

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas punk adalah sekelompok orang yang berkumpul secara bersama-sama dalam satu wadah atau kelompok yang mempunyai gaya hidup, trend, *fashion*, mengusung slogan kebersamaan (*equality*), anti kemapanan, anarkisme, solidaritas sosial, dan anti penindasan di segala bentuk apa pun. Hal yang demikian itu, merupakan bagian dari identitas yang ada pada diri anak-anak punk. Dan sebagai slogan-slogan anak-anak punk diidentikkan melalui perlawanan terhadap segala bentuk diskriminasi, penindasan, ketidakadilan yang dilakukan oleh para penguasa, pengusaha, para elit politik dan pemerintah kepada masyarakat. Kelompok ini memungkinkan menjadi sumber munculnya penyakit masyarakat, seperti masalah psikososial; kenakalan, *drug abuse*, *criminal*, penyimpangan seksual dan masalah fisik biologis, seperti penyakit kelamin dan HIV AIDS (Priyanto et al., 2022).

Penyimpangan perilaku merupakan perilaku yang dilakukan sejumlah besar orang dan dianggap sebagai hal yang tercela dan diluar batas toleransi. Penyimpangan perilaku adalah setiap perilaku yang ditunjukkan sebagai pelanggaran norma-norma kelompok atau masyarakat (Rostikowati et al., 2021).

Pada lingkungan sekitar sering dijumpai adanya perilaku yang menyimpang. Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Pada masa transisi tersebut kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang. Pengaruh sosial dan *cultural* memainkan peranan besar dalam menentukan tingkah laku pada individu terpengaruh oleh stimuli sosial yang jahat sehingga individu tersebut menjadi mudah dalam melakukan hal yang melanggar norma dalam masyarakat, intinya pengaruh lingkungan yang buruk ditambah dengan kontrol diri dan kontrol sosial yang semakin melemah dan mempercepat pertumbuhan kelompok yang nakal (Musyarafah, 2018).

Salah satu bentuk penyimpangan perilaku adalah penyalahgunaan narkoba yang dapat mengakibatkan kecanduan, ditandai dengan munculnya sindrom ketergantungan yang menyebabkan munculnya perilaku dan kognitif yang sulit untuk dikendalikan serta munculnya perasaan untuk menambah dosis penggunaan hingga menyebabkan overdosis yang dapat menyebabkan kematian. Hal ini berdampak buruk pada kehidupan bermasyarakat dan bernegara di masa depan. Salah satu penyebab meningkatnya konsumsi narkoba adalah sikap mereka yang mengabaikan nilai-nilai, norma, dan hukum yang berlaku (Purbanto & Hidayat, 2023).

Punk menggambarkan status sosial dan menjadi pembeda dalam kenormalan dalam masyarakat. Punk identik dengan anomali dengan kehidupan normatif yang ada dalam masyarakat. Punk menjelaskan kehidupan mereka di jalanan merupakan jati dirinya yang bebas tanpa aturan, dan mengamen menjadi salah satu cara untuk mereka menyambung hidup. Anggota punk merupakan

orang-orang yang tidak mau diperbudak, tidak mau dibodohkan oleh suatu sistem yang menjerat. Seperti yang dikatakan Hebdige bahwa tidak ada subkultural lain seperti punk yang tekad memisahkan diri lingkungan sosial sekitarnya (Fauzi et al., 2022).

Subkultur punk muncul sekitar tahun 1970 di Inggris. Punk mulai populer setelah munculnya grup-grup band Sex Pistol, Velvet Underground, The Ramones, dan lainnya. Grup-grup musik ini menjadi suatu cambuk dalam memicu munculnya suatu gaya hidup punk di kalangan anak-anak muda saat itu. Munculnya punk didasari atas semangat pemberontakan terhadap segala bentuk kemapanan dalam masyarakat. Punk di Indonesia pada awalnya hanyalah sebuah komunitas kecil yang tidak terang terangan menunjukkan gaya hidup punk. Pada perkembangannya baik di negeri asalnya maupun di Indonesia, komunitas punk telah mempunyai suatu subkultur tersendiri yang diakui masyarakat dan terkadang dianggap menyimpang. Punk kemudian lebih dikenal sebagai tata cara hidup sehari-hari, dengan ekspresi diri yang menjurus pada gaya hidup bebas seperti *free sex*, nongkrong di jalan, ngamen, mengonsumsi alkohol, merokok, main musik dengan melakukan *moshing*, dan gaya busana yang amburadul (Amran & Ikram, 2023).

Penyebaran budaya punk tidak lepas dari adanya peran dari media yang dapat menyebarluaskan informasi dan mendorong untuk mengikuti gaya hidup yang disajikan dalam komunitas punk tersebut. Maka dapat dikatakan mereka yang bergaya hidup dan berbudaya punk mengimitasi suatu bentuk gaya hidup dan budaya yang diterimanya melalui informasi. Berbagai nilai-nilai budaya global tersebut ada yang bersifat positif dan juga negatif. Akibat derasnya serbuan arus budaya global yang bersifat negatif yang masuk ke berbagai negara inilah yang berpengaruh besar terhadap akhlak manusia, khususnya para generasi muda (Kosasih & Nengsih, 2020).

Dari sebagian perilaku menyimpang yang terjadi, anak punk memiliki hubungan yang sangat erat dengan infeksi hepatitis B karena dari cara gaya pergaulan dan perilaku anak punk banyak yang termasuk dengan kategori penularan Hepatitis B seperti memakai narkoba, seks bebas, memakai tato dan sering menggunakan alat makan secara bersama, faktor ketidakpedulian mereka ini yang membuat mereka berisiko tinggi untuk tertular hepatitis B. Para pecandu obat biasanya kurang hati-hati diantaranya, mereka sering menggunakan jarum suntik secara bersamaan sehingga mempermudah penularan Hepatitis B (Siregar et al., 2019).

Ullvén & Racaud (2023) menyimpulkan perilaku konsumsi minuman beralkohol hingga terjadi mabuk ekstrem biasa terjadi di acara puncak festival musik punk Finlandia, seperti festival Puntala Rock, minuman keras tersebar luas dan berkelanjutan sepanjang akhir pekan dan seterusnya. Selain itu, di Brazil beberapa kasus penyalahgunaan alkohol dipicu oleh kelompok punk yang cukup ekstrem. Bagaimanapun, dari hasil analisisnya juga minum-minuman alkohol sering kali merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas punk lainnya di mana pun aktivitas tersebut berlangsung. Kisah-kisah bahagia dan

sedih yang melibatkan alkohol dari pengalaman pribadi, kaitannya dengan musik punk, dan khususnya musik punk *hardcore* Finlandia awal tahun 1980-an, penting juga untuk dicatat bahwa alkohol telah memainkan peran penting bagi banyak musisi. Minuman alkohol telah membantu mengurangi demam panggung atau kegugupan di studio, dan pada saat yang sama memengaruhi penampilan. Oleh karena itu, efek dari minuman keras terkadang dapat didengar dalam rekaman dan lebih umum lagi pada pertunjukan secara langsung. Meskipun saat ini sebagian besar grup punk menganggap serius musik mereka, beberapa dari mereka masih rela pingsan atau muntah di atas panggung atau bahkan jika mereka tidak mencapai titik ekstrem ini, setidaknya memberi kesan bahwa bagi grup musik punk, minuman beralkohol adalah fungsi utama dan musik.

Masalah yang signifikan yang harus dihadapi punk dari dalam adalah seringnya mengonsumsi minuman beralkohol dan obat-obatan secara berlebihan. Kadang-kadang ini menyebabkan kematian dini, mungkin yang paling terkenal adalah Sid Vicious personel dari band punk asal Inggris Sex Pistols tahun 1979 pada usia 21 tahun. Kemudahan akses terhadap obat-obatan dan alkohol yang ada di kalangan punk, terutama bagi siapa saja yang dekat atau terlibat dengan band. Hal ini terjadi tidak terbatas pada personel band, beberapa penonton juga terlibat dalam hal serupa dalam perilaku konsumsi alkohol dan obat-obatan terlarang (Stewart, n.d.).

Bisa disimpulkan bahwa kata "punk" tidak jarang dikaitkan dengan hal-hal negatif seperti alkohol, narkoba, bahkan seks bebas. Ini lah mungkin yang menyebabkan sebagian orang berpikir buruk mengenai musik maupun gaya hidup punk. Aktivitas punk yang meliputi nongkrong di tempat umum bersama punk lain, menghadiri acara konser punk, minum-minuman beralkohol, dan mengenakan pakaian serta gaya rambut punk. Pengaruh barat diduga terdapat pada fenomena subkultur punk di Indonesia. Hal ini dikarenakan punk sendiri awalnya lahir di Inggris dan Amerika (Fathmawati & Adi, 2023).

Berbagai macam pemaknaan negatif sering dicapkan kepada para anggota komunitas punk. Di sisi lain, persepsi mengenai menjadi punk itu sendiri disalahpahami oleh sebagian orang yang mengaku dirinya adalah seorang punk. Sebagian orang mengartikan bahwa punk sebagai hidup bebas tanpa aturan. Pemahaman yang salah dan setengah-setengah itu membuat banyak dari mereka melakukan tindakan yang meresahkan masyarakat. Salah satunya mabuk-mabukan di muka umum secara bergerombol atau meminta uang secara paksa kepada masyarakat (Widya, 2010).

Pernyataan tersebut memang dapat ditemukan di dalam kultur punk yang bisa dikatakan sangat melekat dan identik dengan perilaku kekerasan, penggunaan narkoba, konsumsi minuman beralkohol serta konsumsi rokok, bahkan sampai melakukan seks bebas. Sikap ini biasa disebut sebagai perilaku pengrusakan diri atau *self destruction*. Kondisi tersebut menciptakan sebuah stigma yang secara terus menerus berlangsung dari waktu ke waktu hingga saat ini pada masyarakat bahwa punk merupakan representasi dari musik keras dan budaya yang bernilai negatif.

Dalam perjalanannya, punk mengalami dinamika sosial yang berkaitan dengan nilai perilaku gaya hidup para penikmat musiknya dan juga yang menjadikan punk sebagai identitas dirinya. Terdapat kemunculan budaya tandingan yang berlawanan dengan nilai negatif yang berlaku pada awalnya di komunitas *hardcore* yang juga merupakan turunan dari budaya punk. Gaya hidup yang dianggap positif tersebut disebut *Straight Edge*.

Sebuah gaya hidup yang menolak stereotip negatif pada komunitas punk maupun *hardcore* dinamakan dengan *Straight Edge* yang gaya hidup ini merupakan gaya hidup positif di kalangan komunitas punk maupun *hardcore*, tidak mengonsumsi alkohol, merokok, melakukan seks bebas maupun mengonsumsi narkoba. *Straight Edge* mencoba untuk memberikan alternatif pada lingkungan musik *hardcore* yang sangat identik dengan kebiasaan buruk seperti mabuk-mabukan dan kerusuhan. Komunitas ini lahir pada tahun 1981 di Washington DC (Pradyansyah et al., 2021).

