

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial disamping makhluk pribadi. Manusia juga adalah makhluk yang kompleks dan sedang menjadi, yang memiliki intelegensi dan kehendak bebas, pada awalnya manusia berkembang alami sesuai dengan hukum-hukum alam. Kemudian perkembangan alami manusia ini menjadi jauh melampaui perkembangan makhluk lain, melalui intervensi intelegensi dan kebebasannya. Hasil-hasil intervensi inilah menjadikan manusia sebagai makhluk budaya. Membudayakan manusia merupakan tuntutan kodratnya sebagai makhluk berakal budi.

Budaya diciptakan oleh manusia secara terus-menerus sepanjang hidupnya. Menurut Abu Ahmadi dalam Pelly dan Asih (1994: 2) bahwa setiap manusia adalah pencipta, pendukung dan pengembang kebudayaan, jadi bukan hanya seniman atau sastrawan yang membudaya, dan yang berkebudayaan. Kebudayaan itu dapat dipelajari oleh manusia, maka selanjutnya kebudayaan itu diturunkan kepada generasi-generasi selanjutnya. Kebudayaan diciptakan manusia agar dapat bertahan dan *survive* dalam kehidupannya, dan Manusia dengan dengan kemampuan akalnyanya meningkatkan, mencari dan menemukan gagasan-gagasan, menemukan pikiran-pikiran baru, tindakan-tindakan, dan temuan hasil karya baru.

Pada era globalisasi ini maraknya media-media massa asing yang melanda keberbagai kawasan dunia sangatlah berpengaruh pada tingginya volume

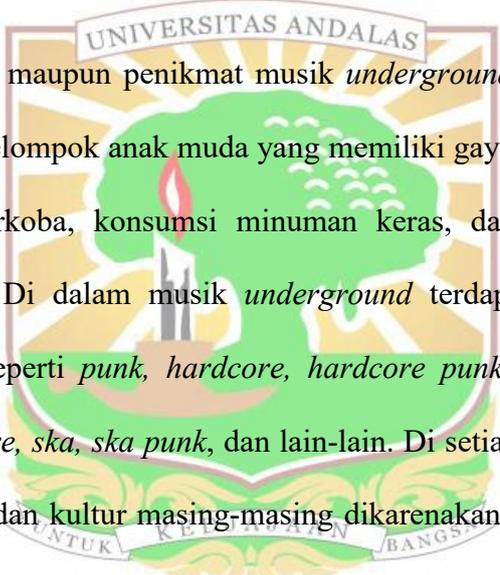
penyebaran budaya antar bangsa. Tomlinson (dalam Steger, 2006:54) menegaskan bahwa, arus budaya global dikendalikan oleh perusahaan media internasional yang memanfaatkan berbagai teknologi komunikasi baru untuk membentuk masyarakat dan identitas. Melalui teknologi canggih yang dikendalikan oleh perusahaan media internasional, berkomunikasi dengan orang-orang di luar negeri untuk mendapatkan informasi menjadi begitu mudah. Keadaan ini tentunya juga mengakibatkan berbagai aliran kebudayaan terutama budaya populer dari luar banyak menawarkan pilihan, dan dengan mudah masuk ke dalam suatu negara termasuk Indonesia. Perkembangan budaya yakni budaya populer hampir sebagian dikhususkan pada anak muda atau remaja.

Kota Padang sebagai ibu Kota Provinsi Sumatera Barat dimana perkembangan teknologi dan akses informasi baik media cetak maupun elektronik berkembang pesat. Dampak dari perkembangan teknologi dan pesatnya akses informasi salah satunya adalah sangat terbukanya masyarakat khususnya anak muda Kota Padang terhadap segala bentuk penyebaran informasi baik cetak maupun elektronik. Sebagai makhluk sosial, anak muda Kota Padang mengikuti perkembangan zaman secara global. Dampaknya adalah muncul berbagai kelompok-kelompok dikalangan sosial anak muda. Kelompok-kelompok sosial yang didasari oleh adanya persamaan tujuan, ideologi dan perasaan senasib dari masing-masing individunya. Salah satu kelompok sosial kaum muda yang muncul yaitu komunitas musik beraliran keras dengan ideologi anti kemapanan (*mainstream*) yang dikenal dengan komunitas musik *underground*.

Dennis Mc Quail dalam Septiyan (2013:14) menyebutkan bahwa industri rekaman mengalami kemajuan pesat sejak muncul dan berkembangnya *youth based industry* (industri berbasis anak muda) tahun 1960-an. Pada saat itu musik terkait dengan idealisme, penggunaan obat terlarang, kekerasan dan perilaku anti sosial. Sementara itu John E Kaener dalam Septiyan (2013:14) mengungkapkan bahwa musik berfungsi sebagai ekspresi diri, komunikasi dan media politik. Musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988:1).

Musik *underground* sebagai dasar dalam semua aliran musik “keras” meliputi banyak hal jenis musik atau dikenal dengan istilah *genre* musik, seperti *metal, hardcore, ska, punk* dan masih banyak lagi. Untuk perkembangan musik *underground* di Kota Padang, salah satu jenis musik yang digemari kaum muda di Kota Padang adalah musik *hardcore*. Musik *hardcore* sendiri adalah salah satu jenis musik yang berada dalam lingkungan musik *underground*. *Underground* adalah istilah bahasa Inggris yang berarti bawah tanah. *Underground* adalah istilah yang dipakai dalam beberapa bidang, seperti musik, *film*, komik dan lainnya, yang merujuk pada sebuah idealisme dari produser atau artis, tanpa melihat banyak atau tidaknya permintaan dari para konsumen. Dalam hal musik, *underground* adalah sebutan untuk musik-musik “cadas”, *independent*, kreatif, alternatif, dan menentang kemapanan (Sukron, 2007:37) .

