

PERILAKU REMAJA PENGGEMAR MUSIK *PUNK* DI KOTA SANGGAU PROVINSI KALIMANTAN BARAT

Oleh:

ABANG JEFFRI RAZALI

NIM. E51111045

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Tanjungpura Pontianak Tahun 2016

Email: jeffrikanada@rocketmail.com

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisa mengenai Perilaku Remaja Penggemar Musik Punk Di Kota Sanggau Provinsi Kalimantan Barat. Jenis penelitian yang di pakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini, menggunakan indikator dalam memahami musik punk. Informan di tentukan dengan teknik purposive pada remaja terutama remaja yang berada pada ruang lingkup musik punk seperti panitia acara, komunitas, juga penonton setia dan juga laporan pihak berwajib yang bertugas. Pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik punk telah lama berkembang di Kota Sanggau, karena banyak tanggapan negatif, ingin tahu seperti apa perilaku yang biasa penggemar punk lakukan dengan melalui penulisan ini di harapkan bisa menjelaskan begitu juga alasan menggemari musik punk. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan pengetahuan, sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk menyampaikan arti sebenarnya yang berkaitan dengan musik punk. Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dan sumber informasi bagi pemerintah, dalam membantu remaja memberikan dukungan mengenai pengadaan acara musik punk.

Kata-kata Kunci :Musik Punk, Perilaku, Remaja, Penggemar. Musik.

Abstract

This study aims to provide an analysis of Adolescent Behavior Punk Music Fans In Sanggau City West Kalimantan Province. This type of research is in use in this research is descriptive research with qualitative methods. This study, using the indicator in understanding the punk music. Informants determined by using purposive in adolescents, especially teenagers who are in the scope of *punk* music as the event organizers, community, also loyal audience and also reports the authorities in charge. Collecting data in this study done by interview, observation and documentation. The results showed that punk music has long been grown in Sanggau town, because a lot of negative feedback from the researchers then wanted to know what kind of behavior usually do with *punk* fans through this paper is expected to explain the reasons as well as fond of *punk* music. Theoretically this study is expected to enrich the knowledge of knowledge, as a reference for further research to convey the true meaning associated with *punk* music. While practically this study are expected to be material and resources for the government, in helping adolescents to provide support regarding the procurement of punk music events.

Keywords : Punk Music , Behavior, Teenagers, fans, Music

A. PENDAHULUAN

Kehidupan saat ini memasuki era globalisasi, globalisasi itu sendiri berarti penyebaran unsur-unsur baru. suatu proses yang mendunia di mana individu tidak terikat oleh negara atau batas-batas wilayah. Setiap individu dapat terhubung oleh siapa saja yang ada dibelahan bumi ini dan terjadi penyebaran informasi dan komunikasi melalui media cetak dan elektronik yang mendunia. *Globalisasi* merupakan dampak dari kemajuan teknologi dan informasi.

Media yang berperan memberikan kemudahan untuk mencari info dunia yaitu internet, sehingga memungkinkan masyarakat dunia untuk saling terkoneksi mengakses informasi yang sama, salah satu contohnya adalah seni dan budaya melalui musik, film, buku, serta pertukaran nilai-nilai sosial dan budaya. Media dan globalisasi memiliki hubungan yang erat diantara keduanya. Media massa di gunakan sebagai medium dalam rangka penyebaran informasi dalam lingkup global, dengan begitu hubungan antar dunia akan mudah tersebar dan tersampaikan. Kondisi seni dan budaya dalam masyarakat yang cenderung masuk kedalam konsep *hibridisasi*. Menurut Rowe and Schilling (dalam Maran, 2007) cara peleburan dengan memisahkan bentuk

awal dari kesatuannya, lalu di gabung ke dalam bentuk lain yang baru. Piternsen (dalam Maran,2007) juga mengungkapkan dua dimensi dari *hibridisasi*, yaitu peningkatan dan gagasan peleburan dalam segi ruang dan waktu.

Peleburan ini diharapkan akan menghasilkan perubahan yang kualitas dan kuantitasnya semakin meningkat. Peleburan yang dilakukan merupakan peleburan antara suatu unsur unggul yang kemudian dipindahkan lalu digabungkan dengan unsur lainnya yang dianggap unggul.

Dampak dari adanya *globalisasi* melalui media massa adalah kemungkinan untuk melakukan pertukaran seni dan budaya secara bebas. Hal tersebut kemudian membentuk sebuah kondisi seni dan budaya dalam masyarakat yang cenderung termasuk kedalam konsep *hibridisasi*. Seperti contoh hal yang mudah masuk konsep hibridisasi dan di terima masyarakat terutama kaum remaja ialah musik.

