

B. Kondisi Demografis Kota Makassar.....	49
C. Kondisi Demografis Kecamatan Tamalanrea	52
BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Karakteristik Informan	55
B. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaku Musik Punk di Makassar	58
BAB VI : PENUTUP	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka konseptual	38
Gambar 2 : Analisis Data	45
Gambar 3 : Peta Kota Makassar.....	47
Gambar 4 : Peta Kecamatan Tamalanrea.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Penelitian Terdahulu	34
Tabel 2 : Jumlah Penduduk Kota Makassar.....	50
Tabel 3 : Jumlah Penduduk Kota Makassar Setiap Kecamatan Tahun 2020	50
Tabel 4 : Jumlah Penduduk Kecamatan Tamalanrea Setiap Kelurahan Tahun 2020.....	53
Tabel 5 : Daftar Informan	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman wawancara.....	77
Lampiran 2 : Surat Penelitian.....	78
Lampiran 3 : Dokumentasi.....	79
Lampiran 4 : Biodata Penulis.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di awal tahun 2020, dunia di gemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu coronavirus (SARS-CoV-2) dan penyakitnya di sebut corona virus disease 2019 (COVID 19). Diketahui, asal mula virus ini berasal dari wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir Desember tahun 2019. Sampai saat ini sudah di pastikan terdapat 65 negara yang telah terjangkit virus satu ini. (Data WHO, 1 Maret 2020) (Perhimpunan Dokter Paru Indonesia, 2020).

Pada awalnya data epidemiologi menunjukkan 66% pasien berkaitan atau terpajang dengan satu pasar seafood atau live market di Wuhan, Provinsi Hubei Tiongkok (Huang, et.al., 2020). Sampel isolate dari pasien diteliti dengan hasil menunjukkan adanya infeksi coronavirus, jenis betacoronavirus tipe baru, diberi nama 2019 novel coronavirus (2019-nCoV) (Rizki Nor Azimah dkk, 2020)

Pada tanggal 11 februari 2020 *World Health Organization* memberi nama virus baru tersebut *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2 (SARS-CoV-2)* dan nama penyakitnya sebagai corona virus disease 2019 (COVID-19) (WHO Director, 2020). Pada mulanya transmisi virus ini belum dapat ditentukan apakah dapat melalui antar manusia ke manusia. Jumlah kasus terus bertambah seiring dengan waktu. Selain itu, terdapat kasus 15 petugas

medis terinfeksi oleh salah satu pasien. Salah satu pasien tersebut dicurigai kasus “super spreader” (Yuliana, 2020). Akhirnya dikonfirmasi bahwa transmisi pneumonia ini dapat menular dari manusia dan penelitian ke manusia (Relman, 2020). Sampai saat ini virus ini dengan cepat menyebar masih misterius dan penelitian masih berlanjut.

Virus Corona (Corona Virus Disease) adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit ringan sampai berat, seperti common cold atau pilek dan penyakit yang serius seperti MERS dan SARS. Virus ini berasal dari Wuhan, China dan telah menyebar ke berbagai negara. Pemerintah menghimbau agar masyarakat menerapkan *social distancing* seperti *work from home*, dan beribadah dari rumah guna memutus penyebaran virus ini (Diah Handayani, 2020)

Kasus pertama infeksi virus corona penyebab Covid-19 pada awal Maret 2020. Sejak itu, berbagai upaya penanggulangan dilakukan pemerintah untuk meredam dampak dari pandemi Covid-19 di berbagai sektor. Hampir seluruh sektor terdampak, tak hanya kesehatan. Sektor ekonomi juga mengalami dampak serius akibat pandemi virus corona. Pembatasan aktivitas masyarakat berpengaruh pada aktivitas bisnis yang kemudian berimbas pada perekonomian (Ferdj, 2020)

Penyebaran COVID-19 di Indonesia tidak hanya tersebar di daerah perkotaan saja, namun sudah sampai ke desa. Sehingga beberapa daerah baik itu secara regional Provinsi, Kabupaten, hingga Kecamatan sudah di

zonasikan yaitu merah dan hijau. Adapun upaya pemerintah dalam menghadapi, mencegah dan memutuskan mata rantai persebaran COVID-19, yaitu: memberlakukan pembatasan aktivitas di luar rumah, pelarangan berkumpul atau berkerumun, bekerja dari rumah (*work from home*) dan lain-lain (Ferdin, 2020)

Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) saat ini sudah diterapkan di 10 wilayah di Indonesia sebagai bagian dari upaya pencegahan virus corona. Pada hari ini, Senin (13/4/2020), pemerintah pusat melalui Kementerian Kesehatan telah menyetujui Peraturan Menteri untuk menerapkan PSBB. Penerapan PSBB memang harus melalui persetujuan pemerintah pusat setelah diajukan oleh pemimpin pemerintah daerah. Sebelum akhirnya dipilih PSBB, sempat muncul wacana *lockdown*, *semi lockdown*, dan karantina wilayah. Dari sekian wacana itu, pemerintah akhirnya menetapkan PSBB untuk mengatasi wabah virus corona yang sudah masuk ke Indonesia.

Istilah PSBB muncul dari Presiden Joko Widodo yang menyebut PSBB sebagai upaya yang harus dilakukan untuk melawan pandemi Covid-19. Ketika itu, Jokowi memimpin rapat terbatas bersama sejumlah menteri via sambungan video pada 30 Maret 2020 (Azanella, 2020)

Adanya pembatasan ruang gerak masyarakat akan sangat berimbas pada penurunan salah satu kegiatan atau aktivitas masyarakat sehari-hari yaitu aktivitas ekonomi. Aktivitas ekonomi merupakan suatu kegiatan penduduk yang didorong oleh motif tertentu untuk memenuhi kebutuhan

hidup diri dan keluarganya dengan memanfaatkan lingkungan (biotik, abiotik dan sosial). Benda-benda yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia terbagi dua, yaitu barang dan jasa. Barang ialah segala benda dalam bentuk fisik yang berguna untuk memenuhi kebutuhan manusia, sedangkan jasa ialah benda dalam bentuk non fisik yang berguna untuk memenuhi kebutuhan manusia. secara umum aktivitas ekonomi dikelompokkannya menjadi yaitu aktivitas utama produksi, distribusi, dan konsumsi (Yurial Arief Lubis, 2014)

Industri hiburan menjadi salah satu sektor yang terkena dampak paling kritis akibat pandemi COVID-19. Berbagai cara dilakukan untuk bertahan dalam situasi ini, baik mengadakan *konser online*, berjualan *merchandise*, dan sebagainya. Namun, empat bulan pandemi berjalan, tidak ada penanda bantuan segera datang. Pemerintah mulai menyadari kondisi ini. Pada Selasa, 14 Juli 2020, sejumlah musisi Tanah Air menghadiri undangan Presiden Jokowi di Istana Negara.

