

Praktik Jurnalistik pada Media Alternatif tentang Musik (Studi Deskriptif pada Media Alternatif Highvolta Media di Kota Bandung)

Rizky Kurniawan¹, Reni Nuraeni²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, rzkykikur@student.telkomuniversity.ac.id¹

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, reninuraeni@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Saat ini dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi masyarakat mendapat kemudahan untuk membangun laman-laman yang dapat berfungsi sebagai ruang publik yang bebas dari dominasi, laman-laman tersebut salah satunya disebut sebagai media alternatif khususnya di Indonesia. Highvolta adalah sebuah kolektif seni berbasis media yang berdomisili di Bandung yang membahas tentang persoalan visual dan musik secara umum melalui radar fitur dan opini, dengan pengembangan topik dari berbagai sudut pandang. Basis mediana yaitu kanal digital berbentuk *website* sebagai penunjang utama dalam berjejaring serta eksistensi. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif terhadap subjek yaitu media alternatif Highvolta dengan tujuan agar dapat memahami bagaimana proses pencarian, produksi, serta distribusi konten di dalam sebuah media alternatif yang berada dalam cakupan pemberitaan musik. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengelolaan media alternatif Highvolta dari aspek konten, produksi, dan distribusi memiliki perbedaan dengan media arus utama karena keunikannya. Pada aspek konten Highvolta menyediakan informasi atau konten yang berbasis opini-opini yang didukung oleh berbagai macam referensi yang telah ada. Aspek produksi Highvolta memiliki tiga tahapan diantaranya adalah keredaksian, visualisasi, dan implementasinya dalam hal IT. Aspek yang terakhir ialah aspek distribusi. Dalam mendistribusikan kontennya, Highvolta menggunakan *website*, media sosial, dan berkolaborasi dengan komunitas.

Kata kunci: Media alternatif, konten, produksi, distribusi, visual, dan musik.

Abstract

Currently with the development of technology and information, people get the convenience to build pages that can function as public spaces that are free from dominance, these pages are one of them referred to as alternative media, especially in Indonesia. Highvolta is a media-based art collective domiciled in Bandung that discusses visual and musical issues in general through a radar of features and opinions, with the development of topics from various points of view. The media base is a digital channel in the form of a website as the main support in networking and existence. Researchers use qualitative research methods with a descriptive study approach to the subject of Highvolta's alternative program with the aim of being able to understand how the process of finding, producing, and distributing content in an alternative media that is within the scope of music news. The results stated that Highvolta's alternative media management from the aspects of content, production, and distribution has differences with mainstream media because of its uniqueness. In the aspect of Highvolta content provides information or content based on opinions that are supported by various references that already exist. Highvolta production aspects have three stages including efficiency, visualization, and implementation in terms of IT. The last aspect is the distribution aspect. In distributing its content, Highvolta uses websites, social media, and collaborates with the community.

Key word: Alternative media, content, production, visual, and music.

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, memberikan dampak pada berbagai ranah bisnis di Indonesia. Salah satunya adalah bisnis media konvensional yang mulai beralih ke media daring serta menghentikan produksinya dalam bentuk cetak. Di Indonesia, masyarakat mendapat kemudahan untuk membangun laman-laman yang dapat berfungsi sebagai ruang publik yang bebas dari dominasi, laman-laman tersebut salah satunya disebut sebagai media alternatif (Baso, 2018:20). Majalah daring (webzine/web magazine) merupakan media alternatif yang menjadi tantangan baru bagi media pemberitaan musik di Indonesia. Karena dengan adanya berbagai halaman situs gratis maupun berbayar di internet semua orang dapat menulis opini maupun pembahasan soal musik, tak terkecuali para jurnalis non profesional yang

kemudian menjadi penerus baru dalam ranah ini. Secara umum media musik seperti ini hanya berlandaskan kegemaran yang serupa antar para anggotanya, dan dikelola dengan cara yang lebih bebas ketimbang media musik arus utama (<https://tirto.id/ujung-perjalanan-rolling-stone-indonesia-cCHX> diakses tanggal 3 September 2020 pada pukul 17.42 WIB).

