SKENA dalam Perspektif Mahasiswa FISIP Unsoed

Satria Arbina^{*1}, Sulyana Dadan², Arizal Mutahir³

^{1,2,3}Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia
Email: ¹satria.arbina@mhs.unsoed.ac.id, ²Sulyana.dadan@unsoed.ac.id, ³Arizal.mutahir@unsoed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi konsep "skena" dalam perspektif mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Jenderal Soedirman. "Skena" sering kali diidentifikasi sebagai kelompok sosial atau subkultur yang berkaitan dengan minat atau identitas budaya tertentu, seperti musik, seni, atau fashion. Dalam konteks mahasiswa FISIP Unsoed, penelitian ini berfokus pada dua aspek utama: (1) bagaimana mahasiswa memahami dan mengartikan konsep skena, dan (2) bagaimana skena tercermin dalam tren fashion di kalangan mahasiswa tersebut. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dari para mahasiswa yang terlibat dalam skena. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skena tidak hanya sekedar perkumpulan, tetapi juga sebuah lingkungan sosial yang dinamis dan memungkinkan anggotanya untuk mengekspresikan identitas budaya mereka secara bebas. Namun, terdapat pergeseran makna skena yang kini lebih sering diidentikkan dengan fashion atau gaya berpakaian, yang dipengaruhi oleh media sosial. Penelitian ini berupaya untuk memberikan wawasan baru dalam memahami dinamika sosial-budaya di kalangan mahasiswa, khususnya terkait fenomena skena.

Kata kunci: Fashion, Identitas, Mahasiswa, Subkultur, Skena

Abstract

This research explores the concept of "scene" from the perspective of students at the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) of Jenderal Soedirman University. A "scene" is often identified as a social group or subculture associated with a particular cultural interest or identity, such as music, art or fashion. In the context of FISIP Unsoed students, this research focuses on two main aspects: (1) how students understand and interpret the concept of scene, and (2) how the scene is reflected in fashion trends among these students. Using a qualitative approach, in-depth interviews and documentation were used to collect data from students involved in the scene. The results show that the scene is not just an association, but also a dynamic social environment that allows its members to freely express their cultural identity. However, there is a shift in the meaning of the scene, which is now more often identified with fashion or clothing styles influenced by social media. This research aims to provide new insights into understanding the socio-cultural dynamics among university students, particularly in relation to the scene phenomenon.

Keywords: Identity, Fashion, Scenes, Student, Subcultures

1. PENDAHULUAN

Pembentukan identitas diri terjadi seiring dengan perjalanan hidup seseorang, banyak faktor yang mempengaruhi proses pembentukannya (Akbar & Faristiana, 2023). Menurut Lestari (2019) salah satu aspek yang dapat mempengaruhinya adalah music (Tamara & Djie, 2024). Musik sebagai identitas diri merupakan konsep di mana individu atau kelompok menggunakan media berupa music sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, baik secara personal maupun sosial (Manurung & Anom, 2023). Music bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga cerminan nilai-nilai, keyakinan, pengalaman, dan aspirasi seseorang (Yusnan, 2022). Musik yang berfungsi sebagai alat untuk mengartikulasikan identitas, memiliki keefektifan dalam menggambarkan kondisi sosial dan pribadi masyarakat (Sulianta, 2020). Kondisi sosial memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan dan evolusi gaya musik, salah satu faktornya yaitu kelompok pergaulan (Adnan et al., 2021). Seseorang dapat dengan mudah terpengaruh oleh genre musik dalam suatu kelompok tertentu sebagai cerminan identitas sosialnya (REZA, 2023).

Hal ini selaras dengan teori Identitas Sosial dan Musik yang ditemukan oleh Simon Frith pada tahun 1983, bahwa teori ini menjabarkan bagaimana music dapat membentuk dan menegaskan suatu identitas (Gusmanto et al., 2021). Frith berpendapat bahwa genre music kerap dikaitkan dengan identitas kelompok tertentu, seperti kelas, ras, atau gender (Hayat & Hadiansyah, 2023). Sebagai contoh, gaya music hip-hop menjadi identitas bagi generasi muda di komunitas urban yang merasa terpinggirkan oleh masyarakat arus utama. Music ini memberikan mereka platform untuk mengekspresikan pengalaman serta menumbuhkan solidaritas dengan sesama anggota komunitas (Maharani et al., 2024). Hip-hop kemudian menjadi simbol perlawanan terhadap penindasan dan bentuk pemberdayaan komunitas.

Musik sejak dulu melekat dalam setiap lapisan masyarakat. Eksistensi musik semakin kuat di era modern saat ini (Siregar & Gulo, 2020). Kuatnya eksistensi terbukti dengan semakin banyaknya jenis serta aliran music yang dipengaruhi oleh tingkat kreativitas dan ketertarikan masyarakat yang kian meningkat sehingga segmentasi pasar musik semakin beragam (Meilinda et al., 2021). Seiring berjalannya waktu, kini banyak musisi yang akhirnya memutuskan untuk keluar jalur atau biasa dikenal dengan istilah indie (Ma'ruf, 2021). Indie sendiri diambil dari kata “*independent*”, dapat diartikan dengan seorang musisi yang menciptakan karya tanpa melalui sebuah label music (Almas et al., 2022). Sehubungan dengan hal itu, banyak orang yang akhirnya mendalami konsep indie, hingga memiliki penggemar yang tergabung dalam sebuah kelompok atau biasa disebut “SKENA” (Azzam & Meiji, 2023). Berdasarkan artikel Prambors FM, Skena adalah singkatan dari tiga kata yaitu Sua, cengKERama, kelaNA (Rizki et al., 2024). Dapat diartikan bahwa istilah Skena merupakan perkumpulan kolektif yang merujuk pada konteks sosial di mana terdapat fenomena terjadi dan berkembang, untuk menggambarkan arena sosial atau lingkungan di mana aktivitas budaya, termasuk music, seni, dan mode, berlangsung (Iskandar, 2021). Skena biasanya memiliki minat, nilai, serta gaya hidup yang khas (Wahid, 2024).

