

PERSEPSI MASYARAKAT PADA KOMUNITAS ANAK PUNK DI KELURAHAN AIR HITAM KOTA SAMARINDA

Alfiansyah¹

Abstrak

Alfiansyah, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. Persepsi Masyarakat Pada Komunitas Anak Punk di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda, dibawah bimbingan Drs. Sugandi, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Hikmah, S.Sos, M.A selaku dosen pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa Persepsi Masyarakat Pada Komunitas Anak Punk di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda. Peneliti menggunakan teori Interaksionisme Simbolik. Inti dari teori ini adalah bahwa manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah persepsi masyarakat yaitu atensi, interpretasi dan reaksi serta faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat yaitu factor Faktor internal dan faktor eksternal. Penelitian ini menggunakan tehnik penelitian Purposive Sampling yaitu bertanya kepada informan yang dianggap paling tahu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Library Research yaitu data yang dikumpul akan dengan penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan (Field Work Research) melalui wawancara dengan informan, observasi langsung dilapangan serta dokumantasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat dalam mempersepsikan gaya hidup anak-anak punk tidak lebih dari sisi negatif yaitu tingkah laku atau sikap anak-anak punk yang cenderung menyimpang seperti berkumpul sesama mereka menciptakan kegaduhan dan kebisingan, style yang urak-urakan dengan aksesoris yang berlebihan.

Kata kunci : *Persepsi Masyarakat, Komunitas, Anak Punk*

PENDAHULUAN

Generasi muda yang mengidentikkan dirinya sebagai *Punk*. Sebagian remaja mengartikan *Punk* sebagai hidup bebas tanpa aturan, pemahaman yang salah dan setengah-setengah itu mengakibatkan banyak dari mereka melakukan tindakan yang meresahkan masyarakat, salah satu contoh kecilnya mabuk-mabukan di muka umum secara bergerombol atau meminta uang secara paksa. Masyarakat awam menilai *Punk* adalah segerombolan remaja yang berperilaku

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email : alfiansyah0814@gmail.com

negatif, dengan adanya perilaku-perilaku yang kurang terpuji yang dilakukan oleh para *Punker* itu sendiri, sehingga banyak dilakukan razia oleh Satpol PP dengan banyaknya laporan masyarakat yang resah terhadap keberadaan para *Punker*, seperti yang terjadi di Samarinda

Gaya *Punk*, merupakan hasil dari kebudayaan negara barat yang ternyata telah diterima dan diterapkan dalam kehidupan oleh sebagian anak-anak remaja di Indonesia, dan telah menyebabkan budaya nenek moyang terkikis dengan nilai-nilai yang negatif. Gaya hidup *Punk* mempunyai sisi negatif dari masyarakat karena tampilan anak *Punk* yang cenderung ‘menyeramkan’ seringkali dikaitkan dengan perilaku anarkis, brutal, bikin onar, dan bertindak sesuai keinginannya sendiri. mengakibatkan pandangan masyarakat akan anak *Punk* adalah perusak, karena mereka bergaya mempunyai gaya yang aneh dan seringnya berkumpul di malam hari menimbulkan dugaan bahwa mereka mungkin juga suka mabuk-mabukan, seks bebas dan pengguna narkoba.

Komunitas anak *Punk* mempunyai aturan sendiri yang menegaskan untuk tidak terlibat tawuran, tidak saja dalam segi musikalitas saja, tetapi juga pada aspek kehidupan lainnya. Dan juga komunitas anak “*Punk*” mempunyai landasan etika “kita dapat melakukan sendiri”, beberapa komunitas “*Punk*” di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Malang merintis usaha rekaman dan distribusi terbatas. Komunitas tersebut membuat label rekaman sendiri untuk menaungi band-band sealiran sekaligus mendistribusikannya ke pasaran. Kemudian berkembang menjadi semacam toko kecil yang disebut distro. Tak hanya CD dan kaset, mereka juga memproduksi dan mendistribusikan t-shirt, aksesoris, buku dan majalah, poster, serta jasa tindik (*piercing*) dan tato. Produk yang dijual seluruhnya terbatas dan dengan harga yang amat terjangkau.