Straight Edge hanyalah sebuah motivasi hidup untuk tidak merusak diri sendiri dengan mengonsumsi zat-zat atau hal-hal yang dianggap berbahaya untuk diri sendiri dan penyikapannya kembali kepada kontrol individu. Gaya hidup *Straight Edge* mencoba untuk memberikan alternatif baru di komunitas punk maupun *hardcore* yang sangat identik dengan kebiasaan mabuk dan kerusuhan. Banyak orang yang mengklaim bahwa dirinya seorang penganut paham ini karena mereka ingin mengontrol kehidupan mereka, berontak dari budaya penggunaan narkoba, menghindari diri berhubungan dengan narkoba, mereka menyaksikan efek negatif dari penggunaan narkoba dalam keluarga atau teman-teman, atau bahkan bisa pula untuk membedakan diri. Filosofi utama yang dibawa oleh penganut paham ini adalah penggunaan narkoba terhadap lingkungan sosial dan krisis moral yang bisa menyebabkan hancurnya rumah tangga, bisnis dan khususnya kehidupan (*Straight Edge*, n.d.).

Pencetus awal lahirnya *Straight Edge* adalah band Minor Threat yang berasal dari Amerika. Makna kata "*Straight Edge*" tersebut lahir dari lirik lagu band tersebut. Fakta dari lagu tersebut menjadikan sebuah gerakan yang mendunia sebagai gaya hidup yang bersih untuk para penikmat musik dan yang menganut budaya punk dan *hardcore*. Ide seperti tidak merokok, mabuk, mengonsumsi narkoba, serta tidak melakukan seks bebas pada akhirnya akan menarik bagi kaum muda yang pada awalnya tengah menggilai gaya hidup hedonistik yang ada pada era tahun 60 dan 70-an. Dalam konteks budaya punk rock yang seringkali penuh dengan narkoba, lagu ini mencerminkan kegelisahan beberapa pelaku punk dengan sikap *self destructive* yang tidak memiliki masa depan yang sangat lazim dianut oleh komunitas punk dan *hardcore* pada saat itu. Para personel band Minor Threat dibesarkan di Washington DC dalam komunitas punk. Para personel band tersebut menyukai semangat budaya perlawanan, musik yang bergairah, etika D.I.Y (*Do it yourself*), dan segala pertanyaan tentang mentalitas punk, tetapi mereka tidak menghargai kecenderungan nihilistik pada komunitas ini. Dalam bagiannya, *Straight Edge*

merupakan sebuah reaksi terhadap penggunaan obat-obatan terlarang dan mabuk lem yang membuat punk era tahun 77-an terlihat aneh (Syuryavin, 2017).

Punk secara umum memiliki budaya seks, narkoba, mengonsumsi minuman beralkohol, dan *rock and roll*. Dalam artian, *Straight Edge* muncul dan menjadi tandingan dalam budaya negatif, sebuah cara untuk para pelaku komunitas punk untuk dapat membedakan diri mereka. Seperti, jika mabuk dan konsumsi narkoba adalah sebuah norma yang ada di masa lampau, maka tidak menggunakannya adalah sebuah bentuk pemberontakan yang baru, cara yang lebih punk untuk menjadi seorang punk. *Straight Edge* menjadi sebuah pilihan hidup bagi setiap orang yang memahaminya, tentunya orang-orang yang umumnya berada pada komunitas musik punk maupun *hardcore*, yang di mana musik ini sudah mendunia walaupun penyebarannya melalui jalur musik independen.

Pada dasarnya setiap individu dalam kehidupannya masing-masing mengalami perubahan, baik dalam lingkup perubahan yang sempit hingga pada lingkup perubahan yang luas. Perubahan yang terjadi pada setiap individu seperti perubahan pada nilai sosial, norma, pola perilaku, dan lain sebagainya pasti dapat menimbulkan perubahan di dalam masyarakat. Salah satu perubahan yang dapat terjadi pada individu adalah perubahan gaya hidup pada penelitian ini. Kajian terkait gaya hidup *Straight Edge* menggunakan *Theory of Planned Behavior* dan *Theory of Behavior Intention* dengan pertimbangan gaya hidup dipengaruhi oleh faktor individu (internal) dan faktor eksternal. Faktor internal tersebut adalah sikap dan persepsi, sedangkan faktor eksternalnya adalah media sosial dan dukungan sosial yang berkontribusi terhadap perubahan gaya hidup.

Dari hasil observasi yang dilakukan di *gigs "Dance In Danger"* pada tanggal 13 Juli 2024 di Gor Mattoangin didapatkan hasil bahwa anggota komunitas punk maupun *hardcore* banyak yang merokok dan mengonsumsi minuman beralkohol salah satunya adalah arak bali serta menggunakan obat-obatan terlarang. Dari hasil wawancara anggota komunitas punk di Kota Makassar pada saat agenda *gigs* tersebut mengatakan bahwa untuk gaya hidup *Straight Edge* kemungkinan kecil bahkan sulit untuk didapatkan karena kebanyakan anak komunitas punk merokok, mengonsumsi minuman beralkohol, menggunakan narkoba bahkan beberapa titik di kota Makassar ada yang membuat minuman beralkohol yaitu, arak bali untuk dikonsumsi dan diperjualbelikan. Namun, ditemukan individu yang aktif pada komunitas punk yang tidak melakukan perilaku negatif yang biasa dilakukan oleh anggota komunitas punk pada umumnya. Dari hasil wawancara, Fatur Rachman yang aktif dalam kegiatan kolektif punk dan *hardcore* di Kota Makassar menjalani gaya hidup *Straight Edge* sudah hampir 10 tahun dan masih konsisten untuk menjalani gaya hidup tersebut. Throne Media yang bergerak sebagai media komunitas musik *underground* di Makassar mengatakan bahwa subkultur *Straight Edge* di kalangan komunitas punk maupun *hardcore* masih sebatas individu. Beberapa

tahun lalu pernah berbentuk komunitas namun, akhir-akhir ini sudah jarang mengenai kabarnya.

Nama komunitas tersebut adalah Makassar *Straight Edge* yang merupakan sebuah kumpulan dengan memiliki kesamaan pandangan hidup mengenai pentingnya menjaga pola hidup sehat dengan menjauhi berbagai hal negatif yang dapat merusak kesehatan, khususnya terhadap rokok, minuman beralkohol, seks bebas, narkoba, dan benda-benda terlarang lainnya yang dapat mempengaruhi kesadaran seseorang. Hasyim, Ray, dan Fauzi merupakan seorang yang biasa terlibat dalam komunitas punk maupun *hardcore* masih aktif dalam menjalani gaya hidup *Straight Edge*. Berdasarkan hasil observasi pada *youtube* Throne Media, mereka menjelaskan bahwa menikmati musik keras dan memainkan musik keras tidak perlu dengan menjalani gaya hidup yang tidak sehat seperti merokok, narkoba, meminum minuman beralkohol, hingga melakukan seks bebas. Selama menjalani gaya hidup *Straight Edge*, mereka selalu mendapatkan cemoohan seperti mengenai mengapa mereka mau menjalani gaya hidup *Straight Edge* padahal kenikmatan dunia seperti merokok dan minuman beralkohol harus dicoba apalagi hal tersebut identik pada komunitas punk maupun *hardcore*. *Straight Edge* hanya sebuah pagar tambahan dalam upaya mengajak orang-orang pada umumnya, terkhusus penikmat dan pelaku musik untuk menjaga diri terhadap hal-hal yang berdampak buruk bagi kesehatan. Tanpa menurunkan fungsi dari agama dan capaian yang diharapkan dapat membawa menuju hidup yang lebih baik dengan tubuh yang lebih sehat dan jiwa yang lebih kuat (Throne Media, 2018).

Begitupun dengan hasil wawancara dengan salah satu personil band dari Berontax yang bergenre punk dari Makassar pada tanggal 15 Juli 2024 juga memberikan pernyataan bahwa dirinya beberapa bulan ini sedang menerapkan gaya hidup *Straight Edge*. Walaupun dirinya tidak mengklaim secara langsung bahwa dirinya merupakan seorang *Straight Edge*, tetapi ia sedang menjalankan empat elemen dalam *Straight Edge*, yaitu tidak meminum minuman beralkohol, tidak melakukan seks bebas, tidak memakai narkoba, dan tidak merokok selama beberapa bulan.

Berdasarkan dari pembahasan tersebut, komunitas punk dianggap negatif oleh sebagian masyarakat karena gaya hidupnya yang menyimpang seperti mabuk-mabukan dengan mengonsumsi minuman beralkohol, penyalahgunaan obat-obatan, merokok, dan seks bebas yang seringkali dianggap sebagai identitas mereka. Tetapi, ada juga gerakan yang menjalani gaya hidup positif untuk menjauhkan dari gaya hidup yang menyimpang atau tidak sehat, yaitu gerakan *Straight Edge*. Munculnya gerakan *Straight Edge* pada kalangan komunitas punk menunjukkan adanya sebuah upaya dalam menanggulangi stigma negatif yang melekat pada subkultur ini. *Straight Edge* merupakan gaya hidup yang menolak konsumsi minuman beralkohol, narkoba, merokok, serta seks bebas dan berusaha memberikan alternatif positif bagi komunitas punk. Gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji. Sehingga perlu

dilakukan penelitian mengenai eksplorasi *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk di Kota Makassar untuk membuktikan bahwa tidak semua individu komunitas punk memiliki gaya hidup yang menyimpang terutama dalam aspek kesehatan serta untuk menggali informasi yang lebih dalam terkait gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan rumusan masalah ini, penelitian kualitatif akan dapat mendalami aspek-aspek kehidupan dan dinamika sosial para pengikut gaya hidup *Straight Edge* dalam konteks lokal komunitas punk di Kota Makassar. Dengan demikian perlu ditelusuri bagaimana *Straight Edge* dijadikan sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk di Kota Makassar.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana individu komunitas punk di Kota Makassar mengaplikasikan gaya hidup *Straight Edge*, yaitu tidak mengonsumsi minuman beralkohol, narkoba, merokok, serta perilaku seks bebas dan mengungkapkan faktor yang mendorong individu dalam komunitas punk di Kota Makassar untuk mengadopsi gaya hidup *Straight Edge*.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengeksplorasi *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk di Kota Makassar.
2. Untuk menggali sikap dan persepsi gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar.
3. Untuk menggali informasi media sosial dan dukungan sosial gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Untuk Ilmu Pengetahuan

Dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kajian teoritis ilmiah yang mendalam dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada kesehatan masyarakat sehingga dapat memperluas wawasan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengeksplorasi gaya hidup komunitas punk.

1.4.2 Untuk Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran, pemahaman dan pengembangan keterampilan dalam melakukan kajian riset mengenai gaya hidup *Straight Edge* serta memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama pendidikan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.

1.4.3 Untuk Masyarakat/Pembaca

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah pengetahuan tentang gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar sehingga stigma negatif mengenai perilaku penyimpangan pada komunitas punk bisa memudar dan bisa

menjadi gerakan untuk menerapkan gaya hidup sehat pada komunitas punk.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Tinjauan Umum Tentang Perilaku

Perilaku merupakan kegiatan seseorang, baik yang diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung. Perilaku terdiri dari persepsi, respon, mekanisme, dan adopsi (Notoatmodjo, 2014).