Konsep dari Skena adalah mencari kepuasan dengan sesama penggemar (Pramesti, 2021). Dalam praktiknya pelaku skena musik mengadakan pertemuan yang biasanya berujung dengan pertunjukan musik menggunakan konsep *Do-it-yourself* (DIY). Konsep skena digunakan sebagai model kebudayaan bagi penikmat dan pelaku musik tertentu, yang memungkinkan mereka untuk menjadi diri sendiri tanpa mengikuti arus utama (Muhamad & Rachman, 2024). Hal ini memberikan kebebasan berekspresi kultural dan identitas alternatif yang membedakan mereka dari musik-musik *mainstream* (Septian & Hendrastomo, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan skena di Purwokerto saat ini dapat dikatakan pesat. Purwokerto yang merupakan kota kecil di Provinsi Jawa Tengah, memiliki masyarakat yang antusias akan musik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya komunitas kolektif seperti JesUdu di segmentasi musik Jazz, Voice Hell di segmentasi musik keras (*rock, metal, pop punk*), Heartcorner di segmentasi musik indie, serta masih banyak yang lainnya. Kegiatan bermusik di Purwokerto didukung oleh Pemerintah Kabupaten Banyumas (Handayani & Soeparan, 2022). Dukungan Pemerintah Kabupaten Banyumas akan kegiatan bermusik disalurkan melalui hibah sebuah gedung yang diberi nama Soetejda kepada para seniman.

Dalam perkembangannya, konsep skena dalam konteks sosial mendapat perhatian serius dari para ahli. Aini et al., (2024) mengatakan bahwa kehidupan di era modern ditandai dengan perubahan gaya hidup yang cepat, termasuk tren “skena” yang menjadi bagian integral dari budaya mahasiswa di Universitas Jember. Selain itu, Sutopo and Lukisworo, (2023) juga meyakini bahwa skena metal ekstrim termasuk dalam praktik sosio-kultural kelompok budaya kaum muda berbasis musik. Kemudian, Nurfitri, (2020) mempunyai pendapat bahwa tren fashion dan gaya hidup terutama di kalangan anak muda diidentifikasi dalam fashion bernama skena di Indonesia. Sedangkan Ramadhani and Rosa, (2023) juga sepakat bahwa populasi skena music kian meningkat sebagai dinamika kolektiva dan resistensi music mahasiswa. Namun dalam hal ini, belum ditemukan penelitian dalam fenomena skena pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jenderal Soedirman. Padahal, berbagai perspektif yang bermunculan banyak terdapat persinggungan antara bentuk arti dan pandangan fashion terhadap istilah skena.

Dalam perjalanannya, para pelaku skena juga berekspresi melalui cara berpakaian (Aini et al., 2024). Hanya dengan mengenakan pakaian tertentu, orang lain dapat menilai kepribadian dan citra diri seseorang (Meifilina, 2022). Hal ini berhubungan dengan para pelaku skena yang memiliki ciri khas

tersendiri di setiap kelompok (Rahmawati, 2022). Sebagai contoh, Skena Punk memiliki gaya berpakaian serba hitam, celana jeans sobek, jaket kulit, serta mengenakan aksesoris tindik atau *piercing*. Namun dalam praktiknya banyak orang yang salah persepsi dengan istilah skena, bukan lagi diartikan sebagai suatu kelompok yang memiliki aktivitas budaya tertentu melainkan sebagai bentuk gaya fashion yang menjadi identitas kelompok skena tersebut (MM & Palupi, 2022). Permasalahan ini timbul sejalan dengan perkembangan skena yang semakin luas. Masyarakat semakin hilang arah dalam mengartikan skena, banyak anggapan simpang-siur sehingga istilah skena mengalami krisis identitas (Penarik, 2021). Di lingkungan mahasiswa, khususnya pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jenderal Soedirman, yang mana kehidupan berekspresi mahasiswa dan masalah identitas menjadi perhatian yang sangat menonjol. Istilah skena sudah menyebar di kalangan mereka, namun tidak sedikit yang masih mengalami kesalahan untuk mengartikan skena sehingga menciptakan banyak anggapan untuk mengartikannya. Untuk alasan ini, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu upaya untuk menginterpretasi istilah skena dalam perspektif mahasiswa FISIP UNSOED. Penelitian ini memiliki fokus untuk menganalisis dua karakteristik yang berbeda: (1) pengertian skena dalam pandangan mahasiswa FISIP UNSOED; (2) skena dalam bentuk tren fashion. Dua fokus utama ini diharapkan dapat memberikan sumbangan perspektif yang berbeda dalam konteks diskusi global.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman terhadap skena dalam konteks sosial budaya era modern, dengan fokus pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Jenderal Soedirman sebagai studi kasus. Metode kualitatif menjadi pendekatan utama untuk mengumpulkan data dari informan. Metode Kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci (Adlini et al., 2022). Teknik dalam pengumpulan data penelitian kualitatif dilakukan melalui gabungan analisis data yang bersifat induktif, serta hasil penelitian kualitatif dengan penekanan dalam makna (Abdussamad, 2022). Metode pendekatan kualitatif juga merupakan prosedur penelitian yang bisa menghasilkan data yang dijelaskan secara deskriptif, dijelaskan dalam bentuk tulisan dari sasaran penelitian yang akan diamati (Pahleviannur et al., 2022). Jenis penelitian kualitatif yang akan dilakukan pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, Gunawan, (2022) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori tentang penelitian pada waktu tertentu. Penelitian kualitatif deskriptif yang akan dilakukan nantinya merupakan penelitian yang menjelaskan terkait bagaimana interpretasi istilah skena menurut mahasiswa FISIP UNSOED itu sendiri, juga bagaimana mahasiswa FISIP ini memahami istilah skena dalam kesehariannya, mulai dari bagaimana mahasiswa tersebut berpakaian hingga budaya yang dibawakan berdasarkan istilah dari skena.

Teknik pengumpulan data yang nantinya akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik wawancara mendalam, yang mana wawancara ini akan dilakukan dengan para mahasiswa yang memenuhi kriteria dari istilah skena mulai dari cara berpakaian dan gaya hidup. Wawancara sebagai sebuah teknik pengumpulan data menurut Gunawan, (2022) adalah suatu teknik pengambilan data menggunakan format pertanyaan yang terencana dan diajukan secara lisan kepada responden dengan tujuan-tujuan tertentu. Wawancara bisa dilakukan secara tatap muka di antara peneliti dengan responden dan bisa juga melalui telepon (Waruwu, 2023). Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, menurut Sugiyono (2020) dokumentasi digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif (Susanto & Jailani, 2023). Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan yang digunakan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan detail (Waruwu, 2023). Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data sekunder, seperti buku, jurnal ilmiah, dan dokumen resmi (Firdaus et al., 2023). Selain itu juga digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan triangulasi sumber (Alfansyur & Mariyani, 2020), dokumentasi pada penelitian ini akan dilakukan dengan menjelaskan bentuk interpretasi skena dari awal berkembang hingga dokumentasi yang didapatkan dari penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengertian Skena

