

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Punk adalah sebuah ideologi pemberontakan dan anti kemapanan, dengan masing-masing dari anggota memiliki karakter yang berbeda untuk memberikan kelompok identitas yang jelas dan karakteristik komunitas *punk*. "True *punk* adalah gerakan revolusioner anti penindasan dan gerakan liberal (kemerdekaan) yang dibentuk oleh sekelompok orang yang tidak puas dengan kondisi saat ini". *Punk* ini berasal dari singkatan *Public United Nothing Kingdom* artinya sekelompok kerajaan anti kemapanan. Mereka menilai peraturan itu hanya bisa dilakukan secara paksa tanpa memikirkan penderitaan masyarakat. *Punk* lahir sebagai gerakan perlawanan anak muda berlandaskan keyakinan *we can do it ourselves* (kita bisa melakukannya sendiri). *Punk* pertama kali di Indonesia pada akhir 1980-an, tetapi perkembangan besar terjadi pada pertengahan 1990-an. (Christi,Chicilia. 2005).

Pengaruh *Punk* di Indonesia dimulai modernisasi dan globalisasi dunia. Dampak modernisasi dan globalisasi adalah untuk mengubah atau memperbarui mendorong struktur sosial proses transformasi sosial budaya masyarakat indonesia. Perubahan pola kehidupan masyarakat dan perubahan budaya adalah untuk dihadapi pertemuan manusia yang kompleks dan menarik secara pandangan yang menerima situasi. Salah satu budaya yang lahir saat ini adalah *punk*. Masyarakat subkultur juga telah mengembangkan budaya dan tradisi mereka sendiri. Pendukung subkultur menghargai kebiasaan atau aturan yang berlaku dipandu oleh referensi tentang kehidupan mereka.

Bawa *punk* sering dikatakan sebagai salah satu seni yang terangkum dalam berbagai macam seni, misalnya musik. Lirik dalam musik ini juga sebagai alat untuk mendorong serta melakukan perlawanan. Tetapi, pada umumnya masyarakat menilai musik *punk* sebagai musik yang beraliran keras dan tidak sesuai aturan sosial (Firmansyah, 2019). Dengan demikian, perilaku anak *punk* adalah kepribadian seseorang yang menunjukkan keacuhan, ketidakpedulian, dan permusuhan yang tidak pantas dilihat kepada orang lain terutama yang berkaitan dengan nilai sosial dan budaya. Orang yang anti sosial biasanya frontal yang tidak memedulikan hak dan perasaan orang lain. Istilah dari anak *punk* secara formal disebut penyimpangan kepribadian yang anti sosial (Elly M, 2009).

Penyimpangan anti sosial yang di rasakan remaja *punk* ialah untuk menjadi ke tahap kedewasaan. Namun, anak *punk* sendiri cenderung menemukan identitas dirinya dengan membuat apa yang mereka yakini sebagai pilihan yang tepat. Sekaligus sebagai bentuk resistensi terhadap sistem, baik sistem dalam konteks budaya maupun sistem dalam konteks lingkungan masyarakat. *Punk* adalah budaya barat yang diterapkan oleh remaja indonesia dalam kehidupan mereka dengan gaya pakaian yang lusuh, gaya rambut mohawk, selera musik bergenre rock dan aksesoris seperti rantai bahwa dengan berpenampilan seperti itu sudah layak di sebut *punker* (Marshall, 2005).

Punk bukanlah sekedar fesyen, Mereka tidak hanya sekelompok anak muda yang berpenampilan ekstrim yang hidup di jalanan dengan musik yang keras tetapi yang mendasar mereka punya *ideology social*. Komunitas ini juga menghasilkan karya yang cukup banyak namun mereka tidak terlalu mengekspos karya mereka. Hal ini tampaknya cocok dengan perkembangan budaya yang selalu berubah dan berbeda. Perubahan nilai dan sikap ini sulit dihentikan. Hal ini disebabkan dengan aliran informasi yang cepat dan tidak terbatas dengan permasalahan di lingkungan keluarga dan masyarakat, serta berkurangnya komitmen terhadap pelaksanaan norma hukum, norma sosial dan nilai-nilai agama. (Handayani, 2009, h.16).

