

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain. Tetapi manusia dalam kehidupan pribadinya disebut sebagai makhluk individu yaitu makhluk yang hidup untuk dirinya sendiri. Dalam kaitannya dengan kehidupan pribadinya, manusia akan terus berusaha untuk bertahan hidup yaitu dengan terus berkarya dengan caranya sendiri. Dalam berkarya, hasil cipta karya manusia disebut budaya, atau manusia menciptakan kebudayaan. Dalam kebudayaan itu terdiri dari beberapa bagian yang disebut sebagai Sub-budaya atau subkultur.

Menurut Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammaka (2007:164) “Subkultur” merupakan gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas. Secara simbolis di ekspresikan dalam bentuk pencipta gaya dan bukan hanya merupakan penentang terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial. Subkultur lebih jauh menjadi bagian dari ruang bagi penganutnya untuk memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat industri yang semakin kaku dan kabur.

Pada masa kini dengan adanya globalisasi, banyak sekali kebudayaan yang masuk ke Indonesia, sehingga tidak dipungkiri lagi muncul banyak sekali kelompok-kelompok sosial dalam masyarakat. Kelompok-kelompok tersebut muncul dikarenakan adanya persamaan tujuan atau senasib dari masing-masing individu maka muncullah kelompok-kelompok sosial di dalam masyarakat, yang salah satunya sering dilakukan oleh beberapa anak muda yang membentuk kelompok. Pada mulanya hanya dari beberapa orang dan dalam lingkup sepermainannya saja, kemudian mulai berkembang menjadi suatu komunitas karena mereka merasa mempunyai satu tujuan dan ideologi yang sama.

Salah satu kelompok yang akan dibahas adalah kelompok *Punk* terbentuknya kelompok ini tidak terlepas dari sejarah hidup sosial ekonomi Inggris, identitas rasial di Inggris, politik dan budaya di Inggris. Dick Hebdige (1999:192) memandang *Punk* masa kini tengah menghadapi dua bentuk perubahan antara lain bentuk komoditas dalam hal ini atribut dan aksesoris yang dipakai oleh subkultur *Punk* telah dimanfaatkan oleh industri sebagai barang dagangan yang didistribusikan kepada konsumen untuk mendapatkan keuntungan.

Dari segi ideologis *Punk* merupakan ideologi yang mencangkup aspek sosial dan politik. Ideologi mereka dahulu sering di kaitkan dengan perilaku-perilaku yang menyimpang yang di lakukan oleh anak *Punk*. Berbagai perilaku *Punk* yang di anggap menyimpang telah di dokumentasikan dalam

media massa sehingga membuat identitas *Punk* dibalik aksesoris yang melekat pada tubuhnya dipandang sebagai seorang yang berbahaya atau berandalan. *Punk* sebagai subkultur telah membentuk suatu bangunan baru yang berbeda dengan budaya induk yang di anut oleh kaum muda sejak awal kemunculannya di Inggris sampai sekarang. Nilai - nilai yang menjadi substansi *Punk* sebagai subkultur tetap di yakini oleh anggotanya, walaupun *Punk* telah berganti generasi, akan tetapi sebagai subkultur, nilai-nilai dan eksistensi *Punk* masih di pertahankan hingga sekarang.

Kelompok *Punk* mempunyai ciri khas *style* berbeda dengan orang kebanyakan seperti, rambut dicat dengan potongan ke atas, anting-anting dan tato yang menghiasi tubuh mereka. Kelompok *Punk* biasa berkumpul di beberapa titik keramaian pusat kota, *Punk* bukan hanya aliran tetapi jiwa dan kepribadian, mereka tetap kembali kepada diri mereka masing-masing. Motto dari anak-anak *Punk* ialah, *Equality* (persamaan hak) itulah yang membuat banyak remaja tertarik bergabung didalamnya. *Punk* sendiri 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 mereka dengan gaya hidup *Punk* (Ronaldo, 2008:17).

