

## Peran Komunitas *Hardcore Punk* dalam Tour Band *Critical Issues*

Muhammad Alghifary Hardyali\*, Septiawan Santana K

Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*alghifarywow@gmail.com, septiawan@unisba.ac.id

**Abstract.** Hardcore punk is a sub-culture born from punk culture and developed through the medium of music. In Indonesia itself, the entry of the hardcore punk genre cannot be separated from the development of punk culture that entered Indonesia. Then hardcore punk music emerged in Indonesia precisely in Jakarta with the birth of bands such as Antiseptic, accompanied by the birth of underground communities. In that era, the community became the most important medium in the development of the Hardcore Punk sub-culture, because all the exchange of information about references, trends and other developments became the main issue in a community. Even in today's digital era, community remains the most important part of the hardcore punk scene, especially in the last five years many new hardcore punk communities have emerged, which are active in organizing collective gigs from small to medium scale and led to the birth of productive bands in the last five years, such as the collective existence of For Futura, No Clue, Stagedive Crew and many more, in the last five years, certainly became a marker that hardcore punk still breath and shining, amid the siege of an increasingly uniform music industry. This study discusses the role of community behind the tour agenda of a hardcore punk band called Critical Issues in the promotional agenda of their first mini album titled "Cobra Hardcore Commando Zone". This research uses qualitative research type method with explanatory case study approach as described by Robert K. Yin. As well as data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation to obtain data. The data analysis technique uses Data Reduction, Data Display, Conclusion Drawing / Verification.

**Keywords:** *Community, Hardcore Punk, Critical Issues.*

**Abstrak.** *Hardcore punk* merupakan sebuah *sub-culture* yang lahir dari budaya punk dan berkembang melalui media musik. Di Indonesia sendiri, masuknya genre *hardcore punk* tidak lepas dari perkembangan kultur *punk* yang masuk ke Indonesia. Awalnya musik punk hadir di kelas menengah atas di Jakarta yang mampu membawa koleksi rilisan fisik dari luar negeri ke tanah air. Kemudian musik *hardcore punk* muncul di Indonesia tepatnya di Jakarta adalah dengan lahirnya band seperti Antiseptic, disertai dengan lahirnya komunitas-komunitas *underground*. Era itu, komunitas menjadi media yang paling penting dalam berkembangnya sub-kultur *Hardcore Punk*, sebab segala pertukaran informasi mengenai referensi, trend dan perkembangan lainnya menjadi isu utama dalam sebuah komunitas. Hingga di era serba digital seperti saat inipun komunitas tetap menjadi bagian terpenting dalam skena *Hardcore Punk*, khususnya dalam lima tahun terakhir banyak bermunculan komunitas hardcore punk baru, yang aktif dalam mengorganize gigs-gigs kolektif dari skala kecil hingga skala menengah serta membidani lahirnya band-band produktif dalam lima tahun terakhir, seperti eksistensi kolektif For Futura, No Clue, Stagedive Crew dan masih banyak lagi, dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini, tentu menjadi menjadi marka penanda bahwa *hardcore punk still breath and shining*, ditengah kepungan industri musik yang makin seragam. Penelitian ini membahas tentang peran komunitas yang melatar belakangi agenda tour sebuah band *hardcore punk* bernama Critical Issues dalam agenda promosi mini album pertama mereka bertajuk "Cobra Hardcore Commando Zone". Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus eksplanatoris seperti yang dijelaskan oleh Robert K. Yin. Serta teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan data. Teknik analisis datanya menggunakan Reduksi Data, Penyajian Data (Data Display), Penarikan Kesimpulan

**Kata Kunci:** *Komunitas, Hardcore Punk, Critical Issues.*

## A. Pendahuluan

Musik *Hardcore Punk* selalu membawakan lagu yang berisikan lirik tentang politik, kebebasan berpendapat, dan sosial, selain itu, genre ini juga dikategorikan sebagai salah satu jenis musik yang berada dalam lingkungan musik underground. Underground bukan merupakan sebuah genre musik, melainkan sebuah movement atau pergerakan musik yang mengarah pada perkembangannya tanpa permintaan pasar dan bukan musik yang komersil. Musik underground menjadi wadah yang mendasari pergerakan setiap aliran musik dalam mengekspresikan kemampuan musikalitas mereka. Istilah underground dipergunakan untuk merujuk pada golongan musik keras seperti halnya metode produksi dan distribusi (Wallach, 2002: 3). Kendati sesuai dengan sebutannya, aliran ini bergerak “di bawah tanah” dan cenderung beredar hanya untuk kalangan sendiri, pengaruhnya kini kian meluas, khususnya di kalangan remaja dan anak muda.

