

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peran media yang cukup besar dalam perkembangan kebudayaan. Selain itu, media mampu mengembangkan sebuah produk budaya menjadi lebih dikenal oleh khalayak umum. Namun, yang sering terjadi adalah, media lebih sering menyajikan isu yang tengah umum maupun dominan saat ini.

Begitu pula yang terjadi pada media saat ini, media massa hanya menyajikan berita maupun informasi yang sesuai dengan norma dan aturan jurnalistik yang ada. Sehingga konten yang disajikan oleh media massa hanyalah berita dan informasi yang sesuai dengan norma dan juga aturan yang berlaku. Terlebih pada saat ini, media arus utama seringkali dimanfaatkan sebagai alat kepentingan politik maupun kepentingan komersil.

Berdasarkan data perusahaan pers yang diakses lewat dewanpers.or.id, hingga akhir 2017 tercatat bahwa ada 275 media arus utama, baik itu cetak, daring, dan elektronik yang tersebar di seluruh Indonesia dan sudah diverifikasi secara faktual dan administrasi.

Dengan jumlah tersebut, masih ada lapisan masyarakat yang merasa tidak terwakilkan dengan adanya informasi dan berita yang disampaikan lewat media arus utama. Sebagian masyarakat menginginkan media yang mampu berperan sebagai wadah untuk menyuarakan suara-suara masyarakat yang tidak terdengar (*voice the voiceless*).

Sehingga beberapa komunitas memutuskan untuk melahirkan sebuah media yang mampu mewakili suara masyarakat yang selama ini tidak terwakilkan oleh media arus utama yang dapat disebut sebagai media alternatif. Kebutuhan masyarakat akan media-media alternatif dapat dibuktikan dengan munculnya milis 'Apa Kabar' atau milis yang dilansir oleh AJI (Aliansi Jurnalis Independen) bernama 'Suara Independen' yang bergerak di dunia maya memberitakan ragam berita serta isu sensitif yang tidak berani ditampilkan oleh media komersil pada masa Orde Baru. (Allifiansyah, 2015:2)

Menurut *Dictionary of Media Studies* (2006:8), media alternatif merupakan sebuah bentuk media yang menyebarkan pesan-pesan yang tidak bisa diberikan oleh media arus utama dengan aturan yang lebih liberal atau melawan aturan tradisional. Salah satu contoh dari bentuk media alternatif adalah *graffiti*.

Media alternatif pun secara singkat dapat diartikan sebagai bentuk perlawanan terhadap media arus utama. Media alternatif digolongkan sebagai media non-komersil tanpa iklan yang segalanya diurus oleh perseorangan atau kelompok non-profit. (Fuchs, 2010)

Salah satu bentuk dari media alternatif yang berisi kumpulan tulisan maupun gambar disebut sebagai *zine*. Menurut Atton (2002: 55), *zine* atau singkatan dari *fanzine* merupakan salah satu bentuk dari media alternatif. Sebagai media alternatif, sebagaimana yang dikutip dari Stephen Duncombe (2008: 7) bahwa *zine* merupakan media yang non-profesional dan disirkulasikan secara *underground*.

Tidak terdapat aturan untuk membuat *zine*, para *zinester* (pembuat *zine*) bebas menentukan seperti apa tampilan maupun konten dari *zine* yang akan ia buat. Selain itu, tidak adanya keterikatan waktu untuk penerbitan *zine*, semua bebas dilakukan dan ditentukan oleh pembuat *zine*. Secara umum, *zine* dapat dianggap sebagai *personal editorial* karena seringkali tulisan yang ditemukan pada *zine* bersifat kritik, opini, maupun curahan hati dari penulis. Namun tak jarang juga terdapat tulisan yang bersifat menggugah dan provokatif. Isu yang biasanya dibahas adalah isu yang tabu dibahas oleh media arus utama seperti komunitas *punk*, LGBTQ, kesejahteraan buruh, feminisme, seks, kesehatan mental, maupun beberapa jenis musik seperti *indie*, *metal*, maupun *punk*. Namun tak jarang juga terdapat *zine* yang mengulas topik-topik ringan seperti film, komik, komunitas curhat, maupun pengalaman masa kecil.

Seringkali *zine* memiliki konten tulisan yang bersifat provokatif dan bersifat opini yang subjektif. Tetapi tidak jarang juga pembuat *zine* menyisipkan puisi, ilustrasi, maupun cerpen.