Musik *underground* merupakan suatu wadah yang mendasari setiap aliran musik dalam mengekspresikan kemampuan musikalitas mereka, namun musik *underground* tidak terbatas sebagai sarana ekspresi melainkan juga sebagai suatu kompleksitas yang meliputi sosialitas masing-masing aliran musik tersebut menjadi suatu pandangan hidup (ideologi), sosialitas tersebut yang pada nantinya menentukan proses simbolisasi, ekspresi dan sampai pada hal interpretasi dalam bermusik dan berideologi. Hal tersebut membuktikan bahwa musik adalah media universal untuk menyampaikan pesan.

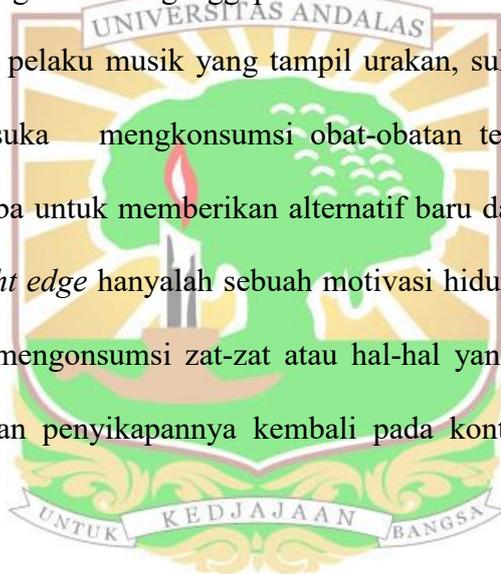


Untuk pelaku maupun penikmat musik *underground* tidak jarang juga diidentikkan sebagai kelompok anak muda yang memiliki gaya hidup negatif. Mulai dari penggunaan narkoba, konsumsi minuman keras, dan seks bebas (*ripple magazine* 2008:59). Di dalam musik *underground* terdapat bermacam-macam jenis aliran musik seperti *punk*, *hardcore*, *hardcore punk*, *metal*, *death metal*, *black metal*, *grindcore*, *ska*, *ska punk*, dan lain-lain. Di setiap jenis musik tersebut memiliki komunitas dan kultur masing-masing dikarenakan oleh kesamaan minat dan ideologi yang ada pada setiap jenis musik tersebut. Namun ada salah satu jenis musik berikut komunitasnya di dalam lingkaran musik *underground* yang menentang perilaku negatif tersebut, yaitu komunitas musik *hardcore punk*. Komunitas ini memiliki gaya hidup positif atau konsistensi untuk hidup sehat yang mereka sebut dengan *straight edge*.

Straight edge adalah sebuah gaya hidup, filosofi dan pergerakan anak muda yang menganut anti penggunaan narkoba, penggunaan minuman beralkohol, merokok dan hubungan seks bebas (*casual sex*), walaupun pergerakan garis keras

yang lebih dalam mereka menghindari penggunaan obat secara menyeluruh (termasuk penggunaan secara medis) dan mereka mempercayai bahwa *sex* tidak untuk berganti-ganti pasangan. *Straight edge* juga sebuah nama bagi komunitas atau *scene* yang mengusung hidup positif dan produktif. Karena hidup tentunya akan produktif jika menolak segala sesuatu yang berdampak negatif bagi tubuh, pikiran, dan jiwa seperti dari alkohol, obat bius, rokok, dan pergaulan bebas (Sukron, 2007:29).

Ketika orang lain menganggap bahwa komunitas musik *underground* secara umum adalah pelaku musik yang tampil urakan, suka membuat keributan atau masalah, dan suka mengonsumsi obat-obatan terlarang, justru pelaku *straight edge* mencoba untuk memberikan alternatif baru dalam komunitas musik *underground*. *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 pada kontrol individu (Sukron, 2007:19).



Pelaku *straigh edge* mengklaim bahwa dirinya menganut faham 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 dibawakan oleh pelaku *straigh edge* adalah penggunaan narkoba terhadap lingkungan sosial dan krisis moral yang bisa mengakibatkan hancurnya rumah tangga, bisnis dan khususnya kehidupan anak-anak remaja. Pergerakan *straight*

edge berawal pada tahun 1981 di Washington DC, Amerika Serikat. Istilah *straight edge* pertama kali dicetuskan oleh Ian MacKaye. Ian MacKaye adalah seorang *vocalis* band *hardcore* yaitu *Minor Threat* dari Washington DC. Istilah *straight edge* diambil dari lagu yang berjudul “*straigh edge*” yang ditulis oleh Ian MacKaye sendiri. Di dalam lagu *Minor Threat* yang berjudul “*Out of Step*” MacKaye mengajak semua orang untuk menjauhkan diri dari kecenderungan negatif dari *punk rock* dengan pesan sederhana yaitu “*don’t drink, don’t smoke, don’t fuck at least I can fuck a thing*” (“jangan meminum-minuman berakohol, jangan merokok, jangan melakukan *seks* bebas, paling tidak aku bisa melakukan sesuatu tanpa hal-hal tersebut”). Suatu filosofi sederhana ini kemudian berubah menjadi jalan hidup (*way of life*) bagi banyak anak muda di seluruh dunia pada saat ini (http://id.wikipedia.org/wiki/Straigh_edge, diakses pada tanggal 7 Juli 2015).

