

SKENA BUKAN SEKADAR OUTFIT: ANALISIS KESALAHPAHAMAN GEN Z TERHADAP BUDAYA SKENA DI KALANGAN MAHASISWA SISTEM INFORMASI UNP KEDIRI

Moh. Azka Wildan Mahendra Pratama

Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri

azkawildan2004@gmail.com

Abstrak

Fenomena *skena* di kalangan mahasiswa saat ini menunjukkan terjadinya perubahan makna dari wadah komunitas budaya kreatif menjadi simbol gaya hidup yang lebih menonjolkan tampilan visual dan tren media sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk kesalahpahaman mahasiswa terhadap konsep budaya *skena* serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penyempitan makna tersebut. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui penyebaran angket terbuka, observasi nonpartisipan, serta dokumentasi berupa foto dan tangkapan visual. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berusia antara 18 hingga 25 tahun. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa menafsirkan *skena* sebatas pada gaya berpakaian dan estetika modern, bukan sebagai wujud ekspresi budaya komunitas. Faktor utama yang memengaruhi hal ini meliputi dominasi media sosial dalam pembentukan persepsi budaya, karakteristik lingkungan kampus berbasis teknologi, serta rendahnya tingkat literasi budaya populer. Fenomena ini menggambarkan kecenderungan mahasiswa untuk menilai budaya berdasarkan aspek visual semata, sehingga makna *skena* mengalami pergeseran menjadi tren konsumtif yang terlepas dari nilai-nilai sosial dan historisnya. Oleh karena itu, penguatan literasi budaya digital di lingkungan akademik perlu dilakukan agar mahasiswa mampu memahami budaya populer secara lebih kritis dan kontekstual.

Kata kunci: *skena, budaya populer, generasi Z, fashion, literasi budaya*

Abstract

The *skena* phenomenon among university students today reflects a shift in meaning—from a creative cultural movement into a lifestyle symbol emphasizing visual appearance and social media trends. This study aims to describe students' misconceptions about *skena* culture and identify the underlying factors contributing to this narrowing of interpretation. The research adopts a descriptive qualitative approach, collecting data through open-ended questionnaires, non-participant observations, and visual documentation. The participants of this study are active Information Systems students at Universitas Nusantara PGRI Kediri aged between 18 and 25 years. The findings reveal that most students perceive *skena* primarily as a fashion style and modern aesthetic rather than as a manifestation of cultural expression and community values. The main contributing factors include the dominance of social media in shaping cultural perception, the influence of technology-oriented academic environments, and the limited level of cultural literacy among students. This phenomenon indicates that students tend to interpret culture through visual representations, leading to a reduction of *skena's* meaning into a consumptive trend detached from its social and historical essence. Strengthening digital cultural literacy within academic settings is therefore necessary to encourage students to critically and contextually engage with popular culture

Keywords: *skena, popular culture, Gen Z, fashion, cultural literacy*

A. PENDAHULUAN

Fenomena budaya populer di kalangan mahasiswa saat ini menunjukkan dinamika perubahan makna yang cukup signifikan. Salah satu fenomena yang tampak jelas adalah penggunaan istilah *skena* yang semakin populer di media sosial maupun percakapan sehari-hari. Berdasarkan pengamatan langsung di lingkungan mahasiswa Sistem Informasi UNP Kediri,

istilah *skena* kerap disematkan kepada mahasiswa yang tampil *stylish*, seperti mengenakan celana gombrong, kaos oversized, totebag, sepatu tertentu, atau aksesoris khas anak muda perkotaan. Label tersebut muncul secara spontan dan visual: ketika seseorang tampil berbeda dari standar umum, komentar seperti “*ih skena banget*”, “*gayamu skena banget*”, atau “*pantas dibilang anak*

skena” sering terdengar di lorong kampus dan ruang diskusi mahasiswa.