Skena seringkali diartikan sebagai perkumpulan orang-orang yang berfokus pada minat, kegiatan, atau identitas budaya tertentu (Ayuna, 2023). Menurut kajian Sosiologis, individu dan kelompok berinteraksi serta terbentuk berdasarkan pengalaman bersama yang unik (Lesmana et al., 2023). Di dalam sebuah skena biasanya menjadi tempat berkumpul orang-orang yang merasa tidak diakomodasi oleh arus utama (Zamroni, 2022). Dalam konteks sosial budaya, konsep skena tidak hanya mencakup apa yang terlihat secara langsung, tetapi juga melibatkan identitas, nilai, norma yang berkembang di dalamnya (Aini et al., 2024). Hal tersebut selaras dengan pendapat yang disampaikan Responden 1, Cleo, menunjukkan bahwa pengertian skena adalah nama lain dari perkumpulan orang-orang yang memiliki satu tujuan. Perkumpulan ini biasanya berbeda dari arus utama. Berikut penuturan dari Responden 1, Cleo, yaitu:

“Skena itu menurutku sekumpulan orang-orang yang suka akan sesuatu, misal skena musik metal nah mereka itu kumpul jadi satu. Tapi biasanya kumpulan-kumpulan mereka itu beda sama komunitas pada umumnya. Bedanya itu dari cara mereka mengelola komunitasnya si kalo menurutku. Jadi kalo komunitas kan biasanya ngadain event pasti cari untung kan buat kas apa lainnya, nah kalo skena biasanya Cuma sekedar nyari kepuasan aja.” (Responden 1, Cleo, Wawancara, Juni 2024).

Respon dari Cleo ini mengindikasikan bahwa skena itu bisa dikatakan sebagai sebuah komunitas. Skena dan komunitas memiliki perbedaan. Skena dan komunitas adalah dua konsep yang sering digunakan dalam sosiologi untuk menggambarkan kelompok sosial, tetapi keduanya memiliki perbedaan yang signifikan (Lesmana et al., 2023). Skena biasanya mengacu pada subkultur atau kelompok sosial yang terbentuk berdasarkan minat atau identitas spesifik, seperti musik, seni, atau aktivitas tertentu (Sutopo & Lukisworo, 2023). Skena cenderung lebih cair dan dinamis, dengan anggota yang terlibat dalam interaksi sosial berdasarkan simbol-simbol budaya tertentu. Identitas dalam skena sering kali didefinisikan oleh partisipasi dalam kegiatan atau ekspresi budaya tertentu, seperti gaya berpakaian atau genre musik, dan keanggotaannya bisa berubah seiring waktu (Ramdan, n.d.).

Di sisi lain, komunitas merujuk pada kelompok sosial yang lebih terorganisir dan stabil, biasanya terbentuk dari kedekatan geografis, kesamaan tujuan, atau hubungan emosional yang kuat (Fatrinda et al., 2022). Komunitas cenderung memiliki struktur sosial yang lebih jelas dan hubungan antar anggota yang lebih permanen (Wibawanti Ratna Amina, 2022). Identitas dalam komunitas lebih stabil dan sering kali terkait dengan peran atau posisi sosial dalam komunitas tersebut. Komunitas juga lebih terikat pada norma dan aturan kolektif, dengan anggota yang memiliki komitmen jangka panjang terhadap kelompok.

Dengan demikian, meskipun skena dan komunitas keduanya melibatkan interaksi sosial dan identitas kolektif, skena lebih berfokus pada ekspresi budaya dan bersifat lebih dinamis sementara, komunitas lebih terstruktur dan stabil, dengan fokus pada hubungan sosial yang berkelanjutan. Perbedaan dari tata kelola tersebut, para pegiat skena mempunyai tujuan untuk mendapatkan kepuasan dengan melakukan apa yang mereka suka sehingga menciptakan ruang alternatif. Contohnya adalah ketika para pegiat musik-musik keras kerap mendapat penolakan, mereka membentuk kelompok sendiri dan menciptakan lingkungan yang saling mendukung diantara pegiat skena. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Simanjorang dan Pawitan (2020) menjelaskan bahwa kondisi Skena musik di Bandung tumbuh secara alami oleh pertemuan-pertemuan informal walaupun dalam keterbatasan ekonomi.

Kondisi lingkungan dalam sebuah skena yang terbentuk dari individu-individu dengan visi yang sama biasanya ditentukan oleh adanya kesamaan tujuan, nilai, dan ekspresi budaya yang dipegang teguh oleh anggotanya (Sarfilianty Anggiani, 2021). Lingkungan ini cenderung mendorong terbentuknya suasana kolaboratif, di mana dukungan timbal balik menjadi elemen penting dalam interaksi sosial (Cahyadi et al., 2023). Hal ini memungkinkan anggota skena untuk mengekspresikan identitas mereka secara bebas dan autentik, tanpa takut akan adanya penolakan atau kritik dari dalam kelompok. Suasana yang inklusif dan suportif ini berkontribusi pada stabilitas dan kohesi sosial dalam skena tersebut,

menjadikannya lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan individu maupun kelompok secara keseluruhan. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana dinamika semacam ini mempengaruhi keberlangsungan dan evolusi skena dalam jangka panjang. Terciptanya sebuah lingkungan yang saling mendukung juga dituturkan oleh Responden 2, yaitu Dany. Adapun penuturan Responden 2, Dany yaitu :

“Skena sependek pengetahuanku itu sebuah lingkungan yaa, skena ada beberapa misal musik, dan skena yang aku terjun ke dalamnya ya skena skate dan sebagainya tapi makin kesini karena pengaruh media sosial istilah skena mulai berganti pengertian yang awalnya sebuah lingkungan pertemanan yang sevisi ibaratnya malah menjadi arti fashion.” (Responden 2, Dany, Wawancara, Juni 2024).

Penuturan Dany mengenai perubahan makna "skena" mencerminkan dinamika sosial yang terjadi akibat pengaruh media sosial terhadap persepsi dan interaksi dalam kelompok-kelompok subkultur. Pada awalnya, skena dipandang sebagai sebuah lingkungan sosial yang dibentuk oleh kesamaan visi dan minat di antara anggotanya, seperti dalam skena musik atau skateboarding, di mana ikatan sosial dan nilai-nilai komunal menjadi pusat dari identitas kelompok tersebut. Namun, Dany mencatat bahwa seiring berjalannya waktu, media sosial telah mempengaruhi transformasi makna skena dari yang semula merupakan cerminan dari komunitas dan solidaritas berbasis minat, menjadi lebih terkait dengan aspek visual dan penampilan, atau apa yang disebut sebagai "fashion."