Musik merupakan penyaluran seni terbaik, cara manusia meluapkan perasaan hatinya seperti perasaan suka, senang, benci dan kesal. Penyaluran dari musik disebut dengan ekspresi manusia, sesuai dengan apa yang manusia rasakan di pikirannya dan merupakan gaya hidup menghilangkan rasa stres yang ada diingatkannya. Dalam

kehidupan bermasyarakat manusia juga perlu kebebasan, untuk mengespresikan kebebasannya tersebut ada *tren* musik dari barat London/Inggris, yang sering digunakan masyarakat khususnya anak remaja Indonesia seperti aliran *musik punk*.

Musik punk dalam bentuk murninya dikenal keras, total dan menarik. Seiring berjalannya waktu musik *punk* mengalami pergeseran menjadi lebih tertata, namun tetap masih dengan nuansa keras dan memiliki kritis di setiap liriknya. Pada umumnya dalam setiap lagu *punk* mengandung karakter, baik itu yang mencerminkan kehidupan nyata suatu dinamika yang sungguh terjadi didalam masyarakat, ataupun mencerminkan suatu keadaan tertentu menyangkut apa yang pernah dialami pencipta lagu, dan masih banyak lagi latar belakang yang mempengaruhi komunitas *punk* dalam menciptakan lagu.

Musik *punk* tidak mengutamakan *pitch control* maupun teknik bermain serta kecanggihan alat musiknya, namun kebanyakan *band punk* selalu mendepankan lirik-lirik penuh kritik dan kesederhanaan yang mengisahkan kehidupan sehari-hari. *Punk* memiliki kesan yang bebas, musik *punk* selalu mengekspresikan diri dengan total dalam membuat sebuah karya. Menurut

pendapat (Sitiatava-rizema, 2010), Bahkan *musik punk* selalu menjadi daya tarik bagi generasi muda yang ingin bebas mengekspresikan diri dan bebas dalam berkarya, karena *punk* sebagai suatu simbol kebebasan.

Aliran musik *punk* mengekspresikan kebebasannya menyalurkan aspirasinya melewati lirik-lirik. Seperti menurut Widya (2010) mengatakan bahwa “musik *punk* adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, ekonomi politik, budaya, bahkan agama) terutama terhadap tindakan yang menindas. Remaja yang menggemari musik *punk* biasanya ingin bergabung dalam komunitas ingin mengenal lebih dalam lagi musik yang dia gemari. Hal tersebut karena adanya *Interaksi Sosial* antar Remaja terhadap musisi yang menjadi motivasi dirinya untuk berkembang, rasa suka menggemari musik *punk* dan akan membuat pengaruh perilaku didalam Lingkungan tempat tinggalnya. Berdasarkan *indikasi* tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai musik *punk*, kegiatan dan alasan menggemari musik *punk* di Kabupaten Sanggau tersebut.

Manfaat teoritis dalam penelitian ini Penulis berharap penelitian ini dapat di

jadikan gambaran pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta dapat berpartisipasi dalam sosiologi.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Musik *Punk*

Pengertian *punk* dalam *philosophy of punk* Craig O'hara, 1999 (dalam Widya 2010) disebutkan ada tiga. Pertama, *punk* sebagai tren remaja dalam fashion dan musik. Kedua, *punk* sebagai pemula yang punya keberanian memberontak, memperjuangkan kebebasan dan melakukan perubahan. Ketiga, *Punk* sebagai bentuk perlawanan yang luar biasa karena menciptakan musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri.

Punk merupakan sub-kebudayaan yang lahir di London, Inggris. *Punk* berasal dari kata "*Public United Not Kingdom*" yang berarti kesatuan suatu masyarakat di luar kerajaan (Inggris). Pada awalnya, *punk* adalah sebuah cabang dari musik *rock* yang digemari anak muda, kemudian berkembang melalui perkumpulan anak muda yang tidak hanya menyukai jenis musik *rock* tetapi juga mengusung pandangan-pandangan tertentu terkait kehidupan seperti politik, ekonomi, dan masalah sosial. *Punk* berusaha

menyindir para pengusaha dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dan lirik yang sederhana namun terkadang kasar, *beat* yang cepat dan menghentak. Musik *punk* merupakan pecahan dari musik *underground* seperti pendapat (Hafis, 2008) di dalam kultur/budaya *underground* terdapat banyak genre musik seperti genre musik *punk*, *hardcore*, *harcore punk*, *metal*, *death metal*, *black metal*, *grindcore*, *ska*, *ska punk*, dll. Setiap musik *genre* tersebut memiliki kultur/budaya beserta komunitas masing-masing, lalu seluruh budaya dan komunitas yang berada didalamnya tersebut tergabung di dalam budaya atau kultur yang di sebut *Underground*