Keberadaan pelaku *straight edge* di Kota Padang menarik untuk diteliti. Karena sampai saat ini pelaku musik *underground* yang mengakui diri sebagai seorang *straight edge* selalu mencoba menunjukkan eksistensinya sebagai orang yang menjalani gaya hidup sehat. Dari hasil observasi peneliti di lapangan terdapat 20 orang jumlah pelaku *straight edge* di Kota Padang. Keberadaan pelaku *straight edge* dikalangan musik *underground* bisa dilihat dari pola perilaku seperti tidak merokok, tidak mengonsumsi minuman keras, namun yang menjadi ciri khas juga bisa dilihat dari atribut yang dikenakan seperti memakai baju yang bertuliskan “*straight edge*” atau simbol X. Dalam kesehariannya mereka selalu bergabung dengan komunitas musik *underground* lainnya baik pada saat

berkumpul, *nongkrong* di *cafe* ataupun pada saat acara musik *underground* yang lebih dikenal dengan *gig* oleh kalangan komunitas musik *underground*.

Gig adalah ajang atau acara musik yang diselenggarakan oleh individu, kelompok atau komunitas tertentu yang mempunyai berbagai macam tujuan dan kepentingan, seperti sarana buat manggung dan promosi band, tempat untuk promosi produk-produk lokal, dan lain-lain. *Gigs* pada umumnya mempunyai tujuan untuk ajukan dan menjaga agar komunitas musik lokal tetap eksis dan terus berkembang (www.ngegigs.com/2015/02/gigs-dan-ngegigs.html, diakses pada tanggal 12 Januari 2016).

Dari beberapa pergelaran *gig* atau acara musik *underground* yang ada di Kota Padang juga turut serta di rencanakan dan di laksanakan oleh pelaku *straight edge* yang bekerja sama dengan komunitas musik *underground non-straight edge*. *Gig* yang diadakan dilaksanakan dengan etika DIY (*Do It Your Self*) atau bisa disebut juga dengan melakukan secara mandiri, seperti hal-hal yang di butuhkan untuk *gigs* dirancang dan dipersiapkan secara mandiri. Etika *Do it your self* diawali dari diri sendiri. Individu yang menentukan segala sesuatu yang baik bagi dirinya tanpa paksaan dari orang lain. Etika *do it your self* merupakan wujud praktis dari pernyataan bahwa semua orang bisa mengerjakan segala sesuatunya dengan kemampuan diri sendiri (Ronny, 2014:57).

B. Rumusan Masalah

Pelaku *straight edge* memberikan warna baru di kalangan komunitas musik *underground* khususnya di Kota Padang. Sebagai bentuk gerakan yang lahir dalam bentuk perlawanan gaya hidup negatif di kalangan komunitas musik *underground* yang selama ini melekat di pandangan masyarakat. Pelaku *straight edge* mencoba mempengaruhi anak muda khususnya di Kota Padang dengan memberikan dampak positif dengan menjalankan gaya hidup sehat dan menyuarakan pandangan mereka melalui karya musik. Selain itu mereka yang mengklaim diri sebagai seorang *straight edgers* berada pada posisi minoritas diantara dominannya komunitas musik *underground* yang bukan *straight edge*. Namun mereka tetap menunjukkan eksistensinya untuk terus menjalankan pola hidup positif di kalangan komunitas musik *underground* Kota Padang. Oleh karena itu peneliti akan meneliti tentang “Gaya Hidup Pelaku *Straight Edge* Di Kalangan Komunitas Musik *Underground* Kota Padang”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisa bagaimana gaya hidup pelaku *straight edge* di kalangan komunitas musik *underground* di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademis

Memberikan wawasan dan pengetahuan baru untuk menambah khasanah ilmu Antropologi khususnya mengenai *straight edge*

2. Menanamkan dan memotivasi para remaja Kota Padang bahwa *straight edge* adalah gaya hidup dari subkultur musik *hardcore punk* yang memiliki pola hidup positif yang patut dicontoh atau diteladani.

E. Kerangka Pemikiran

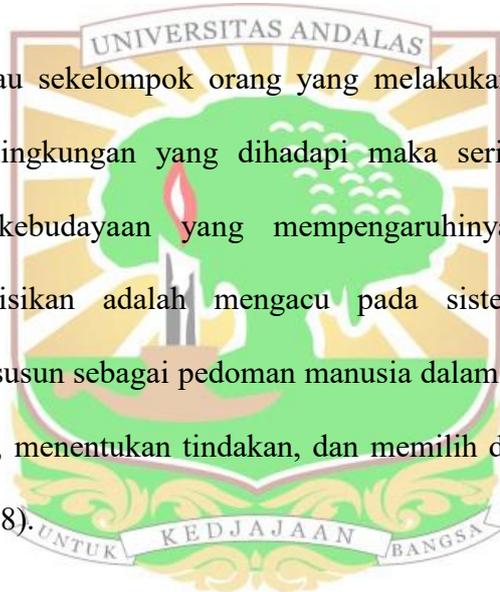
Kebudayaan sifatnya turun temurun, ini sebetulnya merupakan usaha manusia untuk bertahan dan *survive* dalam kehidupannya. Misalnya manusia berpikir, beraktivitas dan menghasilkan suatu hasil karya untuk mencari makan, memelihara lingkungan hidup, dan sebagainya. Apabila dia gagal maka itu berarti ancaman terhadap kelangsungan hidupnya. Kebudayaan didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi kerangka landasan bagi mewujudkan dan mendorong terwujudnya kelakuan (Suparlan, 1980:67).

Kebudayaan juga mempunyai nilai, menurut Koentjaraningrat (1987:85) nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam fikiran sebahagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap amat mulia. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat dijadikan orientasi dan rujukan dalam bertindak. Oleh karena itu nilai budaya yang dimiliki seseorang mempengaruhi dalam menentukan alternatif, cara-cara, alat, dan tujuan-tujuan pembuatan tersedia.