Hardcore memiliki dua konteks ideologi yakni pertama sebagai perlawanan terhadap nilai-nilai komersial, dengan jalan melahirkan eksperimen bunyi semangat perlawanan terhadap pemerintah. Kedua sebagai perlawanan terhadap keputusan-keputusan politik yang merupakan wujud dari ekspresi perlawanan kaum muda terhadap norma yang berlaku saat itu, diungkapkan melalui lirik lagu dan musik. Ideologi mereka lebih filosofis dan membawa. Disisi lain musik hardcore juga terbagi menjadi dua masa atau era, yaitu *oldschool hardcore* dan *newschool hardcore*. Nama *oldschool* dan *newschool* muncul ketika para musisi hardcore mulai memasukan warna baru pada musik mereka seperti memasukan nuansa metal pada karakter sound dan musiknya dan menyebut karakter bermusik tersebut sebagai *newschool hardcore*. Sedangkan *oldschool hardcore* diberikan kepada musisi hardcore yang masih memakai karakter bermusik punk sebagai dasar bermusik.

Musik hardcore masuk di Indonesia pada tahun akhir 1980-an . Dengan fenomena yang ada menyebabkan sebagian dari anak punk mulai melahirkan komunitas-komunitas hardcore, Sehingga musik hardcore di Indonesia sangat kental dengan warna punk. Pada saat itu perkembangan musik hardcore di Indonesia cukup pesat, ditandai dengan lahirnya *Antiseptic* dari Jakarta, *Serigala Malam* dari Yogyakarta hingga *Burgerkill* dari Bandung di era 90-an awal. Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula musik Hardcore Punk. Apalagi teknologi internet semakin eksis dipakai oleh kalangan anak muda pada awal 2000-an. Jadi, referensi musik di kalangan komunitas Hardcore Punk tidak hanya didapatkan melalui zine, tape dan cd saja, melainkan bisa juga mereka dapatkan dari konten-konten internet yang sudah berkembang pada masa itu. Teknologi media mampu mengubah peran individu dan kelompok sosial di bidang produksi, distribusi dan konsumsi (Hidayat, 2016: 129).

Pada awal tahun 2000 itu pula semakin banyak muncul band-band Punk dan Hardcore Punk 90-an yang naik ke permukaan, seperti *Jeruji*, *Milisi Keco*, *Straight Answer*, *Final Attack*, *Under18* dan lainnya. Namun pada saat itu acara musik yang dibuat oleh komunitas Hardcore Punk kesulitan untuk mendapatkan izin untuk membuat acara-acara pertunjukan musik tersebut. Pertunjukan musik ini biasa disebut oleh kalangan komunitas Hardcore Punk dengan sebutan *gigs*. Menurut Wikipedia *gigs* adalah musical performances atau pertunjukan musik. Jadi *gigs* sendiri dibuat untuk mengenalkan komunitas musik kepada masyarakat melalui penampilan musik dari band-band yang dikemas secara kolektif dan DIY (*Do It Yourself*) tanpa membedakan genre musik maupun kostum yang dipakai pada saat acara. Hal-hal yang dibutuhkan untuk kelancaran *gigs* dirancang dan dipersiapkan secara mandiri (DIY). Etika *Do It Yourself* diawali dari diri sendiri yang menentukan segala sesuatu yang baik bagi dirinya tanpa paksaan dari orang lain (Murtono, 2015: 85). Hal ini merupakan wujud praktis dari pernyataan bahwa semua orang bisa mengerjakan segala sesuatunya dengan kemampuan sendiri.