Perubahan ini menunjukkan bagaimana media sosial dapat menggeser fokus dari interaksi sosial yang mendalam ke arah representasi diri yang lebih superfisial, di mana penampilan dan gaya menjadi indikator utama identitas dalam skena. Fenomena ini juga dapat dilihat sebagai bentuk komodifikasi budaya subkultur, di mana elemen-elemen yang sebelumnya dianggap otentik dan berakar pada pengalaman kolektif kini diperlakukan sebagai tren yang dapat dipasarkan. Dengan demikian, skena tidak lagi semata-mata tentang kesatuan visi, tetapi juga tentang bagaimana individu menampilkan diri mereka dalam ruang digital, yang dapat mempengaruhi dinamika dan kohesi dalam kelompok tersebut.

Sama halnya dengan Cleo dan Dany, Responden 3, Anggi memandang "skena" sebagai suatu bentuk komunitas yang memiliki keunikan tersendiri, berbeda dari komunitas umum pada umumnya. Menurutnya, skena, khususnya dalam konteks musik, ditandai oleh aktivitas-aktivitas yang dilakukan secara mandiri oleh anggotanya, seperti mengadakan konser kecil atau "gigs" yang menampilkan karya orisinal dengan pendanaan sendiri dan tanpa tujuan komersial. Keunikan ini, menurut Anggi, memberikan identitas tersendiri kepada para anggotanya, karena skena beroperasi di luar logika bisnis yang biasa terlihat dalam industri musik arus utama, di mana konser biasanya diorientasikan pada keuntungan. Dengan kata lain, skena menawarkan ruang di mana individu dapat mengekspresikan diri dan membangun identitas kolektif yang berbeda dari norma-norma yang ada di masyarakat umum. Berikut penuturannya :

“Menurut aku ya mas, skena itu sebenarnya sama aja sama komunitas cuma setahu ku skena itu kebanyakan unik si mas. Unik disini itu kaya misalkan anak-anak kolektif musik bikin semacam konser kecil ya gigs lah itu mereka bawain lagu sendiri, pake uang sendiri, terus juga yang nonton kebanyakan orang-orang mereka aja dan ga ambil untung dari ticketing jadi kan beda aja gitu sama kebanyakan konser yang kasarannya dibisniskan. Terus juga karna unik, orang yang terlibat tu jadi punya identitas tersendiri loh mas.” (Responden 3, Anggi, Wawancara, Juni 2024).

Pendapat Anggi, Dany, dan Cleo memberikan pandangan yang kaya dan beragam tentang konsep "skena," terutama dalam konteks musik, dengan masing-masing menyoroti aspek yang berbeda dari fenomena ini. Anggi melihat skena sebagai komunitas yang unik, di mana orisinalitas dan independensi menjadi fondasi utama. Baginya, skena adalah ruang sosial yang didorong oleh semangat DIY (*do it yourself*), di mana anggota secara aktif terlibat dalam kegiatan yang bersifat non-komersial, seperti mengadakan konser kecil atau "gigs" yang menampilkan karya-karya orisinal mereka. Dalam pandangannya, keunikan ini memberikan identitas khusus kepada anggota skena, yang membedakannya dari komunitas umum yang lebih berorientasi pada keuntungan finansial. Cleo menguatkan pandangan

ini dengan menyoroti perbedaan manajemen dan tujuan antara skena dan komunitas umum. Menurut Cleo, meskipun skena serupa dengan komunitas dalam hal kumpulan orang dengan minat yang sama, skena berbeda dalam pendekatannya terhadap kegiatan dan event. Skena lebih berfokus pada kepuasan pribadi dan ekspresi diri daripada mencari keuntungan, yang merupakan ciri khas dari komunitas yang lebih terorganisir dan komersial. Kedua pandangan ini menegaskan bahwa skena mempertahankan semangat orisinalitas dan ekspresi bebas yang memungkinkan anggotanya untuk merasakan kebebasan dalam mengekspresikan identitas mereka.

Namun, Dany membawa perspektif yang berbeda dengan menunjukkan bagaimana skena telah mengalami perubahan makna seiring waktu, terutama akibat pengaruh media sosial. Dany mencatat bahwa skena, yang awalnya berfungsi sebagai lingkungan pertemanan dan solidaritas berbasis kesamaan visi, kini mulai bergeser menjadi lebih terkait dengan aspek fashion dan gaya hidup. Menurutnya, media sosial telah memainkan peran besar dalam menggeser fokus skena dari interaksi sosial yang mendalam ke arah penampilan visual dan ekspresi gaya hidup yang lebih superfisial. Dany melihat adanya transformasi dalam cara skena dipahami dan dihayati oleh para anggotanya, dengan media sosial mempercepat komodifikasi identitas budaya yang sebelumnya lebih autentik dan kolektif.

Secara keseluruhan, ketiga pendapat ini menggambarkan skena sebagai sebuah fenomena sosial yang kompleks, di mana berbagai faktor, seperti orisinalitas, independensi, dan pengaruh media sosial, memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan dinamika kelompok tersebut. Anggi dan Cleo sepakat bahwa skena adalah ruang unik yang menolak komersialisasi dan menekankan ekspresi diri, sementara Dany memperingatkan bahwa makna skena bisa bergeser seiring perubahan sosial yang lebih luas. Ketiga perspektif ini menggarisbawahi bahwa meskipun skena tetap menjadi tempat bagi ekspresi individualitas dan kebebasan, ia juga rentan terhadap perubahan yang dibawa oleh dinamika sosial dan teknologi. Pandangan-pandangan ini menunjukkan bahwa skena bukanlah entitas statis, tetapi terus berkembang, mencerminkan dan merespons perubahan dalam masyarakat yang lebih luas.