Punk menurut Feedfury (2008:24) yang berkembang di Indonesia lebih terkenal dari hal *fashion* yang dikenakan dan tingkah laku yang mereka perlihatkan. Dengan gaya hidup yang *anarkis* yang membuat mereka merasa mendapat kebebasan. Namun kenyataannya gaya hidup *Punk* ternyata

membuat masyarakat resah dan sebagian lagi menganggap dari gaya hidup mereka yang mengarah ke barat-baratan. Sebenarnya, *Punk* juga merupakan sebuah gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan.

Kita dapat melihat jumlah anak *Punk* di Indonesia memang tidak begitu banyak, tapi ketika mereka turun ke jalanan, setiap mata tertarik untuk melirik gaya rambutnya yang *mohawk* dengan warna-warna terang dan mencolok. Belum lagi atribut rantai yang menggantung di saku celana, sepatu *boots*, tato, jaket kulit penuh *badge* atau peniti, serta gelang berbahan kulit dan besi seperti paku yang terdapat di sekelilingnya yang menghiasi pergelangan tangannya menjadi bagian yang tak terpisahkan dari busana mereka. Begitu juga dengan celana *jeans* super ketat yang dipadukan dengan baju lusuh, membuat *image* yang buruk terhadap anak *Punk* yang anti sosial. Kebanyakan masyarakat menganggap anak *Punk* sebagai sampah masyarakat.

Tetapi sebenarnya, mereka sama dengan anak-anak lain yang ingin mencari kebebasan dan jati diri mereka sendiri. Dengan gaya busana yang khas, simbol-simbol, dan tatacara hidup yang dicuri dari kelompok-kelompok kebudayaan lain yang lebih mapan, merupakan upaya membangun identitas berdasarkan simbol-simbol. 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 memiliki perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma di dalam masyarakat. Selain itu, seringnya mereka berkumpul di malam hari menimbulkan persepsi masyarakat bahwa mereka juga suka mabuk-mabukan, sex bebas dan pengguna narkoba.

Awal pembentukan komunitas *Punk* terdapat prinsip dan aturan yang tidak ada satu orangpun yang menjadi pemimpin karena prinsip mereka adalah kebersamaan atau persamaan hak diantara anggotanya. Dengan kata lain, *Punk* berusaha menyamakan status yang ada sehingga tidak ada yang bisa mengekang mereka. Sebenarnya prinsip anak *Punk* adalah bebas tetapi bertanggung jawab, artinya mereka juga berani bertanggung jawab secara pribadi atas apa yang telah dilakukannya. Karena aliran dan gaya hidup yang dijalani para "*Punkers*" memang sangat aneh, maka pandangan miring dari masyarakat selalu ditujukan pada mereka. Padahal diantara "*Punkers*" banyak yang mempunyai kepedulian sosial yang sangat tinggi (Marshall, 2005:28).

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, Malang, dan Lampung 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*) serta tato. Produk yang dijual seluruhnya terbatas dan dengan harga yang amat terjangkau. Komunitas *Punk* yang lain yaitu *Distro* merupakan implementasi perlawanan terhadap perilaku konsumtif anak muda zaman sekarang yang banyak menggunakan barang bermerk luar negeri, dan sangat berbeda jauh dengan komunitas anak *Punk* yang lebih cenderung menggunakan barang dari hasil kreatifitas mereka sendiri. Hal inilah yang mencirikan dan membentuk jati diri dari komunitas anak *Punk*. Jika mereka ingin diterima pada komunitas tersebut, maka harus menyesuaikan dengan apa yang ada dan menjadi identitas komunitas tersebut (Ridwan Hardiansyah, 2011:31).