Fenomena ini menunjukkan adanya penyempitan makna budaya skena. Mahasiswa hanya menangkap *apa yang terlihat oleh mata* tanpa memahami *apa yang ada di baliknya*. Istilah skena yang sebenarnya merupakan ruang budaya, komunitas berbasis musik, nilai kebersamaan, solidaritas, dan ekspresi mandiri, kini direduksi menjadi sekadar gaya berpakaian. Padahal, dalam makna awalnya, skena muncul dari lingkungan musik indie, komunitas kreatif, dan aktivitas yang bersifat *do-it-yourself (DIY)*. Namun di kampus, fenomena yang tampak justru berlawanan: skena dipahami sebatas estetika dan tren fashion. Kesalahpahaman inilah yang mendorong peneliti untuk meneliti fenomena lebih dalam, terutama karena kecenderungan mahasiswa Sistem Informasi UNP Kediri melabeli temannya sebagai “anak skena” hanya karena tampil beda, bukan karena keterlibatan dalam komunitas atau budaya tertentu.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis bentuk-bentuk kesalahpahaman mahasiswa terhadap makna budaya skena; (2) mendeskripsikan bagaimana mahasiswa membangun persepsi mereka mengenai istilah skena; (3) mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan penyempitan makna skena menjadi gaya visual semata; dan (4) menjelaskan pengaruh media sosial, tren populer, dan lingkungan pergaulan kampus dalam membentuk pemahaman mahasiswa mengenai skena.

Secara akademik, pergeseran makna skena telah dibahas dalam sejumlah literatur. Ramadhani dan Rosa (2023) menyatakan bahwa gaya berpakaian yang diasosiasikan dengan skena telah menjadi alat pembeda sosial di kalangan anak muda, terutama di ruang-ruang terbuka seperti coffee shop. Mereka menemukan bahwa anak muda memahami skena dari tampilan luar, bukan dari nilai-nilai budaya yang menyertainya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arbina, Dadan, dan Mutahir (2024) yang mengungkapkan bahwa mahasiswa FISIP

Unsoed mengalami krisis pemaknaan terkait istilah skena. Pengaruh media sosial membuat istilah ini bergeser dari komunitas budaya menjadi tren fashion yang instan dan mudah diadopsi. Sementara itu, penelitian Suharli, Pradana, dan Nugrahani (2024) menegaskan bahwa skena, khususnya dalam konteks musik, memiliki konstruksi identitas yang dibentuk melalui simbol, interaksi sosial, ruang ekspresi, dan nilai bersama. Minimnya literasi budaya menyebabkan mahasiswa hanya menangkap aspek luarnya, sehingga makna budaya skena menjadi terdistorsi. Selain itu, Simanjorang dan Pawitan (2020) menjelaskan bahwa skena musik indie Bandung tumbuh dari modal sosial dan solidaritas komunitas, bukan dari estetika visual semata. Keempat penelitian tersebut menunjukkan bahwa makna skena telah mengalami perubahan arah, terutama di kalangan mahasiswa generasi Z.

Dalam penelitian terdahulu, terdapat beberapa studi relevan. Pertama, penelitian oleh Suharli et al. (Universitas Telkom) berjudul “*Konstruksi Identitas Anggota Skena Musik Komunitas Jangan Kolektif*” menemukan bahwa identitas skena dibentuk melalui interaksi simbolik, ruang sosial, dan ekspresi budaya. Kedua, penelitian Ramadhani & Rosa (Universitas Jember) menemukan bahwa fashion skena menjadi simbol yang digunakan anak muda untuk menegaskan identitas dan membangun citra diri berdasarkan teori Distinction. Ketiga, penelitian Arbina et al. (Unsoed) mengungkap bahwa mahasiswa sering salah memahami skena dan menganggapnya sebagai gaya berpakaian akibat pengaruh media sosial. Keempat, penelitian oleh Simanjorang & Pawitan (UNPAR) memperlihatkan bahwa skena indie memiliki akar budaya yang kuat dan tidak dapat direduksi menjadi sekadar visual.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa penelitian ini memiliki pembaruan (novelty) yang jelas. Pertama, penelitian ini berfokus pada mahasiswa Sistem Informasi UNP Kediri, kelompok yang belum pernah diteliti sebelumnya terkait

