsur penting dalam perkembangan diri dan pikiran. Reflektivitas merujuk pada kemampuan

individu untuk secara sadar menempatkan dirinya pada posisi orang lain, sehingga ia dapat membayangkan bagaimana dirinya dipandang oleh orang lain dalam suatu situasi sosial. Melalui proses tersebut, individu dapat melakukan evaluasi dan refleksi terhadap dirinya sendiri, sebagaimana orang lain juga menilai dan merefleksikan diri mereka. Kemampuan ini memungkinkan individu memahami perannya dalam interaksi sosial serta menyesuaikan perilakunya berdasarkan makna yang terbentuk dalam hubungan sosial tersebut

c. *Society* (Masyarakat)

Menurut George Herbert Mead, masyarakat (*society*) dipahami sebagai proses sosial yang berlangsung secara terus-menerus dan mendahului terbentuknya pikiran (*mind*) serta diri (*self*). Dalam perspektif ini, masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk serta mengembangkan kapasitas berpikir dan kesadaran diri individu. Mead memandang masyarakat sebagai kumpulan respons yang terorganisasi yang kemudian membentuk komponen “me” dalam diri seseorang. Melalui mekanisme tersebut, individu belajar memahami harapan sosial dan norma yang berlaku dalam lingkungannya. Dengan demikian, masyarakat tidak hanya memengaruhi individu, tetapi juga memberikan kemampuan bagi individu untuk melakukan evaluasi diri atau kritik terhadap dirinya sendiri, sehingga individu mampu mengontrol serta mengarahkan perilakunya secara lebih sadar.

Pada tingkat analisis yang lebih spesifik, George Herbert Mead juga mengembangkan pemikirannya mengenai pranata sosial (social institutions). Ia mendefinisikan pranata sebagai respons kolektif yang terbentuk dalam komunitas atau sebagai pola kebiasaan hidup yang berkembang dalam masyarakat. Dalam konteks ini, tindakan yang dilakukan oleh komunitas terhadap individu cenderung mengikuti pola yang relatif seragam berdasarkan situasi tertentu. Ketika dalam kondisi tertentu masyarakat memberikan respons yang sama secara berulang terhadap tindakan individu, maka proses tersebut membentuk suatu pola sosial yang stabil. Proses inilah yang oleh Mead disebut sebagai pembentukan pranata sosial, yaitu terbentuknya struktur kebiasaan bersama yang mengatur kehidupan sosial dalam masyarakat..

2.2 Penelitian Terdahulu

Untuk memposisikan penelitian ini dalam peta kajian yang sudah ada serta untuk mengidentifikasi celah penelitian yang hendak diisi, bagian ini akan mengulas beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Fokus utama adalah pada studi-studi yang membahas analisis pemaknaan media, pemaknaan musik video, subkultur musik (khususnya genre yang berdekatan dengan hardcore punk), serta kajian identitas dan pengalaman penggemar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (ScholarWorks et al., 2020) dengan judul "*Under the Radar: The Everyday Resistance of Anarchist Punks in Bandung, Indonesia* ", mengeksplorasi bagaimana anggota komunitas

punk di Indonesia menggunakan platform Instagram sebagai ruang untuk ekspresi diri dan negosiasi identitas punk mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Instagram menjadi arena penting bagi individu punk untuk menampilkan *self-fashioning* melalui gaya berpakaian dan atribut visual lainnya, yang berfungsi sebagai performativitas identitas. Melalui konten yang mereka unggah, mereka secara aktif mengkonstruksi dan mempresentasikan citra punk, yang tidak hanya memperkuat identitas individual dan kolektif dalam komunitas mereka tetapi juga menegosiasikannya dengan audiens yang lebih luas di ranah digital.

Relevansi dengan Penelitian Ini: Meskipun penelitian Putra & Kartika berfokus pada subkultur punk secara umum dan platform Instagram, temuannya sangat relevan karena menyoroti bagaimana media visual digital digunakan oleh anggota subkultur di Indonesia untuk mengkonstruksi dan menegosiasikan identitas. Ini sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk memahami identitas penggemar hardcore punk di Malang melalui pemaknaan mereka terhadap media visual (musik video). Perbedaannya terletak pada platform media yang dikaji (Instagram vs. musik video spesifik) dan fokus subkultur (punk umum vs. penggemar hardcore punk yang memaknai video tertentu).