Highvolta adalah sebuah kolektif seni berbasis media yang berdomisili di Bandung yang membahas tentang persoalan visual dan musik secara umum melalui radar fitur dan opini, dengan pengembangan topik dari berbagai sudut pandang. Basis medianya yaitu kanal digital berbentuk *website* sebagai penunjang utama dalam berjejaring serta eksistensi. Selain *website* sebagai basis jejaring, Highvolta pun memproduksi majalah dan buku sebagai tatanan berkarya dengan media yang lain dengan pembahasan yang lebih terfokus dalam satu topik (<https://highvoltamedia.com/about-us/> diakses tanggal 6 September 2021). Apabila dibandingkan dengan konten dari media alternatif yang lain. Di saat kebanyakan media menulis soal review maupun tanggapan positif terhadap suatu karya atau musisi itu sendiri, Highvolta tidak segan menyertakan kritik serta muatan perlawanan secara tersirat yang dapat dilihat pada rubrik *column*. Rubrik ini mengulas soal musisi-musisi ternama yang juga aktif di dalam sebuah pergerakan skena bawah tanah maupun kelompok-kelompok yang tertindas (<https://highvoltamedia.com/column/> diakses tanggal 24 Mei 2022 pada pukul 16.42 WIB).

Proses pencarian, produksi, dan distribusi di dalam Highvolta menarik untuk diteliti, mengingat media alternatif dijalankan secara kolektif tanpa adanya sponsor atau investor. Pengumpulan informasi yang dilakukan oleh Highvolta dapat menghasilkan informasi yang netral, menajutuhkan, maupun mendukung salah satu pihak. Selain itu, bagaimana proses distribusi informasi tersebut hingga dapat sampai kepada khalayak. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif terhadap subjek yang merupakan Media Alternatif Highvolta dengan tujuan agar dapat memahami bagaimana proses pencarian, produksi, serta distribusi konten di dalam sebuah media alternatif yang berada dalam cakupan pemberitaan musik.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Jurnalisme Musik

Jurnalisme musik merupakan alternatif pandangan terhadap suatu produk musik (Ratnaningtyas, 2021:534). Jurnalisme musik adalah sebuah bentuk dari kritik budaya dan juga sebagai kemampuan sensorik untuk mendengarkan dan menjelaskan pengetahuan soal musik secara subjektif (Williams dalam Resmadi, 2018:39).

B. Media Alternatif

Media alternatif merupakan media yang menginformasikan suatu hal yang di luar dari pemberitaan media arus utama. Dalam kelompok budaya tertentu biasanya beranggapan bahwa media arus utama dinilai membosankan dan juga mengedepankan standar budaya, etika dan unsur-unsur yang ada di masyarakat umum. (Ibrahim, 2006: 236). Kategori media alternatif dari beberapa aspek, yaitu (Resmadi. 2018: 161):

1. Memiliki struktur organisasi yang relatif kecil dan biasanya berupa komunitas.
2. Memiliki konten yang berbeda dengan media mainstream, konten media alternatif biasanya disesuaikan dengan kebutuhan informasi masyarakat sehingga tidak terlalu memperdulikan rating dan keuntungan.
3. Cenderung dikelola secara kolektif dan non-komersial. Biasanya pengurusnya adalah aktivis komunitas yang selalu bersikap kritis terhadap persoalan terkini.

C. Zine/ Fanzine

Zine sebagai bagian integral dari subkultur punk pada akhir tahun 1970-an, berperan penting dalam kemajuan perkembangan publikasi dalam skena bawah tanah yang berhubungan dengan politik pembebasan, aksi massa langsung dan anarkisme seperti yang biasa mereka sisipkan dalam musik-musik punk itu sendiri (Atton, Chris. 2002:67). Pada umumnya zine adalah majalah, buku, maupun bentuk terbitan yang dibuat sendiri dan memiliki nilai utama sebagai bentuk ekspresi diri serta kreativitas, dengan tidak memikirkan pemasukan dari iklan atau promosi. Sehingga semua kalangan dapat membuat maupun membaca zine itu sendiri.

D. New Media

New Media adalah sebuah konsep yang menggambarkan kemampuan media yang memungkinkan untuk mengakses konten kapan saja, di mana saja dengan dukungan perangkat digital, membuat semua orang aktif, interaktif, dan kreatif dalam siaran, baik sebagai penerima maupun sebagai pengguna. bisa lakukan. Pesan umpan balik kemudian membentuk komunitas baru atau melalui konten media (Liliwari, 2015: 284). Selain itu, New Media adalah media yang menggunakan Internet, merupakan media online berbasis teknologi, secara inheren fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat berfungsi secara pribadi dan publik (Mondry, 2008).

E. Konvergensi Media

Konvergensi ialah bergabungnya industri media, telekomunikasi, dan komputer, menjadi satu buah media yang berfungsi untuk berkomunikasi dalam bentuk digital (Burnett dan Marshall, 2003:1). Lawson-Borders (2006:4), menjelaskan secara keseluruhan bahwa konvergensi media merupakan ruang yang

memungkinkan bagi media cetak dan penyiaran secara digital untuk saling bekerjasama, dalam menyebarluaskan konten atau informasi multimedia melalui beberapa perangkat yaitu komputer dan internet. Dengan hanya bermodal perangkat gawai dan internet, masyarakat dengan mudahnya dapat terlibat dalam proses pencarian berita, serta dapat ikut serta juga dalam menayangkan berita tersebut. Bukan itu saja, *smartphone* maupun gawai lainnya yang tersambung ke internet juga memungkinkan seseorang untuk mencari informasi di mana saja tanpa harus bergantung dengan media komersial (Irawan, 2014:818).

F. Musik

Musik merupakan salah satu buah kebudayaan manusia, bersama dengan ilmu pengetahuan, arsitektur, bahasa dan sastra (Banoe 2003:288), musik berasal dari kata *muse*, yang mana ia merupakan salah satu dewa seni dan ilmu pengetahuan dalam mitologi Yunani kuno. Dia juga berpendapat bahwa musik adalah bidang seni yang membahas dan menempatkan suara yang berbeda dalam pola yang dapat dipahami dan dipahami manusia. Dapat disimpulkan bahwa musik berkaitan dengan suara yang mengandung rangkaian melodi, ritme, serta harmoni yang menciptakan hal-hal indah dan dapat dinikmati melalui indera pendengaran. Asal mula musik adalah seni yang lahir dari emosi dan pikiran manusia sebagai bentuk interpretasi ekspresi diri yang diproses oleh suara yang harmonis.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dimana metode ini menyertakan penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan pengamatan seperti pengalaman pribadi, riwayat hidup, wawancara, studi kasus, intropeksi, teks sejarah, pengamatan, interaksional dan visual yang mendemonstrasikan makna dari kebiasaan serta permasalahan dalam kehidupan seseorang maupun sebuah perkumpulan (Denzin&Lincoln, 1994:2). Metode ini dipilih dalam meneliti *Highvolta Media*, karena dinilai tepat dalam menjelaskan proses produksi dan distribusi yang dilakukan oleh berbagai divisi dalam *Highvolta Media*. Pada penelitian kali ini realitas yang terjadi diuraikan melalui pendekatan kualitatif menggunakan penjelasan yang deskriptif berupa kumpulan data yang berasal dari kegiatan observasi, wawancara, studi pustaka serta dokumen-dokumen sebagai penguat (Pujileksono, 2016:35). Data-data tersebut digunakan sebagai rujukan dalam menggambarkan proses produksi konten atau berita dalam *Highvolta media*.

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi, subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan (Arikunto, 2006:145). Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah bagian internal di dalam *Highvolta Media* dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing dalam memproduksi konten maupun berita. Atas dasar tersebut, maka subjek penelitian dalam penelitian ini ialah *website Highvolta*.

Objek penelitian adalah variabel penelitian, yaitu suatu yang merupakan inti dari problematika penelitian (Arikunto, 2006:29). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati berdasarkan tiga faktor tersebut dengan cermat. Oleh karena itu, objek penelitian ini adalah pengelola dari *website Highvolta*.

Unit analisis merupakan sebuah rangkaian penyelidikan subjek penelitian, berdasarkan motif dari sebuah kasus yang melibatkan banyak orang maupun individu (Baharuddin, 2017: 50). Oleh karena itu unit analisis pada penelitian kali ini adalah proses pencarian, produksi, dan distribusi berita atau konten musik di media alternatif *Highvolta*.

Tabel 1. Unit Analisis Data

Variabel	Indikator	Unit Analisis
Proses Pencarian, Produksi, dan Distribusi	Pencarian Data	a. Riset data b. Menyusun daftar pertanyaan narasumber c. Bertemu atau menghubungi anggota
	Pengumpulan Data	a. Penelusuran Dokumen b. Penelusuran Elektronik c. Penelusuran Anggota
	Pengolahan Data	a. Penentuan data, dari yang signifikan hingga dinilai kurang. b. Penyuntingan
	Pendistribusian Informasi	a. Waktu yang diperlukan b. Perangkat dan teknologi yang diperlukan

Sumber: Data Olahan Penulis 2021

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Aspek Pencarian Konten

Tahap awal dari proses aktivitas jurnalistik adalah pencarian konten. Proses pencarian konten dilakukan untuk menentukan informasi yang akan disebarluaskan oleh Highvolta. Berdasarkan pada hasil penelitian untuk aspek konten, dapat dilihat bahwa konten yang disajikan oleh Highvolta ialah berisi informasi-informasi yang diangkat dari isu-isu hangat mengenai visual maupun musik yang dikumpulkan dari opini-opini yang muncul dari obrolan santai dengan rekan-rekan anggotanya yang selanjutnya hal tersebut didukung oleh berbagai macam referensi dari sumber maupun media lainnya. Sehingga, selanjutnya informasi yang diperoleh dapat menjadi konten untuk media alternatif Highvolta.

B. Aspek Produksi Konten

Berdasarkan hasil penelitian mengenai aspek produksi, dapat dilihat bahwa proses produksi dilakukan oleh para anggota Highvolta dan juga pihak-pihak eksternal yang dapat bergabung mengirimkan tulisannya melalui rubrik yang disediakan. Proses produksi dari Highvolta terdiri tiga proses utama yaitu, keredaksian, visualisasi, dan implementasinya dalam hal IT untuk mendukung tulisan yang akan dimuat. Dalam mendukung proses produksinya, perangkat yang digunakan oleh para anggota dapat dikatakan cukup sederhana karena hanya menggunakan gawai seperti *handphone* dan laptop.

Pada masa pandemik COVID-19, produktivitas Highvolta tidak terlalu terganggu karena produktivitas Highvolta dilakukan secara *online*. Jika tidak ada pemberitana atau isu-isu hangat selama pandemik berlangsung, Highvolta masih bisa mengangkat isu-isu sebelumnya yang sudah tenar beredar.

C. Aspek Distribusi Konten

Proses distribusi konten media alternatif Highvolta dilakukan melalui media sosial yang dimiliki Highvolta seperti *website*, Instagram, YouTube dan Twitter. Oleh karena itu, proses distribusi tersebut dapat menjangkau target atau segmentasi pasar secara luas karena dilakukan secara *online*. Adapun hambatan yang terjadi pada saat proses distribusi ini ialah salah satunya hambatan sinyal yang mungkin terjadi pada setiap gawai yang dimiliki para anggota mengingat proses distribusi Highvolta sering dilakukan secara *online*. Pencapaian yang telah dicapai oleh Highvolta dalam aspek distribusi ialah proses pendistribusian yang sudah mencapai skala internasional.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini. Highvolta memiliki pengelolaan tersendiri dalam mengelola media dan menyajikan informasi pada media alternatif. Pada pencarian konten, terdapat prinsip yang dijalankan oleh Highvolta yaitu tersedianya informasi atau konten yang berbasis opini-opini yang didukung oleh berbagai macam referensi yang telah ada. Informasi atau konten yang dimaksud ialah tulisan-tulisan dari Highvolta dan juga adanya keterlibatan masyarakat dalam memberikan opininya melalui rubrik "*Let's Contribute!*" sehingga masyarakat dapat ikut serta berbagi opininya lewat tulisan yang dapat diakses oleh khalayak banyak. Maka, dapat dilihat bahwa Highvolta tidak hanya sekedar memberikan informasi tetapi juga membangun relasi dengan masyarakat luas. Selanjutnya, dalam proses produksi, Highvolta memiliki tiga tahapan yang harus dijalankan diantaranya adalah keredaksian, visualisasi, dan implementasinya dalam hal IT. Setelah tiga tahap tersebut dilakukan, maka Highvolta akan melakukan diskusi dan menguji kelayakan tulisan hingga akhirnya dapat diunggah dan disebarluaskan. Oleh karena itu, kebijakan redaksi pada Highvolta adalah kebijakannya dalam memilih dan menyusun, serta menolak atau mengizinkan suatu berita dimuat dalam sebuah tulisan dari para anggota atau para audiens. Proses verifikasi yang dilakukan Highvolta untuk kontennya ialah dengan menjadikan artikel-artikel, berita, buku, maupun yang lainnya sebagai sumber referensi penulisan konten. Proses yang terakhir ialah aspek distribusi. Dalam mendistribusikan kontennya, Highvolta menggunakan *website* dengan URL: www.highvoltamedia.com dimana masyarakat dapat ikut berkontribusi dalam penulisan konten Highvolta. Kemudian, Highvolta menggunakan media sosial seperti Instagram, YouTube, dan Twitter sehingga, tulisannya dapat dibaca oleh khalayak banyak. Highvolta juga memaksimalkan pendistribusian kontennya melalui media sosial masing-masing dan berkolaborasi dengan komunitas yang memiliki antusias isu yang sama dengan Highvolta. Maka dari itu, Highvolta dapat mengumpulkan audiensnya dari komunitas masing-masing anggotanya.

B. Saran

Peneliti memiliki beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

a. Saran Praktisi

1. Peneliti menyarankan agar Highvolta untuk tetap berpegang teguh pada prinsip informasi berbasis data agar seluruh konten yang mereka unggah di *website* dapat selalu dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Peneliti menyarankan untuk Highvolta lebih memperluas kolaborasi dan kerjasama dengan komunitas-komunitas akar rumput di berbagai daerah. Sehingga, informasi yang diberikan dapat lebih baik terjangkau pada masyarakat yang jarang menggunakan internet.
 3. Peneliti menyarankan agar Highvolta lebih terbuka untuk bekerjasama dengan pihak-pihak eksternal.
- b. Saran Teoritis
- Peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai inspirasi dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya terkait media alternatif.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, T., & Purwaningsih, T. (2017). *Modalitas Calon Bupati Dalam Pemilihan Umum Kepala Daerah Tahun 2015*.
- Atton, C. (2002). *Alternative Media*. London: Sage.
- Banoe. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Baharuddin, T., & Purwaningsih, T. (2017). *Modalitas Calon Bupati Dalam Pemilihan Umum Kepala Daerah Tahun 2015*.
- Baso, A. (2018). *Media Alternatif MAKASSARNOLKM.COM Sebagai Ruang Publik Virtual*. Makassar.
- Burnett dan Marshall. (2003). *Web Theory: An Introduction*. New York. Routledge.
- Chris, A. (2002). *Alternative Media*. London: Sage.
- Denzin and Y. Lincoln. (1994), *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage.
- Liliweri. (2015). *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Purnamedia Group.
- Mondry. (2008). *Teori dan praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pujileksono, Sugeng. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Ratnaningtyas, R. (2021). Peningkatan Pemahaman Jurnalisme Musik: Dulu dan Kini. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(3), 533-541. doi:<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.7127>
- Resmadi. (2018). *Jurnalisme Musik dan Selingkar Wilayahnya*. Jakarta: KPG.

Internet

- Wibisono, N. (2018, Januari 4). Ujung Perjalanan Rolling Stone Indonesia. Retrieved from Tirto Id: <https://tirto.id/ujung-perjalanan-rolling-stone-indonesia-cCHX>
- <https://highvoltamedia.com/about-us/>
- <https://highvoltamedia.com/column/>