Alasan peneliti sendiri tertarik untuk meneliti fenomena ini, karena dalam lima tahun terakhir banyak bermunculan komunitas hardcore punk baru, yang aktif dalam mengorganize *gigs-gigs* kolektif dari skala kecil hingga skala menengah serta membidani lahirnya band-band produktif dalam lima tahun terakhir, seperti eksistensi kolektif *For Futura*, *No Clue*, *Stagedive Crew* dan masih banyak lagi, dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini, tentu menjadi

menjadi marka penanda bahwa *hardcore punk still breath and shining*, ditengah kepungan industri musik yang makin seragam.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pada dasarnya, metode penelitian kualitatif berusaha memahami dan mendefinisikan gambaran akan suatu kejadian tentang interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut sudut pandang sang peneliti itu sendiri. Penelitian dengan metode kualitatif bertujuan untuk memahami objek yang diteliti secara jauh mendalam. Penelitian kualitatif dapat dikatakan sebagai proses pengekplorasian dan penguasaan makna perilaku setiap individu dan kelompok, yang mempresentasikan masalah sosial atau masalah kemanusiaan.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penelitiannya. Metode penelitian umumnya dipahami sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap, biasanya diawali dengan penentuan topik, mengumpulkan data, dan menganalisis data, sampai memperoleh pengertian dari topik, gejala atau isu tertentu. Secara umum, penelitian dibagi menjadi tiga tahap yang terdiri dari menentukan pertanyaan penelitian atau pertanyaan dari topik yang akan di angkat. Bodgan dan Taylor (dalam Moleong, 2010) mengatakan penelitian kualitatif merupakan sekumpulan prosedur penelitian yang bisa menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ucapan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan studi kasus, secara teknis, studi kasus merupakan metode penelitian empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2015:18). Yin (2015:13), menjelaskan mengapa kelebihan dari metode ini adalah pertanyaan-pertanyaan “bagaimana” atau “mengapa”? Karena nantinya peneliti akan diarahkan ke sederet peristiwa kontemporer yang ada, yang mana penelitiannya hanya memiliki sedikit kuasa terhadap peristiwa tersebut. Yin juga mengatakan bahwa penelitian studi kasus adalah cara yang paling tepat untuk meneliti penelitian yang menggunakan pokok pertanyaan penelitian *how* dan *why*, hal tersebut dikarenakan waktu yang dimiliki peneliti dalam melangsungkan penelitian tidaklah banyak, dan fokus penelitiannya adalah fenomena kontemporer. Maka dari itu, pendekatan ini cocok untuk melacak peristiwa kontemporer.

Kartono dan Gulo (dalam Narendra, 2019:83) mendefinisikan bahwa studi kasus atau *case study* merupakan suatu metode pengumpulan data yang bersifat integratif dan komprehensif. Integratif memiliki arti menggunakan berbagai teknik pendekatan dan bersifat komprehensif, yaitu data yang dikumpulkan mewakili keseluruhan. Hal itu ditempuh dengan pemeriksaan mendalam terhadap suatu keadaan ataupun kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan metode yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, dan pelaporan hasilnya.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga orang yang dijadikan narasumber penelitian, narasumber utama yaitu frontman dari *Critical Issues*, Rian Pelor. seorang jurnalis musik yang sekarang aktif bekerja sebagai penyiar di salah satu stasiun radio lokal 97,5 PlayFM Palembang. Narasumber kedua dalam penelitian ini adalah Ilham, secara individu, ia merupakan bagian dari komunitas yang mengorganisir *Cobra Hardcore Commando Zone Tour* pada saat show di Kota Bandung, ia juga aktif di sebuah komunitas bernama *Futura Free* dan sekarang aktif bekerja sebagai penulis di media musik alternatif bernama *Consumed Media*. Narasumber tambahan sekaligus terakhir dalam penelitian ini adalah Hari Big-D, ia merupakan bagian dari Hidden Records yang juga berperan sebagai *road manager* salah satu band *hardcore punk* dari Bandung bernama Grazz, ia juga aktif dalam mengorganisir beberapa gigs skala kecil di Kota Bandung.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Alasan Komunitas *Hardcore Punk* Memiliki Peran dalam *Cobra Hardcore Commando Zone*.