3.2. Skena dan Fashion

Tren fashion skena di kalangan mahasiswa sering kali mencerminkan perpaduan antara ekspresi individualitas dan afiliasi dengan subkultur tertentu. Dalam konteks mahasiswa, tren ini biasanya berkembang di lingkungan yang lebih bebas dan kreatif, di mana mahasiswa merasa lebih leluasa untuk bereksperimen dengan penampilan mereka tanpa terlalu terikat oleh norma-norma sosial yang ketat. Temuan mengungkapkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam tren "skena" cenderung menunjukkan pola perilaku dan preferensi yang sejalan dengan gaya hidup alternatif. Mereka biasanya mengadopsi gaya berpakaian yang unik dan tidak lazim, memiliki minat yang mendalam pada musik, seni, dan budaya populer alternatif, serta terlibat dalam aktivitas rekreasi yang tidak umum. Hal ini seperti yang disampaikan oleh responden 1, Cleo yaitu :

“Sebenarnya gaya berpakaian itu ada trendnya masing-masing ya, misalkan skena yang sekarang lagi rame di kalangan mahasiswa. Aku sendiri melihat orang dengan gaya “skena” itu keren jadi aku pengen kelihatan keren aja si” (Responden 1, Cleo, Wawancara, Juni 2024)

Cleo memberikan pandangan yang menarik tentang bagaimana tren fashion dalam skena saat ini menjadi fenomena yang signifikan di kalangan mahasiswa. Ia mengamati bahwa gaya berpakaian yang dikaitkan dengan skena tidak hanya diakui di dalam lingkup komunitas tersebut, tetapi juga telah menjadi simbol gaya yang "keren" dan diadopsi oleh banyak mahasiswa. Cleo secara pribadi mengakui bahwa daya tarik utama dari gaya "skena" ini adalah bagaimana penampilan tersebut mencerminkan citra keren yang diidamkan. Dalam hal ini, fashion skena bukan hanya berfungsi sebagai tanda afiliasi dengan subkultur tertentu, tetapi juga sebagai alat untuk membangun dan mengekspresikan identitas diri yang lebih luas di mata orang lain (Epafra et al., n.d.).

Pendapat Cleo juga menunjukkan bahwa adopsi gaya skena oleh mahasiswa bisa dilihat sebagai bagian dari dinamika sosial yang lebih besar, di mana mode dan identitas saling berinteraksi. Ketika Cleo mengatakan bahwa ia ingin "kelihatan keren," ini mengisyaratkan bahwa motivasi untuk mengikuti tren skena tidak hanya didorong oleh minat terhadap nilai-nilai atau estetika skena itu sendiri, tetapi juga

oleh keinginan untuk diakui dan dihargai oleh lingkungan sosialnya. Dengan kata lain, Cleo mencerminkan bagaimana fashion skena telah bertransformasi menjadi sesuatu yang lebih dari sekadar simbol budaya subkultur; ia telah menjadi elemen penting dalam membangun citra pribadi yang diterima secara sosial.

Lebih jauh lagi, pernyataan Cleo dapat dilihat dalam konteks yang lebih luas, di mana tren fashion skena sering kali menyebar melampaui lingkup komunitas aslinya dan memengaruhi mode di arus utama, khususnya di kalangan anak muda dan mahasiswa. Pengaruh ini menunjukkan bahwa fashion skena telah mencapai status tertentu sebagai ikon gaya yang diadopsi oleh mereka yang mungkin tidak sepenuhnya terlibat dalam skena itu sendiri (Nibras, n.d.), tetapi tetap tertarik untuk mengekspresikan diri melalui elemen visual yang diidentifikasi dengan skena. Hal ini juga mencerminkan peran penting media sosial dan interaksi antaranggota masyarakat dalam menyebarkan dan memperkuat tren ini (Setiadarma et al., 2024), di mana penampilan fisik dan gaya berpakaian menjadi cara utama bagi individu seperti Cleo untuk berkomunikasi dan membangun identitas sosial mereka di mata orang lain. Adapun penuturan dari Responden 2 :

“Pola fesyen atau gaya berpakaian skena itu menurutku lebih pada fungsionalnya si, soalnya aku kan pernah terlibat dalam lingkungan anak-anak skate sama musik ya orang bilang si skena skate sama skena musik. Jadi kalo di skena skate itu orang berpakaian dengan baju oversize, celana gombong itu sebenarnya biar main skatonya nyaman karena kalo pake baju sama celana yang sempit jadinya ga nyaman selain itu si aku liat orang-orang pake brand yang berbau skena misal sepatu salomon, new balance, dr martens itu keren sii kalo orang bilang kalcer banget.” (Responden 2, Dany, Wawancara Juni 2024).

Dany mengungkapkan bahwa gaya berpakaian dalam skena, khususnya di kalangan skater dan komunitas musik, lebih berfokus pada aspek fungsional daripada sekadar estetika. Dalam pengamatannya, penggunaan pakaian *oversize* dan celana gombong di skena skate memiliki tujuan praktis, yaitu memberikan kenyamanan saat bermain skateboard. Pakaian yang longgar dianggap lebih mendukung aktivitas fisik yang intens seperti skating, dibandingkan dengan pakaian yang ketat dan bisa menghambat gerakan. Selain aspek fungsional, Dany juga menyebutkan bahwa ada elemen identitas dan simbolisme yang terkait dengan merek-merek tertentu yang populer di kalangan skena, seperti *Salomon*, *New Balance*, dan *Dr. Martens*. Mengenakan brand-brand ini bukan hanya soal mengikuti tren, tetapi juga cara untuk mengekspresikan afiliasi dengan budaya skena dan menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai yang dianut oleh komunitas tersebut. Istilah "*kalcer*" yang disebut Dany merujuk pada pemahaman mendalam terhadap budaya atau subkultur tertentu, yang dalam hal ini, diwujudkan melalui pemilihan merek fashion yang memiliki makna khusus dalam skena.

Pendapat Dany mencerminkan bagaimana fashion dalam skena skate dan musik tidak hanya berfungsi sebagai penanda identitas visual tetapi juga sebagai alat untuk mendukung aktivitas dan mengekspresikan keterkaitan dengan nilai-nilai dan estetika komunitas tersebut.