fenomena skena. Kedua, penelitian ini tidak menyoroti skena sebagai komunitas atau fashion saja, tetapi secara khusus meneliti kesalahpahaman makna budaya skena. Ketiga, penelitian ini menekankan penyempitan makna skena sebagai akibat dari persepsi visual mahasiswa Gen Z. Keempat, penelitian ini mengkaji bagaimana tren digital memengaruhi pemahaman budaya mahasiswa jurusan teknologi, yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak menyoroti mahasiswa sosial-humaniora. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana budaya populer mengalami reduksi makna di ruang akademik melalui cara pandang mahasiswa terhadap estetika visual.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami fenomena sosial yang berkaitan dengan kesalahpahaman mahasiswa terhadap makna budaya *skena* di kalangan mahasiswa Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggalian makna, persepsi, dan pandangan individu terhadap suatu fenomena budaya yang berkembang di lingkungan akademik. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam terhadap realitas sosial, bukan pada perhitungan statistik atau pengujian hipotesis (Sugiyono, 2022; Moleong, 2021).

Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis bagaimana mahasiswa Gen Z memahami istilah *skena*, bagaimana mereka mengaitkannya dengan gaya berpakaian, serta faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penyempitan makna budaya *skena* menjadi sekadar representasi visual atau tren fashion. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai dinamika pemakaian budaya populer di kalangan mahasiswa sistem informasi, khususnya dalam konteks kehidupan sosial dan media digital.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Lokasi ini dipilih karena fenomena penggunaan istilah *skena* tampak jelas dalam interaksi sehari-hari mahasiswa, baik melalui percakapan langsung maupun melalui platform digital seperti TikTok dan Instagram. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif Sistem Informasi yang termasuk dalam kategori generasi Z

(berusia 18–25 tahun) dan memiliki ketertarikan terhadap budaya populer. Mereka dianggap representatif karena termasuk kelompok usia yang paling aktif dalam membentuk tren dan wacana di media sosial.

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Adapun kriteria informan meliputi: (1) mahasiswa aktif Sistem Informasi UNP Kediri, (2) mengetahui dan menggunakan istilah *skena* dalam percakapan atau media sosial, serta (3) pernah menyebut atau disebut sebagai *anak skena*. Sebanyak 10 orang mahasiswa berpartisipasi sebagai informan utama melalui pengisian Google Form yang berisi pertanyaan terbuka terkait persepsi mereka terhadap budaya *skena*.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil pengisian Google Form oleh para mahasiswa yang memaparkan pandangan, pengalaman, serta pemahaman mereka tentang istilah *skena*. Jawaban yang diberikan oleh responden bersifat naratif dan terbuka sehingga memberikan ruang bagi peneliti untuk menafsirkan makna di balik setiap pernyataan. Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang membahas budaya *skena*, budaya populer, generasi Z, dan perubahan makna budaya di era digital. Sumber sekunder ini digunakan untuk memperkuat analisis dan mendukung temuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama. Pertama, angket kualitatif menggunakan Google Form dengan pertanyaan terbuka untuk menggali persepsi mahasiswa tentang makna dan penggunaan istilah *skena*. Penggunaan Google Form dipilih karena memudahkan pengumpulan data dalam jumlah responden yang cukup banyak dengan waktu yang efisien, tanpa mengubah sifat kualitatif penelitian. Kedua, observasi nonpartisipan dilakukan dengan mengamati gaya berpakaian, percakapan, dan interaksi mahasiswa di lingkungan kampus yang sering berkaitan dengan istilah *skena*. Observasi ini membantu peneliti memahami konteks sosial di mana label “anak skena” muncul dan digunakan. Ketiga, dokumentasi, yaitu pengumpulan hasil tangkapan layar percakapan atau unggahan media sosial yang menunjukkan penggunaan istilah *skena*, serta arsip hasil pengisian Google Form sebagai bukti dan referensi analisis.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pertama, reduksi data, dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan jawaban responden berdasarkan tema yang muncul,

