

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Tentang Penelitian Sebelumnya**

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Iksan (1996) menyatakan bahwa tinjauan pustaka harus mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian : teori, konsep-konsep, analisa, kesimpulan, kelemahan dan keunggulan pendekatan yang dilakukan orang lain. Peneliti harus belajar dari peneliti lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. (Masyhuri dan Zainuddin, 2008:100).

Adapun penelitian sebelumnya dipakai sebagai acuan dan referensi penulis dan memudahkan penulis dalam membuat penelitian ini. Penulis telah menganalisis empat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini, mencakup tentang *Happen Skateboarding Magazine* dan komunitas.

Penelitian tentang majalah *Happen Skateboarding Magazine* pernah dilakukan oleh Riana Silviana, mahasiswi Manajemen Informatika Universitas komputer Indonesia pada tahun 2009. Ia menganalisis tentang Sistem Informasi Pengiriman Majalah pada

*Happen Skateboarding Magazine*. Masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini, menyangkut kekurangan dan kelemahan dari sistem pengiriman Majalah yang sedang berjalan pada *Happen Skateboarding Magazine*. Hasil penelitian, ia menjelaskan bahwa penggunaan komputer secara maksimal dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat. Seperti adanya Komputerisasi Sistem Pengiriman Majalah Pada *Happen Skateboarding Magazine* dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan persediaan majalah juga dapat meminimalkan terjadinya selisih jumlah majalah. Selain itu mampu menghasilkan informasi atau keluaran yang lebih tepat dan akurat guna membantu kelancaran tugas sehari-hari. Bersumber dari penelitian inilah penulis mendapat informasi dan data bahwa *Happen Skateboarding Magazine* merupakan satu-satunya majalah komunitas *skateboard* yang diberikan secara gratis (*free*) dan didistribusikan kepada semua komunitas *skateboard* di Indonesia.

Selain itu penelitian tentang komunitas *grafitti* pernah dibuat oleh Radhia Amini, mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Lampung pada tahun 2011. Dalam penelitiannya, Radhia menganalisis tentang gaya hidup komunitas *grafitti* yaitu Lampung Street Art (LSA). Komunitas ini memiliki cara, pandangan dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya. Begitu juga dengan gaya hidup masing-masing individu yang tergabung dan membentuk suatu kesamaan dalam komunitas tersebut. Gaya hidup yang difokuskan dalam penelitian ini terdiri dari cara berpenampilan (gaya berpakaian, gaya rambut dan aksesoris), penggunaan

*tagging*/nama populer *graffiti* dan penggunaan istilah-istilah berkomunikasi dalam komunitas LSA. Dalam hasil penelitian ia menjelaskan, cara berpenampilan (cara berpakaian, gaya rambut dan aksesoris) komunitas *graffiti* Pada saat *writing* kaos komunitas (LSA) dan *tagging* yang disablon sendiri dengan celana *jeans* panjang dan sepatu *sneakers*. Aksesoris seperti masker *painting*, *slayer*, *glove* agar *safety* saat *writing*. Selain itu, penampilan sehari-hari komunitas *graffiti* sama saja dengan anak muda yang mengikuti perkembangan zaman seperti : kaos, kemeja, *junper*, jaket dengan celana *jeans* panjang dan pendek serta sepatu *sneakers*. Dan aksesoris seperti gelang-gelangan ditangan juga jam tangan serta gaya rambut yang dominan cepak. Penggunaan *tagging*/nama populer, setiap *tagging* memiliki makna tersendiri dari tiap pemiliknya serta ciri khas yang terlihat dari bentuk, warna yang kontras dan dominan hitam maupun *font* secara manual. penggunaan istilah-istilah berkomunikasi dalam komunitas LSA, selain istilah-istilah mengenai *graffiti* yang juga diketahui komunitas *graffiti* lain, ada juga istilah dalam sehari-hari yang hanya diketahui LSA dan belum tentu diketahui oleh komunitas *graffiti* lain maupun orang lain.