Komunitas *punk* juga mempunyai sisi negatif dari masyarakat. Tampilan anak *punk* cenderung menyeramkan sering dikaitkan dengan sifat anarkis, brutal, pemberontak dan bertindak sesuai keinginan, mengakibatkan pandangan masyarakat mengenai anak *punk* ialah perusak. Gaya aneh dan sering berkumpul pada malam hari menimbulkan pandangan masyarakat bahwa anak *punk* menyukai minuman keras, memakai narkoba. Pandangan ini merupakan sekumpulan tindakan mental yang mengatur impuls-impuls sensorik menjadi suatu pola bermakna (Carol Wade, 2002 h.193).

Padahal penilaian masyarakat belum tentu benar sebab pada prinsip hidup anak *punk* bebas namun bertanggung jawab. Anak *punk* berani bertanggung jawab secara pribadi atas yang telah mereka perbuat dan Anak *punk* mempunyai aturan mengenai ketegasan untuk tidak terlibat dalam hal yang negatif. Gaya hidup anak *punk* memang aneh maka dari itu selalu di pandang sebelah mata oleh masyarakat. Anak *punk* juga pasti memiliki kesadaran tentang *punk* itu sendiri dan dipengaruhi oleh konsep diri yang terbentuk. Manusia tidak hanya bereaksi atau membuat pandangan orang lain, mereka bisa melihat diri mereka sendiri. Setiap orang menjadi objek dan subjek sekaligus. Ini bisa terjadi karena kita telah

mengikuti budaya barat. Menurut Charles H. Cooley (dalam Sunarto, 2011:68), fenomena ini dikenal sebagai *mirror self*. Di sini, anggota komunitas *punk* seolah-olah bercermin di depan mereka. Anak *punk* menggunakan cermin untuk membayangkan bagaimana mereka melihat orang lain dan mereka membayangkan bagaimana orang lain menilai diri mereka sendiri, dan inilah yang membentuk konsep diri seseorang.

Punk juga memiliki segala bentuk komunikasinya baik melalui televisi maupun bentuk media-media online lainnya yang telah mengubah cara hidupnya di dunia mereka. Penyebaran media-media mempengaruhi generasi muda dan mengintegrasikan mereka ke dalam masyarakat membuat cara hidup mereka bertentangan dengan budaya masyarakat. (Siregar, 2004).

Masyarakat telah memberikan komentar negatif tentang anak *punk* di media. Ketika di media memberitakan anak *punk*, masyarakat selalu beranggapan bahwa anak *punk* ini tidak baik di contoh. Di media kadang tidak menggambarkan realitas seorang anak *punk*. Sebenarnya anak *punk* ini bertujuan ingin memberikan contoh yang positif dan menunjukkan karya-karya mereka. Akan tetapi di media online menunjukkan bahwa anak *punk* sering melakukan hal-hal yang negatif. Ada beberapa anak *punk* yang meresepskanya pro dan kontra terhadap konsep dirinya di media online.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan. Ada beberapa anak *punk* yang sudah melihat konsep diri di media online yang menggambarkan anak *punk* tersebut. Menurut Qodir (30) dia melihat konsep dirinya di film-film youtube yang menggambarkan anak *punk* pada tanggal 10 Maret 2023 dengan tema “*Punk Rock N Roll*”, Qodir menanggapi bahwa “film *Punk Rock N Roll* seru aja gitu solidaritas di film tersebut dapat, sesuai dengan anak *punk* pada umumnya dan juga *punk* tidak selalu di pandang sebelah mata juga sama orang-orang”.