2. Studi oleh (Khusna et al., 2021) yang berjudul "**Analisis Kebudayaan Indonesia Dalam Lagu "Lathi" Karya *Weird Genius Indonesian Cultural Analysis In The Song Of "Lathi" By Weird Genius***" menganalisis bagaimana audiens Indonesia menginterpretasikan makna dan

menerima video musik "Lathi". Temuan utamanya adalah bahwa audiens memaknai video musik tersebut dengan sangat beragam, yang dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pengetahuan sebelumnya, dan pengalaman personal masing-masing individu. Ada yang mengapresiasi perpaduan unsur modern dan tradisional, sementara yang lain memiliki tafsiran berbeda atas simbolisme dan narasi dalam video. Studi ini menekankan peran aktif audiens dalam proses konstruksi makna dari teks audiovisual. *Relevansi dengan Penelitian Ini:* Penelitian ini sangat linear karena secara langsung menerapkan analisis pemaknaan audiens terhadap video musik dalam konteks Indonesia. Fokusnya pada keragaman interpretasi dan peran aktif audiens dalam mengkonstruksi makna (visual, emosional, budaya) sejalan dengan inti penelitian ini. Perbedaannya adalah pada objek video musik yang dikaji ("Lathi" yang sangat populer dan bernuansa budaya Jawa vs. video musik hardcore punk internasional) dan kelompok audiensnya.

3. Studi oleh (Li Jia, 2022) dalam artikelnya "***Influential Digital Subcultures In Youth: A Popular Music Perspective***" membahas bagaimana praktik berbahasa dan komunikasi dalam komunitas penggemar metal daring berkontribusi pada negosiasi identitas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggemar menggunakan jargon spesifik genre, referensi musik yang mendalam, dan gaya diskusi tertentu untuk membangun rasa kepemilikan, menunjukkan kompetensi subkultural (modal budaya), dan menegaskan identitas mereka sebagai "metalhead". Media sosial dan forum online menjadi ruang vital bagi praktik identitas ini. *Relevansi dengan Penelitian*

Ini: Meskipun berfokus pada subkultur metal dan interaksi online, penelitian Williams relevan untuk memahami bagaimana identitas subkultural (dalam kasus ini hardcore punk) dinegosiasikan dan diekspresikan. Pemaknaan terhadap musik video *Knocked Loose* oleh penggemar di Malang bisa jadi juga melibatkan penggunaan "bahasa" atau kode-kode subkultural tertentu yang memperkuat identitas mereka, dan pemahaman ini bisa digali melalui wawancara.

4. Penelitian oleh (Sumarlan & Nugraha, 2025) berjudul "***Adolescent Identity Construction and Communication Through Music Consumption in Virtual Space***", mengeksplorasi bagaimana praktik menonton video musik oleh dewasa muda berkontribusi pada konstruksi identitas mereka. Temuan penting dari studi ini adalah bahwa video musik tidak hanya dikonsumsi secara pasif untuk hiburan, tetapi secara aktif digunakan sebagai sumber untuk refleksi diri, eksplorasi dan pengelolaan emosi, serta pembentukan citra diri. Pilihan video musik dan cara individu memaknainya seringkali sangat terkait dengan bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain dan bagaimana mereka memahami diri mereka sendiri dalam konteks sosial. dalam penelitian terbarunya menyoroti bahwa di era digital, konsumsi musik video di ruang virtual berfungsi sebagai alat utama konstruksi identitas remaja. Video musik tidak lagi sekadar hiburan, tetapi menjadi sumber refleksi diri di mana individu mencocokkan narasi visual dalam video dengan pengalaman hidup mereka sendiri. Temuan ini mendukung analisis mengenai bagaimana penggemar di Malang menjadikan video musik

Knocked Loose sebagai sarana validasi identitas subkultural mereka di tengah arus budaya global. Relevansi dengan Penelitian Ini: Studi ini secara eksplisit menghubungkan praktik menonton video musik dengan proses konstruksi identitas, yang sangat linear dengan salah satu tujuan utama penelitian Anda. Fokusnya pada pemaknaan dan refleksi diri melalui video musik dapat memberikan kerangka untuk menganalisis bagaimana penggemar hardcore punk di Malang menggunakan video *Knocked Loose* untuk memahami, mengekspresikan, dan menegosiasikan identitas serta pengalaman mereka.