Geertz mendefenisikan kebudayaan sebagai sistem simbol yang didalamnya terdapat makna, simbol-simbol merupakan sesuatu yang penting bagi

manusia untuk membentuk kebudayaan mereka. Simbol dan makna adalah dua buah konsep yang sulit dipisahkan satu sama lain karena semua simbol yang ditampilkan manusia adalah segala sesuatu yang bermakna atau segala sesuatu yang memiliki makna dibaliknya. Tindakan-tindakan dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah tindakan-tindakan dan aktivitas-aktivitas yang bermakna, dan makna akan terkomunikasikan atau tersampaikan dengan simbol karena simbol berfungsi sebagai alat untuk mempermudah komunikasi (Geertz dalam Prabu, 2010:17)

Seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu tindakan atau kelakuan terhadap lingkungan yang dihadapi maka sering kali kelakuan itu dikaitkan dengan kebudayaan yang mempengaruhinya. Oleh karena itu kebudayaan didefinisikan adalah mengacu pada sistem pengetahuan dan kepercayaan yang disusun sebagai pedoman manusia dalam mengatur pengalaman dan persepsi mereka, menentukan tindakan, dan memilih diantara alternatif yang ada (Keesing, 1989:68).



Max Webber menjelaskan bahwa perilaku sosial dari manusia adalah perilaku yang mempunyai tujuan tertentu dalam wujud yang jelas, perilaku itu mempunyai arti bagi pihak-pihak yang terlibat dan kemudian berorientasi terhadap perilaku yang sama kepada pihak lain. Perilaku adalah aktivitas di sepanjang seseorang atau beberapa orang yang terlibat dalam aksi subjektif yang berarti bagi mereka dengan tujuan sebagai mana yang ditafsirkan oleh pihak yang terlibat didalamnya (Soekanto, 1990:23). Dalam hal ini remaja yang melakukan gaya hidup *straight edge* merupakan suatu bentuk perilaku lingkungan yang

terwujud didalam pengetahuan, sikap, dan tindakan. Dengan kata lain, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari dalam maupun luar dirinya (Sarwono dalam Yudha, 2014:7).

Kenyataan menunjukkan bahwa tingkah laku maupun sikap manusia dimana-mana tidak sama. Ini berarti bahwa ada faktor lain yang berperan untuk menerangkan tingkah laku manusia, yakni faktor lingkungan. Jadi titik temu antara faktor dalam diri seperti insting, kebutuhan dan faktor lingkungan kebudayaan seperti lingkungan alami, sosial, dan buatan telah menghasilkan suatu corak atau pola pikir. Pola pikir ini berkaitan pula dengan tindak dan ragam. Hasil tingkah laku dan karya budaya manusia. Seperti yang dikatakan oleh Fuad Hasan dalam Pelly dan Asih(1994:3) : “manusia sebagai wujud dalam eksistensinya menemukan peluang untuk aktualisasi diri terus-menerus bukannya sekedar dihanyutkan oleh realitas di sekitarnya”.

Benyamin Bloom menyatakan bahwa perilaku manusia terbentuk dalam tiga komponen, yaitu sebagai berikut:

1. Aspek kognitif, yaitu menyangkut proses berfikir secara sadar sehingga menimbulkan pemahaman dan pengetahuan terhadap suatu objek atau situasi tertentu.
2. Aspek afektif, yaitu kecenderungan untuk merespon, menilai secara emosional (baik positif atau negatif, senang atau tidak senang, setuju maupun tidak setuju) terhadap objek, orang atau situasi-situasi tertentu yang terwujud dalam bentuk sikap.

3. Aspek psikomotorik, yaitu kecenderungan untuk bertindak yang diwujudkan dalam bentuk nyata dalam diri seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman dan kesadaran serta sikap yang dimiliki terhadap objek (Notuadmodjo, 2007:139).

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup seorang diri. Dalam kehidupannya manusia sebagai individu membutuhkan peran manusia lain, hal inilah yang mendorong manusia untuk dapat menyesuaikan diri (adaptasi) dengan kondisi dan diri manusia lainnya. Aktivitas manusia dalam hubungannya dengan manusia lain terjadi proses interaksi dan sosialisasinya yaitu melalui proses belajar yang terjadi secara terus menerus. Proses sosialisasi itu pada akhirnya akan membentuk suatu pemahaman yang sama terhadap sesuatu dalam suatu kelompok atau komunitasnya (Sunarto, 2004:23).

Komunitas diartikan sebagai suatu kelompok lokal (setempat) dimana para anggotanya melakukan segenap kegiatan (aktivitas) kehidupan mereka. Sebuah komunitas mencakup sekelompok orang yang hidup dalam suatu wilayah tertentu, memiliki pembagian kerja, saling tergantung, memiliki sistem budaya sendiri yang mengatur kegiatan semua anggotanya, mempunyai kesadaran akan kesatuan, perasaan saling memiliki dan bertindak secara kolektif dengan cara yang teratur (Horton, 1999:398). Keberadaan pelaku *straight edge* dikalangan sosial remaja di Indonesia khususnya di Kota Padang tidak luput dari akses media elektronik dan cetak sangat memberikan pengaruh terhadap keberadaan remaja saat ini. Dorongan dari remaja yang selalu ingin tahu dan selalu ingin mencoba suatu hal yang berkembang di dalam lingkungannya, semakin mendorong remaja untuk

mengenal lebih terhadap gaya hidup *straight edge*. Remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya karena pada periode itu, seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak, untuk menuju ke tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan (Soekanto, 2001:414).