Seiring perkembangan penyebaran COVID-19 yang kini sudah menjadi pandemi, tentunya virus ini telah berdampak besar pada industri-industri yang selama ini terhubung secara global. Salah satu industri yang merasakan cepat merasakan dampaknya adalah musik, tepatnya *live music*. Dengan *social distancing* yang diimplementasikan sebagai cara penanggulangan penyebaran COVID-19, izin penyelenggaraan acara-acara publik pun dicabut, membuat banyak *event* yang sudah terencana

sebelumnya terpaksa dibatalkan. Hal ini pun berdampak kepada keberlangsungan ekosistem *live music* secara global, dengan festival-festival besar seperti Coachella, SXSW, Tomorrowland hingga Hammersonic yang dibatalkan atau di-*postpone*. Maka dari itu, kami berbincang dengan beberapa promotor lokal mengenai upaya preventif yang dapat dilakukan ketika masih akan menjalankan *event*, dampak COVID-19 pada *artist bookings*, hingga hal-hal yang bisa dilakukan agar industri musik lokal dapat terus berjalan (Ghina Sabrina, 2020)

Kondisi ini tentu merugikan banyak pihak, salah satunya ialah para musisi yang terkena dampak cukup berat. Banyak musisi terkenal dan musisi jalanan yang bingung tentang bagaimana nasib kedepan mereka karena adanya pandemi ini. Ditiadakannya konser dan acara musik sangat merugikan para musisi yang mencari nafkah lewat bermusik. Akan sangat sulit jika mereka tidak melakukan inovasi yang dapat menarik perhatian kembali para penikmat musik serta para penggemar mereka.

Sejak pertama muncul, keberadaan *Punk* di Makassar acapkali dianggap pelanggaran norma, pengacau, atau biang keributan. Tidak jarang di antara mereka diawasi oleh aparat keamanan lantaran dicurigai berpotensi kriminal.

Persepsi miring dan cenderung negatif ini jelas tak seluruhnya benar. Banyak anggota *Punk* yang bergabung karena di tempat inilah mereka bebas berkreasi, mendesain model baju yang berbeda dari gaya fashion yang lazim, mencipta musik dan lagu yang lain dari lagu-lagu komersil dan banyak lagi

kreatifitas lainnya. Sebagaimana lazimnya *Punk* di tempat lainnya, *Punk* Makassar pun membuat dunianya sendiri, membangun budaya yang berbeda dengan budaya mainstream. Inilah dalam pandangan Barker sebagai subkultur. Kata kultur dalam subkultur menunjuk pada keseluruhan cara hidup atau sebuah peta makna yang memungkinkan dunia bisa dimengerti oleh anggota-anggotanya. Karena itu klaim bahwa mereka penyakit sosial, tidaklah selamanya benar (Barker, 2004)

Komunitas *Punk* sesungguhnya adalah simbol perlawanan, kreativitas sekaligus kepedulian. Slogan mereka tentang "*No Rule, No God, No Master*" menjadi bagian ekspresi kultur mereka yang subversif atas kultur komodifikasi dan industrial kota yang kaku dan mengalienasi. Tapi apa mau dikata, keluar dari konstruk sosial kapitalisme-modernisme pastilah akan dipandang aneh, kelainan sosial, kegilaan, biang kekacauan dan pada akhirnya diletakkan dalam kerangkeng menakutkan patologi sosial. Tulisan ini mencoba membuktikan bahwa *Punk* Makassar adalah komunitas perlawanan yang kreatif. Mereka melawan budaya kapitalisme dan industrialisasi lewat produksi kebudayaan (Kartono, 2009).

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan urian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di angkat oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana dampak pandemi covid-19 terhadap pelaku musik punk di Makassar?
2. Bagaimana hubungan sosial yang terjadi dalam komunitas musik punk di Makassar?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dampak pandemi covid-19 terhadap pelaku musik punk di Makassar.
2. Untuk mendeskripsikan hubungan sosial yang terjadi dalam komunitas musik punk di Makassar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Dari tujuan penelitian di atas maka penelitian di harapkan memiliki manfaat:

1. **Manfaat Ilmiah**

Manfaat akademik dari penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan menambah pengetahuan terkait. Penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai bahan referensi bagi penelitian terkait selanjutnya.

2. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu banyak belajar, selain itu pengalaman dan wawasan terkait dengan masalah yang di angkat.

3. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah bahan refleksi bagi kelompok musik punk dalam menghadapi pandemi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIRp

A. Musik Punk

1) Sejarah Lahirnya Punk

Punk secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*Public United not Kindom*”, kemudian disingkat menjadi P.U.N.K, atau dalam bahasa Indonesia berarti sebuah kesatuan / komunitas di luar kerajaan/pemerintahan. Punk muncul pertama kali di London, Inggris pada tahun 70-an, pada waktu itu punk hanya sebatas pemberontakan di bidang musik, meskipun akhirnya justru merambah sampai menjadi subkultur.

Pada awalnya, kelompok punk selalu dikacaukan oleh golongan skinhead. Namun, sejak tahun 1980-an, saat punk merajalela di Amerika, golongan punk dan skinhead seolah-olah menyatu, karena mempunyai semangat yang sama. Namun, Punk juga dapat berarti jenis musik atau genre yang lahir di awal tahun 1970-an. Punk juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik. Gerakan anak muda yang diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah Amerika yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral oleh para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi. Punk berusaha menyindir para penguasa dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dengan musik dan lirik yang sederhana namun terkadang

kasar, beat yang cepat dan menghentak (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016)

Banyak yang menyalahartikan punk sebagai glue sniffer dan perusuh karena di Inggris pernah terjadi wabah penggunaan lem berbau tajam untuk mengganti bir yang tak terbeli oleh mereka. Banyak pula yang merusak citra punk karena banyak dari mereka yang berkeliaran di jalanan dan melakukan berbagai tindak kriminal.