seperti: (1) makna *skena* sebagai gaya fashion, (2) sumber informasi mengenai *skena*, (3) bentuk kesalahpahaman mahasiswa, dan (4) peran media sosial terhadap persepsi budaya. Misalnya, sebagian besar responden menyebut bahwa *skena* identik dengan “fashion kekinian” dan “anak nongkrong”, sementara hanya sedikit yang memahami *skena* sebagai komunitas musik indie. Tahap kedua, penyajian data, dilakukan dengan menyusun hasil reduksi dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan kecenderungan persepsi mahasiswa. Data disajikan dengan menonjolkan kutipan jawaban yang merepresentasikan pandangan mayoritas maupun minoritas. Tahap ketiga, penarikan kesimpulan, dilakukan dengan menafsirkan pola-pola makna yang muncul dan menghubungkannya dengan teori budaya populer serta peran media sosial dalam membentuk identitas generasi muda.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan pandangan dari beberapa mahasiswa dengan latar belakang berbeda, seperti jenis kelamin, tingkat semester, dan gaya berpakaian. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan hasil angket, observasi, dan dokumentasi, sehingga temuan yang diperoleh memiliki validitas dan reliabilitas yang lebih kuat. Selain itu, peneliti juga melakukan *member checking* dengan beberapa responden untuk memastikan kesesuaian interpretasi data dengan maksud asli pernyataan mereka.

Seluruh proses penelitian ini memperhatikan etika akademik dengan menjaga kerahasiaan identitas responden dan memastikan bahwa partisipasi mereka bersifat sukarela. Setiap responden memberikan persetujuan melalui pernyataan kesediaan di Google Form sebelum mengisi jawaban. Data yang diperoleh digunakan semata-mata untuk kepentingan penelitian dan tidak disebarluaskan kepada pihak lain.

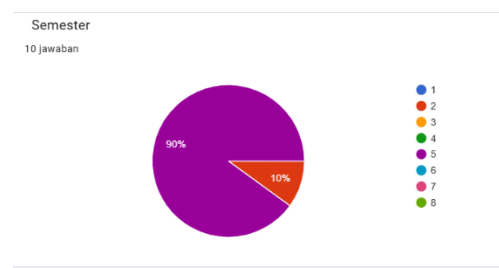
Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana mahasiswa Gen Z memaknai budaya *skena* dan bagaimana makna tersebut mengalami penyempitan menjadi sekadar simbol visual dan tren fesyen di lingkungan kampus. Hasilnya juga diharapkan dapat menjadi refleksi bagi mahasiswa dalam memahami budaya populer secara lebih kritis serta memperkuat literasi budaya di era digital.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

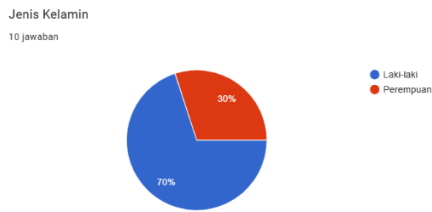
Bagian ini menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu angket kualitatif (melalui Google Form), observasi

nonpartisipan, dan dokumentasi. Seluruh data kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap istilah *skena* cenderung mengalami penyempitan makna yang cukup signifikan, di mana istilah tersebut lebih banyak dimaknai sebagai gaya berpakaian atau tren media sosial, bukan sebagai bentuk ekspresi budaya komunitas seperti pada makna awalnya.