Gambar 1. 1 Contoh Film Punk Rock N Roll di youtube

Menurut Maruf (28) dia melihat di Televisi tvone yang menggambarkan anak *punk* pada tanggal 22 Maret April 2023 dengan tema “Anak *Punk* di Bekasi Timur Bikin Resah Pengendara”, Maruf menanggapi bahwa “kadang ada juga di dunia *punk* dia hanya memanfaatkan atribut *punk* untuk berbuat tidak baik dalam arti mencari sensasi”.



Gambar 1. 2 Contoh Anak *Punk* di Bekasi Timur Bikin Resah Pengendara

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap komunitas *punk* yang di lakukan pada hari Senin tanggal 10 dan 11 April 2023 di Halte Cikarang Utara dan di depan lampu merah Grandmall, Bekasi Barat. Anak *punk* tersebut tidak memiliki ketua ataupun pemimpin, mereka hanya komunitas yang dibentuk berdasarkan kesamaan. Dari peneliti yang sudah melakukan terjun ke lapangan untuk berbincang dengan anak *punk* ada berbagai sudut pandang yang berbeda-beda mengenai gambaran konsep diri di media ada yang setuju dan

ada juga yang tidak setuju. Karena masyarakat mengira anak punk ialah anak yang berandalan yang selalu membuat keonaran ketika ada di media tersebut. Tetapi, yang sebenarnya mereka adalah oknum yang menggunakan atribut punk yang tidak bertanggung jawab. Dan selanjutnya ada juga alasan yang sudah merubah dirinya sebagai *punk*. Hal ini dikarenakan adanya *broken home* di keluarga mereka dan pengaruh pertemanan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Resepsi Komunitas Punk Terhadap Gambaran Konsep Diri di Media”**. Penelitian ini menekankan bahwa peneliti ingin melihat bagaimana resepsi anak *punk* terhadap konsep dirinya di media online.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat di rumuskan pada suatu permasalahan, yakni : Bagaimana resepsi anak *punk* ketika melihat konsep dirinya di media online?

1.3 Fokus Penelitian

Sekarang ini, komunitas *punk* sudah banyak didirikan di mana-mana termasuk di Bekasi. Peneliti ingin mengetahui bagaimana anak *punk* tersebut melihat konsep dirinya ada di media online.

Namun, banyak orang yang menganggap bahwa komunitas *punk* tidak jauh dari yang namanya narkoba, minuman keras, hingga seks bebas. Anggapan orang tersebut muncul semata-mata dengan apa yang menjadi kebiasaan mereka seperti berkumpul di pinggir jalan dengan gaya berpakaian mereka yang lusuh.

Segala sesuatu pasti ada sebab dan juga alasannya. Hal ini juga berlaku terhadap komunitas *punk*. Gaya berpakaian dan gaya hidup mereka memang sudah turun menurun dilakukan oleh komunitas tersebut. Tapi, banyak orang yang tidak mengetahui gaya hidup mereka yang sering dipandang sebelah mata tersebut adalah sesuatu yang bisa membuat mereka nyaman dan terus menjadi motivasi untuk hidup mereka.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mendeskripsikan komunitas *punk* terhadap gambaran konsep diri di media online

1.5 Kegunaan Penelitian Teoretis Dan Praktis

1.5.1 Kegunaan Teoretis

- a) Sebagai suatu karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun pada masyarakat pada umumnya mengenai profil anak *punk*.
- b) Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya yang berkaitan dengan hidup anak *punk*.
- c) Menggunakan hasil penelitian sebagai acuan kegiatan sebuah studi yang serupa dengannya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan wacana dan masukan terhadap masyarakat terkait permasalahan dengan adanya komunitas *punk* melalui media online
- b) Diharapkan dapat memberikan pandangan dan pemahaman kepada masyarakat bahwa tidak semua anak *punk* bernilai negatif

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi secara menyeluruh, maka perlu di kemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat pada halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman gambar, halaman bagan dan halaman lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, pertanyaan penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari Jenis Penelitian, Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik pengumpulan Data, Keabsahan Data, Teknik Analisis Data, Lokasi dan Waktu.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari Profil Informan, Hasil penelitian dan Pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka dan daftar lampiran