Penuturan lain dari responden 3, Anggi yaitu :

“Tren fashion skena menurutku itu sebuah bentuk ekspresi aja si, misalkan seseorang suka musik punk dan dia punya gaya pakaian yang mirip sama punk berarti dia itu pengen berekspresi aja gitu.” (Responden 3, Anggi, wawancara, Juni 2024)

Pendapat Anggi menggambarkan bagaimana fashion dalam skena tidak sekadar sebagai sebuah tren yang diikuti secara pasif, tetapi lebih sebagai medium yang kuat untuk mengekspresikan diri dan identitas pribadi (Mulyana, 2022). Bagi Anggi, pilihan gaya berpakaian yang sesuai dengan genre musik atau subkultur tertentu, seperti punk, mencerminkan sesuatu yang jauh lebih mendalam daripada sekadar mengikuti arus mode yang sedang populer. Ini adalah cara bagi seseorang untuk memperlihatkan kepada dunia siapa mereka sebenarnya, serta menunjukkan minat, nilai-nilai, dan kepercayaan yang mereka anut. Dalam konteks ini, fashion menjadi sarana komunikasi yang tidak verbal, di mana seseorang dapat mengekspresikan diri mereka tanpa harus berbicara (Nurapriyanti & Hartono, 2023). Ketika seseorang

memilih untuk mengenakan pakaian yang terinspirasi dari subkultur punk, misalnya, mereka mungkin sedang menunjukkan kecintaan mereka pada musik punk, gaya hidup anti-mainstream, atau semangat pemberontakan terhadap norma-norma yang ada. Setiap elemen dalam gaya berpakaian mereka mulai dari jaket kulit, sepatu boots, hingga aksesoris seperti pin dan rantai bukan hanya sekadar estetika, tetapi juga membawa makna simbolis yang berkaitan dengan identitas dan pandangan hidup mereka.

Anggi juga menekankan bahwa fashion skena memungkinkan seseorang untuk merasa terhubung dengan komunitas yang memiliki kesamaan minat dan nilai. Dengan mengenakan gaya yang serupa dengan subkultur yang mereka sukai, individu tidak hanya mengekspresikan identitas pribadi mereka, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dengan kelompok tersebut (Sugiharto & Agustina, 2024). Ini menciptakan ikatan sosial yang kuat di antara mereka yang memiliki pandangan dan selera yang serupa.

Ketiga pendapat ini mengungkapkan perspektif yang berbeda mengenai gaya berpakaian dalam skena, menunjukkan bagaimana fashion tidak hanya berfungsi sebagai sarana penampilan tetapi juga sebagai bentuk ekspresi dan identitas. Dany, misalnya, mengaitkan fashion skena dengan fungsionalitas, terutama dalam konteks aktivitas fisik seperti skateboarding. Bagi Dany, pilihan untuk memakai baju oversize dan celana gombong lebih didorong oleh kebutuhan praktis pakaian yang longgar memungkinkan kebebasan bergerak yang lebih besar, sehingga lebih nyaman untuk digunakan saat bermain skateboard. Namun, Dany juga mengakui bahwa merek-merek tertentu seperti Salomon, New Balance, dan Dr. Martens yang populer di kalangan skena tidak hanya dipilih karena alasan kenyamanan, tetapi juga karena merek-merek ini memiliki nilai estetika yang kuat dan secara visual mencerminkan identitas budaya skena. Ini menunjukkan bahwa bagi Dany, fashion skena bukan hanya soal kenyamanan, tetapi juga soal keselarasan dengan budaya dan subkultur yang dia ikuti.

Cleo, di sisi lain, memberikan pandangan yang lebih estetis dan berbasis tren. Dia melihat fashion skena sebagai sesuatu yang menarik terutama karena membuat seseorang terlihat keren. Dalam pandangannya, tren fashion selalu berubah dan mengikuti arus yang populer di kalangan tertentu dalam hal ini, di kalangan mahasiswa. Cleo mengakui bahwa dia tertarik untuk mengikuti gaya berpakaian skena bukan karena fungsionalitasnya atau karena ia merasa terhubung secara mendalam dengan subkultur tersebut, tetapi lebih karena dorongan untuk menyesuaikan diri dengan tren yang sedang berkembang dan keinginan untuk tampil keren di mata orang lain. Bagi Cleo, fashion adalah alat untuk mencapai penampilan yang diinginkan, sebuah cara untuk menonjolkan dirinya di tengah lingkungan sosialnya.

Berbeda dari Dany dan Cleo, Anggi melihat fashion skena sebagai bentuk ekspresi diri yang lebih personal. Bagi Anggi, ketika seseorang memilih untuk berpakaian sesuai dengan gaya tertentu yang terkait dengan subkultur, seperti punk, hal itu mencerminkan keinginan mereka untuk menunjukkan siapa mereka sebenarnya dan apa yang mereka sukai. Anggi menekankan bahwa tren fashion dalam skena adalah cara bagi individu untuk mengekspresikan identitas mereka, bahkan jika gaya tersebut tidak selalu mengikuti arus utama atau dianggap populer di masyarakat luas. Dengan demikian, fashion bagi Anggi adalah lebih dari sekadar mengikuti tren atau memastikan kenyamanan fisik; ini adalah medium untuk mengekspresikan kepribadian dan preferensi musik atau budaya seseorang.

Secara keseluruhan, ketiga pandangan ini menggambarkan berbagai motivasi yang mendasari adopsi gaya berpakaian skena. Dany melihatnya sebagai perpaduan antara kenyamanan dan identitas budaya, yang penting dalam aktivitas fisik yang dilakukannya. Cleo, sebaliknya, lebih menekankan aspek estetika dan popularitas, menggunakan fashion sebagai alat untuk menyesuaikan diri dengan tren sosial dan meningkatkan penampilannya. Anggi menekankan pentingnya ekspresi diri dan identitas pribadi, memandang fashion sebagai cara untuk mengekspresikan siapa dirinya dan apa yang dia sukai. Ketiga perspektif ini mencerminkan bagaimana fashion dalam skena bisa bermakna berbeda bagi setiap individu, tergantung pada bagaimana mereka memprioritaskan kenyamanan, estetika, atau ekspresi diri.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini mencerminkan dinamika yang kompleks mengenai fenomena "skena" di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Jenderal Soedirman. Melalui kajian mendalam, penelitian ini mengungkap bahwa "skena" pada awalnya dipahami sebagai sebuah subkultur yang terdiri dari kelompok individu dengan minat dan tujuan yang

sama, yang umumnya berbeda dari arus utama. Kelompok-kelompok ini sering kali terkait dengan ekspresi budaya tertentu seperti musik, mode, dan olahraga, yang kemudian membentuk identitas kolektif yang khas di kalangan anggotanya. Dalam konteks ini, "skena" tidak hanya dilihat sebagai tren fashion atau gaya hidup semata, tetapi juga sebagai sebuah komunitas dengan nilai-nilai yang dipegang bersama, termasuk prinsip-prinsip Do-It-Yourself (DIY) yang menekankan pada kemandirian dan kreativitas dalam mengadakan acara dan kegiatan tanpa tujuan komersial.