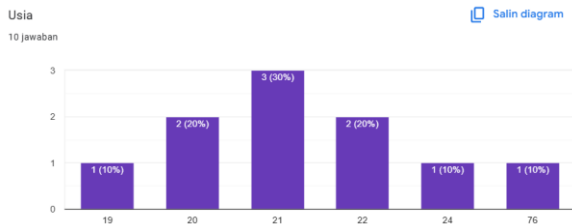
Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap sepuluh mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri, diperoleh data bahwa sebagian besar responden berada pada semester lima (90%) dan hanya sebagian kecil berasal dari semester dua (10%). Komposisi jenis kelamin menunjukkan bahwa responden laki-laki lebih dominan, yaitu sebanyak 70%, sedangkan perempuan berjumlah 30%. Adapun rentang usia responden berkisar antara 19 hingga 24 tahun dengan dominasi usia 21 tahun (30%), diikuti usia 20 dan 22 tahun masing-masing 20%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan mahasiswa aktif pada masa perkuliahan menengah yang relatif aktif dalam aktivitas sosial, digital, dan akademik. Data demografis ini mendukung asumsi bahwa kelompok mahasiswa tersebut berada pada fase eksplorasi identitas, sehingga cenderung lebih mudah terpengaruh oleh budaya populer yang beredar di media sosial.



Gambar 1. Distribusi Semester Responden (Sumber: Data Survei Mahasiswa, 2025).



Gambar 2. Distribusi Jenis Kelamin Responden (Sumber: Data Survei Mahasiswa, 2025).



Gambar 3. Rentang Usia Responden (Sumber: Data Survei Mahasiswa, 2025).

Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 60% responden mengartikan *skena* sebagai gaya berpakaian yang mengikuti tren kekinian. Sebagian kecil responden (20%) menyebut istilah tersebut berkaitan dengan komunitas musik, sementara 20% lainnya mengaitkannya dengan fenomena tren di media sosial. Pemahaman mahasiswa terhadap istilah *skena* sangat erat dengan persepsi visual; sebagian besar menyebut bahwa seseorang bisa disebut *anak skena* karena “gayanya mengikuti tren”, “berpakaian unik”, atau “totalitas dalam fashion yang estetik”. Jawaban-jawaban tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap *skena* lebih mengarah pada identitas visual daripada pada nilai-nilai komunitas yang melandasinya. Tabel 1 berikut menggambarkan kecenderungan tersebut.

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Makna Skena

Kategori Persepsi	Jumlah Responden	Persentase

Fashion / gaya berpakaian	6	60%
Tren media sosial	2	20%
Komunitas budaya / musik	2	20%

Sebagian besar responden juga mengaku bahwa sumber utama mereka mengenal istilah *skena* berasal dari media sosial, terutama TikTok dan Instagram. Media tersebut menjadi ruang utama penyebaran gaya berpakaian dan simbol visual yang diasosiasikan dengan *anak skena*, seperti outfit serba hitam, celana gombrong, totebag, dan sepatu *boots*. Dalam konteks ini, media sosial berperan sebagai *cultural mediator* yang mendefinisikan ulang makna *skena* sesuai dengan konstruksi visual yang mudah dikonsumsi publik. Hasil ini memperkuat pernyataan Ramadhani dan Rosa (2023) bahwa budaya visual di media sosial telah memengaruhi cara anak muda membentuk identitas dan simbol sosial mereka.

Observasi nonpartisipan yang dilakukan peneliti di lingkungan kampus juga mendukung hasil survei tersebut. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa yang mengenakan pakaian stylish, unik, atau berbeda dari gaya berpakaian umum sering kali langsung mendapat label “anak skena” dari teman-temannya. Komentar seperti “Wih, *skena* banget!”, “*Anak kalcer!*”, atau “*Gayamu skena banget!*” kerap muncul di lingkungan kelas maupun area kampus. Fenomena labeling spontan ini menunjukkan bahwa makna *skena* direduksi menjadi ekspresi visual semata, tanpa mempertimbangkan konteks budaya yang sebenarnya. Mahasiswa cenderung menilai seseorang sebagai bagian dari “anak skena” hanya berdasarkan tampilan luar, bukan keterlibatan atau partisipasi dalam komunitas budaya. Hal ini memperlihatkan bahwa proses pemaknaan terhadap budaya *skena* telah bergeser dari

ranah ideologis menjadi sekadar fenomena estetika yang bersifat konsumtif.