*Critical issues* sendiri muncul dari kancah *hardcore punk* kota Palembang pada di medio 2021, Band ini memainkan *hardcore punk* ala *hardcore Swedia* yang kerap dimainkan oleh beberapa band di Amerika dalam rentang waktu 10 tahun terakhir ini, beberapa nama seperti Bloodkrow

Butcher, Extended hell.hingga Koward sangat mempengaruhi energi mentah yang mereka sajikan dalam delapan lagu dimini album debutnya yang ganas.

Critical Issues merilis debut self titled EP dibawah label Disaster Records, Agenda pasca rilisnya mini album ini dilanjutkan dengan showcase di Palembang dan Tour Sumatera-Jawa bertajuk “Cobra Hardcore Commando Zone Tour” yang dilaksanakan pada September hingga Desember 2022. Agenda tour ini menerbangkan mereka ke sepuluh kota berikut: Pagaralam, Indralaya, Jambi, Palembang, Lampung, Bandung, Bogor, Tangerang, Jakarta dan Bekasi.

Ketika disinggung soal mengapa komunitas memiliki peran penting dalam tour ini, Rian Pelor menjelaskan karena komunitas dan Critical Issues berada dalam ekosistem yang sama, dalam artian saling menopang dan saling berkaitan dalam komite-komite kerjanya, khususnya dalam Cobra Hardcore Commando Zone. Selain itu, dia juga mengatakan Di dalam hardcore punk itu kan intinya empowering, mengemansipasi seseorang sehingga punya keberanian untuk terlibat, dalam berbagai aspeknya. Karena kita bicara ekosistem, ada yang ngeband, ilustrator, nyablon, distro, fanzine, organizer show, semua itu dilakukan karena there’s no other choices, gak ada pilihan lain kecuali kita melakukannya sendiri” ujarnya.

dalam hal ini pendapat Soerjono Soekanto mengenai unsur dan jenis peranan menjadi acuan peneliti dalam menganalisis alasan komunitas memiliki peranan dalam tour ini. Soerjono Soekanto dalam (Soerjono 2002 : 441) menjelaskan ada empat unsur peranan, berikut poin-poinnya beserta analisis keterkaitannya dengan *Cobra Hardcore Commando Zone*.

1. Aspek dinamis dan kedudukan, Komunitas dalam hal ini memiliki kedudukan dan berada dalam satu ekosistem yang sama dengan Critical Issues, serta mencakup komite-komite kerja *Cobra Hardcore Commando Zone Tour*
2. Perangkat Hak dan Kewajiban, Dalam kasus ini, meski hak dan kewajiban tidak bersifat tertulis, namun komunitas memiliki kedua perangkat itu, berhak atas pengorganisasian *gigs* secara penuh dan berkewajiban memenuhi kebutuhan band sesuai kesepakatan sebelumnya.
3. Perilaku sosial dan pemegang kedudukan, Dalam konsep perilaku sosial, komunitas dalam hal ini dijalankan oleh individu-individu dalam masyarakat sebagai di ranah *entertainment/hiburan*
4. Bagian dari aktivitas yang dimainkan seseorang, Seseorang dalam komunitas memiliki *jobdesk* dalam berbagai komite kerja yang dibentuk, contohnya seperti seorang ilustrator yang mendesain *artwork/logo tour* untuk kebutuhan *flyer* atau *merchandise*.

#### **Peranan Komunitas *Hardcore Punk* dalam *Cobra Hardcore Commando Zone Tour***

Komunitas merupakan bagian dari kelompok sosial. Kelompok sosial yang dimaksud adalah himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama karena adanya hubungan di antara mereka, hubungan tersebut menyangkut hubungan timbal balik yang saling memengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling menolong (Soerjono, 2012:104).