Punk lebih terkenal dari hal fashion 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, jaket kulit, celana jeans ketat dan baju yang lusuh, anti kemapanan, anti sosial, kaum perusuh dan kriminal dari kelas rendah, pemabuk berbahaya sehingga banyak yang mengira bahwa orang yang berpenampilan seperti itu sudah layak untuk disebut sebagai punker. Punk juga merupakan sebuah gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan *we can do it ourselves*. Penilaian punk dalam melihat suatu masalah dapat dilihat melalui lirik-lirik lagunya yang bercerita tentang masalah politik, lingkungan hidup, ekonomi, ideologi, sosial dan bahkan masalah agama. Di ranah musik sendiri, sejarah *punk* mulai semakin populer berkat lahirnya Sex Pistols. Melalui musiknya, Sex Pistols menyuarkan secara riil apa yang terjadi pada lingkungannya dan menjadikan musik sebagai senjata utama melangsungkan protes atas

fenomena yang terjadi. Sejarah *punk* di musik juga punya peran yang kembali melahirkan kultur *skinhead* di Inggris (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016)

Dalam sejarah *punk*, *skinhead* juga memiliki peran besar dalam perkembangan budaya, seni, serta musik di Inggris. Kembali lahirnya kultur *skinhead* menghadirkan beberapa variasi musik *punk rock* yang dipadukan dengan karakteristik musik ska yang memang lekat pada pergerakan *skinhead*. Kembali lahirnya *skinhead* juga menghadirkan alternatif bermusik baru dalam sejarah *punk*, yaitu *oi!*.

Sejarah *punk* di Inggris sendiri juga kerap kali disalah artikan oleh masyarakatnya. Mereka menganggap bahwa *punk* merupakan sebuah kultur yang mempromosikan kekerasan dan kebebasan yang terlalu frontal, sehingga mengganggu tatanan kehidupan bermasyarakat. Fenomena tersebut memang kerap terjadi. Para pelaku di dalam sub-kultur *punk* saat itu memang kerap kali ditemui menjarah toko-toko kecil dan juga membawa senjata tajam yang dianggap sebagai bentuk kebebasan berekspresi. Meskipun begitu, tidak semua para penggiat skena *punk* setuju dengan lahirnya perilaku tersebut. Banyak dari mereka yang mempertahankan budaya dan sejarah *punk* melalui seni untuk mengutarakan pendapat dan Selain di Inggris, Amerika Serikat juga memiliki sejarah *punk* sendiri. Secara mendasar, gerakan sejarah *punk* yang terjadi di Amerika Serikat juga identik dengan kelahiran sub-kultur tersebut di Inggris. Sejarah *punk* di Amerika

Serikat juga hadir ekspresinya dalam memprotes fenomena di lingkungan.berkat gerakan anak-anak kelas pekerja yang mulai kesal dengan kebijakan pemerintahan yang seakan mengeksploitasi kelas pekerja untuk meningkatkan kekayaan dari kelompok-kelompok tertentu.

Jika *punk* di Inggris dapat terlihat jelas di jalanan, sejarah *punk* di Amerika Serikat terkesan lebih terstruktur. Pasalnya, para penggiat skena *punk* di Amerika Serikat lebih sering bertemu untuk berkumpul dalam menggalas kegiatan protesnya. Sejarah *punk* di Amerika Serikat lekat dengan lahirnya komunitas dan organisasi yang gencar melakukan demonstrasi dengan sasaran langsung kepada pemerintahan. Seni dan musik juga punya peranan besar bagi sejarah *punk* di Amerika Serikat. Salah satu gerakan terbesar dalam sejarah *punk* di ranah musik Amerika Serikat berkembang di skena New York City. Sebuah klub bernama CBGB dianggap sebagai salah satu pusat pergerakan *punk* yang ada di New York, Amerika Serikat.

Meskipun di awal sejarah *punk*, musik-musik di Amerika Serikat tidak identik dengan dentuman cepat dan keras, tapi nama-nama seperti The Velvet Underground, New York Dolls, The Stooges, dan Ramones dianggap sebagai pelopor pergerakan sejarah *punk* di Amerika Serikat. Barulah di tahun 1980-an, skena *hardcore punk* mulai berkembang sebagai salah satu integrasi budaya dari pergerakan sejarah *punk*. *Do It Yourself* atau DIY merupakan salah satu pemahaman yang lekat dalam sejarah *punk*. Bagi pegiat musik di skena *punk*, mereka memilih untuk merilis lagu sendiri atau

bekerja sama dengan label rekaman independen sebagai bentuk protes kepada industri musik yang cenderung lebih berpihak kepada label musik besar yang menguntungkan secara finansial.

Selain itu, para penggiat *punk* di ranah musik juga tidak hanya didominasi oleh pria. Banyak musisi perempuan yang punya pengaruh besar dalam pergerakan sejarah *punk*. Hadirnya musisi perempuan dalam pergerakan sejarah *punk* ini juga seakan menghadirkan gambaran bahwa skena *punk* merupakan sebuah skena yang inklusif dan bisa menerima siapa saja dengan latar belakang apa saja asalkan memiliki sudut pandang yang sama dalam membela hak asasi dan kebebasan manusia.

Kegagalan Reaganomic dan kekalahan Amerika Serikat dalam Perang Vietnam di tahun 1980-an turut memanaskan suhu dunia *punk* pada saat itu. Band-band *punk* gelombang kedua (1980-1984), seperti Crass, Conflict, dan *Discharge* dari Inggris, The Ex dan BGK dari Belanda, MDC dan Dead Kennedys dari Amerika telah mengubah kaum *punk* menjadi pemendam jiwa pemberontak (*rebellious thinkers*) daripada sekadar pemuja *rock n' roll*. Ideologi anarkisme yang pernah diusung oleh band-band *punk* gelombang pertama (1972-1978), antara lain *Sex Pistols* dan *The Clash*, dipandang sebagai satu-satunya pilihan bagi mereka yang sudah kehilangan kepercayaan terhadap otoritas negara, masyarakat, maupun industri musik (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016)

2) Punk Di Indonesia

Budaya *punk* tersebar di seluruh belahan dunia: benua Amerika, Eropa, dan Asia. Namun bentukan-bentukan budaya *punk* yang tersebar tersebut berbeda satu dengan lainnya, sebagai contoh bentukan budaya *punk* di Jepang dan Skotlandia. Di Jepang, budaya *punk* bercampur dengan budaya populer masyarakat lokal, yaitu gaya *punk* yang diadopsi oleh fesyen Harajuku. Sedangkan, di Skotlandia musik tradisional bercampur dengan musik *punk* sehingga menghasilkan suatu perpaduan jenis musik baru Scottish Gaelic Punk. Kedua fakta tersebut menunjukkan bahwa proses percampuran budaya global dan lokal berhasil ketika kedua unsur dapat menyatu dan bernegosiasi, tanpa saling mendominasi dan atau mengeliminasi.

Banyak perdebatan yang muncul tentang kapan dan di mana budaya *punk* masuk ke Indonesia. Namun diketahui secara umum bahwa budaya *punk* yang ada di Indonesia hadir dan berkembang di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Bali. Menurut (Storey, 2009), budaya populer adalah budaya yang dibawa oleh kaum urban ke tempat yang mempunyai kapital ekonomi yang besar. Storey memandang penyebaran budaya populer adalah hasil dari industrialisasi dan urbanisasi yang bisa mencairkan batasan baku hubungan baku antar budaya lokal dengan budaya populer.