Gambar 4. Dokumentasi Mahasiswa dengan Gaya Berpakaian “Skena” di Lingkungan Kampus

Selain itu, dokumentasi lapangan berupa tangkapan layar juga menunjukkan bahwa gaya berpakaian yang diidentikkan dengan *skena* menampilkan elemen-elemen khas seperti pakaian serba hitam, renda, *layered outfit*, dan aksesoris berwarna monokrom. Tampilan ini sering diunggah ke media sosial sebagai representasi diri mahasiswa yang ingin tampil unik dan “berbeda”. Dengan demikian, *skena* telah menjadi simbol status sosial baru di kalangan mahasiswa — bukan lagi sebagai ruang solidaritas, tetapi sebagai ajang pencitraan visual di dunia digital.

Berdasarkan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan kesalahpahaman mahasiswa terhadap budaya *skena*. Pertama, **dominasi media sosial** menyebabkan mahasiswa memahami budaya secara instan melalui tampilan visual tanpa pendalaman nilai. Kedua, **latar belakang mahasiswa teknologi** membuat mereka lebih akrab dengan aspek digital dan desain visual dibandingkan dengan nilai-nilai sosial dan

historis budaya populer. Ketiga, **minimnya literasi budaya populer di kalangan mahasiswa** menyebabkan terjadinya reduksi makna budaya menjadi simbol semata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arbina, Dadan, dan Mutahir (2024) yang menjelaskan bahwa mahasiswa sering kali memaknai istilah *skena* hanya dari apa yang terlihat, bukan dari proses sosial dan nilai-nilai komunitas yang membentuknya.

Dari sisi teori, fenomena ini dapat dijelaskan menggunakan konsep *encoding-decoding* dari Stuart Hall (1980), di mana audiens tidak hanya menerima pesan budaya secara pasif, tetapi menafsirkan makna berdasarkan konteks sosial dan pengalaman pribadi. Dalam kasus ini, mahasiswa Sistem Informasi UNP Kediri melakukan proses *decoding* yang salah terhadap simbol-simbol budaya *skena*. Alih-alih memahami *skena* sebagai bentuk ekspresi kolektif dan ruang kreativitas independen, mereka justru mengartikan simbol tersebut secara literal sebagai tanda fashion atau gaya hidup yang modern. Akibatnya, terjadi *resemantisasi budaya populer*, yaitu pergeseran makna budaya dari nilai substantif menuju simbol konsumtif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap budaya *skena* mengalami penyempitan makna akibat dominasi budaya visual digital. Mahasiswa membangun persepsi mereka melalui media sosial, menciptakan simbol-simbol baru yang dianggap mewakili identitas budaya populer. Fenomena ini menjadi contoh konkret bagaimana budaya populer di era digital tidak lagi dimaknai berdasarkan konteks sosial dan nilai-nilai kolektif, melainkan berdasarkan konstruksi visual dan pencitraan diri. Dalam konteks akademik, hal ini menunjukkan perlunya penguatan literasi budaya dan pemahaman kritis terhadap fenomena populer agar mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen budaya, tetapi juga mampu menilai dan memaknai kembali esensi dari budaya itu sendiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri mengalami penyempitan makna yang cukup signifikan terhadap konsep budaya *skena*. Istilah *skena* yang semula menggambarkan ruang budaya, solidaritas komunitas, serta bentuk ekspresi mandiri, kini lebih banyak dipersepsikan sebagai gaya berpakaian dan tren media sosial. Sebagian besar mahasiswa memaknai *skena* melalui aspek visual seperti pakaian, aksesoris, dan tampilan estetik yang dianggap mewakili gaya hidup modern. Fenomena ini menandakan bahwa budaya populer di lingkungan mahasiswa telah bergeser dari nilai-nilai kultural menuju bentuk ekspresi visual yang bersifat konsumtif.