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa remaja merupakan masa krisis. Pada saat ini remaja mengeksplorasi lingkungannya guna menemukan identitas dirinya, minat, motivasi, kegemaran dan berkumpul dalam suatu komunitas. Maka dari itu, bagi mereka yang berada didalam komunitas musik *undeground* yang menolak dengan adanya gaya hidup negatif yang dilakukan oleh yang lainnya mengelompokan diri sebagai kelompok *straight edge*.

Dalam perkembangan informasi media sekarang beragam suguhan budaya anak remaja (budaya populer) marak di suguhkan di media massa dan menjadikannya trend. Perkembangan gaya hidup pelaku musik *hardcore straight edge* memang di pengaruhi oleh media dikarenakan *pelaku musik hardcore* di seluruh dunia selalu ingin tahu trend yang sedang berkembang dipusatnya *hardcore* di Amerika ataupun Eropa baik mengenai musik, gaya, dan berita mengenai musik *hardcore* mereka.

Budaya populer (budaya pop) adalah kumpulan gagasan-gagasan, perspektif-perspektif, sikap-sikap, dan fenomena lain yang dianggap sebagai sebuah kesepakatan atau konsensus informal dalam sebuah kebudayaan arus utama pada akhir abad ke 20 hingga abad ke 21. Budaya pop ini merupakan

budaya yang dihasilkan secara massal dengan teknologi oleh dunia industri, dipasarkan secara profesional untuk mendatangkan profit, ditunjukkan bagi masa publik konsumen (Barker, 2011:8).

Daerah perkotaan telah mendorong terciptanya trend baru yang lebih spesifik, trend yang terbentuk sangat ditentukan seberapa besarnya pengaruh media teknologi dan informasi dan budaya asing yang diinovasikan kepada khalayak umum, sehingga akan terefleksi trend baru bagi kelompok tertentu, cara dan trend yang seperti inilah yang disebut Wirth dan Suparlan dalam Putra (2014: 10) sebagai inovasi baru yaitu cara hidup masyarakat Kota yang selalu berusaha dalam mengikuti hal yang baru untuk mendapatkan kepuasan hidup. Trend merupakan cara bertindak yang bersifat mengikuti yang dilandasi pada pengalaman-pengalaman seseorang dalam status dan peranannya dalam kehidupan, dengan kata lain trend merupakan penanaman dan penerapan atas apa yang dilihat dan dirasakan baru sehingga seseorang itu bisa mengikutinya (Winarto dalam Putra, 2014:8). Pada kenyataannya, trend suatu masyarakat juga dapat dipengaruhi oleh tempat tinggal dan lingkungannya, hal ini didasari pada kenyataan bahwa lingkungan secara umum akan sangat menentukan bagi terbentuknya gaya hidup.

Gaya hidup, baik dari sudut pandang individual maupun kolektif mengandung pengertian bahwa gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respon terhadap hidup serta terutama perlengkapan untuk hidup (Takwin dalam Adlin, 2006:37). Gaya hidup sebagai cara manusia memberikan makna pada dunia kehidupannya, membutuhkan medium dan ruang untuk mengekspresikan makna tersebut yaitu

ruang bahasa dan benda-benda yang didalamnya terdapat citra mempunyai peran yang sangat sentral. Dipihak lain, citra sebagai sebuah kategori di dalam relasi simbolik antara manusia dan dunia objek, membutuhkan aktualisasi dirinya kedalam berbagai dunia realitas, termasuk dunia gaya hidup (Piliang dalam Adlin, 2006:71)

Chaney dalam Didit (2013:7) mendefinisikan gaya hidup sebagai “cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik”. Pola-pola tindakan ini membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang mana gaya hidup merupakan identitas diri di dalam suatu masyarakat *modern*, hal ini meliputi bagaimana individu dikenal dan diakui keberadaannya oleh masyarakat. Wujud pengakuan ini dapat berupa apresiasi terhadap aspek-aspek simbolik yang melekat pada tubuh individu, oleh karena itu gaya hidup merupakan perwujudan seseorang di dalam lingkungannya menjadi alat untuk menentukan dari golongan manakah ia berasal.

Gaya hidup dalam arus kultur kontemporer ini kemudian memunculkan dua hal yang sama sekaligus berbeda yaitu alternatif dan diferensiasi. Kedua hal itu bisa jadi esensinya sama tetapi berbeda yaitu manifestasi eksistensinya. Alternatif lebih bermakna resistensi atau perlawanan terhadap arus budaya *mainstream*, sedangkan diferensiasi justru sebaliknya mengikuti arus budaya *mainstream* dengan membangun identitas diri yang berbeda dari yang lain. Diferensiasi adalah suatu pilihan untuk membuat diri berbeda dengan mengonsumsi barang yang ditawarkan pemegang modal, sedangkan alternatif adalah sebuah bentuk resistensi untuk tidak mengikuti arus kapitalisme (Adlin,

2006:92). Sama halnya dengan pelaku *straight edge*, dengan menunjukkan gaya hidup positif ditengah dominasi komunitas musik *underground* yang sudah identik dengan pola konsumsi tidak sehat seperti merokok, minum minuman keras sampai bahkan pada konsumsi narkoba. Selain itu *straight edge* juga sebuah bentuk perlawanan penggunaan narkoba terhadap lingkungan sosial dan krisis moral yang bisa mengakibatkan hancurnya rumah tangga, bisnis dan khususnya kehidupan anak-anak remaja.