Profane existence, sebuah fanzine asal amerika menulis bahwa

Indonesia dan Bulgaria adalah negara dengan perkembangan punk menempati peringkat teratas dunia. Sampai-sampai himsa, sebuah band *punk* asal Amerika dibuat berdecak kagum menyaksikan antusiasme konser *punk* di Bandung.

Punk sebagai jenis musik, masuk ke tanah air sekitar tahun 1980-an, seiring kegemaran para anak muda pada grup band Sex Pistols. Selanjutnya, awal tahun 1990-an, beberapa anak muda di Bandung mencoba merealisasikan budaya impor itu dengan berbandan *punk*, seperti rambut mohawk dilengkapi dengan berbagai aksesoris khas lainnya. Hal ini mengantarkan Bandung menjadi salah satu kota yang perkembangan *punk*-nya sangat pesat. Perkembangan scene *punk* termasuk didalamnya komunitas, gerakan, musik, fanzine, dan lainnya yang optimal selain di Surabaya, dan Bali. Secara keseluruhan, perkembangan itu dapat dilihat dari kuantitas dan kualitas aktivitas mereka dalam bermusik, pembuatan fanzine (publikasi internal), gerakan, distro kolektif hingga pembuatan situs (Widya G, 2010)

bentukan budaya *punk* sebagai *counter-culture* didasari oleh 4 unsur utama; musik, fesyen, komunitas, dan pemikiran; penyebaran budaya *punk* di Indonesia melalui ke-empat unsur tersebut. Menurut (Karib, 2009) dalam esainya, penyebaran dan pembentukan budaya *punk* di Indonesia akan dibagi menjadi empat periode besar. Periode pertama adalah *pra-punk* di

Indonesia yang terjadi pada akhir tahun 1980an. Pada periode mulai terbentuk generasi awal musik *punk* yang awalnya berasal dari komunitas trash metal dan metal. Pionir *punk* pertama ini kemudian membentuk suatu komunitas *punk* yang menyebarkan budaya *punk* melalui musik dan fashion. Tidak beberapa lama sejak terbentuknya berbagai komunitas *punk* di kota-kota besar seperti Jakarta, band-band *punk* lokal pun bermunculan, yaitu *The Stupid* dan *Anti Septic*.

Punk yang menciptakan suatu perubahan, gaya hidup, komunitas, dan budaya sendiri juga berlaku di Indonesia bahkan cukup marak. Taring babi adalah salah satu dari komunitas anak-anak *punk* yang suka bersosialisasi. Mereka jauh dari kesan *punk* yang menyeramkan. Meski bergaya *punk*, mereka suka membuat kegiatan yang melibatkan masyarakat sekitar, semisal menyablon, melukis, cukil kayu, membuat souvenir, atau belajar membuat tato. Mereka sering menerima order membuat tato dan sengaja tidak mau dibayar dengan uang, tapi dengan beras. Lalu beras tersebut mereka bagi-bagikan kepada warga sekitar yang kurang mampu. Mereka ikut bergotong royong kala acara peringatan 17 Agustus, serta membantu dekorasi acara pernikahan dan sunatan. Bobi, salah satu pendiri komunitas taring babi dan yang sudah mengenal *punk* sejak berusia 12 tahun menjelaskan bahwa ia dan teman-temannya dapat diterima oleh masyarakat, terutama yang berada di Setu Babakan, gang Setiabudi, Jakarta

selatan (Widya G, 2010)

a. Periodisasi Perkembangan *Punk* di Indonesia

Kelahiran sebuah kelompok budaya, seperti *punk*, hadir dengan berbagai unsur yang muncul dalam tempo berlainan. Keempat unsur itu, yaitu musik, fashion, tongkrongan, dan pemikiran. Untuk mendapatkan gambaran tersebut, Karib membelah sejarah *punk* menjadi beberapa periode berikut, yaitu periode prapunk Jakarta tahun 1980-an (penelitian tersebut dipusatkan di Jakarta), periode lahirnya *punk* pertama (1989/1990—1995), periode kedua *punk* (1996—2001), dan periode go internasional *punk* Indonesia (2001—2006) (Thompson, 2004)

Periode Pra Punk Jakarta Tahun 1980- An

Kondisi perjalanan musik saat itu ditandai dengan tengah *booming* aliran musik *trash metal* di kalangan kaum muda pada saat itu. Hal ini terbukti dengan kehadiran band-band yang mengusung aliran *trash metal*, antara lain, *Sucker Head*, *Painfull Death*, dan *Rotor*. Pusat “tornado” trend musik saat itu, menurut pendapat Putranto dalam Karib (2009) adalah Pid Pub. Pada momen itu, eksistensi kaum *punk* di Jakarta belum tercium. Namun, tanpa disadari, pub juga menjadi cikal bakal komunitas *punk* di negeri ini karena sebagian penggemar *trash metal* kelak menjadi pionir terbentuknya kelompok *punk*.

Pertemuan salah seorang pionir *punk* bernama Beri dan Acid di tempat yang sama selanjutnya melahirkan generasi band *punk* di Jakarta, kemunculan pionir *punk* tersebut juga mudah dideteksi, antara lain, dari gaya berpakaianya, misalnya jaket bergaya *the Ramones* yang mereka kenakan. Jaket bergaya *the Ramones* tersebut bahkan dihadirkan dalam film “Menggapai Matahari” dengan bintang film Rhoma Irama sebagai representasi anak *punk* yang bertindak anarkis.

Akhir 1980, seperti yang ditandaskan Karib dalam sumber yang sama, terdapat serangkaian peristiwa penting yang menandai kelahiran *punk* di Indonesia. Hadirnya nama-nama Fer Blok M, Dayan The Stupid, dan Udet dari Young Offender turut menyemarakkan transfer budaya *punk* ke Indonesia. Karib mengibaratkan kelahiran musik *punk* layaknya amuba yang tiada henti-hentinya memecah belah dari *trash metal* menjadi *punk* (Thompson, 2004)

1) Periode lahirnya *punk* pertama (1989/1990—1995)

Kehadiran generasi pertama *punk* di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari band-band antara lain, Anti Septic, Young Offender (YO), South Sex (SS), dan South Primitiv (SP). Dua nama pertama merupakan kelompok yang dianggap paling berpengaruh terhadap dinamika komunitas *punk*. Anti Septic adalah band *punk* pertama di Jakarta sementara YO adalah kelompok kolektif atau tongkrongan pertama di wilayah yang sama.