Terdapat tiga faktor utama yang mendorong munculnya kesalahpahaman tersebut. Pertama, **pengaruh dominan media sosial** yang menampilkan *skena* secara dangkal dan instan, sehingga mahasiswa hanya mengenal sisi luarnya. Kedua, **karakteristik lingkungan akademik berbasis teknologi** yang lebih menonjolkan aspek digital dan visual dibandingkan dengan pemahaman sosial-budaya. Ketiga, **kurangnya literasi budaya populer** di kalangan mahasiswa, yang menyebabkan mereka meniru budaya tanpa memahami nilai-nilai dan konteks historisnya. Akibatnya, budaya *skena* di lingkungan mahasiswa Sistem Informasi UNP Kediri mengalami perubahan makna, menjadi sekadar simbol gaya hidup visual dan bentuk representasi diri di ruang digital.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pergeseran makna budaya populer tidak hanya merupakan gejala sosial, tetapi juga mencerminkan cara berpikir generasi Z dalam memaknai simbol budaya. Di tengah deras arus informasi digital, mahasiswa lebih menonjolkan aspek tampilan dan mode sebagai bentuk identitas diri, bukan sebagai ekspresi solidaritas budaya sebagaimana hakikat *skena* pada awalnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan dasar untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap budaya populer, khususnya budaya *skena*.

Pertama, lembaga pendidikan tinggi diharapkan dapat memperkuat **literasi budaya digital** melalui berbagai kegiatan akademik seperti seminar, diskusi ilmiah, maupun kajian fenomena budaya

populer. Upaya ini dapat menumbuhkan kesadaran kritis mahasiswa agar memaknai budaya secara menyeluruh, tidak sebatas pada aspek visual dan tren media sosial.

Kedua, dosen dan pengelola program studi di bidang teknologi perlu mengintegrasikan **pendekatan sosial-budaya** dalam pembelajaran maupun proyek kreatif mahasiswa, sehingga pemahaman tentang budaya tidak terlepas dari nilai sosialnya. Langkah ini penting agar mahasiswa teknologi tidak hanya menjadi penikmat tren digital, tetapi juga mampu menghasilkan karya dan gagasan budaya yang bersifat edukatif dan reflektif.

Ketiga, mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital diharapkan mampu **bersikap selektif dan reflektif dalam mengonsumsi budaya populer**. Setiap simbol budaya yang muncul di media sosial sebaiknya tidak hanya dipandang sebagai mode atau estetika, tetapi juga dipahami sebagai produk sosial yang memiliki makna historis, nilai solidaritas, dan konteks komunitas yang membentuknya.

Terakhir, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk memperluas objek penelitian ke program studi atau universitas lain agar diperoleh perspektif perbandingan lintas bidang mengenai cara mahasiswa memahami budaya populer. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan literasi budaya serta peningkatan kemampuan berpikir kritis generasi muda terhadap fenomena budaya digital masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhani, N., & Rosa, R. (2023). *Fenomena Fashion Skena sebagai Penanda Identitas Sosial Anak Muda*. *Jurnal Komunikasi dan Budaya Populer*, 5(1), 22–35.
- Simanjanjorang, F., & Pawitan, R. (2020). *Dinamika Komunitas Musik Indie Bandung: Antara Solidaritas dan Estetika Visual*. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 8(2), 77–89.
- Suharli, P., Pradana, D., & Nugrahani, L. (2024). *Konstruksi Identitas Anggota Skena Musik dalam Komunitas Jangan Kolektif*. *Jurnal Komunikasi dan Media Kreatif*, 7(3), 41–52.
- Arbina, A., Dadan, D., & Mutahir, R. (2024). *Krisis Pemaknaan Istilah Skena pada Mahasiswa FISIP Unsoed*. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 6(2), 55–68.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 105–116.