

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik selalu dibicarakan oleh banyak orang karena mengandung banyak keindahan dan fungsi yang bermacam-macam diantaranya sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan maksud (Iswandi, 2015). Musik merupakan seni yang melukiskan pemikiran dan perasaan manusia yang diekspresikan lewat keindahan suara (Sumaryanto, 2005). Di Indonesia, musik *indie* dapat diterima dan mendapat tempat bagi para penggemar musik terutama di kalangan anak muda. Hal ini tentu tidak terlepas dari menjamurnya band *indie* di Indonesia juga banyaknya penggemar yang meniru *style fashion* yang identik dengan band-band *indie* yang digemarinya. Banyaknya festival atau konser yang digelar dengan menampilkan band-band *indie* sebagai pengisi acara dan juga sebagai ajang untuk menjual *merchandise* atau apa saja yang berkaitan dengan musik *indie* seperti baju-baju maupun pernak-pernik lain maupun kaset-kaset album atau *single* lagu dari berbagai band *indie* yang ada untuk menarik anak muda untuk datang di *event* tersebut.

Musik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan sudah menjadi sebuah kebutuhan hidup (Panjaitan, 2019). Pada dasarnya musik mempunyai berbagai fungsi dalam kehidupan manusia, antara lain: sebagai media ekspresi emosi, kenikmatan estetik, hiburan, alat komunikasi, simbol dalam masyarakat, respon fisik, pengesahan institusis sosial dan ritual agama, kontribusi untuk pengembangan dan pelestarian kebudayaan, serta untuk integrasi masyarakat. Bourdieu dalam bukunya menentang asumsi umum bahwa selera merupakan bakat alami. Bagi Bourdieu, selera tidak bersifat netral dan alamiah, tetapi ditentukan dan diorganisasi oleh posisi kelas sosial di masyarakat. (Gumantia, 2021).

Bourdieu menjelaskan selera jelata senantiasa lebih mengutamakan fungsi daripada perspektif atau bentuk (*form*). Bourdieu menunjukkan pola sosial dalam bentuk selera yang dihubungkan dengan pembagian pokok sosial seperti kelas sosial, gender, pedesaan dan perkotaan, dan antara pendidikan tinggi dan pendidikan rendah. Selera digunakan untuk menunjukkan perbedaan tingkat kelas sosial masyarakat.

Kelas-kelas sosial, khususnya kelas intelektual dan kelas penguasa melestarikan keistimewaan sosial mereka lintas generasi ke generasi. Meskipun masyarakat menggembar-gemborkan kesamaan peluang dan mobilitas sosial. Akan tetapi pada praktiknya tetap ada persaingan dan persaingan tersebut tentunya berkaitan dengan pihak mana yang unggul, menang atau dominan (Suryadinata, 2024). Bagi Bourdieu, tiap kelas sosial memiliki selera masing-masing dan berjuang di dalam masyarakat (*field*) untuk menentukan dan mempertinggi lokasi mereka dalam kehidupan sosial. Kapital kultural merupakan perluasan dari konsep habitus, di mana selera tidak lagi bersifat universal dan tidak berdasarkan pada kriteria obyektif selera baik atau buruk. Selera juga menentukan apa yang layak dilegitimasi sebagai yang baik atau yang buruk di dalam suatu relasi sosial (Sitowati, 2010).

Di era milenial ini kemajuan teknologi telah berkembang pesat di Indonesia hal ini ditandai dengan adanya perubahan gaya hidup yang hampir menyeluruh di penjuru negeri ini. Dengan di dukung teknologi yang semakin pesat, sektor industri kreatif mulai bermunculan dengan tingginya kreativitas sumber daya manusia yang ditawarkan industri ini dan menjadi landasan tumpu untuk menuju keadaan yang lebih baik (Kusumawardhani, 2014). Fenomena tersebut sangat berpengaruh pada industri musik Indonesia dengan kemudahan segala informasi yang didapatkan, hampir sebagian besar musisi Indonesia berlomba-lomba membuat karya sekreatif mungkin untuk mendapatkan daya tarik tersendiri untuk memberikan nuansa baru bagi perkembangan musik di Indonesia (Novita & Gemilang, 2024).