Ketika disinggung soal apa saja peran komunitas dalam Cobra Hardcore Commando Zone Tour, Rian Pelor menegaskan bahwa ini merupakan D.I.Y tour, dalam artian bukan tour untuk ‘ngejob’, jadi teman-teman komunitas di tiap kota hanya perlu mengorganisir *gigs* nya saja, diluar dari itu dia bersama teman-teman band sudah matang terkait persiapan khususnya *hospitality*, “Segala kebutuhan utama, kami yang menyiapkan dulu, baik itu transportasi dan segala macam pendanaan untuk tour, itu kami yang menyiapkan, jadi teman-teman komunitas di tiap kota itu hanya perlu mengorganize show nya saja, jadi kami gak minta apa-apa, contoh kami minta disiapkan transportasi buat ini itu atau abcd, nggak, itu kami yang siapkan dari berangkat sampe pulang.” Ujarnya.

“D.I.Y” atau “*Do it yourself*” sendiri merupakan sebuah pengertian dalam kultur punk bahwa dalam berkarya mereka tidak perlu memikirkan selera pasar yang biasanya ditentukan oleh perusahaan rekaman besar, melainkan *band* yang bersangkutan yang memegang hak penuh atas karyanya, itupun berlaku dalam strategi pemasaran, dimana mereka mengurus jadwal konser sendiri bahkan semua urusan yang berhubungan dengan *band* akan diurus sendiri sesuai kemampuan *band* tersebut (Ahmad Fikri Hadi, 2008:47).

Pada temuan penelitian, peneliti menganalisis bagaimana tahapan komunikasi Critical Issues dengan komunitas berdasarkan enam tahapan komunikasi yang di kemukakan oleh Bovee dan Thil dalam Purwanto (2011:68)

1. Pengirim mempunyai ide atau sebuah gagasan, dalam hal ini Critical Issues melakukan pembahasan internal terkait persiapan dan pemetaan titik tour
2. Pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan, kemudian Hasil brainstorming internal Critical Issues menghasilkan beberapa keputusan dan detail kebutuhan yang siap di komunikasikan dengan komunitas di berbagai kota
3. Pengirim menyampaikan pesan, lalu Critical Issues menghubungi komunitas di berbagai kota
4. Penerima menerima pesan, lantas Komunitas menerima pesan dari Critical Issues
5. Penerima menafsirkan pesan, Teman-teman di komunitas diskusi terkait kesiapan, *time schedule* dan lain-lain
6. Dan yang terakhir Penerima menerima tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim, pada tahapan ini Komunitas menyanggupi dan menghubungi Critical Issues mengenai segala bentuk kesepakatan.

Kemudian analisis juga dikaitkan dengan jenis-jenis peran menurut Soerjono Soekanto (2013:84) kedalam tiga macam jenis peran yang meliputi, peran aktif, peran partisipatif dan peran pasif. Berdasarkan jenis-jenis ini, disini komunitas memiliki peran aktif dalam *Cobra Hardcore Commando Zone Tour*, karena keterlibatan komunitas mencakup kebutuhan inti dalam keberlangsungan tour ini, yaitu mengorganisir *show*.

#### **Relevansi *tour* sebagai Media Promosi Pasca Perilisan Karya sebuah Band di Skena *Hardcore Punk***

*Cobra Hardcore Commando Zone Tour* memang ditujukan sebagai salah satu metode promosi pasca perilisan *SelfTitled Ep Critical Issues*, dalam hal ini Rian Pelor menjelaskan bahwa tour merupakan salah satu bentuk Stage Action Promotion, ia juga menambahkan karena tour itu bagian dari kerja-kerja yang perlu dilakukan setelah sebuah band merilis albumnya.

Tiga point utama yang dia *highlight* dalam *statement* nya adalah merekam, merilis dan tour. “Merekam dan merilis adalah proses kerja kreatif, dan tour yang merupakan bentuk kerja stage action promoting sekaligus untuk mempromosikan rilisan itu, bertemu dengan kawan-kawan secara langsung, kemudian kawan-kawan bisa menyaksikan secara langsung, aku pikir itu adalah bagian dari siklus kerja sebuah band, merekam merilis dan tour, jadi intensinya adalah bagian-bagian dari kerja itu tadi dikerjakan secara d.i.y, karena ini jelas berbeda dengan band lain di arus utama yang ngumumin tour, diambil siapa diambil siapa, promotor bergerak semua lantas band nya terima bayaran, tapi kan pola perilisan karya hardcore punk tidak seperti itu” ujarnya.

