BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dampak dari modernisasi dan pembangunan adalah terjadinya perubahan atau pembaharuan struktur sosial yang mendorong terjadinya proses transformasi sosial dan budaya dalam tatanan masyarakat Indonesia. Perubahan pola hidup masyarakat dan perubahan budaya yang ada, membuat manusia dihadapkan pada stimulasi yang kompleks dan memerlukan kejelian untuk menerima situasi tersebut. Salah satu budaya yang muncul saat ini adalah budaya *punk.*

Pada pertengahan bulan desember tahun 2011 lalu indonesia dihebohkan dengan Pemberitaan mengenai penangkapan anak-anak *punk* di Kota Aceh dikarenakan mengadakan pagelaran yang bertemakan "Aceh Goes Punk". Bukan hanya penangkapan anak-anak *punk* yang dilakukan aparat keamanan kota Aceh tetapi aparat juga melakukan tindak kekerasan terhadap anak-anak *punk* yang tidak melakukan keributan dan menggangu ketertiban umum atau tidak melakukan aksi anarkis.

Hal tersebut merupakan sebuah fenomena yang turut menjadi perhatian masyarakat Internasional. Di bawah ini adalah berita yang peneliti kutip dari detiknews.com yakni sebagai berikut:

> "**Banda Aceh** Sedikitnya 60 anak punk ditangkap polisi syariah di Nangroe Aceh Darussalam usai menonton konser. Mereka juga digunduli karena

> dianggap menodai citra Aceh. Kasus ini pun menjadi perhatian sejumlah media asing, mulai dari media Australia hingga Eropa dan Amerika. Seperti diberitakan kantor berita *AFP*, Rabu (14/12/2011), penangkapan ini dilakukan pada Sabtu (10/12) lalu di Banda Aceh".

Dampak dari penangkapan anak-anak *punk* tersebut ialah adanya reaksi dan aksi dari komunitas sub-kultur *punk* di berbagai negara. Berdasarkan pemberitaan dari detiknews.com sekelompok anak *punk* di Moskow, Rusia melakukan aksi solidaritas dengan mendatangi kantor Kedutaan Besar RI di Moskow dan mencoret-coret pagarnya dengan tulisan '*Punk is not crime*'[1].

Kebanyakan para pengikut budaya *punk* sekarang ini adalah anak-anak muda atau bisa dibilang anak-anak remaja. Mudahnya pengaruh budaya dan ideologi punk yang ada, biasanya terjadi pada anak-anak yang sedang pada tahap kelabilan atau pencarian jati diri, hal ini terjadi karena remaja sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan atau tempat bersosialisasi dan bermain.

Pengaruh budaya dan ideologi *punk* itu sendiri disalah artikan oleh sebagian anak muda. Seorang anak dapat dikatakan remaja ketika anak tersebut berusia belasan tahun, pada masa-masa remaja ini seorang anak tidak dapat dikatakan dewasa ataupun sebagai anak-anak, oleh karena itu seorang remaja dapat dikatakan berjiwa labil (masih dapat terpengaruh hal-hal yang negatif).

Apa yang ada di pikiran kalian ketika pertama kali melihat sosok anak *punk* atau yang biasa kita sebut *punkers*? Pasti di antara kalian ada yang menganggap anak

[1] http://news.detik.com/read/2011/12/15/233433/1792408/60-anak-punk-digunduli-polisi-syariah-aceh-jadi-sorotan-internasional

punk itu tidak bermoral, sampah masyarakat, tidak mempunyai masa depan, biang keonaran dan banyak lagi pemaknaan negatif yang sering dicapkan kepada anak *punk* atau para *punkers*. *Punkers* adalah sebutan bagi orang pengikut budaya punk

Sebagian diantara mereka menyalah artikan ideologi *punk* itu sendiri. Anak *punk* bisa dikatakan anak punk apabila berpakaian ala *punk*, bersepatu *boots*, ditindik, dan bertato serta hidup dijalanan. Pemahaman anak muda tentang punk yang salah tersebut menjadikan mereka melakukan tindakan yang meresahkan masyarakat. Dalam kehidupan anggota komunitas *Punk*, biasanya nama panggilan yang dipakai bukan nama asli. Masing-masing dari mereka mempunyai julukan yang berbeda-beda. Mereka lebih suka bila dipanggil dengan nama-nama julukan tersebut. Tapi dalam kehidupan komunitas *Punk* hal seperi itu memang sudah membudaya. Tidak banyak dari mereka yang memakai nama asli dalam kesehariannya.