Pengaruh dari perkembangan teknologi sangat signifikan terhadap industri kreatif khususnya musik. Para musisi yang memiliki karya dapat melakukan produksi secara mandiri dengan alat-alat canggih yang bisa dimiliki secara pribadi. Sehingga menumbuhkan semangat *Do It Yourself* (D.I.Y) musisi di seluruh dunia (Walzer, 2016) Kemudahan tersebut membawa perubahan pada sektor distribusi musik. Pasalnya, *major label* tidak lagi memiliki wewenang untuk menggeneralisir genre musik pasar. Hal tersebut ditandai munculnya kaset-kaset produksi mandiri oleh para musisi baik album maupun mini album dimana tidak terikat dengan *major label* baik dari segi produksi, distribusi, genre, marketing dan lain-lain. Sehingga para musisi dapat

menyalurkan bakat dan ekspresi mereka saat bermain musik serta membuat karya mereka sendiri untuk dikomersilkan (Marshall, 2014).

Ditandai dengan perubahan gaya hidup yang ada sangat berpengaruh terhadap industri kreatif dimana didukung oleh sumber daya manusia yang menjadi landasan menuju keadaan yang lebih baik. Kemudahan penyampaian informasi membuat musisi berlomba-lomba dalam ide kreativitas untuk mendapatkan daya tarik mereka memberikan nuansa baru bagi perkembangan industri kreatif khususnya dalam sektor musik. (Dellyana et al., 2015) mengemukakan sejarah musik di Indonesia dimulai pada tahun 1940 yang ditandai dengan munculnya rekaman suara dalam bentuk piringan hitam. Seiring kemajuan teknologi pada tahun 1950 piringan hitam yang awalnya digunakan sebagai media penyimpan rekaman mulai ditinggalkan dan digantikan dengan media kaset yang sampai sekarang menjadi budaya dalam merekam suara. Pada awal tahun 2000 mulai bermunculan sektor musik independent hal tersebut dipicu oleh *label major* industri musik yang dinilai belum mampu untuk mengakomodir musisi yang ada di Indonesia. Melesatnya musik independent adalah ketika munculnya kompilasi “Indiefest” yang digagas oleh *FFWD Fast Forward* dari Bandung, Jawa Barat.

Konsep D.I.Y (*Do It Yourself*) sendiri awalnya merupakan semboyan daripada musisi *indie* yang lahir dengan semangat kemandirian dalam pembentukan sebuah karya yang mana hal tersebut melibatkan tindakan membuat, memperbaiki, atau mengubah sesuatu dengan cara memanfaatkan sumber daya dari dalam diri yaitu kreativitas serta keterampilan mereka (Arifan, 2012). Dengan kata lain konsep D.I.Y adalah cara untuk mengekspresikan diri melalui karya atau kreativitas para pelakunya. Konsep D.I.Y memiliki perjalanan panjang dan memberikan kontribusi yang cukup signifikan dimana manusia prasejarah menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka dalam menciptakan alat-alat yang menunjang kebutuhan sehari-hari dalam kehidupan mereka seperti alat, pakaian dan perlengkapan berburu dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka. Pada abad ke-20 konsep ini mengalami peningkatan drastis. Dalam bidang musik, mode dan seni, Punk adalah salah satu subkultur yang mendorong konsep ini (Gautama & Kustap, 2023).

Independent sendiri memiliki arti bebas, merdeka dan mandiri. Seiring waktu berjalan istilah tersebut dipersingkat menjadi *indie*. Berasal dari kata *independent* dimana adanya keinginan untuk mengelurkan idealisme dalam bermusik tanpa melihat pasar dan industri musik seperti apa, namun memberikan suguhan musik yang terbaik dari para musisi *indie* tersebut, serta adanya inovasi terhadap musik-musik yang disajikan (Wang & De Kloet, 2016). Hal tersebut merujuk pada sistem produksi industri musik yang mana dalam produksinya dijalankan secara mandiri tanpa melibatkan pihak *label major* untuk kegiatan rekaman, editing, distribusi, peluncuran dan lain-lain. Munculnya *indie* dalam industri musik adalah sebuah bentuk perlawanan kepada label major yang menyeragamkan genre musik pada masanya.