Aspek-aspek gaya hidup menurut Reynold dan Darden dalam Didit (2013:10) membagi aspek-aspek gaya hidup sebagai berikut :

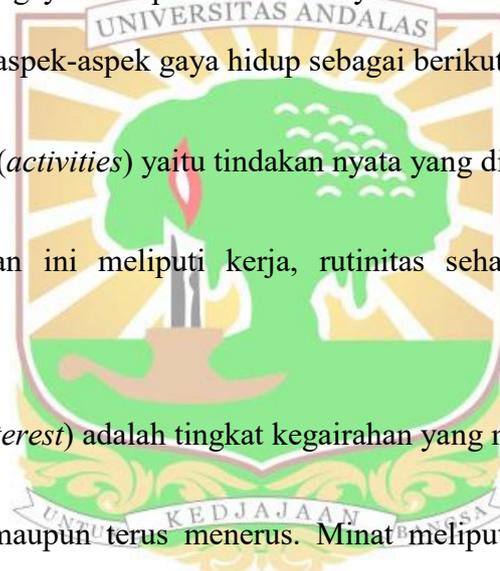
- (1) Kegiatan (*activities*) yaitu tindakan nyata yang dilakukan seseorang.

Kegiatan ini meliputi kerja, rutinitas sehari-hari, olahraga, dan lain-lain.

- (2) Minat (*interest*) adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian

khusus maupun terus menerus. Minat meliputi keluarga, pekerjaan, komunitas, pola makan, penampilan, lawan jenis dan sebagainya.

- (3) Pendapat (*opinion*) merupakan jawaban lisan atau tertulis yang individu berikan sebagai respons terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan diajukan. Pendapat digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa



masa yang akan datang dan pertimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

- (4) Demografi meliputi usia, pendidikan, pekerjaan, pendapatan dan tempat tinggal.

Dalam tulisan Rian Ramadhana (2015 : 15) mengatakan gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenaikannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat di sekitarnya. Gaya hidup adalah suatu seni yang di budayakan oleh setiap orang. Selain itu menurut Minor dan Mowen dalam Rian (2015 : 44) gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu.

Gaya hidup sangat erat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam arti lain, gaya hidup tidak jarang juga disalahgunakan oleh sebagian besar remaja. Bagi beberapa individu yang tergabung dalam lingkungan komunitas musik *underground*. Mereka cenderung bergaya hidup dengan mengikuti mode yang ditampilkan oleh idola mereka. Tentu saja, idola yang mereka tiru adalah artis dikalangan musik *underground* yang terkenal melalui karyanya yang di sebarluaskan melalui media-media seperti media elektronik maupun cetak. Seperti karya lagu yang ditampilkan oleh salah satu band punk yang bernama NOFX yang berjudul “*i wanna be an alcoholic*”

menunjukkan bagaimana konsumsi minuman beralkohol identik dalam pergaulan di sub kultur *punk*. Belum lagi karya dari sebuah band *punk* yang masih aktif sampai saat ini yang bernama Rancid, dalam video musik mereka yang berjudul “*fall back down*” menunjukkan beberapa aktivitas mengkonsumsi minuman beralkohol oleh anak muda dalam video tersebut. Lantas bagi beberapa para penggemar band tersebut tidak jarang juga meniru apa yang di tampilkan oleh idolanya. Jika mereka dapat menyaring dengan baik dan tepat, maka pengaruhnya juga akan positif. Namun sebaliknya, jika tidak pintar dalam menyaring mode dari orang barat tersebut, maka akan berpengaruh negatif bagi mereka sendiri.

Berangkat dari hal tersebut, tentunya sebagian dari anak muda yang berada dalam lingkungan komunitas musik *underground* juga ada yang mengambil sisi positif dalam mengadopsi budaya yang berkembang di subkultur musik *underground*. Salah satunya dengan ideologi *straight edge*, dengan cara menolak gaya hidup negatif menjadikan mereka sebuah kelompok yang mempunyai kesamaan perilaku menjalankan gaya hidup sehat. Secara fisik kelompok diikat berdasarkan wilayah geografis. Pelaku *straight edge* memiliki perasaan bangga akan gaya hidup sehat yang mereka jalankan. Kelompok *straight edge* memiliki ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki oleh komunitas musik *underground* lainnya, sebagai satu kesatuan manusia atau yang disebut komunitas tentu mempunyai semacam perasaan kesatuan, tetapi perasaan kesatuan dalam komunitas ini biasanya amat keras sehingga menimbulkan suatu sentimen persatuan. Menurut Koentjaraningrat dalam Putra (2013:11) unsur sentimen persatuan yaitu mengandung unsur rasa kepribadian kelompok (kelompok tersebut mempunyai

ciri-ciri baik ciri kebudayaan maupun gaya hidup) yang berbeda dengan kelompok lain. Bangga akan ciri kelompok sendiri dan sering kali ada perasaan negatif ialah menganehkan ciri yang terdapat pada komunitas-komunitas lain.

Pelaku *straight edge* khususnya memiliki ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki oleh komunitas musik *underground* lainnya. Suatu komunitas mengandung tiga karakteristik. (1) Para anggota suatu komunitas berbagi identitas, nilai-nilai dan pengertian-pengertian. (2) Mereka yang di dalam komunitas memiliki berbagai sisi dan hubungan langsung; interaksi terjadi bukan secara terisolasi melainkan, melalui hubungan-hubungan tatap muka dan dalam berbagai keadaan atau tata cara. (3)

Komunitas menunjukkan suatu resiprositas yang mengekspresikan derajat tertentu kepentingan jangka panjang dan mungkin bahkan altruisme (mementingkan orang lain); kepentingan jangka panjang di dorong oleh pengetahuan dengan siapa seseorang berinteraksi, dan altruisme dapat dipahami sebagai suatu rasa kewajiban dan tanggung jawab (Luhlina, 2008:14). Komunitas *hardcore straight edge* merupakan kelompok yang terbentuk atas kesamaan ketertarikan dan hobi yang sama juga memiliki visi dan misi yang sama. Untuk menunjukkan identitasnya pada masyarakat biasanya pelaku *straight edge* menggunakan atribut-atribut tertentu atau aksesoris yang digunakan anggota komunitas yang menunjukkan bahwasanya mereka adalah berasal dari satu komunitas tertentu.