Berbeda dengan kebanyakan komunitas lainnya, kelompok *Punk* tidak memperdulikan pendapat orang tentang gaya hidup mereka, anggota komunitas *Punk* sangat menikmati kehidupan yang mereka jalani, seolah-olah mereka tidak mempunyai beban hidup. Di antara mereka ada yang memilih hidup di jalanan. Namun demikian, bukan tanpa alasan mereka memilih jalan hidup seperti itu. Mereka menganggap hidup di jalanan

merupakan suatu kebebasan. Mereka menginginkan kebebasan yang tidak mereka dapat dari tempat lain, dan menginginkan kebebasan yang lebih agar mereka bisa melakukan apa yang mereka inginkan.

Pandangan anggota komunitas *Punk* sangatlah banyak dan bermacam-macam. Maksudnya adalah ada dari anggota komunitas *Punk* yang masih hidup bersama orang tua, aktif sekolah, namun juga bekerja. Ada juga anggota komunitas *Punk* yang hidup terpisah dari orang tua mereka dan memilih hidup di jalanan dengan anggota komunitas *Punk* yang lain. Kehidupan keras di jalanan berpengaruh terhadap perkembangan mental mereka. Hal inilah yang menyebabkan anak *Punk* terlihat lebih kuat dibandingkan dengan anak sebaya mereka yang tidak hidup di jalanan, namun terkadang mereka yang hidup di jalanan sering berlaku agresif (Singgih Gunarsa, 1983:242).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang komunitas anak *Punk* dalam kehidupan sosial di Kota Bandar Lampung. Masalah ini memiliki arti penting karena banyak pendapat yang terbangun dikalangan masyarakat tentang kehidupan anak *Punk*, dikarenakan sikapnya yang tertutup dan hanya mau berinteraksi dengan kalangan mereka saja. Akibat sikap tersebut, masyarakat tidak jarang memiliki persepsi berbeda ketika terucap “kata *Punk*”.

Punk mulai hadir di Bandar Lampung sekitar tahun 1996, sebelum tahun tersebut *Punk* telah menyebar di beberapa kota besar di Indonesia antara lain Jakarta, Bali, Bandung, dan Yogyakarta. *Punk* di Kota Bandar Lampung pada waktu itu belum terlalu berkembang, namun setelah tahun 1996 sedikit demi sedikit *Punkers* di Bandar Lampung mulai menunjukkan eksistensinya, mereka mulai berkumpul di tengah kota, pertengahan tahun 1997 *Punkers* mulai membentuk *Scene* di depan bioskop Kim Jaya Tanjungkarang Pusat.

Semakin lama jumlah *Punkers* yang berkumpul di depan bioskop Kim Jaya semakin ramai. Jumlah mereka bisa mencapai puluhan orang, mereka selalu datang setiap malam bahkan ada sekitar lima sampai sepuluh *Punkers* yang setiap hari berdiam di sana, biasanya jumlah terbanyak dapat ditemui pada sabtu malam atau malam minggu.

Tahun 1998, *Scene* di depan bioskop Kim Jaya berpindah ke lapangan Saburai tepatnya dilantai merah. Tidak berbeda dengan di depan bioskop Kim Jaya, di lapangan Saburai jumlah *Punkers* yang berkumpul semakin ramai, selain beberapa *Scene* yang di sebutkan di atas ada beberapa *Scene* lain yang terdapat di Kota Bandar Lampung. Walaupun tidak berada di pusat keramaian tetapi *Scene* ini cukup ramai didatangi *Punkers* untuk berkumpul beberapa *Scene* ini merupakan tempat tinggal seorang atau beberapa *Punkers* yang dijadikan tempat berkumpul. *Scene* tersebut antara lain di daerah Kaliawi, Teluk Betung, Sukarame, Way Halim, Bakti dan Kampung Baru (Ridwan Hardiansyah, 2011:16).

Berdasarkan hasil prariset terhadap salah satu anggota komunitas *Punk* yang berada di *scene* Saburai Kota Bandar Lampung menyimpulkan bahwa *Punk* adalah gaya hidup yang mencari kebebasan baik itu dari berpakaian, bermusik dan jiwa, tanpa adanya kekangan dari siapa pun, akan tetapi tidak semua anggota komunitas *Punk* mengatakan begitu, semua itu kembali ke diri mereka masing-masing pasti terdapat berbagai makna yang berbeda apabila mengartikan kata *Punk*, tetapi itulah *Punk* yang menghargai perbedaan antara satu dengan yang lain karena didalam komunitas *Punk* terdapat makna *Equality* (persamaan atau tidak mempermasalahkan perbedaan) kebebasan didalam komunitas *Punk* adalah suatu hak yang mutlak bagi setiap *Punkers* dalam artian berani bertanggung jawab atas apa yang telah mereka lakukan (sumber: wawancara prariset).

Hingga kini, perkembangan komunitas *Punk* terus meluas di Kota Bandar Lampung. Jumlah anak *Punk* yang terjaring razia oleh Dinas Sosial Kota Bandar Lampung pada bulan februari 2012 sebanyak 4 orang, yang keseluruhannya adalah laki-laki. Pada bulan maret 2012 terdapat 7 orang anak *Punk* yang terkena razia, peningkatan anak *Punk* yang terjaring razia dalam kurun waktu satu bulan menegaskan eksistensi anak *Punk* yang terus meningkat dan berkembang di Kota Bandar Lampung.

(Data Dinas Sosial, 2012)

Dari beberapa kasus, anak *Punk* yang hidup di jalanan berkembang di bawah tekanan dan dicap sebagai pengganggu ketertiban. Ada yang berpendapat

mereka sering dianggap sebagai pengganggu keamanan para pengendara mobil dan motor, misalnya ketika para pengendara mobil tidak bersedia memberikan uang ketika mereka mengamen, mereka tidak segan-segan mencoret mobil orang tersebut.

(sumber: wawancara prariset).

Pada awal kehadirannya, *Punkers* di Bandar Lampung tidak memiliki banyak kegiatan hal yang dilakukan hanya berkumpul dan mengobrol. *Punkers* hanya mengikuti *Punk* sebatas gaya hidup dan musik, *Punkers* belum mengerti ideologi dan kebudayaan *Punk*. Hingga akhirnya *Punkers* melakukan *Travelling* ke berbagai kota di Indonesia, istilah perjalanan ke kota lain yang dilakukan *Punkers* lazim disebut *Travelling*, biasanya *Travelling* dilakukan *Punkers* secara beramai-ramai.

Mereka pun selalu mencari cara termurah untuk mencapai tempat tujuan, hal ini dikarenakan para *Punkers* tidak membawa uang ketika melakukan *Travelling*, walaupun dalam perjalanan mereka kekurangan uang maka mereka akan mengamen untuk mencari uang, baru melanjutkan perjalanan dengan menumpang kendaraan seperti truk untuk bisa mencapai tempat tujuan.

(sumber: wawancara prariset).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan pada latar belakang masalah, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya komunitas anak *Punk* di Lapangan Saburai Kota Bandar Lampung?
2. Bagaimana stigma yang berkembang di masyarakat tentang komunitas anak *Punk* di Lapangan Saburai Kota Bandar Lampung?

1.3. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dianjurkan, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan komunitas anak *Punk* di Lapangan Saburai Kota Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui dan menjelaskan stigma yang berkembang di masyarakat tentang komunitas anak *Punk* di Lapangan Saburai Kota Bandar Lampung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis diharapkan dapat membantu dan meningkatkan wawasan yang berkaitan dengan ruang lingkup Sosiologi.

2. Secara praktis diharapkan berguna sebagai bahan masukan dan acuan bagi masyarakat serta pihak-pihak lain dalam menanggapi persepsi yang berbeda terhadap kehidupan komunitas anak *Punk* di Kota Bandar Lampung.
3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat mengambil makna positif di balik kehidupan komunitas anak *Punk* di Kota Bandar Lampung.