Banyak persepsi tentang sejarah *Punk* mulai dari rasa kecewa, benci, bosan dengan norma-norma budaya yang mengikat dan lain-lain. Tetapi yang pastinya *Punk* yang awalnya lahir di kalangan pekerja di London Inggris dan Amerika Serikat ini berangkat dari kemerosotan moral dari pelaku politik yang mengakibatkan krisis hingga menimbulkan tingkat pengangguran yang tinggi di masa itu dan dampak yang ditimbulkan dari semua itu adalah sebuah pemberontakan melalui pesan-pesan dalam lirik lagu *Punk* dan simbol-simbol yang dikenakan. Kini *Punk* yang mulai merambah ke Kota Samarinda Kalimantan Timur khususnya di Kelurahan Air Hitam berawal dari anak muda yang suka dengan musik dengan beat yang cepat dan kini menjadi idiologi bagi remaja Kota Samarinda dan mulai merubah gaya hidup khususnya remaja di Kelurahan Air Hitam.

Punk di Samarinda ingin menutupi ketidakpuasan atau ketidakberdayaan hidup maupun perasaan inferior (Merasa rendah diri) mereka dalam bentuk penampilan yang superior (lebih tinggi) dan unik di mata masyarakat. Anggota komunitas *Punk* tersebut juga ingin mengekspresikan kemarahannya melalui suatu simbolisme berupa atribut bergaya *punk* dan pemikiran-pemikiran ideologi antikemapanan.

Hal tersebut merupakan suatu bentuk kompensasi diri anggota komunitas *Punk* untuk menutupi kemarahan dan rasa frustrasi dari ketidakpuasan terhadap sistem yang telah diterapkan baik oleh pemerintah maupun masyarakat. *Punk* di Samarinda berkembang dengan pesat tanpa di sadari pemerintah maupun masyarakat, bahwa subkultur dari komunitas *Punk* ini banyak di gemari remaja-remaja di kelurahan air hitam saat ini sangat bertolak belakang dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat Kota Samarinda. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti bagaimana "Persepsi Masyarakat Pada Komunitas Anak *Punk* Di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana persepsi masyarakat pada komunitas anak *Punk* di Kelurahan Air Hitam kota Samarinda?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat pada komunitas anak *Punk* di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi masyarakat pada komunitas anak *Punk* di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi masyarakat pada komunitas anak *Punk* di Kelurahan Air Hitam Kota Samarinda.

KERANGKA DASAR TEORI

Komunikasi

Komunikasi mengandung makna bersama-sama (*common*). Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin, yaitu *communication* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran. Kata sifatnya *communis*, yang bermakna umum atau bersama-sama. (Wiryanto, 2004:5). Menurut Carld I. Hoveland dalam Sjarifuddin (2007:30) komunikasi adalah proses mengoperkan stimuli dalam bentuk lambang atau simbol, bahasa atau gerak untuk mengubah tingkah laku orang lain.

Onong Uchjana Effendy (2003:28) mendefinisikan komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara lisan maupun tidak langsung melalui media. Selanjutnya hakikat komunikasi sendiri menurut Effendy adalah proses pernyataan antar manusia dan yang dinyatakan itu adalah fikiran atau perasaan seseorang kepada oranglain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya.

Teori Interaksionisme Simbolik

Teori uses and gratification (kegunaan dan kepuasan) ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *the uses on massa communication. Current perspectives on gratification research*. Teori *uses and gratification* milik Blumer dan Katz ini mengatakan bahwa menggunakan media memainkan peran aktif

untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Santoso, Edi dan Setiansah, Mike (2010:106).

Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Menurut Ardianto, dkk (2009:73-74) menyatakan khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu, sebagian besar perilaku khalayak akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (*needs*) dan kepentingan individu.

Teori ini jelas merupakan kebalikan dari teori peluru. Dalam teori peluru media sangat aktif dan *all powerfull*, sementara *audience* berada di pihak yang pasif. Sementara itu, dalam teori *uses and gratification* ditekankan bahwa *audience* aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. Kalau dalam teori peluru terpaan media akan mengenai *audience* sebab ia berada di pihak yang pasif, sementara dalam teori *uses and gratification* justru sebaliknya.

Teori *uses and gratification* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya, mereka percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan. Penggunaan teori ini bisa dilihat dalam kasus selektivitas musik personal. Kita menyeleksi musik tidak hanya karena cocok dengan lagunya, tetapi juga untuk motif-motif yang lain, misalnya untuk gengsi diri, kepuasan batin, atau sekedar hiburan.

Persepsi

Persepsi juga disebut sebagai inti komunikasi, karena jika persepsi kita tidak akurat, tidak mungkin kita berkomunikasi dengan efektif. Persepsilah yang menentukan kita memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan lain. Semakin tinggi derajat kesamaan persepsi antar individu, semakin mudah dan semakin sering mereka berkomunikasi. (Ilmu komunikasi suatu pengantar, 2007:180)

Adapun pengertian persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. (Psikologi Komunikasi, 2007:51)

Jalaludin Rakhmat dalam bukunya (Psikologi komunikasi, 2007:55) mengungkapkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal dan faktor struktural yang berasal

semata-mata dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada system saraf individu.

Sedangkan menurut Pareek yang dikutip dari Sobur (Psikologi Umum, 2003:446) persepsi adalah proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji dan memberikan reaksi pada rangsangan panca indera atau data. Persepsi bersifat evaluative karena dengan persepsi seorang individu dapat menilai baik, buruk, positif atau negatif sebuah rangsangan indrawi. Selain itu, setiap individu memiliki filter konseptual dalam melakukan persepsi, sehingga pengolahan rangsangan (stimuli) pada tiap individu akan menghasilkan makna berbeda antara satu individu dengan individu lain. Untuk lebih memahami persepsi, ada beberapa definisi mengenai persepsi menurut para ahli, yaitu menurut Brian Fellows persepsi adalah proses yang memungkinkan suatu organisme menerima dan menganalisis informasi.

Kemudian menurut Kenneth Sereno dan Edward M. Bodaken, persepsi adalah sarana yang memungkinkan kita memperoleh kesadaran akan sekeliling dan lingkungan kita. Sedangkan menurut Philip Goodacre dan Jennifer Follers persepsi adalah proses mental yang digunakan untuk mengenali rangsangan. (Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, 2007:180).

Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi ditentukan oleh factor personal dan factor situasional. David Krech dan Richard S. Crutchfield (1997:235) menyebut sebagai faktor fungsional dan faktor struktural.

Dalam buku psikologi komunikasi yang dikarang oleh Jalaluddin Rakhmat, memiliki pengalaman yang hampir sama mengenai proses persepsi. Mengemukakan bahwa persepsi dipengaruhi beberapa unsur, antara lain seleksi, organisasi dan interpretasi. Seleksi mencakup penginderaan (sensasi) melalui alat-alat atau panca indera (mata, telinga, hidung, kulit dan lidah) dan atensi. Sedangkan organisasi berkaitan dengan bagaimana mengelola rangsangan satu dengan rangsangan lain agar menjadi satu kesatuan yang bermakna. Dan interpretasi merupakan tahap terpenting dari persepsi, yaitu menafsirkan atau memberi makna atau informasi yang diterima melalui panca indera.

Alex Sobur membagi proses persepsi menjadi 3 tahap, yaitu : seleksi, interpretasi dan reaksi (Alex Sobur, 2003:446).

1. Seleksi, adalah proses penyaringan oleh indera terhadap rangsangan dari luar, intensitas dan sejenisnya dapat banyak atau sedikit.
2. Interpretasi, yaitu proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang. Dalam fase ini rangsangan yang diterima selanjutnya diorganisasikan dalam bentuk. Interpretasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni pengalaman masa lalu, sistem nilai yang dianut, motivasi, kepribadian dan kecerdasan. Namun persepsi juga bergantung pada kemampuan seseorang untuk mengadakan pengkategorian informasi yang diterimanya yaitu proses mereduksi informasi yang kompleks menjadi sederhana.
3. Reaksi, yaitu tingkah laku setelah berlangsung proses seleksi dan interpretasi.

Jadi, proses persepsi adalah melakukan seleksi, interpretasi dan pembulatan terhadap informasi yang sampai serta melakukan reaksi atau informasi tersebut.

Persepsi, interpretasi dan komunikasi merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Rangkaian penafsiran (interpretasi) adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian baik (*decoding*). Sedangkan persepsi merupakan inti komunikasi, karena jika persepsi tidak akurat, tidak mungkin komunikasi akan berjalan dengan efektif, persepsi menentukan bagaimana memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain.

Masyarakat

Secara bahasa manusia berasal dari kata “manu”(Sansekerta), “mens” (Latin), yang berarti berpikir, berakal budi atau makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain). Secara istilah manusia dapat diartikan sebuah konsep atau sebuah fakta, sebuah gagasan atau realitas, sebuah kelompok (genus) atau seorang individu. Manusia adalah makhluk yang luar biasa kompleks. Kita merupakan paduan antara makhluk material dan makhluk spiritual. Dinamika manusia tidak tinggal diam karena manusia sebagai dinamika selalu mengaktivisasikan dirinya.

Manusia merupakan bagian dari kehidupan makhluk sosial yang ada di muka bumi, kumpulan dari manusia inilah yang kemudian dikenal sebagai masyarakat. Pengertian masyarakat sendiri secara umum diartikan sebagai sebuah kesatuan yang terjadi antara dua orang atau lebih yang berbeda dalam sebuah wilayah dalam jangka waktu tertentu.

Adanya bermacam-macam wujud kesatuan kolektif manusia menyebabkan bahwa kita memerlukan beberapa istilah untuk membedakan berbagai macam kesatuan manusia tadi. Kecuali istilah paling lazim yaitu masyarakat, ada istilah khusus untuk menyebut kesatuan-kesatuan khusus yang merupakan unsur-unsur dari masyarakat, yaitu kategori sosial, golongan sosial, komunitas, kelompok, dan perkumpulan. Kelima istilah sebutan itu beserta konsepnya, syarat-syarat pengikatnya, serta ciri-ciri lainnya.

Komunitas

Pengertian komunitas ialah kumpulan dari berbagai populasi yang hidup pada waktu dan daerah tertentu yang saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Komunitas memiliki derajat keterpaduan yang lebih kompleks bila dibandingkan dengan individu dan populasi.

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008). Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara.

Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis.

Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Konsep Komunitas Punk

Punk merupakan subkultur (sub-budaya) yang pertama kali lahir di London, Inggris. Secara sosiologis, subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, dan/atau gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, dan seksual, atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut.

Dalam "Philosophy of Punk", Craig O'Hara (1999) menyebutkan tiga pengertian *Punk*. *Punk* sebagai trend remaja dalam fashion dan musik. *Punk* sebagai pemula yang punya keberanian memberontak, memperjuangkan kebebasan dan melakukan perubahan. *Punk* sebagai bentuk perlawanan yang "hebat", karena menciptakan musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri. Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu (pakaian, musik dan perilaku anggota sub kebudayaan). Jika suatu subkultur memiliki sifat yang bertentangan dengan kebudayaan induk, maka subkultur tersebut dapat dikelompokkan sebagai kebudayaan tandingan (counter culture). Dalam melihat komunitas *Punk* terdapat 3 komponen yang saling terkait dan merupakan satu kesatuan, yaitu sebagai ideologi, gaya hidup dan genre/jenis musik.

Anak Punk

Sebelum kita membahas mengenai komunitas *Punk* lebih dalam terlebih dahulu kita mengetahui apa pengertian dari komunitas karna *Punk* merupakan sebuah komunitas. Istilah kata Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Dalam ilmu sosiologi, komunitas adalah kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu (E-media solusindo,2008:15).

Wikipedia bahasa Indonesai menjelaskan Pengertian Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008).

Punk Sebagai Ideologi

Ideologi politik punk yang kuat mendasari adalah anarkisme. Secara etimologi, anarkisme merupakan kata dasar anarki yang diakhiri dengan isme. Kata anarki adalah tiruan kata asing seperti anarchy (Inggris) dan anarchie (Belanda/Jerman/Prancis), yang juga berasal dari kata Yunani *anarchos/anarchia*.

Ini merupakan kata bentukan (tidak/tanpa/nihil) yang disisipin dengan archos/archia (pemerintah/kekuasaan). Anarchos/ anarchia = tanpa pemerintahan. Sedangkan Anarkis berarti orang yang mempercayai dan menganut anarki. Sedangkan isme sendiri berarti paham/ ajaran / ideologi.

Punk sebagai Gaya Hidup

Punk lebih terkenal dari hal fesyen yang dikenakan dan tingkah laku yang mereka perlihatkan, seperti potongan rambut mohawk ala suku Indian, atau dipotong ala feathercut dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, sepatu boots, rantai dan spike, body piercing, jaket kulit, celana jeans ketat dan baju yang lusuh. Penampilan semacam itu yang sangat menonjol dalam komunitas ini dan menjadi ciri khas anak punk. Busana yang tidak lazim ini pula yang menimbulkan stigma negatif masyarakat terhadap anak punk.

Punk sebagai Genre Musik

Genre atau jenis musik adalah pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik. Punk merupakan salah satu dari genre musik rock, yaitu salah satu aliran musik yang berirama keras. Secara keseluruhan aliran-aliran dalam rock ini, meliputi Classics Rock, Progressive Rock, Alternative Rock, Hard Rock, Punk Rock, Heavy Metal, Speed Metal, Thrash Metal, Grindcore, Death Metal, Black Metal, Gothic, dan Doom.

Definisi Konsepsional

Berdasarkan konsep yang sudah penulis paparkan maka dapat penulis simpulkan bahwa persepsi masyarakat ialah sebuah proses dimana sekelompok individu yang hidup dan tinggal bersama dalam wilayah tertentu, memberikan tanggapan yang berbeda-beda terhadap hal-hal yang dianggap menarik dari lingkungan tempat tinggal mereka, dalam hal ini mengenai komunitas anak *Punk*. Dimana persepsi masyarakat meliputi atensi, interpretasi, reaksi dan faktor-faktor internal dan eksternal.

Komunitas anak *Punk* adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota tersebut karena adanya kesamaan interest atau values..

Metodologi Penelitian

Sesuai dengan penelitian yang penulis teliti, maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan serta menganalisis persepsi masyarakat pada komunitas anak *Punk* di Kelurahan Air Hitam kota Samarinda. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data model interaktif yang terdiri dari tahapan pengumpulan data, reduksi (penyederhanaan) data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Atensi

Pandangan masyarakat terhadap komunitas *punk* dari hal gaya dandanan mereka, cukup mengganggu kenyamanan, macam-macam pemaknaan negatif sering dicapkan kepada para *punker*. Biasanya ciri khas mereka terlihat dari busana yang di gunakan, seperti sepatu *boots*, potongan rambut *mohawk* ala suku Indian dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, memakai rantai, jaket kulit, celana *jeans* ketat dan kaos yang lusuh. jika dilihat dari kaitannya dengan teori *interaksionisme simbolik* yaitu perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, maka simbol-simbol yang diberikan masyarakat terhadap komunitas anak punk adalah symbol ketidaksukaan, ketidaknyamanan dan meresahkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keberadaan komunitas *punk* masih dianggap sebagai masalah sosial di masyarakat. Penampilan anak punk yang identik dengan pakaian berwarna hitam dan terkesan dekil membuat masyarakat melihat mereka seperti brandalan yang tidak memiliki aturan. Berkumpul di persimpangan-persimpangan jalan dan melakukan aktivitas seperti layaknya anak jalanan seperti mengamen, bagi sebagian masyarakat merupakan sesuatu yang merusak pandangan.

Interpretasi

Banyaknya interpretasi negatif terhadap anak punk, tidak terlalu dihiraukan beberapa masyarakat, mereka beranggapan bahwa punk bukanlah sebuah tindak kriminal. Bagi mereka pandangan negatif tersebut merupakan sebuah kesalahan pahaman dari sebagian masyarakat yang kurang mengerti tentang punk. Kebanyakan masyarakat menganggap bahwa punk adalah mereka yang berada di jalan dengan dandanan nyentrik dan suka mabok-mabokan, padahal tidak semua punk seperti itu bahkan apa yang masyarakat lihat tersebut tidak layak disebut punk. Hal tersebut diungkapkan oleh Informan Prayoga mengenai pandangan negatif masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa interpretasi masyarakat pada komunitas anak punk lebih kepada negatif di bandingkan positif karena dari sepuluh informan hanya ada tiga orang yang beranggapan positif dan yang lainnya berinterpretasi negatif. Hal tersebut karena Gaya dandanan komunitas anak punk yang tidak sesuai dengan etika dan budaya Indonesia sehingga mendapat pandangan sebelah mata dan negatif dari masyarakat.

Reaksi

Selain reaksi negatif masyarakat juga bereaksi apatis atau acuh tak acuh terhadap anak-anak punk ini. Ini di lihat dari pendapat informan di mana dikatakan bahwa sebagai warga kampung yang tinggal di dekat markas komunitas anak punk ia sudah terbiasa dan menerima keberadaan komunitas punk selama mereka dapat hidup berdampingan dengan masyarakat sekitar dan tidak mengganggu. Terkait dengan kebiasaan mabuk-mabukan di malam hari yang dilakukan anggota komunitas memang sudah bukan menjadi hal yang aneh di masyarakat. Terkait dengan teori *Interaksionisme Simbolik* ialah bahwa masyarakat manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang

di berikan orang lain pada mereka. Maksudnya di sini ialah bahwa masyarakat bertindak apatis berdasarkan makna yang di berikan anak punk terhadap mereka, maknanya ialah bahwa anak punk bisa di terima di daerah tersebut asal bisa berdampingan dengan masyarakat sekitar dan tidak mengganggu atau merugikan masyarakat.

Faktor Internal Dan Eksternal Pembentuk Persepsi

Selain dari gaya hidup anak punk yang cenderung menyimpang, persepsi masyarakat juga di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dimana faktor-faktor tersebut telah mempengaruhi masyarakat untuk bereaksi terhadap komunitas anak punk dimana reaksi masyarakat ada yang positif maupun negatif. Hal ini sesuai dengan asumsi dari teori *Interaksionisme Simbolik*. Dimana teori *Interaksionisme Simbolik* ini mengansumsikan bahwa persepsi masyarakat terjadi akibat dari pemaknaan yang di terima masyarakat dalam berinteraksi terhadap komunitas anak punk.

Interaksionisme simbolik sendiri merupakan studi tentang proses orang-orang menafsir dan memaknai obyek-obyek, kejadian, serta situasi yang membentuk kehidupan sosial mereka (Karp dan Yoels dalam Amin Nurdin, 2006:54). Kaitannya dengan persepsi masyarakat yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal adalah bahwasannya masyarakat dalam memandang gaya hidup anak-anak punk tidak lebih dari sisi negatif yaitu tingkah laku atau sikap anak-anak punk yang cenderung menyimpang seperti berkumpul sesama mereka menciptakan kegaduhan dan kebisingan, style yang urak-urakan dengan aksesories yang berlebihan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dapat dijabarkan berikut ini:

1. Atensi atau perhatian masyarakat terhadap komunitas anak punk di lihat dari *style* anak punk yang pakaiannya cenderung urak-urakan dengan sepatu *boots*, potongan rambut *mohawk* ala suku Indian dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, memakai rantai, jaket kulit, celana *jeans* ketat dan kaos yang lusuh. dan juga tempat berkumpulnya anak-anak punk juga menjadi perhatian bagi masyarakat yang melihatnya karena akan menimbulkan makna jika anak-anak punk berkumpul mereka pasti akan menimbulkan kegaduhan dan keributan yang mengganggu masyarakat yang ada di sekitar mereka atau yang melintasi mereka.
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Interpretasi masyarakat terhadap komunitas anak punk menunjukkan hal yang negatif yaitu bahwa gaya hidup anak *punk* yang cenderung menyimpang seringkali dikaitkan dengan perilaku anarkis, brutal, buat onar, mabuk-mabukan, narkoba, seks bebas dan bertindak sesuai keinginannya sendiri mengakibatkan pandangan masyarakat akan anak *Punk* adalah berandal yang tidak mempunyai masa depan yang jelas. Dan dapat disimpulkan bahwa interpretasi masyarakat pada komunitas anak punk lebih kepada negatif di bandingkan positif karena dari sepuluh informan hanya

ada tiga orang yang beranggapan positif dan yang lainnya berinterpretasi negatif. Hal tersebut karena Gaya dandanan komunitas anak punk yang tidak sesuai dengan etika dan budaya Indonesia sehingga mendapat pandangan sebelah mata dan negatif dari masyarakat.

3. Reaksi masyarakat terhadap komunitas anak punk berbeda-beda dari yang apatis, negatif dan positif. Berbagai macam reaksi masyarakat terhadap anak punk ini disebabkan oleh interaksi masyarakat kepada anak punk. Ada yang hanya sekedar melihat gaya hidup anak-anak punk tapi sudah beranggapan negatif tanpa perlu mengenal lebih dalam lagi karena masyarakat sudah beranggapan bahwa bahwa anak-anak *punk* tidak lebih dari sekedar sampah masyarakat. Gaya hidup mereka yang cenderung menyimpang seringkali dikaitkan dengan perilaku anarkis, brutal, buat onar, mabuk-mabukan, narkoba, seks bebas dan bertindak sesuai keinginannya sendiri mengakibatkan pandangan masyarakat akan anak *Punk* adalah berandal yang tidak mempunyai masa depan yang jelas.
4. Persepsi masyarakat di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang meliputi faktor pengalaman, harapan (expectation) dan motivasi, suasana hati dan budaya. Faktor eksternal meliputi dari kontras cara termudah menarik perhatian baik warna, ukuran, bentuk atau gerakan, sesuatu yang baru akan lebih menarik perhatian dari pada yang sudah di ketahui dan sesuatu yang menjadi perhatian orang banyak akan menarik perhatian seseorang.

Saran

Berdasarkan temuan dan analisis permasalahan, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Para punker diharapkan untuk memikirkan kembali untuk berperilaku gaya hidup yang etis dan estetik sebagai seorang anak punk dan mulai merencanakan masa depan yang baik berdasarkan kerukunan bermasyarakat, serta mewujudkan tujuan-tujuan hidupnya dengan bakat dan potensi yang mereka miliki.
2. Masyarakat di harapkan memiliki sikap yang lebih bijaksana dalam memandang keberadaan komunitas punk, mencoba memahami bagaimana budaya punk dan kehidupan seorang punker yang sebenarnya, serta berpikir positif dengan tidak menciptakan stigma-stigma negative terhadap komunitas punk dan mau melakukan pendekatan melalui pendidikan agar anak-anak punk dapat berperilaku positif dan tidak melawan arus kemapanan, sehingga masyarakat dan komunitas punk dapat hidup berdampingan dalam perbedaan.
3. Sebagai orang tua hendaknya selalu memperhatikan perkembangan pertumbuhan-pertumbuhan anak-anaknya agar supaya mau mengembangkan perilaku budaya yang santun serta berdasarkan norma-norma yang ada dalam masyarakat dan agama kita masing-masing.
4. Diharapkan bagi pemerintah setempat dan kepolisian melakukan pembinaan khusus untuk program-program latihan kerja agar anak punk mampu menjalani kehidupan dengan baik. Misalnya memberikan wadah atau tempat aspirasi bermusik sebagai ajang berprestasi bagi alian music punk, kemudian memberikan fasilitas untuk latihan band dan penggunaan sound systemnya.

Penanganan terhadap komunitas punk sebaiknya jangan bersifat parsial, tetapi diarahkan untuk mencari akar permasalahan dari kehidupan anak punk itu sendiri dan memberi kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan problem yang sedang di hadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1992. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- AndrianiLubis, Lusiana. 2002. *Komunikasi Antar Budaya*. Medan : USU Repository.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rekama Media
- Bungin, Burhan. 2006. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta :Radja Grafindo Persada.
- _____. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafied, 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Miles M., Huberman A.M., 1992 *Analisis Data Kualitatif*. Rohidi T.R. Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta.
- Moleong, Lexy J. 2008 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Murti, B, Prinsip dan metode riset epidemiologi. Edisi kedua; UGM Press, Yogyakarta, 2003: 215.
- Nawawi, H & Martini, H. 1995. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Rakhmat Jalaludin.2007. Psikologi Komunikasi.Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sjarifuddin, AR. 2007. *Manajemen Komunikasi*. Samarinda: Aceeca Print
- Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta :Bumi Aksara.
- West Richard Dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi*. Buku I Edis Ke -3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta : Salemba Humanika
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo

Sumber Internet

- (<http://alexbudiyanto.web.id/belajar-dari-komunitas.html>). Diakses 30 Juni 2016
- (<http://eprints.upnjatim.ac.id/2644/>). Diakses 30 Juni 2016
- Soeprapto, Riyadi. 2007. *Teori Interaksi Simbolik*. Averroes Community-Membangun Wacana Kritis Rakyat. Melalui [Http://Www.Averroes.Or.Id/Research/Teori-Interaksi-Simbolik.Html](http://www.Averroes.Or.Id/Research/Teori-Interaksi-Simbolik.Html) Diakses 5 Juli 2016