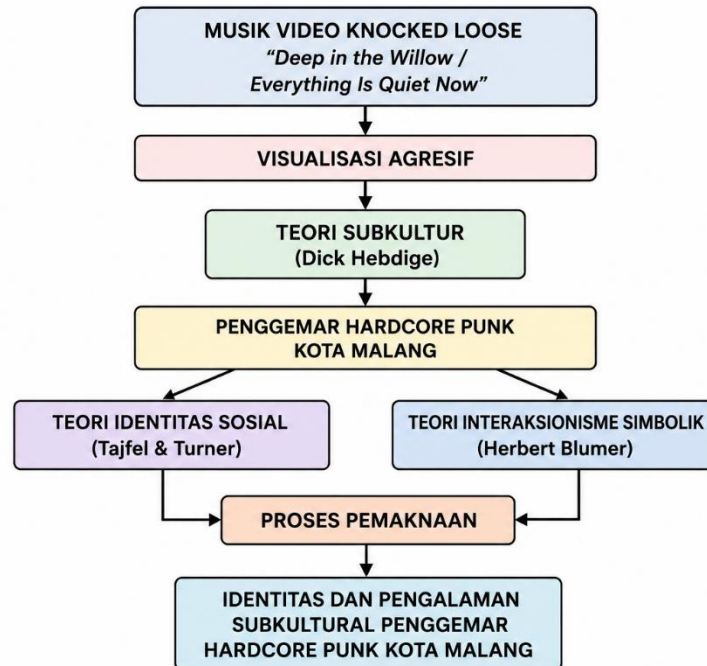
5. Studi oleh (Taofeek & Barnty, 2024) yang berjudul "**Therapeutic Uses of Rock Music**", menyelidiki fungsi musik ekstrem bagi anggota subkulturenya. Hasil penelitiannya menyoroti dua fungsi utama: pertama, sebagai sarana katarsis emosional, di mana musik dan partisipasi dalam lingkungan memungkinkan pelepasan emosi-emosi negatif seperti kemarahan, kecemasan, atau frustrasi. Kedua, sebagai mekanisme penting untuk membangun komunitas dan rasa solidaritas di antara para penggemar yang mungkin merasa memiliki pengalaman serupa atau merasa terpinggirkan oleh budaya arus utama. *Relevansi dengan Penelitian Ini:* Penelitian ini sangat relevan untuk memahami aspek "pemaknaan emosional" dan "pengalaman penggemar" dalam penelitian Anda. Musik hardcore sering diasosiasikan dengan ekspresi emosi yang intens. Temuan Taylor memberikan landasan untuk mengeksplorasi apakah penggemar *Knocked Loose* di Malang juga merasakan fungsi katarsis, validasi emosi,

atau penguatan ikatan komunitas melalui proses pemaknaan mereka terhadap musik video tersebut.

Dari tinjauan penelitian-penelitian terdahulu ini, terlihat bahwa kajian mengenai pemaknaan musik video, identitas subkultural, dan pengalaman penggemar telah banyak dilakukan dari berbagai perspektif. Namun, penelitian yang secara spesifik memfokuskan pada penggemar hardcore punk di Indonesia, khususnya di Kota Malang, terhadap musik video dari band hardcore internasional kontemporer seperti *Knocked Loose*, dengan penekanan pada pemaknaan aspek visual, emosional, dan budaya serta kaitannya secara mendalam dengan konstruksi identitas dan pengalaman lokal mereka, masih menunjukkan adanya ruang untuk eksplorasi lebih lanjut. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut dengan menyajikan analisis yang kaya dan kontekstual.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini disusun untuk menjelaskan alur berpikir dan keterkaitan antar konsep serta teori yang digunakan secara sistematis. Kerangka ini berfungsi sebagai landasan analitis dalam mengkaji pemaknaan visualisasi agresif dalam musik video *Knocked Loose* “*Deep in the Willow Everything Is Quiet Now*” oleh penggemar hardcore punk di Kota Malang, khususnya dalam kaitannya dengan identitas dan pengalaman subkultural yang mereka miliki. Kerangka dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian

Penelitian memposisikan musik video tersebut sebagai teks audiovisual dan kultural yang sarat akan makna. Video musik dipahami tidak hanya sebagai produk artistik, tetapi juga sebagai medium representasi yang memuat pesan visual, naratif, dan musikal. Audiens dalam penelitian ini adalah penggemar *hardcore punk* di Kota Malang yang dipahami sebagai subjek aktif dalam proses pemaknaan. Penggemar tidak berada dalam posisi pasif, melainkan membawa latar belakang sosial budaya, pengalaman personal, serta pemahaman terhadap nilai, norma, dan praktik dalam subkultur *hardcore punk*. Konteks lokal Kota Malang turut membentuk pengalaman sosial dan kultural yang memengaruhi cara audiens menafsirkan teks audiovisual yang mereka konsumsi.

Fokus utama analisis terletak pada proses pemaknaan terhadap musik video. Proses ini memungkinkan munculnya variasi makna, terutama pada aspek visualisasi agresif, emosi, dan simbol budaya yang hadir dalam video musik. Pemahaman terhadap pemaknaan tersebut diperkuat melalui penggunaan Teori Identitas Sosial dan Teori Interaksionisme Simbolik. Teori Identitas Sosial digunakan untuk menjelaskan bagaimana keanggotaan dalam subkultur hardcore punk membentuk identitas kelompok dan rasa kebersamaan penggemar. Teori Interaksionisme Simbolik membantu menjelaskan bagaimana makna budaya yang dilekatkan pada musik dan visual dikonstruksi serta dipertukarkan melalui interaksi sosial antar penggemar dalam komunitasnya.

Hasil akhir dari kerangka konseptual ini diarahkan pada pemahaman yang komprehensif mengenai identitas dan pengalaman penggemar hardcore punk di Kota Malang. Pemaknaan terhadap musik video tidak hanya dipahami sebagai respons terhadap sebuah teks audiovisual, tetapi juga sebagai refleksi cara audiens memandang diri, kelompok, dan pengalaman subkultural mereka. Kerangka ini diharapkan mampu mengarahkan penelitian agar berjalan secara terstruktur dan relevan dalam menjawab rumusan masalah yang diajukan.