Dalam musik *punk* dapat dilihat bagaimana tingkahlaku yang perlihatkan, juga ada *fashion* yang mereka kenakan seperti potongan rambut *Mohawk* ala suku Indian, atau potongan ala *feathercut* dan diwarnai dengan warna-warna yang terang. Sepatu *boot*, rantai dan *spike*, jaket kulit, celana jeans ketat dan baju yang lusuh, ini sikap anti kemampanan, dan anti sosial. Sikap *aksesoris* yang dikenakan ada maknanya. Misalnya sepatu *boot* yang dipakai melambangkan anti penindasan. Gembok terkatup yang digantung di pinggang menunjukkan seorang "*Punkers*" ingin kebebasan.

Ideologi yang terdapat dari anak “Punk”, *Equality* atau persamaan hak, *D.I.Y* (*do it yourself*) dan anti kapitalisme. “Aliran *Punk* lahir karena adanya persamaan terhadap jenis aliran musik *Punk* dan adanya gejala perasaan yang tidak puas dalam diri masing-masing. Sehingga mereka mengubah gaya hidup dengan gaya hidup *punk* (Widya 2010).

Dalam dunia *punk*, terdapat beragam jenis *punk* yang mengusung ideologi berbeda-beda. Ada yang cinta damai dengan menjauhi segala bentuk kekerasan, adapula yang merasa bahwa suatu tindakan langsung memang dibutuhkan agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar mendapat perhatian dan didengarkan. Dan berikut adalah jenis-jenis musik *punk* (Widya 2010).

a. *Anarcho punk*

Anarcho punk termasuk salah satu komunitas yang sangat keras dan idealis dengan ideologi yang mereka anut. Dapat dikatakan mereka menutup diri dengan orang lain dan kekerasan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Tidak jarang mereka juga terlibat bentrokan dengan sesama komunitas *punk* lainnya. Karena menurutnya kekerasan atau kerusakan adalah cara yang tepat untuk dapat diterima dalam mencapai perubahan sosial.

b. *Crust punk*

Anggota *crust punk* terkenal berpenampilan kusut dan kritiknya sangat pedas. Mereka memilih hidup mengembara dan bermigrasi.

c. *Glam punk*

para seniman yang pengalamannya sehari-harinya dituangkan sendiri dalam berbagai macam karya. Mereka menjauhi perselisihan dengan sesama komunitas maupun orang lain.

d. *Nazi punk*

Nazi punk merupakan minoritas terkecil di *subkultur punk*. Anggotanya berpaham ideologi nasionalis kulit putih yang erat kaitannya dengan skinhead kulit putih.

e. *The oi*

Mereka biasanya tidur di pinggir-pinggir jalan dan mengamen. Mereka adalah aliran pekerja keras. Tetapi sering membuat keonaran di berbagai tempat.

f. *Queercore*

Anggotanya terdiri dari orang-orang yang pada umumnya ”sakit”, yaitu para lesbian, homoseksual, biseksual dan para transeksual.

g. *Riot grrl*

Riot grrl sering mengangkat isu-isu seperti pemerkosaan, kekerasan dalam rumah

tangga, seksualitas dan pemberdayaan perempuan.

h. Scum punk

Scum Punk menamakan anggotanya dengan sebutan *straight edge scene*. Mereka sangat peduli dengan kenyamanan, kebersihan, kebaikan moral, kesehatan dan menghargai diri sendiri juga orang lain. Mereka berusaha tidak mengonsumsi zat-zat yang dapat merusak tubuh mereka. Hidup mereka hanya untuk hari ini, tidak terlalu memikirkan masa depan.

i. Skate punk

Sinamai *skate punk* karena anggotanya gemar bermain skateboard.

j. Ska punk

Ska punk merupakan gabungan antara *punk* dengan musik asal jamaika yang biasa disebut *reggae*. Mereka juga memiliki jenis tarian tersendiri yang biasa mereka sebut dengan *skanking* atau *pogo*.

Masih menurut pendapat Widya (2010), ideologi yang terdapat dalam “*punk*” yaitu:

a. *DIY (Do it Yourself / melakukan sendiri)*.