Gambar 1.1



(Tampilan visual zine)

Sumber: [Instagram.com/bandungzinefest](https://www.instagram.com/bandungzinefest)

Zine sendiri merupakan salah satu produk dari budaya subkultur. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini cukup banyak *zine* yang dibagikan dalam format .pdf dan dapat diunduh secara gratis demi memudahkan penerbitan dan sirkulasi. Sehingga *zine* dapat diakses dan dinikmati oleh masyarakat awam, tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat komunitas subkultur.

Subkultur sering dikaitkan dengan perlawanan, karena bagi Hebdige (1979:91) subkultur menentang ideologi dominan, hegemoni, dan norma-norma sosial melalui bentuk-bentuk resistensi yang simbolik. Kemudian, simbol-simbol tersebut dikonstruksi melalui perpaduan pakaian, musik, rias wajah, dan sikap terhadap narkoba. Hebdige menekankan konteks sejarah, sosioekonomis, kelas, ras, dan media massa untuk tiap subkultur.

Menurut Duncombe (2008:8) *zine* diciptakan untuk membahas dan mengulas budaya *underground*. Banyak penggiat *zine* menyatakan secara terang-terangan lewat tulisan yang dimuat bahwa apa yang mereka lakukan adalah sebagai bentuk alternatif untuk menyerang budaya komersial dan kapitalisme. Dalam hal ini,

dapat terlihat bahwa *zine* merupakan respon atau semangat perlawanan dari media arus utama yang beredar di khalayak. Namun dalam praktiknya, tekanan *zine* bukanlah pada sifat *zine* yang sama seperti media pada umumnya ataupun alternatif, melainkan kearah apakah media tersebut dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang bagi orang lain (Vantiani, 2010:3)

Pelaku *zine* di Indonesia sendiri sudah mulai bermunculan sejak era 90an. Banyak informasi yang simpang siur mengenai *zine* pertama di Indonesia, namun *zine* yang tercatat sebagai *zine* pertama di Indonesia adalah *Revograms Zine* yang dibuat pada tahun 1995. Sejak saat itu *zine* mulai berkembang di kota-kota besar lainnya dan seiring berjalannya waktu, *zine* hadir dengan berbagai macam konten maupun bentuk. Apresiasi dan dimulainya kesadaran masyarakat tentang *zine* dapat dilihat dari beberapa acara yang digelar di berbagai kota di Indonesia yang melibatkan penikmat serta komunitas *zine*. Salah satu contoh acara di kota Bandung yang berkaitan dengan komunitas *zine* lokal adalah “Bandung *Zine Fest*” yang telah diadakan sejak 2012.

Gambar 1.2



(Kegiatan Bandung Zine Fest 2016)

Sumber: [Instagram.com/bandungzinefest](https://www.instagram.com/bandungzinefest)

Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan alasan agar mampu memahami secara langsung proses

pembuatan dan tujuan yang ingin disampaikan oleh kelompok atau individu lewat *zine* yang telah mereka buat. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis wacana kritis Norman Fairclough. Dimana metode ini menganalisis teks dalam tiga dimensi, yaitu teks, praktik teks (*discourse practice*), serta praktik sosiokultural (*sociocultural practice*).

1.2 Fokus Penelitian

Sebagai sebuah media yang memiliki konten dan cara produksi yang berbeda dengan media pada umumnya, *zine* merupakan salah satu bentuk dari media alternatif. Oleh karena itu, fokus dari penelitian ini menganalisis isi tulisan maupun gambar yang ada dalam *zine* sebagai analisis teks. Pada analisis praktik teks, penulis akan meneliti pihak yang terlibat dalam produksi *zine*. Selanjutnya pada analisis praktik sosiokultural, penulis berfokus pada konteks sosial yang mempengaruhi konten *zine*.

1.3 Identifikasi Masalah

Bagaimana *zine* dapat berfungsi sebagai media perlawanan terhadap hegemoni media arus utama?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui *zine* dapat berfungsi sebagai media perlawanan terhadap hegemoni media arus utama.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari satu fenomena (Hariwijaya, 2004). Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya bagian kajian Jurnalistik dan Sosial Budaya.
- b. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi sosial budaya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi terutama mengenai media komunikasi subkultur.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan mengenai *zine* dan subkultur.