Pendapat Rian Pelor tentang relevansi tour pasca perilisan karya sebuah band hardcore punk juga selaras dengan apa yang disampaikan oleh narasumber lain, disini Hari Big-D juga memaparkan pendapatnya mengenai hal tersebut, menurutnya tour pasca perilisan karya sebuah band masih relevan karena jika hanya promosi rilisan via sosial media atau platform streaming musik saja tidak cukup, menurutnya meskipun sebuah band memiliki sebuah gimik promosi yang menarik atau branding yang bagus pada kanal sosial media, istilah nya mereka tidak akan ‘kemana-mana’ jika tidak melakukan tour ke luar kota, atau setidaknya rutin bermain di kota sendiri dan berjejaring lah dengan teman-teman komunitas di kota asalnya.

Menurut Fandy Tjiptono (2008:222), Direct marketing adalah sistem pemasaran yang bersifat interaktif, yang memanfaatkan satu atau beberapa media iklan untuk menimbulkan respon yang terukur dan atau transaksi disembarang lokasi. Dalam direct marketing, komunikasi promosi ditujukan langsung kepada konsumen individual, dengan tujuan agar pesan-pesan tersebut ditanggapi konsumen yang bersangkutan, baik melalui telepon, pos atau dengan datang langsung ke tempat pemasar.

Herlambang (2014:57) juga menjelaskan lima poin dalam bauran dalam tahapan promosi yaitu; Periklanan (*advertising*), Penjualan perorangan (*personal selling*), promosi penjualan (*sales promotion*), hubungan masyarakat (*public relations*) dan pemasaran langsung (*direct marketing*). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan narasumber, berikut

analisis Cobra Hardcore Commando Zone Tour secara general ke dalam lima point bauran dalam tahapan promosi.

1. Dalam tahapan Periklanan (*advertising*), Bentuk periklanan *Cobra Hardcore Commando Zone Tour* dilakukan di laman instagram disaster records sebagai record label yang merilis Self Titled EP Critical Issues serta pada *streaming music platform* Bandcamp.
2. Dalam tahapan Penjualan perorangan (*personal selling*), poster tour serta rilisan fisik dan merchandise juga dibagikan ulang oleh Rian Pelor di laman instagram nya yang memiliki 23,4 ribu pengikut
3. Dalam tahapan promosi penjualan (*sales promotion*), Untuk mendorong penjualan merchandise, Critical Issues juga berbagi komisi dengan merchandise lokal dalam merilis artikel-artikel dibawah lisensi mereka
4. Dalam tahapan hubungan masyarakat (*public relations*), Berhubungan baik dan menjadi bagian dari komunitas hardcore punk lokal dan luar kota merupakan bentuk public relations sebuah band
5. Dan dalam tahapan pemasaran langsung (*direct marketing*), Live perform khususnya pada saat tour merupakan bentuk *direct marketing*, sebuah band membutuhkan tanggapan langsung dan komunikasi dua arah, serta mempromosikan karya seluas-luasnya melalui agenda tour

#### D. Kesimpulan

Seperti yang telah dijelaskan di awal, penelitian ini berfokus untuk mengetahui peranan komunitas *Hardcore Punk* dalam *Cobra Hardcore Commando Zone*. Setelah dilakukan penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan yang kemudian peneliti bagi ke dalam beberapa poin, antara lain:

1. Alasan komunitas memiliki peranan dalam *Cobra Hardcore Commando Zone* karena dalam hal ini komunitas berada pada ekosistem yang sama dengan Critical Issues, dalam artian saling menopang dan berkaitan dalam komite-komite kerjanya, komunitas juga mencakup empat unsur peranan menurut Soejono Soekanto yang berisikan; Aspek dinamis dan kedudukan, Perangkat hak dan kewajiban, Perilaku sosial dan pemegang kedudukan, Bagian dari aktivitas yang dimainkan seseorang.
2. Peran komunitas dalam *Cobra Hardcore Commando Zone* adalah mengorganisir gigs di setiap kota yang menjadi titik show tour. Narasumber utama dalam penelitian ini menjelaskan bahwa segala persiapan terkait dengan pendanaan dan hospitality disiapkan secara mandiri oleh Critical Issues, tahapan komunikasi mereka dengan komunitas pun mencakup enam tahapan proses komunikasi menurut Bovee dan Thill yaitu; pengirim mempunyai ide atau sebuah gagasan, pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan, pengirim menyampaikan pesan, penerima menerima pesan, penerima menafsirkan pesan, penerima menerima tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim. Selain itu, komunitas dalam hal ini memiliki 'Peran Aktif' berdasarkan tiga jenis peran yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, yang terdiri dari Peran Aktif, Peran Partisipatif dan Peran Pasif. Komunitas memiliki Peran Aktif karena keterlibatannya dalam *Cobra Hardcore Commando Zone* mencakup kebutuhan-kebutuhan inti
3. Tour pasca perilisan karya di skena *hardcore punk* masih relevan sebagai media media promosi, narasumber utama dalam penelitian ini mengatakan tour merupakan bagian dari kerja-kerja yang harus dilakukan sebuah band pasca merilis karya nya. Tour juga merupakan bentuk Direct Marketing yang dilakukan oleh sebuah band jika dikaitkan dengan lima tahapan promosi menurut Herlambang, karena live perform khususnya pada saat tour dapat memunculkan tanggapan langsung dan komunikasi dua arah, serta sebagai upaya dalam mempromosikan karya seluas-luasnya.

**Daftar Pustaka**

- [1] Nadya Savira Chaerani, and Dedeh Fardiah. 2021. "Hubungan Antara Pemberitaan Pembatasan 17 Lagu Barat Oleh KPID Jawa Barat Terhadap Minat Pendengar Lagu Barat Di Radio." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 1(1):24–28. doi: 10.29313/jrjmd.v1i1.50.
- [2] Thanthowie Jauharie, and Rita Gani. 2021. "Pemaknaan Penonton Mengenai Revolusi Industri 4.0 Dalam Tayangan Mata Najwa Episode #Generasisolusi." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 1(1):1–5. doi: 10.29313/jrjmd.v1i1.42.
- [3] Fandy Tjiptono, (2008) *Strategi Pemasaran*, Ed III, Yogyakarta: ANDI.
- [4] Hadi, Ahmad Fikri.(2008). *Perkembangan Musik Punk di Amerika Serikat Tahun 1974-1980*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 46-73.
- [5] Herlambang, Susatyo, (2014). *Basic Marketing: Dasar-Dasar Pemasaran. Cara Mudah Memahami Ilmu Pemasaran*. Yogyakarta. Gosyen Publising.
- [6] Hidayat, Z & Asep Saefuddin, Sumartono. (2016). *Motivasi, Kebiasaan, dan Keamanan Penggunaan Internet*. *Jurnal. Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul*. 13(2), 129-150.
- [7] Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [8] Murtono, Taufik; Widakdo & Rio Koesoma. (2015). *Rekontuksi Citra Musik Hardcore Melalui Penciptaan Video Musik dengan Teknik Penyuntingan Compositing*. *Capture Jurnal Seni dan Budaya*, 6(2), 85- 100.
- [9] Narendra, Albertoes Pramoekti. "Manajemen dan Organisasi Informasi: Studi di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga." *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 3.1 (2019): 83-96.
- [10] Soerjono Soekanto.(2013) *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- [11] Wallach, Jeremy. (2008). *Modern Noise, Fluid Genres: Popular Music in Indonesia 1997-2001*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- [12] Yin, Robert K (2016). *Studi Kasus Desain dan Metode (revisi)*. Khrisma Putra Utama Offset.
- [13] Yin, Robert K (2015). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Cetakan ke-14. Penerjemah: M. Djuazi Mudzakir. Depok: Rajagrafindo Persada.