Dengan menganut nilai ini, *punkers* rela bekerja dan melakukan apa saja, menjadi pengamen, tukang parkir, buruh bangunan dan sebagainya asal tidak berada di bawah naungan atau perintah dari instansi-instansi yang menurut mereka bekerja atas kontrol kaum kapitalis.

b. *Anarkisme*

Anarkis tidak mendukung kekerasan karena dua alasan, pertama adalah anarki untuk eksis tidak dapat diciptakan dengan cara menghancurkan milik oranglain. Kedua, anarki adalah sebuah bentuk pembebasan diri kita sendiri, dengan tindak berarti pembatasan kebebasan orang lain dan kekerasan berarti menghancurkan atau menguasai secara paksa kebebasan orang lain. Sesuatu yang akan dihancurkan oleh anarkisme bukanlah orang-orangnya tetapi adalah sistem pemerintahan yang tidak adil dan sistem kapitalis yang mengeksploitasikan seseorang untuk kepentingan orang lain.

c. *Kebebasan*

Nilai-nilai kebebasan yang mereka yakini berbeda, ada yang menganut nilai kebebasan dari segi dandanan, saling menghargai diantara mereka, sikap masa bodoh terhadap lingkungannya dan sebagainya. Banyak juga *punkers* yang masih sekolah ataupun bekerja. Kedua lingkungan sosial tersebut tidak mungkin memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengekspresikan ideologi mereka disaat mereka keluar dari lingkungan sosial menurut mereka sangat mengikat tersebut arulah mereka mengekspresikan kebebasan mereka dengan berdandan ala

pun. Nongkrong di scene dengan komunitasnya.

d. *Anti Kapitalisme*

Di dalam lirik-lirik *punk* secara terang-terangan mereka menentang *kapitalisme*, gaya mereka dalam bermusik sangat menunjukkan bahwa mereka adalah para pemberontak.

e. *Unity* (kebersamaan).

Pada komunitas *punk*, mereka sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Mereka beranggapan bahwasanya semua bangsa, ras, warna kulit dan golongan adalah salah satu kesamaan dan satu tujuan. Kebersamaan yang dimaksud adalah memiliki kesatuan yang tidak bisa di pisahkan, dalam hal ini ketika terjadi sebuah konflik dengan komunitas lain maka apabila satu anak *punk* dipukul maka sama dengan memukul semua anak *punk*.

f. *Equality*

Equality terlihat pada aktivitas ekonomi yang mereka lakukan. Modal usaha mereka kumpulkan bersama dan penghasilan mereka bagi rata sesuai dengan perjanjian mereka.

Pengertian Remaja

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena ia tidak termasuk dalam golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau orang tua. Remaja ada diantara anak dan orang

dewasa. Menurut (Haryadi 1999) bahwa “Remaja terletak antara masa anak dan masa dewasa. Maka remaja di anggap mulai ketika anak telah matang secara hukum. Di Amerika anak dianggap telah matang secara hukum bila telah mencapai usia 18 tahun. “Namun hal ini dapat diambil analisa bahwa masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, maupun perubahan sosial.

a. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Petro Blos 1962, (dalam Sarwono, 2012) dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja yakni sebagai berikut :

1) Remaja awal (*early adolescence*)

Seorang Remaja pada tahap ini masih bingung akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan itu, Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebihan ini di tambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

2) Remaja *madya* (*middle adolescence*).

Pada tahap ini Remaja sangat membutuhkan kawan-kawan ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecendrungan “*narcistic*” yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang punya sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu ia berada pada kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana : peka atau tidak peduli, ramai atau sendiri, *optimis* atau *pesimistis*, *idealis* atau *materialistis*, dan sebagainya.

3) Remaja akhir (*Late adolescence*).

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal yaitu: Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam kesempatan baru. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi. *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*Private Self*) dan masyarakat umum (*the public*).

Pengertian Perilaku

Perilaku adalah semua kegiatan manusia atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati pihak luar (Notoadmodjo, 2003).

Perilaku dari sudut biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung (Sunaryo, 2004).