Namun, seiring dengan perkembangan waktu dan pengaruh kuat dari media sosial, terjadi pergeseran yang signifikan dalam pemahaman dan penghayatan konsep "skena" di kalangan mahasiswa. Pengaruh media sosial telah mengubah cara pandang dan orientasi para anggotanya, dari yang sebelumnya berfokus pada interaksi sosial mendalam dan solidaritas komunitas, menjadi lebih berorientasi pada aspek visual dan estetika semata. "Skena" yang dulunya merupakan simbol perlawanan terhadap arus utama dan ruang bagi ekspresi individual serta kolektif, kini lebih sering dipersepsikan sebagai bagian dari tren fashion yang menitikberatkan pada tampilan luar. Ini mengindikasikan bahwa identitas "skena" telah mengalami dekonstruksi, di mana nilai-nilai autentik yang dulu diusung mulai memudar, digantikan oleh citra-citra yang didorong oleh popularitas di media sosial.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perubahan persepsi ini memunculkan krisis identitas dalam komunitas "skena" di kalangan mahasiswa FISIP UNSOED. Mereka yang sebelumnya merasa terhubung dengan nilai-nilai dan tujuan bersama dalam "skena" kini menghadapi tantangan dalam mempertahankan makna autentik dari komunitas tersebut. Krisis ini terlihat dalam pergeseran dari sebuah komunitas yang berpusat pada interaksi sosial dan ekspresi budaya yang mendalam, menjadi lebih pada bagaimana individu menampilkan diri mereka di depan publik, khususnya di platform digital. Akibatnya, "skena" yang dahulu memiliki makna yang kaya dan penuh dengan simbol-simbol perlawanan kini kerap kali dipandang sebagai tren yang dangkal dan komodifikasi dari identitas subkultur.

Kesimpulan ini menggarisbawahi bahwa meskipun "skena" masih berfungsi sebagai wadah ekspresi budaya dan identitas bagi mahasiswa FISIP, maknanya telah berevolusi seiring waktu. Evolusi ini menandakan adanya pergeseran nilai-nilai dari yang bersifat kolektif dan komunal menjadi lebih individualistik dan visual. Oleh karena itu, "skena" di era digital menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan relevansinya sebagai ruang untuk ekspresi budaya yang otentik di tengah arus perubahan sosial dan teknologi yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 974–980.
- Adnan, G., Murdani, T., & Zaenab, C. (2021). *Resistensi Local Wisdom Aceh dan Lombok dalam Menghadapi Westernisasi 4.0*.
- Aini, H. N. C., Luvianasari, M. T., Landicho, M. J., & Saputri, S. D. (2024). Analisis Tren Lifestyle "Skena" Dalam Kerangka Sosial Budaya Pada Era Modern. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 202–216.
- Akbar, N. F., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Sosial dan Pengaruh Media Sosial Tentang Peran Instagram dalam Membentuk Identitas Diri Remaja. *Simpati: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 98–112.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Almas, M. C., Merang, O. S., Payunglangi, A. S., & Jeansen, E. (2022). Kritik Sosial dalam Musik. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 4(2), 76–84.
- Ayuna, N. E. (2023). Peran komunikasi dalam proses akulturasi sistem sosial lokal. *Technomedia*

- Journal*, 8(1 Juni), 35–51.
- Azzam, S. A., & Meiji, N. H. P. (2023). Telaah Moshing sebagai Bentuk Ekspresi Pemuda pada Komunitas Musik Hardcore di Malang Raya. *Jurnal Studi Pemuda*, 12(1), 33–49.
- Bennett, A. (2023). Youth, Music, and DIY Careers. *Sage Journal*.
- Cahyadi, N., S ST, M. M., Ani Mekaniwati, S. E., Djajasinga, I. N. D., Hidayati, H., SE I, M. M., Munarsih, E., Nurcholifah, I., & S EI, M. M. (2023). *Perilaku Dalam Organisasi*. CV Rey Media Grafika.
- Epafras, L. C., Suleeman, E., & Yasmine, D. I. (n.d.). *Dinamika Aktivisme Digital Kaum Muda Indonesia dalam Wacana Kebebasan Beragama atau Berkeyakinan (KBB)*.
- Fatrida, N. D., Elviani, M. K. Y., & Keb, A. M. (2022). *Asuhan Keperawatan Keluarga Dan Komunitas: Upaya Pencegahan Kanker Payudara Anak Usia Remaja*. Penerbit Adab.
- Fiqih Rahmawati. (2023). Apa Arti Kata Skena yang Ramai di Medsos? Ternyata Akronim 3 Kata Ini No Title. <https://www.kompas.tv/lifestyle/423925/apa-arti-kata-skena-yang-ramai-di-medsos-ternyata-akronim-3->
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Guerra, P. (2023). Raw Power: Punk, DIY and Underground Cultures as Spaces of Resistance in Contemporary Portugal. *Sage Journal*.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Gusmanto, R., CUFARA, D. P., & Ihsan, R. (2021). Kekitaan: Komposisi Musik Yang Mengungkap Identitas Budaya Kabupaten Pasaman Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 18–34.
- Halimah Nur Churil Aini, Meydina Tri Luvianasari, Maris Jennet Landicho, & Selvia Deva Saputri. (2024). Analisis Tren Lifestyle “Skena” Dalam Kerangka Sosial Budaya Pada Era Modern. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 202–216. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i2.3118>
- Handayani, N. L. P., & Soeparan, P. F. (2022). Ekonomi Kreatif Sebagai Pendorong Pemulihan Ekonomi Pada Masa New Normal di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Mahasiswa: Jurnal Ilmiah Penalaran Dan Penelitian Mahasiswa*, 4(2), 39–50.
- Hayat, H., & Hadiansyah, F. (2023). Youth Culture pada Novel Antariksa Karya Tresia. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 251–268.
- Helen. (2023, 04 10). *Apa Arti dari Skena, Kata yang Viral di Sosial Media*. Retrieved from Prambors FM: <https://www.pramborsfm.com/music/apa-arti-dari-kata-skena-kata-yang-viral-di-sosial-media/all>
- Irwansyah, R. P. (2021). Peningkatan Awareness Skena Musik Independen Indonesia. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*, 966.
- Iskandar, T. (2021). *Pola Komunikasi Komunitas Musik Loudbreed Dalam Mengakomodasi Tour Band Kolektif Di Kota Bandung*. Universitas Komputer Indonesia.
- Jones, E. (2023). DIY and Popular Music: Mapping an Ambivalent Relationship across Three Historical Case Studies. *Sage Journal*.
- Lesmana, H. S. J., SH, M. H., & Inas Sofia Latif, S. H. (2023). *Pengantar Sosiologi: Interaksi Individu Dengan Individu, Individu Dengan Kelompok, Kelompok Dengan Kelompok*. Berkah Aksara Cipta Karya.
- Lestari, N. D. (2019). Proses Produksi Dalam Industri Musik Independen Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi BSI*, 161.
- Ma'ruf, S. (2021). *Strategi Branding Band Indie Sudut Pelangi Dikalangan Mahasiswa Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.