Konsep diri anak *punk* tidak hanya terbentuk melalui cara berpakaian dan atribut yang mereka gunakan, konsep diri seseorang dinyatakan melalui sikap dirinya yang merupakan aktualisasi orang tersebut. Manusia sebagai organisme yang memiliki dorongan untuk berkembang yang pada akhirnya menyebabkan ia sadar akan keberadaan dirinya. Perkembangan yang berlangsung tersebut kemudian membantu pembentukan konsep diri individu yang bersangkutan.

Konsep diri seorang anak punk pun di pengrauhi oleh komponen-komponen konsep diri itu sendiri yakni melalui komponen kognitif dan afektif. Komponen

kognitif di sini ialah pengetahuan anak punk terhadap dirinya sendiri sebagai seorang punkers dan hal tersebut pun tidak lepas dari adanya pengaruh dari orang terdekat dan lingkungannya. Begitu juga dengan komponen afektif yang tidak lepas dari pengaruh orang terdekat dan lingkungannya, komponen afektif ini menyangkut dengan perasaan anak punk menjadi seorang punkers.

Seperti yang dikatakan George Herbert Mead "Bahwa setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat dan itu dilakukan lewat komunikasi".(Mulayana, 2000:10)

Dari pengertian konsep diri diatas dapat dijelaskan bahwa seorang anak *punk* dapat mengenal siapa dirinya melalui pandangan atau informasi yang diberikan oleh orang lain pada dirinya sebagai anak *punk* atau *punkers*. Pandangan orang lain tentang anak *punk* yang terlihat lusuh, kacau, nyeleneh dan jauh dari kesan mapan ini menjadikan konsep diri yang negatif, masyarakat menilai bahwa punk hanya sekedar aliran musik keras belaka dengan dandanan urakan yang mungkin tidak memiliki masa depan yang baik padahal *Punk* sebenarnya itu merupakan sebuah ideologi yang dimana ideologi tersebut disalah artikan oleh sebagian anak *punk* itu sendiri. Jadi *"Punk"* dapat diartikan sebagai suatu "Ideologi"

> Ideologi (Karl Marx) sebagai kesadaran palsu, yang dirancang untuk mengonseptulisasi bentuk pemikiran tertentu. Pengertian ideologi Marx menekankan realitas materi sebagai titik tolak dari ilmu pengetahuan, tapi realitas itu juga dipahami sebagai sejarah yang dibuat oleh manusia sehingga mudah di ubah dengan aktivitas manusia itu sendiri. (Adian, 2011:11)

Punk adalah perilaku yang lahir dari gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan *we can do it ourselves*. Penilaian *punk* dalam melihat suatu masalah dapat dilihat melalui lirik-lirik lagunya yang bercerita tentang masalah politik, lingkungan hidup, ekonomi, ideologi, sosial, dan bahkan masalah agama. Dalam perkembangannya, ideologi *Punk* juga berkembang menjadi sebuah gaya hidup. Keyakinan bahwa hebohnya penampilan (*appearances*) harus disertai dengan hebohnya pemikiran (*ideas*), turut mempengaruhi gaya berbusana *punk*.

Dari ideologi tersebut mereka hidup bebas dan tetap bertanggung jawab pada setiap pemikirannya serta apa yang mereka lakukan, perlawanan itu mereka realisasikan melalui musik, gaya hidup, dan kebudayaan sendiri yang terlihat dari dandanan *punk* yang kacau, nyeleneh dan jauh dari kesan mapan.