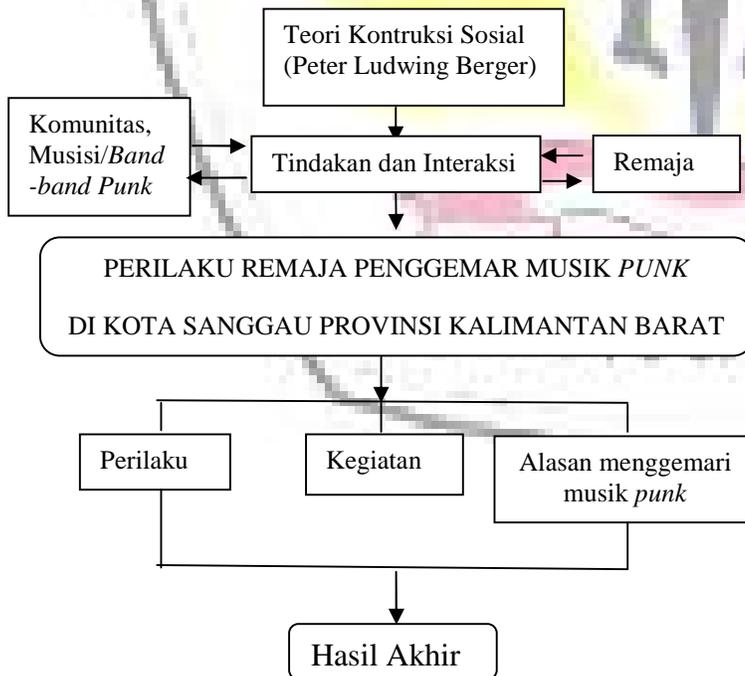
Perilaku Sosial Remaja

Perilaku manusia pada hakekatnya adalah suatu proses *interaksi* individu dengan lingkungannya sebagai *manifestasi hayati* bahwa dia adalah makhluk sosial (Kusmiati, 1990). Pelaku individual mengarahkan kelakuannya pada penetapan atau harapan-harapan tertentu yang berupa kebiasaan umum atau di tuntutan dengan tegas atau bahkan di berlakukan dengan undang-undang (Veeger, 1990). Suatu perilaku disebut menyimpang menurut (Maryati 2002) apabila tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Perilaku menyimpang adalah segala bentuk perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat serta mengabaikan semua norma yang ada di masyarakat, penyimpangan perilaku terjadi jika seseorang atau sebuah kelompok tidak memenuhi standar yang di anggap baku dalam masyarakat.

Menurut James (dalam Maryati, 2002) menyatakan penyimpangan perilaku merupakan perilaku yang oleh sejumlah

besar orang dianggap sebagai hal tercela dan di luar batas toleransi. Ukuran perilaku menyimpang bukan pada ukuran baik, buruk atau benar, salah menurut pengertian umum, melainkan berdasarkan ukuran norma dan nilai sosial suatu masyarakat. Anggota masyarakat yang melakukan penyimpangan terhadap norma yang berlaku di masyarakat akan mendapat sanksi secara hukum maupun sosial. Norma dan nilai sosial masyarakat yang satu berbeda dengan norma dan nilai sosial masyarakat lainnya. Sedangkan menurut Lawang (dalam Yanny, 2003) menyatakan perilaku menyimpang sebagai semua tindakan yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem sosial.

Kerangka Pikir Penelitian



Teori Kontruksi Sosial

Peneliti ini menggunakan teori konstruksi sosial atas realitas Peter Ludwing Berger. Peneliti menganggap teori konstruksi sosial Peter L. Berger relevan untuk digunakan sebagai pisau analisis dalam mengkaji penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teori yang akan peneliti jadikan pisau analisis dalam penelitian ini.

Poloma, (2010) menjelaskan bahwa Teori yang dikembangkan oleh Berger berangkat dari paradigma *konstruktivis* yang memandang realitas sebagai *konstruksi sosial* yang diciptakan oleh individu. Istilah *konstruksi sosial* atas realitas didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan *interaksi* dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu *realitas* yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang *dikonstruksi* berdasarkan kehendaknya. Manusia dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas control struktur dan pranata sosialnya dimana individu melalui respon-respon terhadap *stimulus* dalam dunia *kognitifnya*. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta *realitas sosial* yang relative bebas di dalam dunia sosialnya.

Berger (1990) menyatakan bahwa kenyataan itu dibangun secara sosial, dalam pengertian individu-individu dalam masyarakat itulah yang membangun masyarakat. Maka pengalaman individu tidak terpisahkan dengan masyarakatnya. Berger memandang manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang objektif melalui tiga momen *dialektis* yang *simultan* yaitu *eksternalisasi*, *objektivasi* dan *internalisasi*.

Eksternalisasi yaitu usaha pencurahan atau *ekspresi* diri manusia kedalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Proses ini merupakan bentuk *ekspresi* diri untuk menguatkan *eksistensi* individu dalam masyarakat. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai produk manusia (*Society is a human product*). Seperti ketika seorang remaja menyukai musik punk maka mereka akan membuat komunitas dan dengan adanya komunitas *punk*, naluri remaja tersebut belajar *berekspresi*, berpendapat dan membuat acara musik sebagai penyaluran kesukaannya terhadap *musik punk*.