Kemunculan anak *punk* dengan identitas fisik unik belum dapat diterima

oleh masyarakat. Ejekan kerap kali mereka terima. Tidak jarang perkelahian antara tongkrongan anak *punk* dan masyarakat terjadi karena kesalahpahaman di antara dua kelompok itu. Karena mereka tidak diterima oleh masyarakat maka komunitas *punk* akhirnya membentuk komunitas eksklusif dengan menerapkan, antara lain, pengkaderan ketat *ala* ospek terhadap anggota baru serta membatasi peredaran kaset atau literatur tentang *punk*. Tiga agenda utama kelompok yang berbasis di kawasan Slamet Riyadi (yang mereka sebut „*slamer*“) adalah membentuk band (*Submission, Pistol Aer, the Explosion, Sex Pispot, The Pogo, Wonder Gel, dan Punk Cat*), mendirikan rumah produksi untuk mengorganisir acara, dan melakukan *march* yang biasanya diakhiri dengan ritual nongkrong dan minum bir. Pada akhir tahun 1992, basis *punk* beralih ke pub Hotspot. Di tempat itu muncul sederet nama band baru, seperti Idiots yang dipayungi kelompok *punk* lain, yaitu *South Sex*. Namun hingar bingar *punk* di tempat ini hanya sejenak. Pasca kerusuhan di kawasan Lebak Bulus sekitar tahun 1993 - 1994 menjadi titik tolak bagi kejayaan aktivitas *punk* di Jakarta (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016).

Generasi pertama *punk* tidak bergerak dalam pagar budaya sendiri. Mereka berupaya, meskipun tidak menggunakan teknologi yang secanggih sekarang, melakukan korespondensi dan berburu literatur *punk* ke berbagai negara termasuk Amerika dan Jerman. Selain dengan dunia luar, generasi pertama tersebut juga memiliki poin-poin wajib, seperti bertukar kaset,

berbicara dengan “bahasa kaos”.

YO, salah satu komunitas dalam grup band *punk* pertama di Indonesia, mengalami krisis eksistensi pada tahun 1994 karena tiga faktor yang ditandaskan Karib berikut, yaitu perubahan genre musik yang dibawakan *live band* dalam komunitas *punk*. Kejenuhan band-band *punk* membuat mereka mempunyai idola baru untuk lagu-lagu yang akan mereka bawakan di atas pentas, tentu dengan segala perbedaannya. Kedua, faktor narkoba yang sudah menjerumuskan beberapa anggota YO dalam level *overdosis*. Sementara itu, ketiga, kaderisasi ketat membuat anggota komunitas YO hengkang dan memilih untuk membentuk kelompok *punk* sendiri. Namun, pasca gugurnya YO pada tahun 1995, muncullah sebuah acara *punk* besar-besaran yang dihelat oleh South Sex bertajuk “Apresiasi Musik dan Seni (Thompson, 2004).

2) Periode kedua *punk* (1996—2001)

Dalam kurun waktu 1996—2001, basis *punk* marak bermunculan. Poster Cafe dapat dikatakan sebagai basis *punk* yang paling lama bertahan dari tahun 1996 sampai awal reformasi tahun 1999. Basis tongkrongan Poster Cafe terletak di Museum Satria Mandala dengan kapasitas 2000 orang. Keberhasilan penyerbaran *punk* pada periode kedua ini juga dikaitkan dengan kelompok Harley Davidson sebagai pencetus komunitas *hardcore* dan *skinhead* di Jakarta. Kelompok *skinhead* sendiri sangat

berkaitan dengan *punk* di Jakarta (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016). Hilangnya pengaruh dominan band YO pada periode pertama menyebabkan penyebaran *punk* yang pesat. Kelompok *punk* marak bermunculan di Jakarta, seperti: Subnormal dan Sid Gank di Jakarta timur dan Jakarta Utara, *Neo Epileptions* dan Meruya Barney Army di Jakarta Selatan. Kelompok-kelompok baru ini memiliki kecenderungan primordialisme. Rasa senasib sepenanggungan pun dapat dirasakan anggota geng. Namun pada periode ini sering terjadi perkelahian antar geng.

Intensitas akses band *punk* lokal dengan perkembangan musik *punk* di luar negeri mulai terbangun dan semakin marak. Aksi tukar menukar CD musik *punk* dari luar negeri, aktivitas *mail order* (meskipun belum secanggih saat ini) juga meningkat pada periode ini. Aktivitas tersebut mampu mendatangkan katalog- katalog serta daftar record label *punk* di luar negeri. Terlebih lagi dengan masuknya *zine* (majalah alternatif) *Profane Existence* dari Amerika. Hadirnya jalur informasi alternatif itu memperluas wawasan *punkers* di Indonesia, Jakarta khususnya. Mereka tergerak untuk mendirikan *zine* serupa demi peningkatan dan kemudahan penyebaran informasi tentang musik dan budaya *punk*. Selain melalui media tersebut, Karib juga mengatakan bahwa kontak langsung *punkers* di Indonesia dan luar negeri mengalami peningkatan. Pada periode ini juga ditandai dengan hadirnya aliran musik yang dianggap *up to date* bagi kalangan *punk*, yaitu *hardcore*

dan *crusty*. Perluasan dan inovasi musik *punk* pun berkembang. Karena jenis musik perpaduan baru ini anak *punk* di Indonesia mulai mengarah kepada *anarko punk*. *Anarko punk* mengusung lirik-lirik berbau anarkisme, yang intinya mengajak *punker* untuk berposisi terhadap negara dan kapitalisme. Kini orientasi sosial-politik *punk* sudah bergeser jauh. Mereka tidak lagi mengusung primordialisme, tetapi pada kolektifitas berfokus kondisi sospol Indonesia.

Masa reformasi 1998, menyulut aspek politis *punk* di negeri ini untuk terus berkiprah. Mulai banyak *punker* yang tidak canggung turun bersama mahasiswa ke jalanan untuk berdemonstrasi, serta berafiliasi dengan berbagai kelompok- kelompok pergerakan masyarakat dan LSM yang mendadak muncul selama era tersebut. Sebagian *punker* lainnya juga direkrut oleh partai politik sebagai suara “sayap kiri” yang meneriakan protes kepada kuasa dominan. *Punk* saat itu menjadi kepanjangan tangan kelompok-kelompok politik di negeri ini.