Kemunculan sektor musik *independent* ini adalah hal yang baru untuk menunjukkan eksistensi kepada budaya dominan. Aktor baru membawa latar belakang budaya dan kecenderungan mereka yang sudah ada ke dalam organisasi tetapi hal ini dimodifikasi agar sesuai dengan budaya organisasi yang ada. Budaya yang ditampilkan oleh pendatang baru mengalami modifikasi saat mereka beradaptasi dengan budaya yang ada pada organisasi. Proses ini melibatkan perubahan pada individu dan organisasi dengan sebagian besar perubahan terjadi selama tahap awal interaksi mereka. Orang-orang dalam subkultur tidak hanya bergantung pada pesan tertulis atau lisan untuk memahami situasi mereka. Mereka juga mengaitkan makna pada berbagai tanda dan pengalaman dalam lingkungan fisik dan sosial mereka. Dalam hal ini termasuk anggapan pada objek berdasarkan pengalaman terdahulu, menafsirkan tindakan sosial dan mencari makna yang lebih dalam diluar yang dangkal. Interpretasi ini dapat bervariasi diantara individu yang mengarah pada potensi ambiguitas dalam memahami peristiwa dan situasi (Turner, 1971).

Para musisi yang merasa tidak sejalan atau bertentangan dengan label major mulai memproduksi karya mereka sendiri dengan genre atau aliran musik yang mereka sukai. Berdasarkan hal tersebut maka mulai bermunculan band-band *indie* pada negara maju seperti Perancis, Jerman dan Jepang termasuk negara berkembang dalam skala kecil (Arifan, 2012). Kritik kepada major label yang diberikan oleh para musisi

melahirkan musik-musik *anti mainstream* sebagai bentuk perlawanan atas faktor monopoli yang dilakukan oleh major label dimana mereka menguasai serta memberikan standarisasi pasar dan distribusi musik (*musik mainstream*) secara komersial. Seiring dengan munculnya industrialisasi dan kapitalisme, keadaan tersebut berubah. Para kapitalis melihat musik sebagai peluang untuk mendatangkan keuntungan. Karena itu mereka memproduksi musik sebagai komoditi baru. Musik kemudian direkam dalam bentuk kaset dan CD agar lebih mudah dinikmati tanpa harus melihat pertunjukan langsungnya. Karena itu sifat "eksklusif, dari musik berubah menjadi "inklusif". Musik yang awalnya hanya dapat dikonsumsi oleh kelas atas kini dapat dikonsumsi semua orang dari berbagai kelas sosial.

Menurut Bourdieu selera merupakan indikator posisi kelas sosial seseorang, orang yang memiliki komposisi modal lebih besar cenderung akan mendengarkan musik *highbrow* seperti musik klasik dan musik jazz kategori ini disebut sebagai kelas dominan sedangkan orang dengan komposisi modal yang sedikit cenderung untuk mendengarkan musik *lowbrow* seperti pop, rap dan gangsta (Budiana, 2023). Meskipun bisa saja orang dengan modal lebih rendah mengakses dan menikmati musik *highbrow* namun orang dengan komposisi modal lebih tinggi cenderung mengkonsumsi musik dengan level yang jarang diminati orang kebanyakan. Mengekspresikan diri mereka dalam sebuah karya musik. Bentuk dari hal tersebut dibangun dan dijadikan sebagai citra sosial sebagai sebuah makna budaya (Barker, 2004).

Pada tahun 1960-an muncul musik yang memadukan beberapa unsur musik dalam 1 karya diantaranya adalah *musik mento, musik kalipso dengan jazz dan rhythm blues*. Musik tersebut dinamakan musik ska dengan ciri aksen ritme *upbeat* hal tersebut merupakan cikal bakal terbentuknya musik *rocksteady* dan *reggae*. Adapun ciri lain dari musik ini adalah dimana jalur bass sejalan dengan aksen ritme *upbeat*. Penamaan ska sendiri merujuk pada suara petikan gitar yang digaruk berbunyi *skat! skat! skat!* (Prasastiningtyas, 2020). Pada tahun tersebut pula genre ska mendominasi musik di Jamaica serta populer dikalangan para *mods* di Inggris yang mana disebabkan oleh para imigran Jamaica yang lambat laun mempengaruhi budaya mereka. *Mods* adalah kaum

kelas pekerja (kerah biru) dengan kepala *plontos* serta *fashion* ala pemotor vespa yang identik dengan musik ska dan *hardcore punk* (Kristianto, 2019).

Perkembangan musik ska sampai ke Indonesia pada tahun 1990-an, di Surabaya banyak musisi yang berkecimpung dalam scene ska diantaranya adalah Indah Pohon Cemara, *Two Face*, *Alskatrax*, *Dancing Alaska*, dan *Heavy Monster* yang mulai mewarnai scene ska Surabaya dengan ciri khas mereka masing-masing. Trend dan euforia musik aliran ska menemui titik bosan pada tahun 2003 kala musik dengan genre ini menghilang dari tv dan radio begitu saja yang mendorong band- band aliran ini mengubah aliran musik mereka sehingga band ska yang konsisten bergerilya mencari panggung mereka melalui cafe atau klub yang ingin menerima mereka. Konsistensi mereka membuahkan hasil ketika pada tahun 2007 band ska mulai muncul kembali baik pada acara komersil ataupun pentas seni yang di gelar pada sekolah-sekolah.