Objektivasi adalah hasil yang telah dicapai, baik mental maupun fisik dari kegiatan *eksternalisasi* manusia tersebut. Hasil itu berupa *realitas objektif* yang bisa jadi akan menghadapi si penghasil itu sendiri

sebagai suatu *faktisitas* yang berada diluar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya (hadir dalam wujud yang nyata). *Realitas objektif* itu berbeda dengan kenyataan *subjektif* perorangan. Ia menjadi kenyataan *empiris* yang bisa dialami oleh setiap orang. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai *realitas yang objektif* (*Society is an objective reality*), atau proses *interaksi sosial* dalam dunia *intersubjektif* yang dilembagakan atau mengalami proses *institusionalisasi*.

Internalisasi, lebih merupakan penyerapan kembali dunia *objektif* kedalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah *terobjektifikasi* tersebut akan ditangkap sebagai gejala *realitas* diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala *internal* bagi kesadaran. Melalui *internalisasi* manusia menjadi hasil dari masyarakat (*Man is a social product*). *Dialektika* berjalan *simultan*, artinya ada proses menarik keluar (*eksternalisasi*) sehingga seakan-akan hal itu berada di luar (*objektif*) dan kemudian ada proses penarikan kembali ke dalam (*internalisasi*) sehingga sesuatu yang berada di luar tersebut seakan-akan berada dalam diri atau kenyataan *subyektif*.

tindakan dan *interaksi* manusia. meskipun masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara *obyektif*, namun pada kenyataan semuanya dibangun dalam definisi *subjektif* melalui proses interaksi. *Objektivasi* baru bisa terjadi melalui definisi *subyektif* yang sama. Dalam pandangan Berger (Suyanto, 2010) bahwa sosiologi adalah suatu bentuk kesadaran. Analisanya tentang masyarakat sebagai realitas *subyektif* dan *obyektif*, akan mempelajari bagaimana realitas telah menghasilkan dan akan terus menerus menghasilkan individu.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di pakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan tujuan mendapatkan gambaran umum tentang perkembangan musik *punk* yang mempengaruhi perilaku remaja dalam interaksi sosial dan kegiatan dalam komunitas. Deskriptif yang di maksud di sini adalah dengan menuturkan dan menggambarkan data yang diperoleh secara apa adanya sesuai dengan permasalahan yang di teliti barulah kemudian peneliti menarik kesimpulan.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2009).

Williams (dalam Moleong, 2011) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2011) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

D. HASIL PENELITIAN, PENDEKATAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi lingkungan

Letak geografis Kabupaten Sanggau terletak pada koordinat 1°00" Lintang Utara

- 0°06' Lintang Selatan dan 109°08' Bujur Timur - 111°03' Bujur Barat. Dilihat dari kondisi geografis, Kabupaten Sanggau mempunyai posisi strategis yaitu (a) terletak di tengah-tengah Provinsi Kalimantan Barat; (b) terletak pada jalur lalulintas sektor timur menuju Kabupaten Sekadau, Sintang, Melawi dan Kapuas Hulu; (c) terletak pada jalur Sungai Kapuas, Sungai terpanjang di Indonesia; (d) terletak pada jalur Trans Kalimantan (Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur); (e) Terletak pada jalur Trans-Borneo (Serawak dan Brunei Darussalam); (f) berbatasan langsung dengan negara bagian Sarawak Malaysia (Malaysia Timur); (g) memiliki PPLB Entikong sebagai pintu keluar/masuk barang dan manusia antar negara melalui jalur darat resmi pertama di Indonesia.

Pada tahun 2015 jumlah penduduk Kota Sanggau sebanyak 54.196 jiwa, yang terdiri dari 27.820 jiwa penduduk laki-laki dan 26.375 jiwa penduduk perempuan. Jumlah Penduduk kota sebanyak itu tertampung dalam 12.162 rumah tangga. Jadi dengan demikian pada setiap rumah tangga rata-rata terdapat 4 jiwa. Jumlah usia remaja dari umur 10-24 tahun yaitu laki-laki 7.775 jiwa dan perempuan 7.661 jiwa

Hasil diskusi bersama remaja penggemar musik *punk* menggunakan pendekatan teori kontruksi sosial atas Peter Ludwing Berger karena atas *realitas* atau kehidupan nyata yang benar-benar terjadi didefenisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu menciptakan secara terus menerus secara *realitas* yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Remaja masa berkembang menjadi orang dewasa, saat mereka menggemari sesuatu maka semakin tinggi rasa keingintahu dan besar peluang untuk meniru. Selain itu remaja juga berubah kognitif dan mulai mampu melepaskan diri secara emosional dan orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa (Agustian, 2006).