Selain penelitian tentang gaya hidup komunitas *graffiti*, penelitian tentang komunitas *graffiti* Lampung Street Art (LSA) juga dibuat oleh Ryan Lebarando mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung tahun 2011. Ia meneliti tentang makna simbolik pada *graffiti*, yang terdiri dari makna (konotasi dan denotasi) yang terkandung dalam bentuk (*font* dan karakter), makna (konotasi dan denotasi) yang terkandung dalam warna pada *graffiti* karya *writers* Lampung Street Art, dan bagaimana *writers* LSA membangun sebuah makna (konotasi dan denotasi) dengan simbol-simbol dalam

karyanya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa secara keseluruhan *writers* LSA dalam membentuk makna konotasi, banyak didasarkan pada pengalaman psikologisnya, hingga pada saat mereka membentuk simbol-simbol seperti *font*, karakter dan warna dengan kandungan nilai psikologis dari pengalaman mereka, yang coba mereka tuangkan. Sedangkan pembentukan makna denotasi yang dilakukan *writers* LSA adalah sebuah pemenuhan simbol-simbol tersebut sesuai dengan fungsinya, yaitu memenuhi rujukan yang diwakilinya, yang sebenarnya merupakan konsep umum yang menimbulkan pengertian yang sama yang dimiliki orang lain pada umumnya.

Penelitian lain mengenai komunitas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Rianda Hardiansyah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung pada tahun 2008 mengenai komunitas punk di Bandar Lampung. Ia meneliti tentang identitas punk yaitu ideologi punk yang terbentuk berdasarkan praktik dari ideologi yang terealisasi dalam wacana kebudayaan *punkers* di Bandar Lampung dan kebudayaan *punkers* Bandar Lampung sebagai realitas dari ideologi punk. Hasil penelitian ini menjabarkan bahwa Ideologi yang dilihat sebagai pandangan hidup oleh *punkers* di Bandar Lampung adalah etika *Do It Yourself*. Etika *Do It Yourself* lahir dari kebudayaan punk untuk menghadapi kebudayaan dominan yang telah terkooptasi oleh kapitalis. Di Bandar Lampung, Etika *Do It Yourself* memiliki sifat yang berubah-ubah (*arbitrary*) secara historis (*historically*). Perubahan tersebut terjadi karena belum kokohnya kebudayaan *punkers* yang terbentuk di Bandar Lampung. Kebelumkokohan ini, menghasilkan kebudayaan *punkers* di Bandar Lampung terbagi menjadi dua yaitu kebudayaan bawaan dan kebudayaan identitas. Selain itu,

kebudayaan bawaan adalah istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk merujuk kepada kebudayaan *punkers* di Bandar Lampung yang mengadopsi secara mentah kebudayaan *punkers* global, dimana kebudayaan *punkers* global menghasilkan ideologi berupa etika *Do It Yourself*. Sedangkan, kebudayaan identitas adalah istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk menjelaskan kebudayaan yang dilakukan oleh *punkers* di Bandar Lampung yang berbeda dengan kebudayaan *punkers* global dan menjadi ciri identitas *punkers* di Bandar Lampung.

Dari keempat penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa komunitas merupakan suatu fenomena sosial yang menarik untuk diteliti. Banyak hal menarik yang dapat diteliti dalam komunitas seperti gaya hidup komunitas, dimana gaya hidup suatu komunitas memiliki ciri sehingga terbentuk identitas komunitas tersebut. gaya hidup dapat dilihat dari barang-barang yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari yang biasanya bersifat modis, cara berperilaku sampai bahasa yang digunakan tidak untuk tujuan berkomunikasi semata melainkan untuk identitas diri. Gaya hidup suatu komunitas bisa dipengaruhi dan terbentuk karena interaksi antar komunitas tersebut, sehingga individu yang berada dalam komunitas dapat menciptakan suatu gaya hidupnya karena interaksi yang terjadi di dalam komunitasnya.

Berikut tabel matrik penelitian terdahulu berkaitan dengan *Happen Skateboarding Magazine* dan komunitas :