Namun usaha partai politik tidak mampu merangkul seluruh kelompok *punk* di Jakarta. Sebagian besar *punker* tetap memilih bertahan dengan menunjukkan totalitas ideologi *punk* yang menentang pemerintah sehingga memandang bahwa partai politik merupakan kamufase pemerintah yang menyimpan agenda tersembunyi. Faktor lain yang memperkokoh ideologi *anarchy* mereka adalah *Do It Yourself* (D.I.Y.). D.I.Y. dalam penyebaran

budaya dan musik *punk* di Indonesia adalah sebagai sarana untuk mengolah apresiasi dan kreativitas *punk* dengan tidak bergantung pada pihak kapitalis. Bandung menjadi pionirnya dengan menghasilkan sebuah kompilasi karya band-band *punk*, yang dikenal dengan label “Bandung Burning”. Pada tahun 1997, Jakarta menyusul dengan label “Walk Together Rock Together”, menyusul kemudian “Still One Still Proud”. Di lain pihak, *punk* di Jakarta giat mendirikan *zine* dan usaha produksi merchandise khas *punk*. Aktivitas itu kemudian membentuk jaringan pasar mandiri musik *punk* hingga ke kota-kota lain di Indonesia bahkan mancanegara.

Perkembangan musik *punk* di Indonesia sempat menjalani masa transisi dengan hilangnya barisan band *punk* dengan tanpa kontribusi yang berarti. Namun pada tahun 2001 terjadi puncak komunitas *punk* di negeri ini. Sebuah perhelatan akbar bertajuk *Jakarta Bersatu Volume 1* menjadi wadah persatuan penggemar musik aliran *hardcore*, *skinhead*, dan *punk*. Acara akbar tersebut menjadi bukti kemadirian hakiki komunitas itu dengan penolakan pada barisan sponsor kapitalisme. Jumlah anggota yang menghadiri acara tersebut sekitar 5.000 – 7.000 orang (Muhammad Fakhran al Ramadhan, 2016).

3) Punk di Makassar

Punk mulai masuk ke Makassar sekitar akhir 90-an. Masuknya gaya hidup *Punk* ke Makassar diawali pula oleh masuknya musik-musik beraliran *Punk*. Namun perkembangannya tidak sepesat di Jawa seperti di Bandung dan Yogyakarta. *Punk* di Makassar pada awalnya hanyalah sebuah komunitas kecil yang tidak terang-terangan menunjukkan gaya hidup *Punk*. Kemudian anak-anak muda mulai meniru gaya berpakaian dan mulai memahami ideologi dan akhirnya menjadikan *Punk* sebagai gaya hidupnya (Israpil, 2014)

Dominasi negara, norma masyarakat, norma keluarga, dan eksploitasi kapitalisme bagi komunitas *Punk* adalah bentuk pengekangan terhadap ekspresi dan aktualisasi diri. Hal inilah yang menjadi target pemberontakan yang kemudian tersimbolisasi ke dalam fashion, aliran musik, dan studio tato yang mereka kembangkan. Seiring dengan modernisasi dan pembangunan yang pesat di Kota Makassar, eksploitasi kapitalis pun berlangsung massif. Inilah yang menjadi ladang subur bagi tumbuhnya Komunitas *Punk* di Makassar (Israpil, 2014)

B. Interaksionisme Simbolik Dalam Menjelaskan Hubungan sosial

Kelompok Musik *Punk*

Hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaiannya) tingkah laku yang sistematis antara dua orang atau lebih, atau suatu hubungan timbal

balik antara suatu individu dengan individu lainnya dan saling mempengaruhi. Manusia ditakdirkan sebagai makhluk pribadi dan sekaligus sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk pribadi, manusia berusaha mencukupi semua kebutuhannya untuk kelangsungan hidupnya. Dalam memenuhi kebutuhannya, manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri. Itulah sebabnya manusia perlu berelasi atau berhubungan dengan orang lain sebagai makhluk sosial.

Hubungan sosial dapat di bedakan menjadi dua, yaitu proses yang asosiatif dan disosiatif. Hubungan asosiatif merupakan hubungan yang bersifat positif, artinya hubungan ini dapat mempererat atau memperkuat jalinan atau solidaritas kelompok. Sementara, hubungan sosial disosiatif merupakan hubungan yang bersifat negatif, artinya hubungan ini dapat merenggangkan jalinan atau solidaritas kelompok yang telah dibangun (Andi Risnawati, 2017).

Relasi sosial menurut Sakti (2015) penjelasa tentang asosiatif dan disosiatif di jabarkan sebagai berikut :

1. Hubungan asosiatif

Hubungan sosial asosiatif adalah proses interaksi yang cenderung menjalin kesatuan dan meningkatkan solidaritas anggota kelompok.

Hubungan sosial asosiatif memiliki bentuk-bentuk berikut ini:

- a. Kerja sama

Kerja sama dapat dilakukan paling sedikit oleh dua individu untuk mencapai suatu tujuan bersama. Di dalam mencapai tujuan bersama tersebut, pihak-pihak yang terlibat dalam kerja sama saling memahami kemampuan masing masing dan saling membantu sehingga terjalin sinergi.

b. Akomodasi

Dapat diartikan sebagai suatu keadaan atau sebagai suatu proses. Sebagai keadaan, akomodasi adalah suatu bentuk keseimbangan dalam interaksi antarindividu atau kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma sosial dan nilai sosial yang berlaku. Sebagai proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.

c. Asimilasi

Adalah proses sosial yang timbul apabila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara interaktif dalam jangka waktu lama. Dengan demikian, lambat laun kebudayaan asli akan berubah sifat dan wujudnya menjadi kebudayaan baru yang merupakan perpaduan kebudayaan dan masyarakat dengan

tidak lagi membeda-bedakan antara unsur budaya lama dengan kebudayaan baru.

d. Akulturasi

Adalah suatu keadaan diterimanya unsur-unsur budaya asing ke dalam kebudayaan sendiri. Diterimanya unsur-unsur budaya asing tersebut berjalan secara lambat dan disesuaikan dengan kebudayaan sendiri, sehingga kepribadian budaya sendiri tidak hilang. Contohnya akulturasi antara budaya Hindu dan Islam yang tampak pada seni arsitektur masjid Kudus .

2. Hubungan disosiatif

Hubungan disosiatif di sebut juga dengan oposisi, yang artinya bertentangan dengan seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi sosial disosiatif dibedakan menjadi beberapa bentuk, antara lain sebagai berikut :

a. Persaingan

Adalah suatu proses sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam usahanya mencapai keuntungan tertentu tanpa adanya ancaman atau kekerasan dari para pelaku. Contohnya persaingan antarperusahaan

telekomunikasi atau *provider* dalam menyediakan pelayanan tarif murah pulsa.

b. Kontravensi

Merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dengan pertentangan atau pertikaian. Kontravensi adalah sikap mental yang tersembunyi terhadap orang atau unsur-unsur budaya kelompok lain. Sikap tersembunyi tersebut dapat berubah menjadi kebencian, namun tidak sampai menjadi pertentangan atau pertikaian.

c. Pertentangan/perselisihan

Adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok menantang pihak lawan dengan ancaman dan atau kekerasan untuk mencapai suatu tujuan. Contohnya pertentangan antara golongan muda dengan golongan tua dalam menentukan waktu pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan RI pada tahun 1945.