Di dalam dunia *punk* sendiri, terdapat beragam jenis *punk* yang mengusung ideologi berbeda-beda. Ada yang cinta damai dengan menjauhi segala bentuk kekerasan dan ada pula yang merasa bahwa suatu tindakan langsung memang dibutuhkan agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar mendapatkan perhatian.

Hal yang perlu diperhatikan adalah banyak dari mereka para *punkers* (yang menjadi bagian dari *punk*) telah melakukan kegiatan-kegiatan positif, namun sayangnya kegiatan positif itu tidak terlihat dominan dibandingkan kegiatan negatifnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa apa yang mereka lakukan agak meleset sehingga pandangan buruk tentang punk terlanjur beredar di masyarakat.

Kemudian hal negatif inilah yang justru diadopsi oleh generasi muda dengan sembrono. Atau ada pula yang meski berlaku positif di satu sisi lain, tetapi menampilkan sisi negatif juga di sisi lainnya secara nyata dan gamblang karena didorong pemikiran remaja yang masih mentah, kebebasan yang bertanggung jawab dalam punk pun di ubah mereka menjadi kebebasan yang salah kaprah.

Oleh karenanya *punk* menjadi sebuah fenomena yang terjadi dari dahulu hingga sekarang ini, berbagai kajian dapat digunakan untuk mengungkapkan fenomena anak *punk*. Salah satunya adalah kajian ilmu komunikasi. Dimana anak *punk* merupakan suatu kehidupan yang unik, budaya yang khas, sehingga dapat ditinjau dari proses interaksi simbolik di antara mereka dan mereka dengan lingkungannya.

Jika adanya anak *punk* atau yang biasa disebut *punkers* merupakan fakta sosial maka berlaku sebuah sebutan untuk anak *punk* adalah "sampah masyarakat", "anak jalanan", dan sebagainya. Pandangan ini bukan kesalahan pemikiran, melainkan melihat konsep diri anak punk dari sudut pandang orang luar atau orang awam. Hal tersebut menarik perhatian penulis untuk meneliti konsep diri anak *punk* di Kota Bandung, oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk mendalami, menganalisa, dan menjelaskan secara sistematis dengan paradigma sebjektif interpretif.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Konsep Diri Komunitas Anak *Punk* di Kota Bandung"

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Konsep Diri Anggota Komunitas *Punk* di Kota Bandung"

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana simbol anak *punk* di kota Bandung yang telah di pengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya ?
2. Bagaimana komponen kognitif anak *punk* di kota Bandung yang telah dipengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya ?
3. Bagaimana komponen afektif anak *punk* di Kota Bandung yang telah di pengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami, menganalisa, dan menjelaskan secara sistematis dengan paradigma subjektif interpretif mengenai Konsep Diri Komunitas Anak *Punk* di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mencapai hasil yang optimal maka terlebih dahulu perlu tujuan yang terarah dari penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui simbol anak *punk* di kota Bandung yang telah dipengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya.
2. Untuk mengetahui komponen *kognitif* anak punk di kota Bandung yang telah di pengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya.
3. Untuk mengetahui komponen *afektif* anak punk di kota Bandung yang telah dipengaruhi orang lain, orang terdekat dan lingkungannya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan masukan dan dapat memperdalam pengetahuan juga teori yang berhubungan dengan studi ilmu komunikasi. Penelitian ini dimaksudkan untuk lebih membuka wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti terhadap gejala atau realitas sosial yang ada di masyarakat dan menarik untuk diteliti.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini memiliki kegunaan praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pemahaman mengenai fenomena anak *punk*, khususnya konsep diri komunitas anak *punk* di Kota Bandung.

b. Bagi Universitas

Penelitian ini berguna bagi mahasiswa/I universitas komputer indonesia (UNIKOM) khususnya bagi program studi ilmu komunikasi sebagai literature peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat untuk bisa lebih memahami makna *punk* yang sebenaranya dan mengetahui pemasalahan fenomena anak *punk* yang ada di kota bandung sehingga masyarakat dapat membuka mata sehingga tidak memandang sebelah mata.