E. KESIMPULAN

Perilaku dalam menggemari sesuatu tidak lain yaitu meniru, begitu juga yang terjadi pada remaja di Kota Sanggau yang menggemari musik *punk*. Mereka melakukan seperti layaknya seorang penggemar musik *punk*, seperti mempelajari bidang musik *punk*, membuat lirik lagu, cara ber*fashion*, bahkan gaya hidup.

Perilaku menggemari musik *punk* di Kota Sanggau banyak dilakukan oleh usia muda, belum menikah atau di kenal dengan remaja. Perilaku Menggemari musik *punk* juga dapat di ekspresikan di jalanan (tempat terbuka) seperti yang di kenal dalam punk yaitu : *Street of the punk* atau lebih di kenal dengan istilah *street* atau berjalan kaki, karena para penggemar musik *punk* atau yang lebih di kenal dengan anak *punk*, lebih suka berjalan kaki bersama-sama atau berkelompok supaya terlihat solidaritas atau kebersamaan. Anak *punk* juga mengekspresikan diri dalam tempat tertutup di kenal dengan istilah *moshing* atau *pogo dancing* ialah tarian seolah itu adalah bentuk kekerasan atau kerusuhan, padahal merupakan salah satu bentuk ekspresi untuk menikmati musik, sama halnya bergoyang didalam musik dangdut.

Setiap manusia juga memiliki alasan dalam menggemari sesuatu, begitu juga pada remaja penggemar musik, seperti in remaja menggemari musik *punk* yang peneliti tangkap dari hasil wawancara juga pendekatan dengan remaja yaitu :

1. Karena adanya ajakan dari teman-teman atau orang yang paling dekat seperti contoh teman sekolah, tetangga dan menjadi teman akrab, pertama-tama hanya mendengarkan musik *punk*

selanjutnya membagikan dan akhirnya mengajak untuk ngumpul membentuk komunitas atau mengajak untuk bergabung dalam komunitas musik *punk*

2. Karena adanya permasalahan seperti di dalam keluarga, tempat sekolah dan lain-lain, menikmati dan menggemari musik punk sebagai pelampiasan emosi. Setiap manusia mempunyai masalah di yakini remaja musik *punk* bisa sebagai tempat untuk melontarkan emosi dengan teriak menyanyikan lagu sambil melakukan moshing.
3. Karena adanya media massa unsur mengidolakan pada suatu tontonan sehingga dapat menimbulkan peniruan.
4. Perkembangan zaman dalam bidang teknologi sangat berpengaruh besar dalam penyebaran yang lebih luas dan cepat, terbukti wilayah Kota Sanggau sangat jauh dari London-Inggris karena adanya media massa terutama internet sehingga wilayah yang jauh terbagi informasi.

Musik *punk* menjadi sorotan sudah banyak pendiri band beraliran musik *punk* yang sukses bahkan menyandang nama terkenal, hal seperti ini menjadi daya tarik bagi remaja apalagi mereka masih mencari jati dirinya yang belum bisa mengontrol emosi, berontak dan ingin mencari

kebebasan dalam hal ini selalu ingin berkumpul dengan teman-temannya tanpa mengenal waktu.

Menggemari musik *punk* juga bisa mewujudkan keinginan untuk menjadi terkenal seperti pandai dalam memainkan alat musik di tunjukan dalam kreatifitas dengan didirikan komunitas maka akan lebih mudah untuk dapat penggemar dan sering mengadakan kegiatan yang di kenal *parade*. Hal seperti ini lah yang ada dibenak remaja penggemar musik *punk* tetapi apa daya sebagian remaja yang ingin menaikkan nama musik *punk* tetapi sebagian lagi ingin menjatuhkan dengan membuat ulah di jalanan dan juga setiap acara *parade*.

F. SARAN

Penelitian ini di tulis supaya masyarakat dan orang yang membaca paham pengertian musik *punk*, perilaku penggemar *punk* terutama di kota Sanggau dan memahami Apa alasan remaja memilih untuk menggemari musik *punk* bukan untuk membenci bahkan menjauhi remaja tersebut, tetapi agar ada yang membimbing, dan mengawasi mereka. Peran orang terdekat seperti orang tua, teman-teman yang bisa di percaya dan mempunyai kelakuan baik,

pemerintah di perlukan upaya dan kerja sama yang serius untuk mensukseskan setiap usulan kreatif remaja dan memberantas mereka yang melakukan tindakan menyimpang atau negatif supaya mereka jera dan membiarkan remaja yang kreatif serta membimbing dan selalu mengawasi agar kelak kelakuan baiknya bisa memajukan Negara Republik Indonesia

G. REFERENSI

Sumber Dari Buku :

- Agustian. (2006). *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Berger, P & Luckman, T. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*. Jakarta. LP3ES. (Judul Asli. *The Social Contruction Of Reality*. Penerjemah : Hasan Basari Pengantar : Frans M Parera).
- Bungin, B. 2001. *Metode Penelitian Sosial : Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Social*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Haryadi, Sugeng, dkk (1999). *Perkembangan Peserta Didik*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kusmiati, S. 1990. *Dasar-Dasar Perilaku Manusia*. Jakarta : Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI.