Disini para pelaku *straight edge* dikalangan komunitas musik *underground* dikategorikan sebagai kelompok minoritas, karena keberadaan mereka yang menjalankan pola hidup positif yang tidak banyak dilakukan oleh komunitas *underground* lainnya, seperti tidak mengkonsumsi rokok, minuman keras, atau zat-zat yang dapat merusak diri sendiri. Adanya kesamaan gaya hidup dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh pelaku *straight edge* ini menumbuhkan perasaan yang sama dan ini menjadikan sebuah kelompok sosial remaja yaitu kelompok *straight edge*. Sebagai sebuah kelompok yang berada dilingkarannya komunitas musik *underground* dan melakukan kegiatan bersama, hal ini menimbulkan interaksi sosial.

Manusia berinteraksi dengan sesamanya dalam kehidupan untuk menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan ini akan terjadi apabila manusia dalam hal ini orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan sebagainya untuk mencapai tujuan bersama mengadakan persaingan, pertikaian, dan lain-lain. Maka interaksi sosial adalah proses-proses sosial, yang menunjuk pada hubungan-hubungan social yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorang dengan sekelompok manusia. Apabila mereka saling menegur, berjabat tangan, atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk interaksi sosial (Soerjono Soekanto, 2006:55).

Pengertian interaksi sosial menurut beberapa ahli yang ada dilingkungan masyarakat :

H. Booner

1. Interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah dan memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

2. Gillin and Gillin

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara individual, antara kelompok orang dan orang perorangan dengan kelompok.

Atas uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa setiap individu dalam kehidupan harus menjalin interaksi sosial antar individu lain yang sama-sama hidup dalam satu kelompok berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor antara lain. Berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung (Soekanto, 2006:57).

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. data yang di analisis didalamnya berbentuk deskriptif atau yang lebih dikenal sebagai penjelasan dan tidak berupa angka-angka seperti halnya penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif menggunakan analisis lapangan, dengan maksud menafsirkan fenomena yang

terjadi dan dilakukan dengan menggunakan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan data deskriptif yang berupa teks maupun dari orang-orang yang diteliti. Bogdan dan Taylor metode kualitatif sebagai prosedur yang menghasilkan data deskriptif yang menghasilkan kata-kata tertulis maupun lisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2000:3).

Penelitian ini bersifat deskriptif untuk memberikan gambaran secara umum dan sistematis mengenai gaya hidup yang dilakukan oleh para pelaku *straight edge* dikalangan komunitas musik *underground* di Kota Padang. Penulis berusaha untuk mendapatkan data secara lengkap dan berkaitan tentang bagaimana gaya hidup yang di tunjukkan oleh komunitas *straight edge* di Kota Padang.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Padang pada komunitas musik *underground* yang berada di Kota Padang seperti *Cafe Timebomb Tables* di jalan Raden Saleh nomor 21 Padang, dan *Baristo Street Cafe* di jalan Kis Mangunsarkoro nomor 34 Padang. Adapun alasan dalam pemilihan lokasi 2 cafe tersebut adalah jumlah pelaku *straight edge* cukup banyak dibandingkan dengan *cafe* lainnya di Kota Padang. *Cafe TimeBomb Tables* dan *cafe Baristo* merupakan *cafe* yang disukai oleh remaja Kota Padang termasuk komunitas musik *underground* untuk menghabiskan waktu dengan berkumpul dan bersosialisasi sambil menikmati sajian makanan dan minuman yang ada pada dua cafe tersebut. Bersosialisasi dan

berkumpul bagi para komunitas musik *underground* tentu juga menimbulkan bentuk interaksi yang beragam dikarenakan pelaku *straight edge* yang merupakan salah satu dari mereka yang berada di komunitas musik *underground* memperlihatkan gaya hidup yang berbeda. Yang mana pada umumnya pelaku musik *underground* di dominasi oleh mereka yang mengkonsumsi rokok maupun minuman keras. Alasan dipilihnya *straight edge* sebagai objek penelitian didasari oleh beberapa pertimbangan, yaitu peneliti sebagai salah satu anggota yang pernah berpartisipasi dalam serangkaian kegiatan yang pernah dilaksanakan oleh komunitas musik *underground* di Kota Padang. Sebagian pelaku *straight edge* tidak hanya didominasi oleh anak muda melainkan ada yang telah bekerja. sehingga memudahkan penulis untuk dapat memperoleh data yang di perlukan dalam penelitian penulis.

2. Teknik Pemilihan Informan

Menurut Koentjaraningrat, informan adalah individu atau orang yang dijadikan sumber untuk mendapatkan keterangan bagi keperluan penelitian (Koentjaraningrat, 1985:162). Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi, jadi informan harus orang yang banyak pengalaman tentang permasalahan penelitian yang diteliti, sehingga mampu memberikan informasi yang dibutuhkan. Informan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (disengaja), dimana pemilihan dilakukan berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. (Afrizal, 2005;66).