Heavy Monster terbentuk pada bulan September tahun 1998 di Surabaya, terdapat empat orang yang memiliki keinginan bermusik di tengah tingginya tuntutan pasar *Heavy Monster* memilih untuk berada di jalur *independent* ska dan tidak berada pada jalur *musik mainstream* dengan memadukan musik antara ska, reggae, swing, punk dan rock (Trinov, 2015). *Heavy Monster* adalah sebuah sebutan untuk para band yang memiliki *sound cool*, dahsyat dan berbeda dari yang lain.

Heavy Monster terbentuk pada bulan September tahun 1998 di Surabaya, terdapat empat orang yang memiliki keinginan bermusik di tengah tingginya tuntutan pasar *Heavy Monster* memilih untuk berada di jalur *independent* ska dan tidak berada pada jalur *musik mainstream* dengan memadukan musik antara ska, reggae, swing, punk dan rock (Trinov, 2015). *Heavy Monster* adalah sebuah sebutan untuk para band yang memiliki *sound cool*, dahsyat dan berbeda dari yang lain dikala era kejayaan ska dan dj reggae di Jamaica.

Pada tahun 2001 *Heavy Monster* merilis single pertama mereka berjudul “Tonight” yang masuk kedalam album “Milik Umum” (Boneka Tanah Record) dan pada tahun 2006 mereka merilis mini album secara serius di studio yang berisi 4 lagu diantaranya adalah *One Massage One Love*, *Paperboy*, *Tonight* dan Semua Indah yang pada 15 Juli 2007 meluncurkan album pertama mereka bertajuk *One Massage One*

Love di komplek bekas pabrik bir AJBS Surabaya. 3 Hari setelahnya mereka mampu menjual album yang dicetak secara terbatas sebanyak 200 salinan kaset. Idealisme mereka yang menjadi pondasi untuk bekarya dan terus bergerak di jalur musik yang berbeda dengan semboyan *way of life* serupa dengan komunitas *skinhead* atau *mods*. Belakangan ini, banyak sekali band ska yang memilih untuk bergerak di industri musik komersil ketika genre ska menjadi mainstream pada tahun tersebut akan tetapi tidak bertahan lama. Melihat hal tersebut mereka menguatkan pondasinya kepada musisi *Jamaica Skatalites* yang membuat mereka bertahan pada idealisme mereka sampai sekarang (Febri, 2012).

Adapun dipilihnya grup musik *Heavy Monster* sebagai objek dalam penelitian ini adalah karena sudah berkarya dan bertahan selama kurang lebih 25 tahun serta telah melalui berbagai macam perubahan selera musik di Indonesia hal ini tentu dipengaruhi oleh habitus atau kebiasaan mereka dalam bermusik juga pola hubungan mereka dengan para fanhub sehingga membentuk jaringan yang sangat kuat serta dapat diterima oleh masyarakat generasi muda khususnya Jawa Timur dengan scene ska sebagai band *independent* yang mengusung konsep D.I.Y. Sehingga peneliti ingin menggali habitus yang dimiliki oleh grup musik *Heavy Monster* untuk tetap bertahan pada idealisme mereka sampai saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Bagaimana habitus band *indie label Heavy Monster* berbasis *Do It Yourself* (D.I.Y) di Kota Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan memahami habitus band *indie label Heavy Monster* berbasis *Do It Yourself* (D.I.Y) di Kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai sumber referensi atau rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan industri kreatif melalui penguraian terhadap konteks-konteks tertentu, yang dalam hal ini adalah habitus bermusik band *independent* berbasis D.I.Y. Juga yang berkaitan dengan industri kreatif khususnya musik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Objek: Menambah wawasan dan menjadi bekal pengetahuan serta pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dibidang penelitian ilmiah yang relevan dengan latar belakang pendidikan dan minat penulis dalam hal ini adalah habitus bermusik pada band *independent*.
2. Bagi Pembaca : Memberikan edukasi dan evaluasi terkait Habitus dalam sektor industri kreatif seni musik band *Heavy Monster* yang berbasis *Do It Yourself*.