Perilaku merupakan resultan antar stimulus atau faktor eksternal dengan respon atau faktor internal dalam subjek yang berperilaku tersebut. Perilaku seseorang dipengaruhi atau ditentukan oleh faktor-faktor baik dari dalam atau dari luar. Pada hakikatnya perilaku manusia merupakan tindakan atau aktivitas yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Sebagian besar perilaku manusia adalah *operant response* atau respon yang muncul lalu berkembang setelah rangsangan tertentu. Oleh karena itu, untuk membentuk jenis respon atau perilaku perlu diciptakan adanya suatu kondisi tertentu yang disebut dengan *operant conditioning*, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan penghargaan dan hukuman untuk mengubah perilaku. Prosedur pembentukan perilaku dalam *operant conditioning* menurut Skinner adalah sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguat berupa *rewards* bagi perilaku yang akan dibentuk.
2. Melakukan analisis dalam mengidentifikasi komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki. Setelah itu, komponen tersebut disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju terbentuknya perilaku yang dimaksud.
3. Menggunakan secara urut komponen tersebut sebagai tujuan sementara, mengidentifikasi penguat atau *rewards* untuk masing-masing komponen tersebut.
4. Melakukan pembentukan perilaku menggunakan urutan komponen yang telah disusun. Apabila komponen pertama telah dilakukan maka *rewards* akan diberikan. Hal ini akan mengakibatkan komponen atau perilaku tersebut cenderung akan sering dilakukan. Jika ini sudah terbentuk maka perilaku yang kedua kemudian akan diberikan *rewards* (komponen pertama tidak diberikan lagi). Demikian berulang-ulang sampai komponen kedua terbentuk dan selanjutnya sampai seluruh perilaku yang diharapkan terbentuk.

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Perilaku Tertutup (*Covert Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup ini masih terbatas pada perhatian, persepsi pengetahuan atau kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus dan belum

dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Meskipun tidak terlihat, perilaku tertutup ini memiliki dampak yang signifikan tentang bagaimana seorang individu berpikir, merasa, dan bertindak.

b. Perilaku Terbuka (*Overt Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terbuka ini sudah jelas dalam bentuk tindakan yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain (Notoatmodjo, 2014).

Becker (1979) membuat klasifikasi lain mengenai perilaku kesehatan, yaitu:

a. Perilaku Hidup Sehat (*Healthy Lifestyle*)

Perilaku hidup sehat merupakan perilaku yang berkaitan dengan upaya seseorang dalam mempertahankan serta meningkatkan kesehatannya atau pola gaya hidup sehat. Perilaku ini mencakup antara lain:

1. Makan dengan menu yang seimbang dalam arti kualitas makanan seperti mengandung zat-zat gizi yang perlu dibutuhkan oleh tubuh dan cukup untuk memenuhi kebutuhan tubuh.
2. Olahraga teratur mencakup kualitas gerakan dan kualitas waktu yang digunakan untuk aktivitas fisik selain olahraga. Dengan sendirinya kedua aspek tersebut tergantung dari usia, dan status kesehatan yang bersangkutan.
3. Tidak merokok, merokok merupakan kebiasaan yang tidak bagus sehingga mengakibatkan berbagai macam penyakit.
4. Tidak minum-minuman keras dan narkoba.
5. Istirahat yang cukup. Dengan meningkatnya kebutuhan hidup akibat tuntutan penyesuaian dengan lingkungan, mengharuskan tiap orang untuk bekerja keras dan berlebihan sehingga waktu istirahat berkurang dan dapat menyebabkan bahaya pada kesehatan.
6. Mengendalikan stres. Stres tidak dapat dihindari yang penting dijaga agar stres tidak menyebabkan gangguan kesehatan. Perlu untuk melakukan pengendalian atau mengelola stres dengan kegiatan-kegiatan positif.

b. Perilaku Sakit (*Illness Behavior*)

Perilaku sakit ini mencakup respon seseorang terhadap sakit dan penyakit, persepsinya terhadap sakit, pengetahuan tentang penyebab, gejala, dan pengobatan penyakit.

c. Perilaku Peran Sakit (*The Sick Role Behavior*)

Dari segi sosiologi, orang sakit mempunyai peran mencakup hak-hak dan kewajiban sebagai orang sakit. Hak dan kewajiban ini harus diketahui oleh orang sakit sendiri maupun orang lain yang selanjutnya disebut perilaku peran orang sakit. Perilaku ini meliputi:

1. Tindakan untuk memperoleh kesembuhan.

2. Mengenal dan mengetahui fasilitas atau sarana pelayanan maupun penyembuhan penyakit yang layak.
3. Mengetahui hak seperti memperoleh perawatan, memperoleh pelayanan kesehatan, dan kewajiban orang sakit memberitahukan penyakitnya kepada orang lain terutama petugas kesehatan, serta tidak menularkan penyakitnya kepada orang lain.

Meskipun perilaku merupakan bentuk respon atau reaksi terhadap rangsangan dari luar organisme, namun dalam memberikan respons sangat tergantung pada faktor-faktor lain dari orang yang bersangkutan. Hal tersebut berarti meskipun stimulusnya sama bagi beberapa orang, namun reaksi terhadap stimulus yang berbeda-beda. Faktor-faktor yang membedakan reaksi terhadap stimulus yang berbeda disebut determinan perilaku. Determinan perilaku ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu karakteristik orang yang bersangkutan bersifat bawaan seperti tingkat kecerdasan, tingkat emosional, jenis kelamin, dan sebagainya.
2. Faktor eksternal, yaitu lingkungan seperti lingkungan fisik, budaya, sosial, politik, ekonomi, dan sebagainya. Faktor lingkungan sering merupakan faktor yang dominan yang mewarnai perilaku seseorang.

Dari uraian tersebut dapat dirumuskan bahwa perilaku merupakan totalitas penghayatan dan aktivitas seseorang yang merupakan hasil bersama antara berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dengan kata lain perilaku manusia sangatlah kompleks serta mempunyai bentangan yang sangat luas.

Berdasarkan pembagian domain oleh Benyamin Bloom (1908), dan untuk kepentingan pendidikan praktis dikembangkan menjadi 3 tingkat ranah perilaku sebagai berikut:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia terhadap objek melalui indra yang dimilikinya. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

Pengetahuan yang tercakup pada domain kognitif mempunyai enam tingkatan, yaitu:

1. Tahu, diartikan sebagai mengingat sebuah materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain dapat menguraikan, menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.
2. Memahami, diartikan sebagai suatu kemampuan dalam menjelaskan secara benar mengenai objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang

yang telah paham terhadap materi atau objek harus bisa menjelaskan. Menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3. Aplikasi, diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang nyata. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks yang lain.
4. Analisis, diartikan sebagai kemampuan dalam menjabarkan suatu objek atau materi ke dalam komponen-komponen. Tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.
5. Sintesis, diartikan sebagai suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu keseluruhan yang baru. Sintesis merupakan kemampuan dalam menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada seperti dapat menyusun, meringkas, merencanakan, dan menyesuaikan terhadap suatu teori yang telah ada.
6. Evaluasi, diartikan sebagai kemampuan dalam melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian tersebut didasarkan pada suatu kriteria yang sudah ada atau ditentukan sendiri.

Pengukuran pengetahuan dapat dilaksanakan dengan wawancara yang menanyakan isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden.

b. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu yang melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya).

Sikap tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan adanya kesesuaian reaksi terhadap rangsangan tertentu dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap rangsangan sosial. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek.

Menurut Newcomb sikap merupakan kesiapan dan kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Dalam kata lain fungsi sikap belum merupakan tindakan (reaksi terbuka) atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi perilaku (tindakan), atau reaksi tertutup. Dengan kata lain, sikap belum tentu

langsung terwujud dalam bentuk tindakan, tetapi lebih sebagai potensi dalam bertindak.

1. Komponen Pokok Sikap

Allport (1954) menjelaskan bahwa sikap itu mempunyai tiga komponen, yaitu:

- 1) Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek.
- 2) Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek.
- 3) Kecenderungan untuk bertindak.

Ketiga komponen tersebut secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh. Dalam penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

2. Berbagai Tingkatan Sikap

Seperti halnya dengan pengetahuan, sikap terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu:

- 1) Menerima, diartikan bahwa subjek mau dan memperhatikan rangsangan yang diberikan oleh objek.
- 2) Merespons, memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan, terlepas dari benar atau salah berarti bahwa subjek menerima ide tersebut.
- 3) Menghargai, mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat ketiga.
- 4) Bertanggung jawab, menerima atau menanggung segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

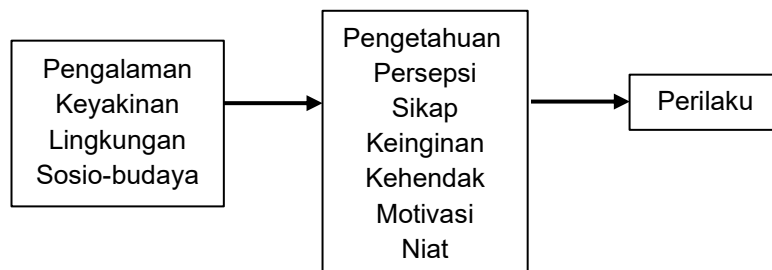
c. Tindakan (*Practice*)

Sikap belum tentu terwujud dalam tindakan, sebab untuk terwujudnya tindakan perlu faktor lain antara lain adanya fasilitas atau sarana prasarana serta faktor dukungan. Pada tindakan mempunyai beberapa tingkatan, yaitu:

1. Respons Terpimpin, dapat dilakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh merupakan indikator tindakan tingkat pertama.
2. Mekanisme, seseorang telah dapat melaksanakan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu tersebut sudah merupakan kebiasaan.
3. Adopsi, merupakan suatu tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Tindakan ini mudah dimodifikasinya tanpa mengurangi kebenaran dari tindakan tersebut.

Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk dibatasi karena perilaku merupakan resultan dari berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Secara garis besar, perilaku manusia dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek fisik, psikis, serta sosial. Namun, dari ketiga aspek tersebut sulit untuk ditarik garis tegas batas-batasnya. Secara lebih rinci, perilaku manusia sebenarnya merupakan refleksi dari berbagai kejiwaan seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi, sikap, dan sebagainya.

Namun demikian, pada kenyataannya sulit dibedakan gejala kejiwaan yang menentukan perilaku seseorang. Jika ditelusuri lebih lanjut, gejala kejiwaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti faktor pengalaman, keyakinan, sarana fisik, sosio-budaya masyarakat, dan sebagainya.



Gambar 1. Determinan Perilaku Manusia dalam Notoatmodjo (2014)

Untuk mendapatkan perubahan perilaku yang sesuai dengan kesehatan sangat diperlukan usaha-usaha konkret serta positif. Beberapa strategi dalam perubahan perilaku menurut WHO dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menggunakan kekuatan atau dorongan dalam hal ini perubahan perilaku dipaksakan sehingga mau melakukan perilaku seperti yang diharapkan. Cara ini dapat ditempuh misalnya dengan adanya aturan yang harus dipatuhi oleh anggota masyarakat. Cara tersebut akan menghasilkan perilaku yang cepat, tetapi perubahan tersebut belum tentu akan berlangsung lama karena perubahan perilaku yang terjadi tidak didasari oleh kesadaran diri sendiri.
2. Memberikan informasi tentang cara-cara mencapai hidup sehat, pemeliharaan kesehatan, menghindari penyakit, dan sebagainya akan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang hal tersebut. Dengan pengetahuan-pengetahuan tersebut akan menimbulkan kesadaran dan akhirnya akan membuat seseorang berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Perubahan perilaku dengan cara ini membutuhkan waktu yang cukup lama, namun perubahan yang

dicapai akan bersifat langgeng karena didasari oleh kesadaran diri sendiri (bukan karena paksaan).

3. Diskusi partisipasi sebagai peningkatan yang memberikan informasi mengenai kesehatan tidak bersifat searah saja, tetapi dua arah. Masyarakat tidak hanya pasif dalam menerima informasi kesehatan, tetapi harus juga aktif dalam diskusi-diskusi tentang informasi kesehatan yang diterima. Dengan demikian maka pengetahuan kesehatan sebagai dasar perilaku diperoleh lebih mendalam dan bahkan dapat menjadi referensi perilaku orang lain. Cara ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama dari cara yang kedua, serta jauh lebih baik dari cara yang pertama. Diskusi partisipasi merupakan salah satu cara yang baik dalam memberikan informasi-informasi dan pesan-pesan kesehatan (Notoatmodjo, 2014).

Dalam bidang perilaku kesehatan ada dua teori yang menjadi acuan dalam penelitian kesehatan, yaitu:

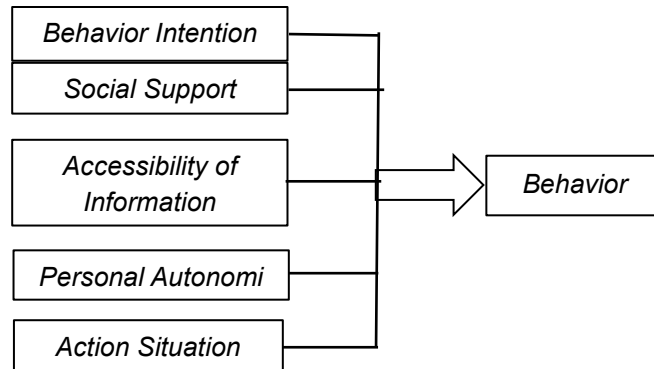
1. Teori *Behavior Intention*

Teori ini dikembangkan oleh Snehendu Kar (1980) dari hasil analisisnya terhadap niat orang bertindak atau berperilaku. Kar ingin mencoba mengidentifikasi adanya lima determinan perilaku, yaitu:

- a. Adanya niat seseorang dalam bertindak sehubungan dengan objek di luar dirinya. Niat dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, serta kontrol perilaku yang dirasakan.
- b. Adanya dukungan dari masyarakat sekitar. Apabila perilaku tersebut bertentangan dari masyarakat, maka akan merasa kurang nyaman. Demikian pula untuk berperilaku sehat, orang memerlukan dukungan dari masyarakat sekitarnya. Minimal tidak mendapat bahan pembicaraan masyarakat. Dukungan sosial sangat mempengaruhi individu dalam melakukan tindakan. Bentuk dari dukungan sosial bisa berupa dorongan, bantuan, maupun informasi.
- c. Terjangkaunya informasi terkait dengan tindakan yang akan diambil seseorang. Semakin luas informasi yang diperoleh, semakin besar kemungkinan individu untuk melakukan tindakan yang tepat.
- d. Adanya kebebasan pribadi untuk mengambil keputusan atau tindakan. Jika individu merasa memiliki kendali atas kesehatannya, maka akan lebih termotivasi dalam bertindak.
- e. Adanya kondisi yang memungkinkan. Dalam mengambil tindakan apapun memang diperlukan kondisi dan situasi yang tepat.

Disimpulkan bahwa perilaku kesehatan seseorang maupun masyarakat ditentukan oleh niat terhadap objek kesehatan, ada atau tidaknya dukungan dari masyarakat sekitarnya, ada atau tidaknya informasi tentang kesehatan, kebebasan individu untuk mengambil

keputusan atau tindakan, serta situasi yang memungkinkan seseorang berperilaku atau bertindak atau berperilaku tidak bertindak.



Gambar 2. *Behavior Intention* Snehendu Kar Model dalam Notoatmodjo, (2014)

2. Teori Perilaku Terencana (*Theory Of Planned Behavior*)

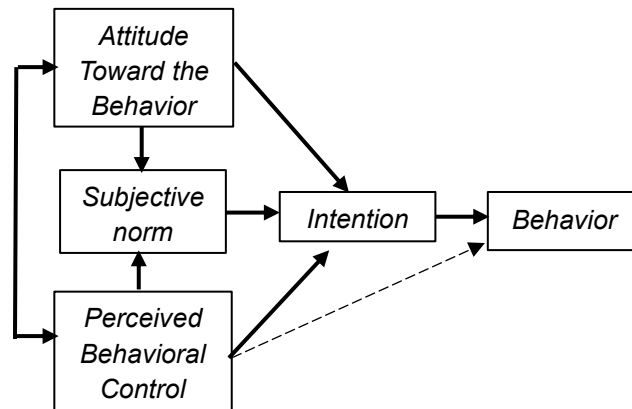
Psikologi sosial Izek Ajzen sudah mengembangkan teori yang sangat penting dalam melihat keterkaitan antara sikap dan perilaku. Teori Perilaku Terencana didasarkan pada berbagai macam teori sikap seperti teori harapan nilai, teori belajar, teori-teori konsistensi dan teori atribusi. Teori perilaku terencana merupakan teori pengembangan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*). Teori perilaku terencana merupakan sebuah teori tentang hubungan antara keyakinan dan perilaku.

Teori perilaku terencana merupakan teori yang memberikan penjelasan mengenai penyebab timbulnya intensi berperilaku. Intensi berperilaku ditentukan oleh tiga determinan utama, yaitu sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Teori ini cukup kuat dan sederhana dalam memprediksi dan menjelaskan perilaku. Dalam teori perilaku terencana menjelaskan seberapa kuat seseorang mencoba dan berusaha dalam melakukan sesuatu. Sehingga konsep dasar dari teori perilaku terencana apabila tidak terdapat masalah serius maka akan terwujud dalam bentuk perilaku nyata.

Ajzen menilai *Theory of Reasoned Action* memiliki kelemahan di mana faktor niat tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel sikap, tetapi didukung oleh bukti pengalaman atau pengamatan. Sehingga dikembangkan teori baru untuk membangun asumsi bahwa niat untuk melakukan segala jenis perilaku dapat diprediksi dengan akurasi tinggi dan bertanggung jawab terhadap perilaku, norma subjektif, serta kontrol perilaku yang dirasakan. Niat bertanggung jawab atas perbedaan yang cukup besar dalam perilaku. Sikap, norma subjektif, serta kontrol perilaku yang dirasakan terbukti terkait dengan

serangkaian keyakinan perilaku, normatif, dan kontrol hubungan secara pasti dengan niat. Nilai harapan berupa perilaku dapat berelasi menangani keyakinan perilaku, normatif, dan kontrol. Secara tegas, Ajzen membuat kerangka teori perilaku terencana yang dapat membantu untuk dapat dipahami dan dapat digunakan dalam penelitian. Teori tersebut menjelaskan bahwa niat dalam melakukan perilaku berasosiasi sangat kuat dengan sikap individu, juga dengan norma subjektif, serta kontrol perilaku yang dirasakan. Kerangka teori tersebut menerangkan bahwa perilaku harapan dapat saja berasosiasi secara langsung terhadap dengan kontrol perilaku yang diharapkan tanpa melalui asosiasi dengan nilai (Thaha, 2023).

Agar dapat lebih memahami tentang pengukuran sikap, norma subjektif, serta kontrol perilaku terlebih dahulu diulas faktor pembentuknya di dalam teori perilaku terencana Ajzen (2005) dalam (Ramdhani, 2011).



Gambar 3. *Theory of Planned Behavior Ajzen (2005)*

Berikut penjelasan dari tiap-tiap komponen:

- a. *Attitude Towards the Behavior*, di dalam tulisan tersebut disebut Sikap

Ajzen memberikan penjelasan bahwa sikap terhadap perilaku ditentukan oleh keyakinan mengenai konsekuensi dari suatu perilaku atau secara singkat disebut dengan keyakinan-keyakinan perilaku. Keyakinan berkaitan dengan penilaian subjektif dari individu mengenai dunia sekitar, pemahaman individu mengenai diri dan lingkungannya, dilaksanakan dengan cara menghubungkan antara perilaku tertentu dengan berbagai manfaat dan kerugian yang bisa jadi didapatkan apabila individu melakukan atau tidak melakukannya. Keyakinan tersebut dapat memperkuat sikap terhadap perilaku itu apabila berdasarkan

evaluasi yang dilakukan diperoleh data bahwa perilaku tersebut dapat memberikan keuntungan baginya.

- b. *Subjective Norm*, di dalam tulisan tersebut disebut Norma Subjektif

Norma subjektif merupakan persepsi individu mengenai harapan dari orang-orang yang berpengaruh dalam kehidupannya terkait dengan perilaku tertentu yang dilakukan atau tidak dilakukannya. Persepsi ini sifatnya subjektif sehingga dimensi ini disebut norma subjektif. Norma subjektif juga dipengaruhi oleh keyakinan. Norma subjektif merupakan fungsi dari keyakinan individu yang didapatkan atas pandangan orang-orang lain terhadap objek sikap yang berhubungan dengan individu.

- c. *Perceived Behavioral Control*, di dalam tulisan tersebut disebut Persepsi Kontrol Perilaku

Persepsi kontrol perilaku atau disebut dengan kontrol perilaku merupakan persepsi individu mengenai mudah atau sulitnya mewujudkan suatu perilaku tertentu. Ajzen membedakan persepsi kontrol perilaku ini dengan *locus of control* atau pusat kendali yang dikemukakan oleh Rotler (1975;1990). Pusat kendali berkaitan dengan keyakinan individu yang relatif stabil dalam segala situasi. Persepsi kontrol perilaku dapat berubah tergantung dengan situasi dan jenis perilaku yang akan dilaksanakan. Pusat kendali berkaitan dengan keyakinan individu tentang keberhasilannya melakukan segala sesuatu, apakah tergantung pada usaha yang dilakukan sendiri maupun faktor lain diluar dari dirinya.

Konsep lain yang agak dekat maksudnya dengan persepsi kontrol perilaku adalah *self efficacy* atau efikasi diri yang dikemukakan oleh Bandura. Secara umum, efikasi diri merupakan keyakinan individu bahwa individu tersebut akan berhasil menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Konsep persepsi kontrol perilaku yang dikemukakan oleh Ajzen dipengaruhi oleh riset yang dilakukan oleh Bandura mengenai efikasi diri dengan menambahkan pentingnya kontrol yang dimiliki oleh individu terhadap sumber daya yang dibutuhkan untuk mewujudkan perilaku tertentu (Ajzen, 2002).

1.5.2 Tinjauan Umum Tentang Gaya Hidup

Gaya hidup memiliki banyak artian, menurut salah satu ahli Psikologi Alfred Adler (1929), gaya hidup merupakan sekumpulan perilaku yang memiliki arti bagi individu maupun orang lain pada suatu saat di suatu tempat, termasuk di dalam hubungan sosial, konsumsi barang, dan berbusana. Perilaku-perilaku yang nampak di dalam gaya hidup

merupakan sebuah campuran dari kebiasaan, cara-cara yang disepakati bersama dalam melakukan suatu tindakan, dan perilaku yang berencana (Putri Wijaya, 2015).

Gaya hidup berkembang karena adanya kebutuhan, tuntutan, serta penguatan yang menyatakan bahwa suatu perilaku akan diulangi apabila perilaku tersebut membawa kepuasan atau kenikmatan dan tidak ada hukuman yang menyertainya. Gaya hidup menurut Kotler (2009) merupakan sebuah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan dari diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Armstrong pada penelitian Fitriani, (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup ada dua, yaitu:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri (internal) terdiri dari:
 - a. Sikap, didefinisikan sebagai suatu keadaan pikiran dan keadaan jiwa yang sudah dipersiapkan agar dapat memberi tanggapan terhadap objek yang diorganisasikan melalui pengalaman dan mempengaruhi pada perilaku individu. Keadaan jiwa tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan, tradisi, kebudayaan serta lingkungan sosial.
 - b. Pengalaman dan pengamatan, dipengaruhi oleh pengamatan sosial dalam tingkah laku seseorang, pengalaman dapat didapatkan dari segala bentuk tindakan di masa lampau dan mempelajarinya dengan belajar dari seseorang maka akan mendapatkan suatu pengalaman. Hasil dari pengalaman tersebut dapat membentuk suatu pandangan terhadap suatu objek.
 - c. Kepribadian, merupakan karakteristik individu dan cara berperilaku yang dapat menentukan perbedaan perilaku dari setiap orang.
 - d. konsep diri, merupakan inti dari pola kepribadian yang dapat menentukan perilaku seseorang dalam menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupannya.
 - e. Motif, Perilaku seseorang akan muncul karena adanya motif dari sebuah kebutuhan agar merasa aman. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan itu besar maka dapat membentuk gaya hidup cenderung mengarah pada gaya hidup hedonis.
 - f. Persepsi, merupakan sebuah proses seseorang dalam mengatur, memilih, serta menginterpretasikan sebuah informasi dalam membentuk suatu gambaran.
2. Faktor yang berasal dari luar (eksternal) terdiri dari:
 - a. Kelompok acuan, merupakan kelompok yang dapat memberikan pengaruh langsung maupun tidak langsung kepada sikap dan perilaku seseorang. Kelompok yang memberikan pengaruh langsung merupakan kelompok yang didalamnya terdapat individu yang saling berinteraksi, sedangkan kelompok yang tidak secara

langsung memberikan pengaruh merupakan kelompok yang didalamnya tidak menjadi anggota dalam kelompok tersebut. Pengaruh tersebut akan menghadapi individu pada gaya hidup dan perilaku tertentu.

- b. Keluarga, pola asuh orang tua dapat membentuk kebiasaan individu yang dapat memberikan pengaruh pada pola hidupnya. Keluarga merupakan pemegang peranan terbesar dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang.
- c. Kelas sosial, merupakan sebuah kelompok yang bertahan lama dalam sebuah masyarakat, kelas sosial dan para anggotanya dalam setiap jenjang memiliki minat, nilai serta tingkah laku yang sama.

Gaya hidup merupakan cerminan dari siapa dan bagaimana seseorang ingin hidup. Pilihan gaya hidup yang dibuat oleh seseorang memiliki dampak yang luas terhadap dirinya sendiri, orang lain, bahkan lingkungan. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup, individu dapat membuat pilihan yang lebih sadar serta bertanggung jawab.

Gaya hidup menampilkan semua aspek yang ada pada diri individu saat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Gaya hidup dapat dijadikan sebagai identitas sebuah kelompok. Gaya hidup pada setiap kelompok akan mempunyai ciri khas masing-masing, jika dalam kelompok mengalami perubahan gaya hidup maka perubahan tersebut akan membawa dampak kepada berbagai aspek. Semakin hari gaya hidup individu akan mengalami perubahan karena adanya faktor perkembangan zaman sehingga gaya hidup juga akan mengalami perkembangan.

Indikator gaya hidup menurut Sunarto dalam penelitian Pratiwi, (2023) diantaranya, yaitu:

1. Kegiatan, merupakan apa saja yang dikerjakan oleh individu dan kegiatan apa saja yang dilakukan untuk mengisi waktu luang.
2. Minat, berisi kesukaan, kegemaran, serta prioritas dalam hidup setiap individu.
3. Opini, merupakan sebuah pandangan dan perasaan dalam menanggapi isu-isu global, lokal ekonomi, dan sosial. Opini diterapkan sebagai penafsiran, evaluasi, serta harapan seperti kepercayaan tentang maksud orang lain, mengantisipasi peristiwa yang akan datang, serta memikirkan konsekuensi yang memberikan hukuman dari tindakan alternatif.

1.5.3 Tinjauan Umum Tentang Punk

Berbicara mengenai negara asal lahirnya punk, maka Amerika dan Inggris (tepatnya New York dan London) yang berhak memilikinya. Kedua negara tersebut memberikan pengaruh yang begitu besar dalam mengembangkan gaya musik, ideologi, identitas kolektif dan komunitas punk. Punk (*Public United Not Kingdom*) sendiri pertama kali muncul

sebagai genre musik yang keras dan agresif. Ia dikenal dengan lagu-lagunya yang bertempo cepat dan melodi yang keras. Punk awalnya didirikan di London, Inggris, pada akhir tahun 1970-an sebagai perlawanan kelas pekerja terhadap pemerintah dan bangsawan. Musik tersebut lahir sebagai sentimen terhadap Ratu Elizabeth II yang dituding menjadi penyebab ketimpangan ekonomi terhadap rakyat pekerja. Sistem monarki yang ada terlihat hanya untuk memberi manfaat pada masyarakat kelas atas (Fathmawati & Adi, 2023).

Menurut Kahn-Egan (1998) dalam artikel Fathmawati & Adi, (2023) ada lima prinsip utama punk, yaitu:

1. Etika *Do-It-Yourself* (DIY) berpusat pada kemandirian.
2. Rasa marah dan nafsu.
3. Rasa destruktif dalam menyampaikan suara lembaga-lembaga yang menindas.
4. Kesiediaan untuk menanggung penderitaan orang lain membuat mereka diperhatikan.
5. Mengejar prinsip “kesenangan”.

Punk merupakan sebuah ideologi mengenai pemberontakan serta anti kemapanan dengan berbagai bentuk karakter dari setiap anggotanya. Menurut *Counter Culture*, punk yang sesungguhnya adalah sebuah gerakan yang revolusioner anti penindasan dan sebuah gerakan kemerdekaan dari kelompok orang-orang yang tidak puas terhadap kondisi yang terjadi saat ini. Dalam perkembangannya, punk sendiri memiliki berbagai macam jenis dengan ciri khas yang berbeda satu sama lain. Punk berasal dari Inggris yang merupakan singkatan dari “*Public United Not Kingdom*” yang memiliki arti kesatuan masyarakat yang di luar kerajaan.

Punk masuk di Indonesia sekitar akhir tahun 80 an tetapi perkembangan besar terjadi pada awal pertengahan tahun 90 an. Musik punk menjadi cara hidup alternatif yang baru dan populer bagi pemuda Indonesia. Pada waktu itu punk merupakan sebuah subkultur yang dinamis dan eksperimental dengan pesan-pesan yang penuh dengan makna pemberontakan visual tapi tidak bisa dianggap sebagai sebuah budaya perlawanan yang bersatu dan bekerjasama supaya tujuan tercapai.

Pada penelitian Annisa et al., (2016) mengartikan bahwa punk sebagai suatu bentuk tren dalam berpakaian dan bermusik, suatu keberanian dalam membuat perubahan, dan suatu bentuk perlawanan yang sangat luar biasa karena menciptakan musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri. Lanjut dalam penelitian Annisa et al., (2016) punk sangat percaya diri akan penampilannya yang begitu berbeda dengan orang pada umumnya. Generasi muda yang bergabung dalam komunitas punk merasa menemukan jati diri mereka terhadap gaya unik yang ditampilkan oleh punk. Komunitas punk di Indonesia sangat diwarnai oleh

budaya barat seperti Amerika dan Eropa. Biasanya terlihat dari gaya busana yang dikenakan oleh mereka seperti sepatu boots, potongan rambut mohawk dengan warna-warna terang, rantai dan *spike*, jaket kulit, celana *jeans* ketat dan baju yang lusuh, anti kemapanan, anti sosial, kaum perusuh dan kriminal dari kelas rendah, pemabuk yang berbahaya sehingga banyak yang berasumsi bahwa orang yang berpenampilan seperti itu sudah layak disebut dengan punk.

Pada artikel Fathmawati & Adi, (2023) berpendapat bahwa punk dikenal sebagai bagian dari budaya anak muda dan mendapatkan popularitas yang sangat besar di kalangan anak muda Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa subkultur punk Indonesia memiliki ribuan anggota dan menjadikannya gerakan punk terbesar di Asia Tenggara dan salah satu yang terbesar di dunia.

Punk pada dasarnya merupakan sebuah istilah umum untuk subkultur oposisi berbasis musik yang ditandai dengan ekspresi keterasingan, frustrasi, dan kekecewaan sebagai bentuk perlawanan yang membangkitkan rasa identitas keaslian dan juga komunitas bagi pengikut serta penganutnya. Di dalam sub budaya Punk ada banyak sekali pendekatan musik seperti Punk Klasik atau '77, Oi, Anarko-Punk, Garage-Punk, Pop-Punk, dan *Hardcore*. Masing-masing gaya musik mempunyai suara, gaya permainan, dan gerakan sendiri, tetapi umumnya bersatu di bawah gerakan punk dalam berbagai isu (Stewart, n.d.).

1.5.4 Tinjauan Umum Tentang *Straight Edge*

Straight Edge merupakan gaya hidup yang menyebar di tahun 80-an. Gaya hidup ini berfokus pada hidup sehat tanpa rokok, alkohol, narkoba, hingga seks bebas. Gaya hidup *Straight Edge* adalah gaya hidup yang bisa dikatakan perlawanan untuk komunitas punk di Amerika Serikat pada tahun 80-an. Gaya hidup *Straight Edge* berfokus pada hidup sehat (Mahardika, 2023).

Penganut ideologi *Straight Edge* memilih gaya hidup untuk pantang merokok, minuman beralkohol, penyalahgunaan obat-obatan terlarang serta seks bebas. Pada saat ini merupakan hal yang sangat umum terjadi di lingkungan komunitas musik sejak era 50 an hingga 70 an kerap diidentikkan dengan narkoba dan kehidupan seks bebas. Perkembangan selanjutnya pengusung ideologi *Straight Edge* memberikan simbol diri dengan lambang sederhana "X" yang secara umum digunakan sebagai tanda untuk membedakan sebuah band maupun individu yang menganut paham *Straight Edge* (Hendrata, 2022).

Gaya hidup dari subkultur punk/*hardcore* yang bisa dikatakan sangat positif namanya adalah *Straight Edge*. Gaya hidup ini dianut untuk menghindari hal-hal yang bisa berdampak buruk bagi tubuh seperti konsumsi alkohol, narkoba, merokok, dan seks bebas.

*I'm a person just like you.
 But I've got better things to do.
 Than sit around and fuck my head.
 Hang out with the living dead.
 Snort white shit up my nose.
 Pass out at the shows.
 I don't even think about speed.
 That's something I just don't need.
 I've got the Straight Edge.
 I'm a person just like you.
 But I've got better things to do.
 Than sit around and smoke dope.
 Cause I know I can cope.
 Laugh at the thought of eating ludes.
 Laugh at the thought of sniffing glue.
 Always gonna keep in touch.
 Never want to use a crutch.
 I've got the Straight Edge.
 I've got the Straight Edge.
 I've got the Straight Edge.
 I've got the Straight Edge.*

Lirik lagu "*Straight Edge*" dari band Minor Threat pada tahun 1981

Lirik lagu tersebut diciptakan oleh band *hardcore* punk asal Amerika, yaitu Minor Threat pada tahun 1981. Lagu yang berjudul "*Straight Edge*" diabadikan sebagai istilah utama dari suatu gerakan subkultur penikmat musik dan pelaku dari komunitas *hardcore* punk yang mengedepankan gaya hidup bersih dan sehat. Lirik lagu tersebut mencerminkan bahwa ada ide dari para personel band tersebut untuk memberikan kritik budaya hidup yang sebelumnya telah melekat pada para penikmat dan pelaku musik punk dan *hardcore*, yaitu budaya gaya hidup *self destruction* atau pengrusakan diri. Band Minor Threat merupakan salah satu pencetus dari munculnya budaya "*Straight Edge*" yang berasal dari judul lagunya. Tidak ada yang bisa meramalkan bahwa lagu tersebut yang berdurasi 46 detik akan menularkan sebuah energi positif yang mendunia untuk menciptakan gerakan gaya hidup bersih dan sehat yang pada akhirnya terus bergema selama lebih dari tiga puluh tahun kemudian (Syuryavin, 2017).

Lantre dalam makalah Erin Foster yang berjudul "*Don't Smoke, Don't Drink, Don't Fuck: Towards A Theory Of Straight Edge Culture*" memberikan pernyataan bahwa *Straight Edge* bukan tentang aturan, tetapi merupakan filosofi tentang mengendalikan perilaku sendiri dan membuat keputusan sendiri. Sehingga seseorang dapat memilih untuk tidak merokok dan minum minuman keras. Namun pilihan ini berbeda untuk

setiap orang. Ia juga melihat bahwa *Straight Edge* sebagai komitmen yang dengan bangga untuk dijalani.

Para musisi punk/*hardcore* juga banyak yang telah menganut gaya hidup *Straight Edge* seperti:

1. Ian MacKaye, yaitu seorang personil dari band Minor Threat dan salah satu sosok yang berpengaruh dalam musik *hardcore* punk dunia. Bisa dikatakan bahwa Ian MacKaye merupakan pencetus dari gerakan atau istilah *Straight Edge* muncul.
2. Doyle Wolfgang, yaitu seorang personil dari band Misfits yang memiliki tubuh kekar merupakan hasil dari gaya hidupnya yang menganut *Straight Edge* dengan melakukan olahraga rutin. Dirinya telah memulai membentuk badannya sejak usia 10 tahun.
3. Tim McIlrath, yaitu seorang vokalis dari band Rise Against terkenal sebagai aktivis yang mendukung hak-hak hewan dan secara aktif semua personilnya menganut *Straight Edge*. Mereka mempromosikan untuk menahan diri dari menggunakan alkohol, rokok, serta obat-obatan terlarang lainnya.
4. Toby Morse, yaitu personil dari band H2O yang menjadi *Straight Edge* semenjak mendengarkan lagu *Straight Edge* dari Minor Threat saat masih berusia 13 tahun. Pada tahun 1988, Toby Morse memutuskan untuk menjadi vegetarian dan menjadi satu-satunya personil dari band H2O yang menjadi *Straight Edge* dan vegan.
5. Alvin, yaitu personil dari band Noxa asal Jakarta memutuskan menjadi *Straight Edge* pada tahun 2008 setelah membaca artikel-artikel tentang *Straight Edge* yang memotivasi dirinya untuk berhenti melakukan perilaku buruk selama ini. Seperti merokok, minum minuman keras serta memakan narkoba (Nugraha, 2018).

Dampak yang diberikan dari gaya hidup *Straight Edge* telah memberikan pengaruh yang signifikan pada budaya punk maupun *hardcore* yang membantu mendobrak stereotip negatif sehingga menunjukkan bahwa punk maupun *hardcore* menjadi gaya hidup yang positif dan juga produktif. Nilai-nilai *Straight Edge* seperti kesehatan dan komunitas telah menginspirasi banyak orang di luar komunitas punk.

Straight Edge dimulai pada tahun 1981 sebagai lagu yang diciptakan oleh Ian MacKaye dari band Minor Threat. Lagu itu dimaksudkan sebagai pernyataan hidup untuk menolak narkoba dan alkohol yang terjadi di lingkungan punk. Setelah mendengar lirik lagunya, banyak anak muda yang menyadari filosofi gaya hidup mereka ingin mereka adopsi dan mulai mengidentifikasi diri sebagai *Straight Edge*. Penganutnya mengikuti empat pedoman, yaitu tidak mengonsumsi alkohol, obat-obatan terlarang, merokok, serta seks bebas. Aturan-aturan tersebut diatur sendiri dan berkomitmen untuk tidak melakukan hal negatif tersebut seumur hidup (Stewart, n.d.).

Straight Edge menekankan pada pola hidup sehat dan menolak penggunaan alkohol, narkoba, serta perilaku destruktif lainnya. Seiring berjalannya waktu, musik *hardcore* terus berkembang dan bercabang menjadi berbagai subgenre termasuk *hardcore* punk. Pada intinya, musik punk maupun *hardcore* mengandung esensi perlawanan dan kritik terhadap sebuah sistem yang dianggap rusak hingga saat ini. Para musisi dan pendengar terus menggunakan musik sebagai sarana untuk menyampaikan kritik, mempererat solidaritas, dan menginspirasi perubahan sosial seperti memberikan ruang dan gerakan untuk mengedepankan gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas musik punk maupun *hardcore* (Rohmah et al., 2023).

Menjadi *Straight Edge* bukan berarti memusuhi yang masih merokok, menggunakan narkoba, mabuk, dan melakukan seks bebas. Mereka tetap teman sehingga jika merasa apa yang dijalani merupakan hal baik, maka jadilah orang baik yang berharap kelak mereka bersama dengan kita bergaya hidup bersih, bukan memusuhi dan menjauhi mereka. Dennis Lyxzen personil dari Refused memberikan pendapat bahwa dirinya tidak memakai narkoba, tidak minum minuman beralkohol, seks bebas, dan merokok tetapi dia tidak menjauhi teman-temannya yang masih belum bisa meninggalkan perilaku tersebut yang dapat merusak kesehatannya. Jangan sampai bergaya hidup positif membuat rasa bersikap sombong.

1.6 Tabel Sintesa

Tabel 1. Tabel Sintesa

No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
1.	(Bahaduri et al., 2021)	Religiusitas Sebagai Prediktor Perilaku Hedonik pada Anak Punk di Kota Malang.	Penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kausalitas.	Rendahnya religiusitas anak punk di Kota Malang yang berarti anak punk belum menemukan tujuan utama dari agama yang dianut, tidak melakukan ajaran-ajaran agamanya ke dalam perilaku sehari-hari. Aspek aktivitas dalam perilaku hedonik menunjukkan hal yang nyata yang dilakukan oleh anak punk di Kota Malang seperti halnya mabuk-mabukan, menonton konser musik, dan melakukan seks bebas sedangkan perilaku hedonik bertentangan dengan nilai-nilai religiusitas.
2.	(Syuryavin, 2017)	Proses Internalisasi <i>Straight Edge</i> Sebagai Identitas Sosial (Studi Kasus Pada Kelompok <i>Hardcore Straight Edge</i> Depok)	Penelitian kualitatif	<i>Straight Edge</i> merupakan sebuah konsep diri yang lahir di tengah masyarakat pecinta musik <i>hardcore</i> yang menginginkan perbaikan atas perilaku gaya hidup diri yang sebelumnya berkonteks negatif dalam masyarakat menjadi gaya hidup positif dengan mengusung prinsip <i>no smoke, no drunk, no drugs</i> , dan <i>no free sex</i> . <i>Straight Edge</i> ini dapat dikatakan sebagai antitesis dari stigma umum yang tercipta dalam

No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
				memandang masyarakat pecinta musik <i>hardcore</i> .
3.	(Fauzi et al., 2022)	Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas Punk Pasca Hijrah di Kota Makassar	Penelitian kualitatif dengan tipe fenomenologi	Perubahan gaya hidup dengan berhijrah anggota komunitas punk tidak bisa terlepas dari faktor motivasi dalam mencoba berperilaku sesuai dengan nilai dan norma. Mereka didukung oleh keluarga dan lingkungan yang meskipun secara tidak menyeluruh bebas dari stigma negatif di masyarakat. Anggota komunitas punk dalam mencerminkan dirinya dalam proses hijrah membutuhkan waktu. Pada akhirnya perubahan gaya hidup ini mengubah pelapisan sosial anggota komunitas Punk dari kelas yang tidak istimewa dalam masyarakat.
4.	(Musyarafah, 2018)	Perilaku Menyimpang pada Remaja Punk di Kawasan Pasar 16 Ilir Palembang	Penelitian kualitatif deskriptif	Perilaku menyimpang remaja punk di kawasan Pasar 16 Ilir Palembang, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan norma. Bentuk penyimpangan yang dilakukan beragam yakni minum-minuman beralkohol, menggunakan ganja, sabu-sabu, mencuri, hingga seks bebas. Hal yang melatarbelakangi terjadinya perilaku menyimpang tersebut karena keinginan kebebasan, hal ini dipicu oleh hubungan

No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
				keluarga yang kurang perhatian, lingkungan yang tidak baik menyebabkan mereka mudah terpengaruh dan ikut-ikutan kepada hal negatif. Dampak yang ditimbulkan akibat perilaku menyimpang yang dilakukan remaja Punk tersebut yakni dikucilkan oleh lingkungan sekitar dan timbulnya keresahan di lingkungan masyarakat terhadap remaja punk.
5.	(Kosasih & Nengsih, 2020)	Konseling Sebaya dalam Membangun Solidaritas Anak Punk Terhadap Lingkungan	Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus	Teman sebaya diakui dapat mempengaruhi keputusan seseorang dan dapat menjadi referensi dalam gaya hidup. Penyebaran budaya punk tidak lepas dari adanya peran dari media yang dapat menyebarluaskan informasi serta mendorong anak-anak muda untuk mengikuti gaya hidup yang ada dalam komunitas punk. Tidak adanya penyesuaian diri dari anak-anak punk dengan masyarakat atau lingkungan tempat di mana mereka berada sehingga masyarakat maupun lingkungan selalu memberikan persepsi tidak baik terhadap komunitas punk.

No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
6.	(Pradyansyah et al., 2021)	Kehidupan <i>Straight Edge</i> Musik <i>Hardcore</i> pada Lingkup Masyarakat	Penelitian kualitatif menggunakan strategi fenomenologi	Tetap konsisten dengan gaya hidup <i>Straight Edge</i> dalam lingkungan musik <i>hardcore</i> tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor dari eksternal maupun internal. Beberapa faktor yang ditemukan dalam penelitian ini yang memengaruhi individu untuk tetap bergaya hidup <i>Straight Edge</i> dalam lingkungan musik <i>hardcore</i> adalah lingkungan terdekat yang positif merujuk pada keluarga dan teman yang selalu memberikan contoh baik dalam berperilaku, prinsip, kesehatan, serta konsekuensi tidak terbawa pada kebiasaan negatif.
7.	(Murdiati et al., 2019)	Persepsi Masyarakat Terhadap Keberadaan Anak Punk Di Kota Palembang	Penelitian kualitatif dengan jenis <i>Field Research</i>	Persepsi masyarakat terhadap perilaku anak punk dianggap sebagai sampah masyarakat karena memiliki sikap dan perilaku yang negatif. Anak punk dianggap sebagai anak bebas yaitu berupa tingkah laku lepas bebas tanpa kendali, sehingga bebas melakukan apa saja yang dia mau. Faktor-faktor apa yang menyebabkan keberadaan anak punk adalah tekanan ekonomi keluarga yang membuat mereka putus asa. Adanya larangan dari orang tua

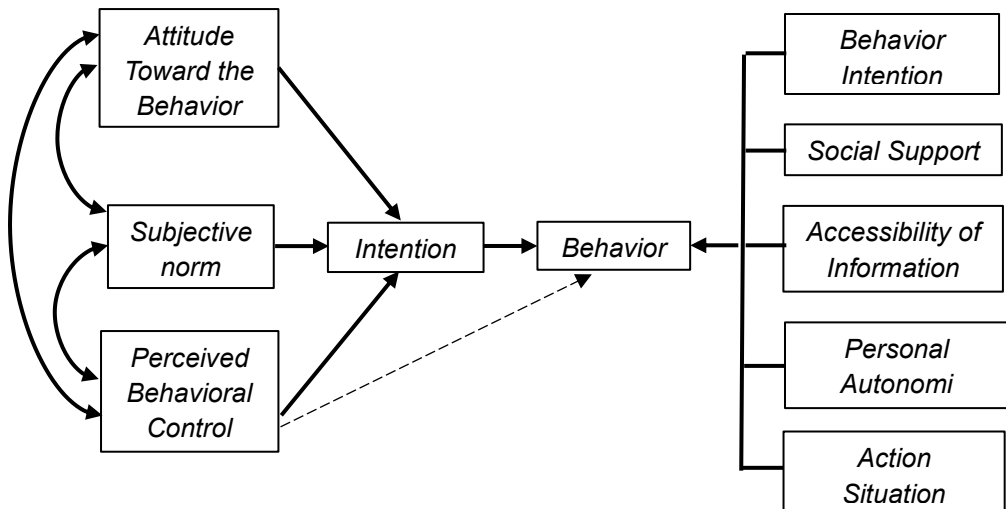
No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
				mereka, sehingga menginginkan kebebasan.
8.	(Khasanah et al., 2020)	Peran Orang Tua Dalam <i>Self-Control</i> Remaja Punk : Studi Kasus Komunitas Punk di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang	Penelitian kualitatif	Kebanyakan punk mempunyai jenis kualitas kontrol <i>under control</i> , maksudnya adalah punk memiliki jenis kontrol yang mempunyai kecenderungan untuk membebaskan impuls dengan leluasa tanpa perhitungan yang matang. Dibuktikan dengan sikapnya dalam kontrol perilaku, ditemukan bahwa remaja yang mampu menerapkan kontrol perilaku dan kemampuannya dengan baik ialah remaja yang mau dibentuk oleh orang tuanya untuk memiliki <i>self control</i> yang berkualitas. Salah satu responden yang mengikuti komunitas punk karena dipengaruhi pergaulan dengan teman sebayanya serta tidak ada batasan dari orang tua.
9.	(Mukhlis et al., 2013)	Ketertarikan Remaja Terhadap Komunitas Punk	Penelitian kualitatif	Ketertarikan remaja terhadap punk dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor internal individu mencakup adanya kebutuhan akan eksistensi, kebebasan, dan krisis identitas. Faktor eksternal mencakup ketidakharmonisan keluarga, teman sebaya, dan kegemaran terhadap

No.	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode	Temuan
				musik serta gaya dari punk. Teman sebaya memperkenalkan melalui musik, penampilan, gaya serta nilai-nilai yang ada di punk.
10.	(Noor & Sujarwo, 2018)	Fenomenologi Kenakalan Remaja Punk	Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Faktor penyebab kenakalan remaja yang dilakukan karena pengaruh dari lingkungan teman-temannya di komunitas punk, lingkungan keluarga yang tidak harmonis, dari musik punk yang mereka dengar, serta faktor dari dalam diri mereka yang menyebabkan kenakalan itu terjadi. Kenakalan tersebut lebih mengarah kepada penggunaan narkoba dan kekerasan seksual.

Paparan dari tabel sintesa di atas adalah hasil analisis terhadap beberapa studi penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan eksplorasi *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk di Kota Makassar sehingga, tabel sintesa memiliki tujuan dalam membantu menyatukan berbagai teori dan temuan yang relevan serta mempermudah pemahaman agar penelitian ini bisa terfokus pada suatu masalah sehingga dapat menciptakan kebaruan dalam penelitian. Dari hasil analisis tabel sintesa di atas dapat disimpulkan bahwa sikap pada anak punk cenderung memiliki sikap yang bebas dan seringkali mengarah pada perilaku yang menyimpang seperti penggunaan narkoba, tetapi ada juga individu yang menunjukkan sikap positif dengan mengadopsi gaya hidup *Straight Edge* yang menekankan pada kontrol diri serta perilaku sehat. Persepsi gaya hidup *Straight Edge* muncul sebagai respon dari stigma negatif yang melekat pada komunitas punk *hardcore* dengan mengadopsi prinsip *no smoke, no drunk, no drugs*, serta *no free sex* yang di mana individu ini berusaha untuk memperbaiki citra komunitas punk di mata masyarakat. Media Sosial memiliki peran penting dalam penyebaran budaya punk, mempengaruhi seseorang untuk mengikuti gaya hidup yang ada pada komunitas punk, tetapi media juga dapat memperkuat stigma positif terhadap komunitas punk jika ada penyesuaian diri terhadap masyarakat seperti mengadopsi gaya hidup *Straight Edge*. Dukungan Sosial dari lingkungan maupun keluarga sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku anak punk, lingkungan yang positif dapat mendorong individu untuk melakukan gaya hidup sehat seperti *Straight Edge*, sementara lingkungan yang tidak harmonis dapat memperburuk perilaku menyimpang apalagi pada komunitas punk. Secara keseluruhan, sikap, persepsi, media sosial, serta dukungan sosial yang diterima oleh komunitas punk sangat mempengaruhi perilaku mereka dan bagaimana mereka dipandang oleh masyarakat. *Straight Edge* mencerminkan usaha individu dalam komunitas punk untuk mengatasi stigma negatif yang selalu diutarakan oleh masyarakat dan membangun identitas yang lebih positif melalui perilaku sehat serta bertanggung jawab dalam menjauhkan diri dari kebiasaan negatif yang dapat merugikan kesehatan.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang sudah diuraikan serta memiliki hubungan dengan rencana penelitian, maka peneliti memutuskan untuk menetapkan fokus penelitian yang telah didasari oleh penelitian-penelitian tersebut. Tujuan dalam penelitian ini untuk menghasilkan gagasan yang lebih mendalam mengenai *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada Komunitas Punk di Kota Makassar.

1.7 Kerangka Teori



Gambar 4. Kerangka Teori

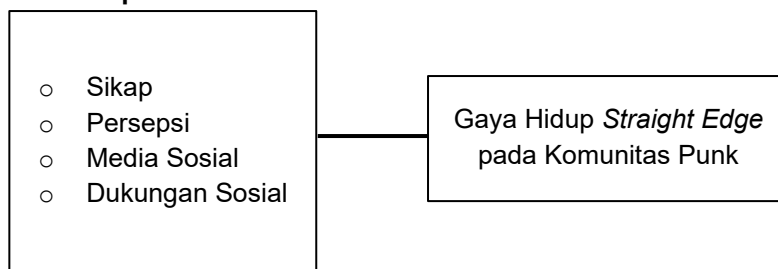
Sumber: Ajzen (2005), dan Teori Kar dalam Notoatmodjo, (2014)

Kerangka teori ini menggunakan teori perilaku terencana dari Ajzen (2005) untuk memahami bagaimana sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku seseorang dapat mempengaruhi niat serta perilaku dalam memutuskan melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Teori *Behavior Intention* dari Shehandu Kar (1988) untuk menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku kesehatan individu serta memahami mengapa seseorang melakukan atau tidak melakukan tindakan yang berkaitan dengan kesehatan.

Theory of Planned Behavior atau teori perilaku terencana bisa diaplikasikan dalam memahami seseorang mengapa memilih gaya hidup *Straight Edge* yang ditandai dengan penolakan terhadap merokok, mengonsumsi minuman beralkohol, penggunaan obat-obatan terlarang, serta seks bebas. Konsep dalam teori perilaku terencana dapat dihubungkan dengan gaya hidup *Straight Edge* seperti sikap individu yang positif terhadap kesehatan fisik dan mental, norma subjektif seperti pengaruh teman bahkan pengaruh keluarga yang dapat menjadi sumber norma subjektif yang kuat dalam mendukung gaya hidup sehat, persepsi kontrol perilaku individu *Straight Edge* memiliki kepercayaan dapat menolak godaan serta mempertahankan gaya hidup sehat serta dukungan sosial seperti dukungan teman dalam mengatasi tantangan dalam mempertahankan gaya hidup *Straight Edge*, serta niat individu yang kuat untuk hidup sehat dan menghindari perilaku berisiko serta berkomitmen pada nilai disiplin dan tanggung jawab untuk tidak melakukan perilaku berisiko pada kesehatan.

Teori Snehandu Kar tidak hanya mempertimbangkan aspek kognitif seperti sikap dan niat, tetapi juga faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi gaya hidup *Straight Edge*. Konsep dalam teori Snehandu Kar dapat dihubungkan dengan gaya hidup *Straight Edge* seperti niat individu untuk menjalani gaya hidup *Straight Edge* sangat dipengaruhi oleh sikap positif terhadap kesehatan, dukungan sosial seperti komunitas maupun keluarga dapat memberikan dorongan dalam mempertahankan gaya hidup sehat, ketersediaan fasilitas seperti akses media sosial dalam memberikan informasi gaya hidup *Straight Edge*, kebebasan pribadi dalam pengambilan keputusan dan memiliki kendali atas hidup yang dijalani berdasarkan nilai-nilai yang diyakini, serta situasi lingkungan yang mendukung dan mempermudah individu dalam mempertahankan gaya hidup *Straight Edge*.

1.8 Bagan Konsep Penelitian



Gambar 5. Bagan Konsep Penelitian

Bagan konsep penelitian merupakan sebuah gambaran visual atau naratif yang menggambarkan hubungan antara konsep-konsep utama dalam suatu penelitian, serta bagaimana tiap variabel tersebut saling berinteraksi. Bagan konsep penelitian dapat membantu mengarahkan penelitian dengan memberikan pedoman mengenai aspek-aspek yang perlu diteliti atau diukur (Pinzon & Edi, 2021). Menghubungkan tinjauan pustaka dengan bagan konseptual merupakan sebuah proses merancang struktur yang menunjukkan hubungan antar konsep atau teori yang relevan dalam penelitian.

Berdasarkan dari kerangka teori yang sudah dipaparkan, maka bagan konsep penelitian ini ingin menggali secara mendalam mengenai perilaku gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar. Berdasarkan pada teori yang telah dikemukakan oleh Ajzen dan Kar terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi gaya hidup *Straight Edge* pada Komunitas Punk di Kota Makassar, tetapi terdapat beberapa determinan perilaku yang dianggap dominan kemudian diadopsi lalu dimodifikasi dari dua teori tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga penelitian ini hanya dibatasi pada beberapa faktor, yaitu sikap, persepsi, media sosial, dan dukungan sosial. Jika terdapat faktor lain di luar dugaan maka diharapkan dapat ditemukan pada saat pengambilan data dengan metode wawancara mendalam.

1.9 Definisi Konsep Variabel Penelitian

Tabel 2. Definisi Konsep Variabel Penelitian

No.	Variabel	Definisi Konsep	Cara Pengumpulan	Instrumen	Informan
1.	Sikap	Perasaan setuju maupun tidak setuju yang diungkapkan oleh informan mengenai gaya hidup <i>Straight Edge</i>	Wawancara Mendalam	Pedoman Wawancara	Informan dari Komunitas Punk
2.	Persepsi	Pandangan informan tentang gaya hidup <i>Straight Edge</i> serta dampaknya.	Wawancara Mendalam	Pedoman Wawancara	Informan dari Komunitas Punk
3.	Media Sosial	Keterangan dari berbagai hal mengenai pernah atau tidaknya informan terpapar dari segala bentuk media yang bernuansa perilaku negatif pada kesehatan maupun gaya hidup <i>Straight Edge</i>	Wawancara Mendalam	Pedoman Wawancara	Informan dari Komunitas Punk
4.	Dukungan Sosial	Adanya interaksi yang kuat antara individu yang satu dengan individu yang lainnya yang mendorong untuk terjadinya perilaku gaya hidup <i>Straight Edge</i>	Wawancara Mendalam	Pedoman Wawancara	Informan dari Komunitas Punk

No.	Variabel	Definisi Konsep	Cara Pengumpulan	Instrumen	Informan
5.	Gaya Hidup <i>Straight Edge</i>	Gaya hidup sehat tidak merokok, tidak minum minuman beralkohol, tidak melakukan seks bebas, dan tidak menggunakan narkoba.	Wawancara Mendalam	Pedoman Wawancara	Informan dari Komunitas Punk

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Perancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan serangkaian kegiatan ilmiah dilakukan secara intensif, terinci, serta mendalam mengenai suatu aktivitas, program, maupun peristiwa pada tingkat perorangan, sekelompok orang, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Studi kasus dilakukan dalam latar alamiah, holistik, dan mendalam sehingga kegiatan pemerolehan data dilakukan dalam konteks kehidupan nyata. Objek yang diteliti dalam penelitian studi kasus hanya menceritakan dirinya sendiri secara mendalam, detail, dan lengkap untuk mendapatkan gambaran yang utuh dari objek kemudian data yang dikumpulkan dipelajari sebagai suatu keseluruhan sehingga penelitian studi kasus bersifat eksploratif (Rahardjo, 2017). Studi kasus berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap fenomena tertentu dalam situasi nyata, dalam hal ini adalah *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk di Kota Makassar. Studi kasus juga digunakan karena fenomena *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada individu yang mengidentifikasi dirinya sebagai punk sangat langka atau sangat khas serta unik yang tentunya sangat langka ditemukan.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 – Januari 2025 yang mencakup pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

2.3 Penentuan Informan Penelitian

Untuk memilih informan yang memenuhi kriteria penelitian, maka peneliti menetapkan kriteria informan terlebih dahulu, artinya siapa saja orang yang tepat dan yang bisa memberikan informasi sehingga informasinya bisa dipercaya kebenarannya serta akurasi. Adapun informan pada penelitian ini, adalah:

1. Individu yang mengidentifikasi diri sebagai punk.
2. Tergabung dalam komunitas punk.
3. Menerapkan gaya hidup *Straight Edge*.
4. Berada di Kota Makassar Sulawesi Selatan.

Sumber data pada informan yang diwawancarai dilakukan menggunakan *Snowball Sampling*, yaitu teknik pengambilan sumber data yang mulanya jumlahnya sedikit atau kecil kemudian berkembang menjadi besar untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut (Barlian, 2016). Penentuan informan dalam penelitian ini masih bersifat sementara dan akan berkembang kemudian setelah peneliti berada di

lapangan sehingga jumlah informan pasti dan sumber data jumlahnya akan diketahui setelah penelitian selesai.

2.4 Jenis Data

2.4.1 Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang didapatkan dengan cara menggali sumber asli langsung dari informan, pencatatan sumber data utama melalui wawancara maupun pengamatan diperoleh melalui hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengarkan, serta bertanya pada informan. Wawancara langsung secara mendalam kepada informan digunakan untuk mempelajari dan menggali informasi mengenai gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk di Kota Makassar.

2.4.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang dapat memberikan tambahan maupun penguatan terhadap data penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif selain berupa kata-kata, bahasa, serta tindakan dari informan juga dapat diperoleh dari studi kepustakaan dengan media buku dan internet dalam mendukung analisis dan pembahasan serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian dari jurnal.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

2.5.1 Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah menggali data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, serta rekaman gambar. Observasi yang dilakukan adalah menggunakan observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti berinteraksi dan melibatkan diri pada kegiatan subyek dalam lingkungannya dengan mengumpulkan data secara sistematis dari data yang diperlukan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah terkait *Straight Edge* sebagai gaya hidup sehat pada komunitas punk serta bagaimana situasi dan kondisi ketika berada di *Gigs Underground*. Observasi ini dilakukan pada saat ada *gigs* atau kegiatan kolektif di Kota Makassar, peneliti ikut berkumpul, mengobrol, serta mengamati perilaku para individu komunitas punk.

2.5.2 Wawancara

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam atau *indepth interview*. Wawancara mendalam dilakukan dalam upaya menggali informasi tentang perilaku positif kesehatan pada komunitas punk di Kota Makassar. Melalui wawancara mendalam informan dapat dengan nyaman dan bebas untuk menceritakan hal-hal yang sifatnya pribadi seperti

mendiskusikan perilaku berisiko yang pernah dilakukan dan proses berubah dengan menerapkan perilaku gaya hidup *Straight Edge*.

Pelaksanaan wawancara mendalam ini dibantu dengan menggunakan aplikasi memo suara dengan memperoleh persetujuan informan terlebih dahulu. Hasil wawancara kemudian didokumentasikan dengan menggunakan catatan lapangan serta kamera sehingga tidak kehilangan data dan keabsahan data dapat dipertanggungjawabkan. Wawancara mendalam pada penelitian ini dilakukan pada salah satu individu komunitas punk di Kota Makassar yang menerapkan gaya hidup *Straight Edge*.

Pelaksanaan wawancara dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Pelaksanaan wawancara, peneliti berusaha untuk menepati janji terutama waktu yang telah disusun dengan informan.
2. Setelah bertemu dengan informan, peneliti memperkenalkan diri lalu menjelaskan apa maksud serta tujuan kegiatan.
3. Wawancara dimulai dengan membahas topik yang umum mengenai identitas pribadi informan dan ketika berkomunikasi sudah dirasakan nyaman, wawancara selanjutnya dilanjutkan dengan topik yang ingin diteliti.

2.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini adalah mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian kemudian ditelaah secara rinci dan mendalam sehingga dapat menambah dan mendukung pembuktian suatu kejadian. Dokumentasi yang dimaksud meliputi foto atau gambar, dan catatan mengenai serangkaian kegiatan yang digunakan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan mengenai gaya hidup *Straight Edge* pada komunitas punk. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa foto dokumentasi kegiatan selama melaksanakan penelitian.

2.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data kualitatif yang dilakukan pada penelitian studi kasus menggunakan pengolahan data dengan analisis tematik (*Thematic Analysis*), yaitu sebuah teknik yang dapat digunakan untuk menganalisa data-data kualitatif misalnya data yang diperoleh dari wawancara mendalam. Teknik analisa data ini sangat tepat dilakukan jika sebuah penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi apa sesungguhnya yang terjadi dalam sebuah kasus (Rozali, 2022). Secara khusus, analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola dalam sebuah peristiwa yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis tematik digunakan untuk menganalisis secara mendalam pola, tema, atau makna dalam data hubungannya mengenai *Straight Edge* pada komunitas punk. Tahap awal

yang dilakukan adalah mereduksi data. Mereduksi data, yaitu merangkum, memilih, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema serta polanya. Setelah data tersebut direduksi, langkah selanjutnya adalah menyusun data. Penyajian data dilakukan dengan teks yang bersifat naratif beserta dengan analisisnya dengan menggunakan fakta-fakta yang didapatkan di lapangan, lalu selanjutnya adalah penarikan kesimpulan.

2.7 Keabsahan Data

Agar data dalam penelitian kualitatif bisa dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka perlu dilakukan uji keabsahan data. Keabsahan data dalam penelitian Sa'adah et al., (2022) menyangkut beberapa kriteria, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Dalam penelitian ini menggunakan Kepercayaan (*Credibility*) sebagai keabsahan data. Uji kepercayaan digunakan dalam bentuk metode triangulasi data. Triangulasi merupakan sebuah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada, triangulasi ini memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data penelitian dengan tujuan keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data penelitian yang didapatkan. Adapun keabsahan data yang dilakukan, yaitu menggunakan metode triangulasi metode untuk pencarian data mengenai fenomena yang telah didapatkan dengan menggunakan metode yang berbeda, yaitu wawancara, observasi, serta dokumentasi. Hasil yang didapatkan dengan menggunakan metode yang berbeda tersebut dengan membandingkan dan disimpulkan sehingga diperoleh data yang dipercaya. Triangulasi sumber dengan cara membandingkan kebenaran dari sebuah fenomena berdasarkan data yang didapatkan baik dilihat dari dimensi waktu maupun dari sumber lain.

2.8 Etika Penelitian

Etika penelitian adalah sebuah prinsip moral yang dilaksanakan dalam penelitian yang erat dengan norma. Menurut Notoatmodjo, (2018) etika penelitian kesehatan meliputi:

a. *Informed Consent*

Pernyataan harus jelas dan mudah dipahami sehingga informan dapat mengetahui secara rinci penelitian yang akan dilaksanakan. Informan yang bersedia untuk terlibat dalam penelitian maka harus mengisi dan menandatangani lembar persetujuan yang diberikan.

b. Menjaga Privasi

Peneliti harus menyesuaikan diri dengan informan melalui persetujuan tempat dan waktu yang informan inginkan dalam menyampaikan informasi penelitian sehingga privasi informan bisa terjaga dengan baik.

c. Menjaga Kerahasiaan

Informasi maupun yang terkait dengan penelitian yang disampaikan oleh informan harus menjamin kerahasiaannya oleh peneliti dan untuk menjaga kerahasiaan identitas responden maka hanya ditulis inisial nama saja.

d. Kebenaran

Informasi yang disampaikan oleh informan harus akurat dan objektif. Informan berhak mendapatkan informasi yang ingin diketahui mengenai penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menyampaikan kebenaran dengan jujur pada setiap informan.

2.9 Persetujuan Etik

Pada penelitian ini telah mendapatkan rekomendasi persetujuan etik dari komisi etik penelitian Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin dengan nomor: 3449/UN.14.1/TP.01.02/2024.