Peneliti melakukan kriteri-kriteria tertentu dalam menentukan informan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan di komunitas musik *underground* Kota Padang. Dimana komunitas merupakan tempat berkumpul yang terdiri dari beberapa kategori usia. Adapun kriterianya antara lain anak muda usia antara 18 – 30 tahun yang merupakan anggota komunitas musik *underground* di Kota Padang. Dalam hal ini anggota komunitas musik *underground* yang dimaksudkan adalah orang yang menganut dan menjalankan ideologi *straight edge* di kehidupan sehari-harinya, khususnya dikalangan komunitas musik *underground*. Dimana gaya hidup positif yang mereka jalankan dengan tidak mengkonsumsi rokok, minuman keras ataupun narkoba. Selain itu ideologi *straight edge* yang mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari terlihat pada atribut yang mereka kenakan. Seperti pada *fashion* mereka yang identik dengan memakai baju band *straight edge* atau hanya huruf dengan simbol X dan bahkan kalimat-kalimat yang menggambarkan simbol dari ideologi *straight edge* itu sendiri.

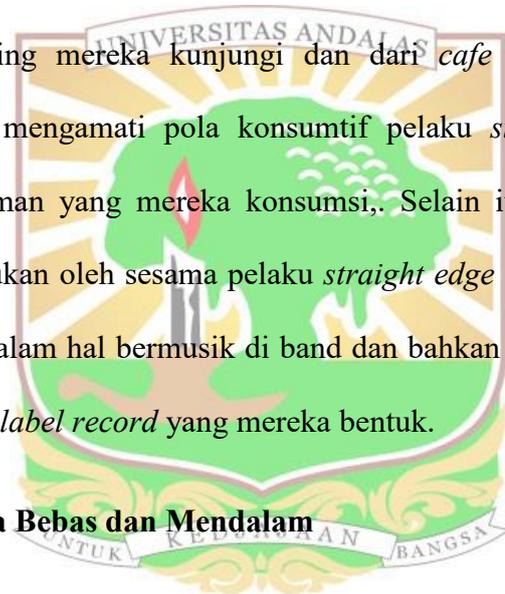


3. Teknik Mengumpulkan Data

a. Observasi/pengamatan

Observasi merupakan pengamatan secara langsung apa yang dilihat, didengar dan didasarkan atas kejadian yang berlangsung. Manusia melihat dan mengamati lingkungannya sehingga ia memperoleh pengetahuan mengenai lingkungannya (Koentjaraningrat, 1985:108-110). Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai situasi saat berkumpul serta interaksi yang terjalin pelaku *straight edge* dengan komunitas

musik *underground*. Spradley (dalam Satori dan Komariah, 2011:111-112) menyatakan dalam tiap situasi sosial terdapat tiga komponen yang dapat diamati yaitu: *Place* (tempat), *Actor* (pelaku), dan *Activities* (kegiatan). Kegiatan observasi adakalanya dilakukan bersamaan dengan wawancara. Namun adakalanya observasi dilakukan tanpa wawancara. Peneliti hanya memperhatikan dan mengamati kegiatan-kegiatan dan interaksi yang dilakukan oleh pelaku *straight edge*. Kegiatan tersebut berupa berkumpul dengan sesama komunitas musik *underground* di beberapa lokasi seperti di tempat pertunjukan musik/*gig* atau *cafe* yang sering mereka kunjungi dan dari *cafe* tempat biasa mereka berkumpul peneliti mengamati pola konsumtif pelaku *straight edge* terhadap makanan dan minuman yang mereka konsumsi,. Selain itu peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh sesama pelaku *straight edge* seperti dalam kegiatan kreativitas mereka dalam hal bermusik di band dan bahkan kegiatan produktivitas mereka pada sebuah *label record* yang mereka bentuk.



b. Wawancara Bebas dan Mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) dan yang diwawancarai. Kegiatan tersebut dilakukan dengan dua alasan yaitu : Pertama peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek yang diteliti, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan juga masa mendatang (Maleong, 2002:135). Wawancara mendalam di lakukan pada pelaku *straight*

edge yang telah menjalankan pola hidup ini. Dalam hal ini menanyakan apa saja kegiatan yang mereka lakukan sebagai seorang *straight edge* dikalangan komunitas musik *underground*, dan bagaimana bentuk ciri khas gaya hidup yang dijalankan sehari-hari. Dalam melakukan wawancara ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data seperti daftar pertanyaan wawancara, buku catatan, alat tulis dan lain-lain.

c. Studi Kepustakaan

Untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan relevan dengan tujuan penelitian dilakukan studi kepustakaan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan *straight edge*, dan juga mengenai gaya hidup.

4. Analisa Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran, yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian. Analisis data pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2000:103). Analisis data adalah proses mengolah dengan cara mengorganisasikan data dan mengurutkan data kedalam pola, kategori satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan tafsiran tertentu dari suasana itu (Pohan, 2007: 93).

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan suatu proses. Ini berarti pelaksanaannya dimulai sejak pengumpulan data di lapangan untuk kemudian dilakukan secara intensif setelah data terhimpun seluruhnya. Proses dilapangan cukup menguntungkan bagi peneliti karena sering kali ditemukan hal-hal baru yang memerlukan pelacakan lebih lanjut. Demikian pula setelah data terkumpul seluruhnya, proses analisis dan penafsiran data dilakukan sesegera mungkin untuk menjaga agar data jangan sampai kadaluwarsa, atau ada hal-hal yang mungkin terlupakan (Pohan, 2007:94).

Analisis data yang dilakukan adalah menggabungkan hasil dari seluruh pengumpulan data yang telah dilakukan baik dari observasi hingga dari hasil wawancara dengan semua informan. Selanjutnya dilakukan interpretasi kualitatif baik secara emik maupun etik. Interpretasi emik dimaksudkan sebagai penginterpretasian data dari permasalahan subjek penelitian terhadap lingkungan dan dunia sekitarnya. Sedangkan interpretasi etik adalah data yang diinterpretasikan menurut pandangan dari peneliti sendiri berdasarkan kajian kepustakaan yang relevan (Moleong, 2000:103).