- Maharani, C., Juliansyah, V., & Purnama, D. T. (2024). Fenomena Korean Wave dan Fanatisme Penggemar Dalam Bermedia Sosial Studi Kelompok Fandom di Kota Pontianak: Fenomena Korean Wave dan Fanatisme Penggemar Dalam Bermedia Sosial Studi Kelompok Fandom di Kota Pontianak. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 10(1), 18–42.
- Manurung, J., & Anom, E. (2023). Strategi Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Sekolah Musik Di Dotodo Music Edutainment. *Technomedia Journal*, 8(2 Oktober), 248–260.
- Meifilina, A. (2022). Pelatihan Personal Branding Dalam Membangun Citra Diri. *Science Contribution to Society Journal*, 2(1), 32–48.
- Meilinda, N., Giovanni, C., Triana, N., & Lutfina, S. (2021). Resistensi Musisi Independen terhadap Komodifikasi dan Industrialisasi Musik di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 77–88.
- MM, L., & Palupi, Y. (2022). Ilmu Sosial Dasar. *BUKU Karya Dosen IKIP PGRI Wates*, 1(1).
- Muhamad, F. I., & Rachman, A. (2024). Perancangan Video Klip Animasi Band Nightfall Dengan Pesan Anti Pembajakan Musik Digital. *Jurnal Desain*, 11(2), 319–334.
- Mulyana, A. (2022). *Gaya Hidup Metroseksual: Perspektif Komunikatif*. Bumi Aksara.
- Najla, A. N. (2020). DAMPAK MENDENGARKAN MUSIK TERHADAP KONDISI PSIKOLOGIS REMAJA. *Jurnal Edukasi*, 6.
- Nibras, N. A. A. (n.d.). *Penggunaan Bahasa Campuran (Indonesia-Korea) Sebagai Modal Sosial Pada Penggemar K-Pop Di Jakarta*. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas
- Nurapriyanti, T., & Hartono, F. C. (2023). Pemaknaan Fashion Thrift sebagai Komunikasi: Studi Kasus Pelanggan Toko Seventysix. Store Tangerang. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 112–128.
- Nurfitriya, A. (2020). *Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Pembelian Konsumtif Untuk Produk Fashion pada Mahasiswa Jurusan IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Oliveira, A. (2023). DIY or die? A typology of DIY careers in the Portuguese independent music scenes. *Sage Journal*.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisyia, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Penarik, N. H. A. B. (2021). *Analisis Framing Identitas Diri Penganut Cross-dresser Dan Cross-hijaber Ditinjau Dari Media Online*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Pramesti, D. K. W. (2021). *Fanatisme Dan Eksistensi Fans Afgan*.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. Bumi Aksara.
- Ramadhani, D. E., & Rosa, D. V. (2023). Fashion Skena: Kontestasi Tampilan Kaum Muda di Coffee Shop Jember. *Jurnal Studi Pemuda*, 12(1), 66–81.
- Ramdan, R. D. M. (n.d.). *Konsumsi Kelas Seni Di Ganara Art Jakarta Sebagai Rekreasi Anak Muda*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif
- REZA, K. S. (2023). *Fashion Sebagai Komunikasi Artifaktual Dalam Pembentukan Identitas Diri Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Lampung*.
- Rizki, A. V., Brahmasta, N. S., Fergiansyah, R., & Satvikadewi, A. A. I. P. (2024). Skena Musik Independen Indonesia Analisis Wacana Kritis Van Dijk Pada Komentar Video Clip Lagu “Runtuh”–Feby Putri Ft Fiersa Besari. *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(3), 220–227.
- Rizkidarajat, W. Rahmadona, A, E. Geminove, M, J.(2024). Kolektif Pemuda dan Placemaking: Penciptaan Ruang Alternatif oleh Heartcorner Collective, Purwokerto. *Jurnal Penelitian Inovatif*.
- Sarfilianty Anggiani, M. M. (2021). *Keterampilan Interpersonal: Pengembangan Pribadi Berintegritas dan Kerja Sama Menyenangkan*. Prenada Media.

- Septian, W. T., & Hendrastomo, G. (2020). Musik Indie Sebagai Identitas Anak Muda di Yogyakarta. *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 9(1).
- Setiadarma, A., Abdullah, A. Z., Sadjijo, P., & Firmansyah, D. (2024). Tinjauan Literatur Transformasi Sosial dalam Era Virtual. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 232–244.
- Siregar, D., & Gulo, Y. (2020). Eksistensi Parmalim Mempertahankan Adat dan Budaya Batak Toba di Era Modern The existence of Parmalim Defends Toba Batak Customs and Culture in the Modern Era. *Anthropos*, 6(1), 41–51.
- Sugiharto, Y. E., & Agustina, M. T. (2024). Gaya Hidup Clubbers pada Usia Emerging Adulthood. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 151–166.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya Dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
- Sutopo, O. R. (2020). Melampaui Subkultur/Post-Subkultur: Musisi sebagai Jalan Hidup Kaum Muda. *Jurnal Studi Pemuda*.
- Sutopo, O. R., & Lukisworo, A. A. (2023). Praktik Pertunjukan Musik Mandiri dalam Skena Metal Ekstrem. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 24(2), 97–111.
- Tamara, T., & Djie, J. A. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Program Studi Musik terhadap Pembelajaran Blended Learning pada kelas Instrumen Piano Klasik, Universitas Pelita Harapan [The Analysis of Music Students' Satisfaction Level Towards Blended Learning in Classical Piano In. *Jurnal SENI MUSIK*, 14(1), 9–23.
- Wahid, M. R. A. (2024). *Pengaruh Brand Image, Product Knowledge Dan Lifestyle Terhadap Minat Beli Kelompok Skena (Studi Kasus Pengguna New Balance Di Yogyakarta)*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wibawanti Ratna Amina, N. (2022). *Membangun Komunitas Dalam Pengembangan Masyarakat*. PT. Gaptek Media Pustaka.
- Yusnan, M. (2022). *Nilai Pendidikan: Intertekstualitas Dalam Cerita Rakyat Buton*. Rena Cipta Mandiri.
- Zamroni, M. (2022). *Filsafat Komunikasi: Pengantar Ontologis, Epistemologis, dan Aksiologis*. IRCiSoD.