Ada beberapa ciri relasi sosial sebagaimana diungkapkan oleh Hendro Puspito yang di kutip dalam (Taher, 2012) yaitu:

1. Relasi sosial adalah suatu bentuk hubungan yang berdasarkan status atau kedudukan sosial masing-masing individu. Mereka melakukan menurut istilah Goffman peranannya sesuai dengan statusnya dan menjalin hubungan masing-masing, menghormati dan bertindak selaras dengan

statusnya. Sebagian besar interaksi sosial di dalam masyarakat berupa relasi sosial yang terjadi diseperti status yang tak terpisahkan dengan peranannya (hak dan kewajiban yang melekat dengan status).

2. Relasi sosial terjadi berdasarkan peranan yang dilakoni sebagaimana statusnya yang dipegang setiap orang. Setiap peranan merupakan tempat pertemuan dan pertukaran jasa. Sifat pertukaran dalam relasi ini adalah didasarkan pada *reward* atau imbalan yang ekstrinsik. Istilah *reward* ekstrinsik diciptakan oleh Peter M. Blau dan ia membedakannya dengan *reward* intrinsik. Hubungan relasi yang bersifat *reward* ekstrinsik berfungsi sebagai alat bagi suatu *reward* lainnya, dan bukan *reward* demi untuk hubungan itu sendiri.

1. Pola-Pola Hubungan Sosial

a). Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dengan suatu proses yang dinamakan interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial manusia juga akan cenderung membentuk kelompok-kelompok tertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Interaksi tidak hanya terjadi antara individu yang satu dengan individu yang lain, tetapi juga bisa terjadi antara satu individu dengan kelompok individu, atau antara kelompok individu dengan kelompok individu lain.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antar kelompok manusia, serta antara orang perorang dan kelompok manusia (soekanto dan soerjono, 2012). Proses sosial pada hakikatnya adalah pengaruh timbal balik antara berbagai bidang kehidupan bersama. Lebih lanjut Menurut Soerjono Soekanto hakikat hidup bermasyarakat itu sebenarnya adalah terdiri dari relasi-relasi yang mempertemukan mereka dalam usaha-usaha bersama dalam aktivitas dan tindakan yang berbalas-balasan, sehingga orang saling menanggapi tindakan mereka.

Dengan demikian, dapat pula diartikan bahwa masyarakat merupakan jaringan relasi-relasi hidup yang timbal balik, yang satu berbicara, yang lain mendengarkannya; yang satu bertanya, yang lainnya menjawab; yang satu memberi perintah, yang lainnya menaati; yang satu berbuat jahat, yang lain membalas dendam; dan yang satu mengundang, yang lainnya datang. Jadi selalu tampak bahwa orang saling mempengaruhi dan hasil interaksi inilah sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini (Wulansari, 2019)

2. Proses dan interaksi sosial

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial, sedangkan bentuk khususnya adalah aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara

perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Bungin, 2001). Hubungan antara sesama dalam istilah sosiologi disebut relasi atau relation. Relasi sosial juga disebut hubungan sosial yang merupakan hasil dari interaksi (rangkaiannya tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Relasi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu yang satu dengan individu yang lain dan saling mempengaruhi. Suatu relasi sosial atau hubungan sosial akan ada jika tiap-tiap orang dapat meramalkan secara tepat seperti halnya tindakan yang akan datang dari pihak lain terhadap dirinya.

Interaksi sosial merupakan suatu hal yang pasti akan selalu terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi sosial adalah proses bertindak (aksi) dan membalas tindakan (reaksi) yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan orang lain (Macionis, 1997). Diperjelas melalui (Bardis, 1979) bahwa interaksi merupakan suatu bentuk tindakan yang didasarkan pada stimulus-respon. Hal ini sesuai dengan suatu bentuk stimulus-respon yang terkait dengan suatu simbol signifikan (bahasa, isyarat, benda). Interaksi sosial dapat melibatkan antar individu, kelompok, bahkan sistem sosial yang saling mempengaruhi atau bisa dikatakan sebagai suatu bentuk pertukaran simbol yang bersifat resiprokal.

Terkait interaksi yang berpola juga dijelaskan dalam teori interaksionisme simbolik oleh Herber Blumer, seperti yang dikutip dalam (Carter, M. J., & Fuller, 2015) yang mengatakan bahwa Interaksionisme simbolik Blumer

berpusat pada proses yang digunakan aktor untuk terus menciptakan dan menciptakan kembali pengalaman dari satu interaksi ke interaksi berikutnya.

Secara garis besar menjelaskan bahwa relasi sosial merupakan suatu bentuk keterhubungan antar aktor yang muncul melalui interaksi sosial, yang dapat memungkinkan munculnya tindakan sosial bermakna. Terdapat 4 tipologi dalam relasi sosial, yaitu 1) relasi sosial dengan melihat waktu dari relasi tersebut apakah permanen atau sementara; 2) tipologi yang kedua adalah apakah relasi tersebut dapat berubah atau tidak; 3) tipologi yang ketiga, apakah relasi muncul secara spontan atau direncanakan; 4) tipologi yang keempat melihat apakah relasi sosial bersifat komunal ataukah asosiatif (Davin Ramon Diawan, 2018)

Hal penting yang menjadi pertanyaan disini, ialah “bagaimana interaksi sosial bisa terus berlanjut sehingga memunculkan suatu bentuk keterhubungan?”. Dengan menggunakan perspektif simbolis, suatu simbol dapat menjadi pengikat suatu interaksi sehingga interaksi tersebut dapat terus berlanjut yang berujung pada pembentukan suatu relasi. Seperti dalam (Hebdige, 1979) menunjukkan bahwa simbol-simbol dapat menjembatani antara pemusik dan pendengar sehingga menghasilkan golongan khas yaitu *Punk*. Dari sini secara tersirat menunjukkan, suatu bentuk penerimaan simbol dapat meningkatkan derajat interaksi sehingga akan terbentuk suatu relasi sosial, yang berujung pada suatu pembentukan kelompok.

Teori interaksionisme simbolik jika kita simpulkan, secara garis besar melihat sebuah proses interaksi dengan menggunakan simbol-simbol yang dimunculkan, baik berupa bahasa, tindakan ataupun gambar.

