

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BANDCAMP SEBAGAI
SARANA INTERAKSI VIRTUAL BAND INDIE**

SKRIPSI



OLEH:

DAFFA AURELLEO SULAIMAN

NPM: 20043010103


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Analisis Pemanfaatan Media Sosial Bandcamp Sebagai Sarana Interaksi
Virtual Band Indie**


Disusun oleh:


Daffa Aurelco Sulaiman
NPM. 20043010103

Telah disetujui untuk mengikuti ujian lisan

Menyetujui,

DOSEN PEMBIMBING


Aulia Rahmawati S.Sos, M.Si, Ph.D
NPT. 3 8207 06 02161

Mengetahui,

DEKAN FISIP



Dr. Catur Suramaji, M.Si
NIP. 196804182021211006



LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BANDCAMP SEBAGAI SARANA INTERAKSI VIRTUAL BAND INDIE

Disusun oleh:


Daffa Aurelito Sulaiman
NPM. 20043010103


Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada Tanggal 6 Desember 2024


PEMBIMBING


Aulia Rahmawati S.Sos., M.Si., Ph.D
NPT. 3 8207 06 02161

TIM PENGUJI


Aulia Rahmawati S.Sos., M.Si., Ph.D
NPT. 3 8207 06 02161


Windri Sulfudin, S.Sos., M.Med.Kom.
NPT. 2119350518326


Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A
NIP. 199207152024061001

Mengetahui,
DEKAN FISIP

Dr. Caput Surmoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Aurello Sulaiman

NPM : 20043010103

Angkatan : 2020

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Surabaya, 6 Desember 2024

The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular stamp. The stamp is yellow and white with a red border. It contains the text 'METERAN TEMPEL' and the number '10330A/N90773543'. The signature is written in a cursive style.

Daffa Aurello Sulaiman

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah*, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas berkat dan rahmat hidayahnya, penyusunan skripsi dengan judul “Analisis Pemanfaatan Media Sosial Bandcamp Sebagai Sarana Interaksi Virtual Band Indie” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam menyelesaikan suatu hal tentunya terdapat hambatan yang dihadapi dalam pengerjaan skripsi ini, namun berkat kehendak Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, dalam kesempatan ini patutlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida Nurrachmi, M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Aulia Rahmawati S.Sos, M.Si. Ph.D selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan proposal hingga selesai.
4. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan juga motivasi kepada penulis, berkat doa dan motivasinya penulis dapat membangkitkan

semangat untuk berjuang sampai sejauh ini selama menyusun pengerjaan skripsi.

5. Teman-teman terbaik penulis, yaitu Aqilah, Aliifah, Amanda, Dinda, Farrel, Randy, Darin, Chacha, Gabrielle, Lily, Tegar, Zaky, Rafi, Zami, serta keluarga besar Kinne Komunikasi yang kebersamai penulis selama masa penyusunan skripsi, memberikan semangat, dukungan, menghibur dan selalu bangga terhadap satu sama lain
6. Teman-teman 32 Kolektif, Sholeh, Maydefi, Indra, Laso, Dio, Gemilang, Lambang Akbar, Rizqo yang kebersamai penulis di era pendewasaan dan termasuk saat menulis skripsi.
7. Syabilla Chintami, terima kasih. Semoga kamu bahagia selalu :D

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis serta pembaca pada umumnya.

Surabaya, 2 September 2024

Daffa Aurello Sulaiman

20043010103

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAKSI	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Rumusan Masalah	24
1.3. Tujuan Penelitian.....	24
1.4. Manfaat Penelitian.....	24
1.4.1. Manfaat Akademis	24
1.4.2. Manfaat Praktis	25
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	26
2.1. Penelitian Terdahulu.....	26
2.2. Kajian Teori.....	36
2.2.1. Media Sosial dan Implikasinya Bagi Perkembangan Industri Musik.....	36
2.2.2. Subkultur Indie Dalam Musik Modern	41
2.2.3. Komunitas Virtual Sebagai Bentuk Digitalisasi Penggemar Band Indie.....	43
2.2.4. Internet dan Media Sosial Sebagai Media Alternatif Promosi Karya.....	49
2.2.5. Interaksi Termediasi Band Indie Internet Dan Penggemarnya Di Media Sosial.....	52
2.3. Kerangka Berpikir	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
3.1. Jenis Penelitian	60
3.2. Metode Penelitian.....	61

3.3.	Definisi Konseptual	62
3.3.1.	Band Indie	62
3.3.2.	Interaksi Virtual	63
3.4.	Subjek atau Objek Penelitian	64
3.5.	Teknik Penentuan Informan	64
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	65
3.7.	Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		69
4.1.	Gambaran Objek Penelitian.....	69
4.2.	Gambaran Subjek Penelitian	74
4.3.	Identitas Informan Penelitian	76
4.4.	Analisis dan Penyajian Data.....	78
4.4.1.	Media <i>Listening Party</i> Pada Bandcamp.....	78
4.4.2.	Penggunaan Bahasa Dan Istilah Musik Dalam <i>Live Chat Listening Party</i> di Bandcamp.....	81
4.4.3.	Bentuk Interaksi Virtual Dalam <i>Live Chat</i> Dalam Kegiatan <i>Listening Party</i>	83
4.4.4.	Pengalaman Pengguna Bandcamp Dalam Menggunakan Fitur <i>Listening Party</i>	89
4.5.	Pembahasan	98
4.5.1.	Interaksi Sosial Virtual Dalam <i>Live Chat Listening Party</i> Pada Bandcamp.....	98
4.5.2.	Penggunaan Fitur <i>Listening Party</i> Pada <i>Platform</i> Bandcamp Sebagai Bentuk Aktivisme Digital	104
4.5.3.	Komunikasi Virtual Dalam <i>Live Chat</i> Di <i>Listening Party</i>	108
BAB V.....		111
PENUTUP.....		111
5.1.	Kesimpulan.....	111
5.2.	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN.....		119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	35
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	59
Tabel 4. 1 Tabel Identitas Informan	76
Tabel 4. 2 Tabel Jenis Interaksi Sosial Virtual Listening Party	102
Tabel 5. 1 Tabel Interview Guide	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Utama Bandcamp.....	70
Gambar 4. 2 Laman “Radio” Pada Bandcamp.....	71
Gambar 4. 3 Laman Bandcamp Daily.....	71
Gambar 4. 4 Laman Utama Listening Party.....	71
Gambar 4. 5 Tampilan Profil Bandcamp	72
Gambar 4. 6 Tampilan Bandcamp Live Events	78
Gambar 4. 7 Tampilan Live Chat Pada Listening Party	79
Gambar 4. 8 Komentar akun @bloodyinhell	83
Gambar 4. 9 Interaksi akun @SlowDownRecords	84
Gambar 4. 10 Interaksi akun @renjitify dan.....	85
Gambar 4. 11 Interaksi akun @mazzycults	85
Gambar 4. 12 Interaksi akun @livinhatred	86
Gambar 4. 13 Interaksi akun @SlowDownRecords dan @renjitify	87
Gambar 4. 14 Interaksi akun @dindwav.....	87
Gambar 4. 15 Interaksi akun @dindwav dan @renjitify	88
Gambar 4. 16 Arsip Hearing Session Offline Band "The Dare"	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Interview Guide	119
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	120

ABSTRAKSI

DAFFA AURELLEO SULAIMAN

20043010103

Analisis Pemanfaatan Media Sosial Bandcamp Sebagai Sarana Interaksi
Virtual Band Indie

Musik, sebagai produk budaya yang dinamis, terus berkembang seiring waktu dan beradaptasi dengan kebutuhan manusia. Musik yang awalnya sakral kini banyak menjadi sarana hiburan atau ekspresi diri, terutama dalam skena musik indie. Skena ini menawarkan ruang interaksi yang mendukung musisi, penikmat, dan ekosistem musik secara independen. Musik indie, yang mulai berkembang di Indonesia sejak 1980-an, lahir dari idealisme bebas dari dominasi industri musik mainstream. Perkembangannya kini didukung oleh digitalisasi, di mana musisi dapat memanfaatkan internet dan media sosial, seperti Bandcamp, untuk memproduksi, memasarkan, dan berinteraksi langsung dengan pendengar. Platform ini memungkinkan *feedback* langsung melalui fitur seperti *listening party*, mendukung keberlanjutan musisi independen. Digitalisasi telah menjadikan musik lebih mudah diakses dan berpengaruh besar pada ekonomi musik, mencerminkan antusiasme masyarakat terhadap budaya musik yang terus berkembang dan bagaimana interaktivitas antara musisi dan pendengar dapat terjadi. Penelitian ini merupakan studi kualitatif deskriptif menggunakan metode etnografi virtual dengan subjek penelitian pengguna fitur *listening party* di Bandcamp dan acara “SDR-37 sonic archive Fleuro Listening Party”. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi partisipatif, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat bentuk interaksi virtual yang terjadi adalah interaksi sosial asosiatif yang merupakan bentuk interaksi dari hasil komunikasi yang positif. Terdapat juga beberapa bentuk aktivisme digital yang menjadi latar belakang aktivasi *listening party* oleh para band indie.

Kata Kunci : Interaksi Virtual, Band Indie, Musik

ABSTRACT

DAFFA AURELLEO SULAIMAN

20043010103

Analisis Pemanfaatan Media Sosial Bandcamp Sebagai Sarana Interaksi
Virtual Band Indie

Music, as a dynamic cultural product, continues to evolve over time and adapts to human needs. Initially regarded as sacred, music has increasingly become a medium for entertainment and self-expression, particularly within the indie music scene. This scene provides a space for interaction that supports musicians, audiences, and the music ecosystem in an independent manner. Indie music, which began to develop in Indonesia in the 1980s, emerged from an idealism that rejects the dominance of the mainstream music industry. Its growth is now driven by digitalization, enabling musicians to utilize the internet and social media platforms, such as Bandcamp, to produce, market, and directly engage with their audiences. These platforms facilitate direct feedback through features like *listening parties*, ensuring the sustainability of independent musicians. Digitalization has made music more accessible and significantly impacted the music economy, reflecting society's enthusiasm for the ever-evolving music culture and the dynamic interactivity between musicians and listeners. This research is a descriptive qualitative study employing virtual ethnographic methods, with research subjects including users of Bandcamp's listening party feature and the event "SDR-37 Sonic Archive Fleuro Listening Party." Data collection was conducted through participatory observation, interviews, and documentation studies. The findings indicate that the virtual interactions occurring in this context are forms of associative social interactions, resulting from positive communication. Additionally, elements of digital activism underpin the activation of *listening parties* by indie bands.

Keywords: Virtual Interaction, Indie Bands, Music