Maran,R.R.2007.*Manusia dan Kebudayaan Dalam Perspektif ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka cipta

Maryati. 2002. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Aksara Baru.

Moleong, L. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nazisir, N. 2009. *Teori-teori Sosiologi*. Yogyakarta. Widya Pajajaran.

Nuraeni, R. (2012). *Pengaruh Media Internet Terhadap Kehidupan Remaja di Kelurahan Sebalu Kabupaten Bengkayang*. Skripsi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.

Notoatmojo, S.2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Putra, Sitiatava Rizema, 2010. *Komunitas-komunitas Exstrem di Dunia*, FlashBooks, Yogyakarta.

Polomo, M.M. 2010.*Sosiologi Konteporer*. Jakarta. Rajawali pers.

Rasyid, H. (2000). *Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu Sosial dan Agama Pontianak*: Kopma STAIN.

Sunaryo, 2004. *Psikologi Untuk Perawatan*. Jakarta : EGC

Sarwono, S.W. (2012). *Psikologi Remaja Edisi Revisi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyono.2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung:Alfabeta.

Suyanto, & A.K. 2010. *Anatomi dan perkembangan Teori Sosial*, Yogyakarta : Aditya Media Publising.

Soehartono, Irawan.(2008).*Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Veeger. 1990. *Realitas Sosial*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Widya,G.2010. *Punk (Ideologi yang disalahpahami)*. Jogjakarta : Garasi House of Book.

Yanny, D. 2003. *Narkoba : Pencegahan dan Penanganannya*. Jakarta : Elex. Media Komputindi.

Sumber Lainnya :

<http://respostory.usu.ac.id/bitstream/123456789/28068/3Chapter%20111.pdf>. Diakses pada tanggal 15-11-2015 pukul, 21:09 wib.
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:v83uo3hWKzOJ:ris.uksw.edu/download/jurnal/kode/J01058+&cd=1&hl=id&ct=clnk>.

Diakses pada tanggal 17-11-2015 pada pukul, 20.15 wib.

Hafiz. (2008). Perancangan Film Dokumenter Straight Edge Indonesia : *Komunitas Positif Yang Berasal Dari Budaya Underground*.

Pramdani, F. M (2012). *Profil Komunitas Punk Marginal dan Faktor Pendorong Menjadi Punk* (Studi Kasus Komunitas Punk Di Lenteng Agung, Depok).

Suhendra, D.G (2016). Dampak Musik Underground Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Sanggau. Skripsi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjung Pura.



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH / PUBLIKASI
 KARYA ILMIAH UNTUK JURNAL ELEKTRONIK MAHASISWA

Sebagai sivitas akademika Universitas Tanjungpura, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap : Abang Jeffri Razali
 NIM / Periode lulus : 55.1111.045 /
 Tanggal Lulus : 21 Juni 2016
 Fakultas/ Jurusan : ISIP / Sosiologi
 Program Studi : Sosiologi
 E-mail adres/ HP : Jeffrikanada@rocketmail.com
08985661987

demi pengembangan ilmu pengetahuan dan pemenuhan syarat administratif kelulusan mahasiswa (S1), menyetujui untuk memberikan kepada Pengelola Jurnal Mahasiswa*) pada Program Studi Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul**):

PERILAKU REMAJA PENGGEMAR MUSIK PUNK
DI KOTA SANGGAU PROVINSI KALIMANTAN BARAT

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Pengelola Jurnal berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di Internet atau media lain):

- Secara *fulltex*
- content* artikel sesuai dengan standar penulis jurnal yang berlaku.

untuk kepentingan akademis tanpa tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Pengelola Jurnal, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.



Mengetahui/di setujui
 Pengelola Jurnal

Abang Jeffri Razali, S.Sos, MA, MIR
 NIP. 198007142005011004

Dibuat di : Pontianak
 Pada tanggal : 07/12-2016

Abang Jeffri Razali
 NIM. 55.1111.045

Catatan :
 *tulis nama jurnal sesuai prodi masing-masing
 (Publika/Governance/Aspirasi/Sociodev/Sosiologique)

Setelah mendapat persetujuan dari pengelola Jurnal, berkas ini harus di scan dalam format PDF dan dilampirkan pada step4 upload supplementary sesuai proses unggah penyerahan berkas (submission author)