Teori interaksionisme simbolik pada awalnya berasal dari ide-ide George Herbert Mead yang dikemukakan saat ia mengajar di Universitas Chicago yang kemudian dibukukan ke dalam suatu buku yang berjudul *Mind, Self dan Society* (1934). Herbert Blumer, murid dari Mead kemudian mengembangkan ide-ide dari Mead dan melalui tulisannya sendiri menghasilkan buku yang berjudul *Symbolic Interactionism* (1969).

Menurut Blumer dalam (Ritzer, 2011) interaksionisme simbolik terdapat tiga premis yaitu : Premis yang pertama ialah bahwa manusia bertindak terhadap benda-benda berdasarkan makna benda-benda itu bagi mereka. Premis kedua ialah bahwa makna benda-benda itu diperoleh atau timbul dari interaksi sosial yang dimiliki seorang manusia dengan seorang manusia lainnya. Premis ketiga ialah bahwa makna-makna ini dibicarakan dan dimodifikasi melalui proses interpretif yang digunakan oleh orang dalam menghadapi benda-benda yang dijumpai pria [atau wanita] itu.

Dari tiga premis ini dapat dikembangkan gagasan-gagasan yang menjadi inti dari interaksionisme Simbolik.

Melalui interaksi, suatu kelompok kecil dapat membentuk relasi-relasi baru antara mereka dengan pendengarnya, yaitu dengan menonjolkan keberadaan anggota suatu kelompok pemusik dan membangkitkan simpati

dari audiensnya (Danaher F william, 2010). Relasi baru yang terbangun ini menghasilkan identitas kolektif yang lebih besar. Emosi yang terikat dalam relasi antara kelompok pemusik dengan pendengarnya merupakan faktor terpenting dalam penciptaan identitas kolektif yang terbangun (Danaher F william, 2010).

C. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Temuan Penelitian
1.	Amelia (2020) Universitas Hasanuddin	Pola Relasi Dan Strategi Pengemis Difabel Di Kota Makassar	Metode yang di gunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	pola relasi merupakan hasil hubungan sosial yang terjadi secara berulaang-ulang. Hubungan sosial/relasi ialah sebuah hasil interaksi yang terjadi baik antar individu maupun kelompok. Interaksi yang ada dalam pengemis difabel terjadi baik secara langsung maupun menggunakan symbol-simbol, jika diperhatikan secara

				saksama bentuk interaksi yang terjadi antara pengemis difabel dengan masyarakat lainnya lebih kepada penggunaan symbol-simbol hal ini terlihat dari stimulus dan respon yang diberikan antara dua pihak dalam kehidupan sehari-harinya.
2.	Andi Risnawati (2017) Universitas Hasanuddin	Relasi Masyarakat Lokal Selayar Dan Tionghoa Dalam Bidang Perdagangan	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Relasi sosial antar pemilik toko dan pekerja belum diatur dalam suatu perjanjian kerjasama secara tertulis sehingga kesepakatan keduanya hanya bersifat lisan. Relasi sosial Antara etnis tionghoa dan selayar terjadi di berbagai ranah, mulai dari sosial, budaya, dan ekonomi. Ikatan solidaritas yang terjadi bersifat kekerabatan dan menunjuk pada totalitas saling percaya dan perbedaan etnis tidak pernah menyebabkan perpecahan Antara

			kedua belah pihak sehingga membuat semuanya dapat saling menghormati dan saling mendukung.
3	Davin Ramon Diawan (2018) Universitas Padjajarn	Relasi Sosial Pemusik Dengan Pendengarnya Dalam Kegiatan Bermusik Wagon Wood Session Di Bumi Panyawangan, Celeunyi	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif
			dalam penelitian ini bahwa unsur –unsur yang menjadi identitas pemusik seperti tindakan kelompok, musik yang dimainkan dan panggung bermusik dalam kegiatan Wagon Wood Session menjadi suatu unsur yang menjembatani para pemusik dengan pendengar yang hadir.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yakni terletak pada fokus dan juga obyek penelitiannya yang lebih khusus. Penelitian ini lebih terfokus pada dampak covid-19 terhadap relasi sosial pelaku musik *punk* dan strategi yang dilakukan oleh kelompok musik *punk* untuk menjaga relasi sosialnya terhadap penikmat musiknya.

D. Kerangka Pikir

Melihat penjelasan tentang *punk* dan musik *punk* pada pembahasan sebelumnya dapat dikatakan bahwa musik *punk* adalah sebuah bentuk perlawanan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mempunyai ideologi anti kemapanan dan menginginkan kesetaraan. *Punk* sangat identic dengan urakan dan kesederhanaan dan bagi penggiat music *punk* label rekaman independen adalah sebuah protes terhadap industry music. Sehingga sebelum adanya pandemi covid-19 musik *punk* sudah sangat terseok-seok dalam industry music baik secara finansial ataupun popularitas apalagi diterpa dengan adanya covid-19 sehingga mempunyai dampak yang cukup besar terhadap aktifitas bermusik yaitu hubungan sosial

Hubungan sosial dalam komunitas punk merupakan hasil dari interaksi (rangkaiian tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih, atau suatu hubungan timbal balik antara suatu individu atau kelompok dengan individu atau kelompok lainnya dan saling mempengaruhi. Relasi sosial pelaku music *punk* dan penikmat music *punk* sangat mempengaruhi kelangsungan music *punk* itu sendiri, dimana relasi sosial ini terbagi atas dua yakni asosiatif dan disosiatif. Asosiatif merupakan interkasi sosial yang bersifat positif yang mengarah pada hal-hal yang baik sedangkan disosiatif merupakan interaksi yang bersifat negative yang mengarah pada konflik dan perpecahan.

Gambar 1. Skema Kerangka Fikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial. Penelitian kualitatif tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasi data yang diperoleh dengan angka. Namun penelitian kualitatif menganalisis data berupa kata-kata (lisan dan atau tulisan) serta perbuatan atau tingkah laku manusia. Seperti (Anselm Strauss & Juliet Corbin, 2003) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai “jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk hitungan lainnya”.

Penelitian kualitatif lebih menekankan pada penggunaan diri si peneliti sebagai instrument penelitian. S Lincoln Yvonna & Egon G (1985) mengemukakan bahwa dalam pendekatan kualitatif peneliti seharusnya memanfaatkan diri sebagai instrumen, karena instrumen nonmanusia sulit digunakan secara luwes untuk menangkap berbagai realitas dan interaksi yang terjadi. Peneliti harus mampu mengungkap gejala sosial di lapangan dengan mengerahkan segenap fungsi inderawinya.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian mencari makna, pemahaman, pengertian, verstehen tentang suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan