

INTERAKSI SOSIAL ANGGOTA KOMUNITAS PUNK

Astharieka Saentya Ariyanti

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Gresik
e-mail: astarieka89@yahoo.co.id

ABSTRAK

Komunitas *Street Punk* Gresik adalah Komunitas Punk yang hidup di jalanan kota Gresik. Komunitas ini memiliki rasa solidaritas yang tinggi antar sesama anggota komunitas dan hidupnya bebas dengan penampilan memakai tindik, piercing, dan rambut yang disemir warna-warni. Mereka memiliki norma dalam komunitas yang berlandaskan oleh ideologi mereka, yaitu *Do It Yourself* (DIY), yang maknanya adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup harus dipenuhi oleh dirinya sendiri dan tidak meminta atau menggantungkan diri pada orang lain dengan kreatifitas mereka sendiri, tidak dengan melakukan tindak kriminal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi sosial anggota komunitas punk. Tipe penelitian ini adalah kualitatif studi kasus intrinsik. Subyek penelitian sebanyak 2 orang anggota komunitas *street punk*, yaitu usia 31 tahun dan 25 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dan observasi partisipasi pasif.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa latar belakang anggota komunitas bergabung karena faktor identifikasi. Interaksi sosial yang terjadi dengan sesama anggota komunitas adalah kerja sama, akomodasi, dan konflik. Sedangkan interaksi sosial yang terjadi antara anggota komunitas dengan masyarakat atau komunitas lain adalah kerja sama dan konflik.

Kata kunci: Interaksi sosial, Komunitas *Street Punk* Gresik.

PENDAHULUAN

Berawal dari satu generasi di Amerika dan Inggris yang kemudian menyebar ke berbagai belahan bumi. Di Indonesia sendiri, punk masuk sekitar dekade 80-an melalui musik dan *fashion*. Punk juga merupakan sebuah gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan *Do It Yourself*. Punk adalah gaya hidup yang mempunyai idealisme sendiri. Seputar idealisme anak-anak punk yang menjunjung tinggi kebebasan dan kesamaan hak, mereka juga berbicara tentang prinsip hidupnya yang tidak peduli dengan pendapat orang lain dan tidak mau orang lain mencampuri urusannya, tetapi jika orang lain meminta bantuannya mereka tidak segan untuk menolong.

Namun apakah idealisme yang dianut oleh Komunitas Punk bisa menyelaraskan dan menyeimbangkan gaya hidup komunitas tersebut untuk berinteraksi dengan masyarakat,

terutama komunitas Punk yang ada di Indonesia khususnya di kota Gresik karena kota Gresik sendiri dikenal dengan kota Santri. Penampilan anggota Komunitas Punk yang aneh (tidak seperti kebanyakan orang) serta perilaku mereka yang senang hidup di jalanan secara bergerombolan, mengamen di tempat-tempat keramaian dan bergaul bebas antara anggota Komunitas Punk laki-laki dengan anggota Komunitas Punk perempuan juga menimbulkan keresahan bagi warga masyarakat yang berada di sekitarnya karena tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya yang ada di dalam masyarakat.

Gambaran kondisi Komunitas Punk di atas menunjukkan terdapat hal yang ambigu (ketidakjelasan), antara ketidakpedulian dengan keinginan Komunitas Punk untuk diakui keberadaannya oleh masyarakat. Kondisi yang ambigu (ketidakjelasan) tersebut akan menimbulkan cara-cara atau pola interaksi di kalangan anggota Komunitas Punk untuk berinteraksi sosial dengan masyarakat. Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2005: 61), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan-hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Soekanto (2005: 64-66), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

TINJAUAN TEORI

Pengertian Interaksi sosial

Menurut Chaplin (1981: 471), interaksi sosial merupakan proses interpersonal yang terus berlangsung antara dua atau lebih pribadi. H. Bonner (dalam Ahmadi, dkk, 2002: 54), menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Menurut Walgito (2003: 65), interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2005: 61), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan-hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorangan dengan kelompok manusia. Stogdill (dalam Sarwono, 2010: 199), mengatakan

bahwa interaksi sosial adalah suatu keadaan dimana A bereaksi terhadap B dan B bereaksi terhadap A sedemikian rupa sehingga reaksi mereka saling berbalasan.

S. Stanfeld Sargent (dalam Santoso, 2010: 164) mendefinisikan interaksi sosial sebagai suatu fungsi individu yang ikut berpartisipasi/ikut serta dalam situasi sosial yang mereka setuju. Sedangkan menurut Warren dan Roucech (dalam Santoso, 2010: 165), interaksi sosial adalah suatu proses penyampaian pernyataan, keyakinan, sikap, reaksi emosional, dan kesadaran lain dari sesamanya di antara kehidupan yang ada.

Faktor yang Mendasari Berlangsungnya Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung menurut Ahmadi, dkk (2002: 57-64) ialah:

a) Faktor Imitasi

Menurut Gabriel Tarde imitasi adalah saling meniru yang dilakukan individu dari individu lain dalam kehidupan. Sedangkan menurut S. Stanfeld Sargent imitasi adalah suatu percontohan atau menghasilkan tindakan dari yang lain. Akibat dari proses imitasi dapat bersifat positif dan negatif, yaitu:

- 1) Akibat proses imitasi yang positif adalah dapat diperoleh kecakapan dengan segera dan dapat diperoleh tingkah laku yang seragam.
- 2) Akibat proses imitasi yang negatif karena mungkin yang diimitasi itu salah, sehingga menimbulkan kesalahan kolektif yang meliputi jumlah manusia yang besar dan kadang-kadang orang mengimitasi sesuatu tanpa kritik, sehingga dapat menghambat perkembangan kebiasaan berpikir kritis.

Badwin mengungkapkan bahwa imitasi ada dua macam, yaitu:

- 1) Peniruan tanpa sengaja (*Non deliberate imitation*), yaitu suatu proses peniruan yang berlangsung tanpa sengaja, dimana individu tidak mengetahui maksud/tujuan dari peniruan tersebut.
- 2) Peniruan yang disengaja (*Deliberate imitation*), yaitu suatu proses peniruan yang berlangsung secara sengaja dimana individu mengetahui maksud/tujuan dari peniruan tersebut.

b) Faktor Sugesti

Sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik. Karena itu dalam psikologi sugesti ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Auto-sugesti: sugesti terhadap diri yang datang dari dirinya sendiri.
- 2) Hetero sugesti: sugesti yang datang dari orang lain.

Baik auto-sugesti maupun hetero sugesti dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang cukup penting.

c) Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun batiniah. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian irrasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita, dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu.

d) Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertarik orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Perbedaan dengan identifikasi, dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejak, mencontoh, dan ingin belajar. Sedangkan pada simpati, dorongan utamanya adalah ingin mengerti dan ingin kerja sama. Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih, bila terdapat saling pengertian.

Proses-proses Interaksi Sosial

Ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial yang dijelaskan oleh Gillin dan Gillin (dalam Bungin, 2008: 58-63), yaitu proses asosiatif dan proses sosial disosiatif.

a) Proses Asosiatif

Proses asosiatif adalah sebuah proses yang terjadi saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara orang per orang atau kelompok satu dengan lainnya, dimana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama.

1) Kerja sama (*cooperation*) adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Proses terjadinya kerja sama lahir apabila di antara individu atau kelompok tertentu menyadari adanya kepentingan dan ancaman yang sama. Tujuan-tujuan yang sama akan menciptakan kerja sama di antara individu dan kelompok yang bertujuan agar tujuan-tujuan mereka tercapai. Begitu pula apabila individu atau kelompok merasa adanya ancaman dan bahaya dari luar, maka proses kerja sama ini akan bertambah kuat di antara mereka. Ada beberapa bentuk kerja sama:

1.1. Gotong royong dan kerja bakti

Gotong royong adalah sebuah proses kerja sama yang terjadi di masyarakat, dimana proses ini menghasilkan aktivitas tolong menolong dan pertukaran tenaga

serta barang maupun pertukaran emosional dalam bentuk timbal balik di antara mereka. Baik yang terjadi di sektor keluarga maupun di sektor produktif. Sedangkan Kerja bakti adalah proses kerja sama yang mirip dengan gotong royong, namun kerja bakti terjadi pada proyek-proyek publik atau program-program pemerintah untuk sebuah tujuan-tujuan umum yang tidak berakibat terhadap kewajiban timbal balik.

1.2. Bargaining

Bargaining adalah proses kerja sama dalam bentuk perjanjian pertukaran kepentingan, kekuasaan, barang-barang maupun jasa antara dua organisasi atau lebih yang terjadi di bidang politik, budaya, ekonomi, hukum, maupun militer.

1.3. Co-optation

Co-optation adalah sebuah proses kerja sama yang terjadi di antara individu dan kelompok yang terlibat dalam sebuah organisasi atau negara dimana terjadi proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi untuk menciptakan stabilitas.

1.4. Coalition

Coalition yaitu dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama kemudian melakukan kerja sama satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan tersebut.

1.5. Joint venture

Joint venture yaitu kerja sama dua atau lebih organisasi perusahaan di bidang bisnis untuk pengerjaan proyek-proyek tertentu.

2) Akomodasi adalah proses sosial dengan dua makna, pertama adalah proses sosial yang menunjukkan pada suatu keadaan yang seimbang (*equilibrium*) dalam interaksi sosial antara individu dan antar kelompok di dalam masyarakat, terutama yang ada hubungannya dengan norma-norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Kedua adalah menuju pada suatu proses yang sedang berlangsung, dimana akomodasi menampakkan suatu proses untuk meredakan suatu pertentangan yang terjadi di masyarakat, baik pertentangan yang terjadi di antara individu, kelompok, dan masyarakat, maupun dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat itu. Proses akomodasi ini menuju pada suatu tujuan yang mencapai kestabilan. Bentuk-bentuk akomodasi adalah sebagai berikut:

2.1. *Coersion*, yaitu bentuk akomodasi yang terjadi karena adanya paksaan maupun kekerasan secara fisik maupun psikologis.

- 2.2. *Compromise*, yaitu bentuk akomodasi yang dicapai karena masing-masing pihak yang terlibat dalam proses ini saling mengurangi tuntutan agar tercapai penyelesaian oleh pihak ketiga atau badan yang kedudukannya lebih tinggi dari pihak-pihak yang bertentangan.
 - 2.3. *Meditation*, yaitu akomodasi yang dilakukan melalui penyelesaian oleh pihak ketiga yang netral.
 - 2.4. *Conciliation*, yaitu bentuk akomodasi yang terjadi melalui usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan dari pihak-pihak yang berselisih.
 - 2.5. *Toleration*, bentuk akomodasi secara tidak formal dan dikarenakan adanya pihak-pihak yang mencoba untuk menghindari diri dari pertikaian.
 - 2.6. *Stalemate*, pencapaian akomodasi dimana pihak-pihak yang bertikai dan mempunyai kekuatan yang sama berhenti pada satu titik tertentu dan masing-masing di antara mereka menahan diri.
 - 2.7. *Adjudication*, dimana berbagai usaha akomodasi yang dilakukan mengalami jalan buntu sehingga penyelesaiannya menggunakan jalan pengadilan.
- 3) Asimilasi adalah suatu proses pencampuran dua atau lebih budaya yang berbeda sebagai akibat dari proses sosial, kemudian menghasilkan budaya tersendiri yang berbeda dengan budaya asalnya. Proses asimilasi terjadi apabila ada:
1. Kelompok-kelompok yang berbeda kebudayaan.
 2. Individu sebagai warga kelompok bergaul satu dengan lainnya secara intensif untuk waktu relatif lama.
 3. Kebudayaan dari masing-masing kelompok saling menyesuaikan terakomodasi satu dengan lainnya.
 4. Dan menghasilkan budaya baru yang berbeda dengan budaya induknya.
- 4) Proses asimilasi ini menjadi penting dalam kehidupan masyarakat yang individunya berbeda secara kultural, sebab asimilasi yang baik akan melahirkan budaya-budaya yang dapat diterima oleh semua anggota kelompok dalam masyarakat.
- b) Proses Disosiatif
- Proses sosial disosiatif merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau norma dan nilai yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Bentuk-bentuk proses disosiatif adalah:
- 1) Persaingan (*competition*) adalah proses sosial dimana individu atau kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mencari keuntungan pada bidang-bidang

kehidupan yang menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, namun tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

- 2) Kontroversi (*Controvertion*) adalah proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontroversi adalah proses sosial dimana terjadi pertentangan pada tataran konsep dan wacana, sedangkan pertentangan atau pertikaian telah memasuki unsur-unsur kekerasan dalam proses sosialnya.
- 3) Konflik (*Conflict*) adalah proses sosial dimana individu ataupun kelompok menyadari memiliki perbedaan-perbedaan, misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku, prinsip, politik, ideologi maupun kepentingan dengan pihak lain. Perbedaan ciri tersebut dapat mempertajam perbedaan yang ada hingga menjadi suatu pertentangan atau pertikaian dimana pertikaian itu sendiri dapat menghasilkan ancaman dan kekerasan fisik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan studi kasus intrinsik. Menurut Poerwandari (2011: 125) studi kasus intrinsik merupakan penelitian yang dilakukan karena ketertarikan atau kepedulian pada suatu kasus khusus. Penelitian dilakukan untuk memahami kasus secara utuh dengan lebih baik.

Penelitian ini mengambil unit analisis interaksi sosial anggota Komunitas Street Punk, yang meliputi interaksi sosial yang diterapkan oleh sesama anggota Komunitas Street Punk dan anggota Komunitas Street Punk (sebagai individu) dengan masyarakat atau komunitas lain. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dan observasi partisipasi pasif.

Pengambilan informan penelitian dilakukan dengan pemilihan secara non probabilitas yaitu tehnik pengambilan sample yang tidak didasarkan pada formulasi statistik, disini peneliti mempertimbangkan dengan menentukan kualitas responden. Agar tujuan penelitian ini tercapai, maka karakteristik informan penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Subjek adalah anggota Komunitas *Street Punk*.
- 2) Jenis kelamin laki-laki.
- 3) Tidak memiliki kesulitan atau terhambat dalam komunikasi.
- 4) Bersedia untuk diwawancarai dan bekerja sama dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Komunitas *Street Punk* Gresik

Komunitas *Street Punk* Gresik adalah Komunitas Punk yang hidup di jalanan Kota Gresik. Kebanyakan anggotanya berasal dari luar Kota Gresik, jadi mereka beristirahat di tempat-tempat yang aman dan tidak ada gangguan seperti rumah yang tidak dihuni, gudang, ataupun rumah kontrakan. Anggota komunitas ini menetap di Gresik karena merasa nyaman tinggal di Gresik, mereka merasa keadaan mata pencahariannya lebih terjamin dengan keadaan masyarakat yang ada di Kota Gresik ini.

Komunitas ini memiliki rasa solidaritas yang tinggi antar sesama anggota komunitas dan hidupnya bebas dengan penampilan memakai tindik, piercing, dan rambut yang disemir warna-warni. Mereka masih memiliki norma dalam komunitas yang berlandaskan oleh ideologi mereka, yaitu *Do It Yourself*, yang maknanya adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup harus dipenuhi oleh dirinya sendiri dan tidak meminta atau menggantungkan diri pada orang lain dengan kreatifitas mereka sendiri, tidak dengan melakukan tindak kriminal.

Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, rata-rata mereka bekerja sebagai pengamen atau membuka usaha sendiri seperti menjual stiker, menjual aksesoris Punk, membuka distro, usaha sablon, usaha tatto, dan lain-lain, dimana modal awal dari usaha tersebut didapatkan dari tabungan dengan menyisihkan sebagian hasil mengamen dan iuran anggota.

Kegiatan yang dilakukan anggota komunitas ini selain memenuhi kebutuhan sehari-hari adalah berkumpul bersama anggota komunitas dan latihan band. Saat berkumpul, ada kegiatan yang positif dan negatif yang mereka lakukan. Hal positif yang dilakukan ketika berkumpul adalah saling bertukar pikiran, membahas tentang rencana kegiatan musik ataupun kegiatan sosial, membahas tentang kemajuan tempat berkumpul, dan lain-lain, sedangkan hal negatif yang dilakukan adalah saat berkumpul terkadang mereka juga minum-minuman beralkohol.

Beberapa dari anggota komunitas ini ada yang memiliki pengalaman ditangkap oleh satpol PP atau polisi karena dianggap mengganggu ketertiban umum, karena mereka mengamen di beberapa tempat umum seperti perempatan jalan, terminal, dan lain-lain.

2. Latar Belakang Subjek Bergabung dengan Komunitas *Street Punk*

Latar belakang subjek pertama bergabung dengan Komunitas *Street Punk* adalah faktor identifikasi, karena adanya keinginan untuk bebas, yaitu bebas dari peraturan orang tua, dimana kebebasan itu dapat diperoleh subjek dengan bergabung dalam Komunitas *Street Punk*.

Latar belakang subjek kedua bergabung dengan Komunitas *Street Punk* adalah faktor identifikasi, karena adanya ketertarikan dengan Komunitas *Street Punk*, yaitu melihat gaya anggota komunitas yang aneh dan tidak malu dilihat orang.

3. Interaksi Sosial Subjek dengan Sesama Anggota Komunitas *Street Punk*

Proses interaksi sosial yang terjadi antara subjek pertama dengan sesama anggota Komunitas *Street Punk* adalah proses asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif yang terjadi adalah kerjasama dalam bentuk gotong royong dan akomodasi dalam bentuk conciliation. Bentuk gotong royong tersebut adalah subjek dibantu teman-teman anggota komunitas untuk modal awal membuka usaha tatto subjek. Conciliation diterapkan untuk menghadapi konflik yang ada di dalam komunitas, dimana subjek terlibat dalam musyawarah dalam rangka mencari solusi dari konflik yang terjadi. Sedangkan proses disosiatif yang terjadi adalah konflik antar anggota komunitas, yang disebabkan karena adanya perbedaan pendapat.

Proses interaksi sosial yang terjadi antara subjek kedua dengan sesama anggota Komunitas *Street Punk* sama dengan subjek pertama, yaitu mengalami proses asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif yang terjadi adalah kerjasama dalam bentuk gotong royong dan akomodasi dalam bentuk conciliation. Bentuk gotong royong tersebut adalah subjek dibantu teman-teman anggota komunitas untuk modal awal membuka usaha tatto subjek. Conciliation diterapkan untuk menghadapi konflik yang ada di dalam komunitas, dimana subjek terlibat dalam musyawarah dalam rangka mencari solusi dari konflik yang terjadi. Sedangkan proses disosiatif yang terjadi adalah konflik antar anggota komunitas, yang disebabkan karena adanya perbedaan pendapat.

4. Interaksi Sosial Subjek dengan Masyarakat atau Komunitas Lain

Proses interaksi sosial yang terjadi antara subjek pertama dengan masyarakat adalah proses asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif yang terjadi adalah kerjasama dalam bentuk kerja bakti, yaitu subyek ikut membantu saat ada kegiatan dalam masyarakat. Proses disosiatif yang terjadi adalah konflik dengan masyarakat karena adanya kesalahpahaman. Sedangkan proses interaksi sosial yang terjadi antara subjek dengan komunitas lain adalah proses asosiatif saja, yaitu kerjasama dalam bentuk joint venture. Dalam hal ini, subjek melakukan kerja sama dengan teman komunitas punk di luar kota dalam hal pembuatan aksesoris punk.

Proses interaksi sosial yang terjadi antara subjek kedua dengan komunitas lain adalah proses asosiatif saja, yaitu kerja sama dalam bentuk co-optation, yaitu subjek belajar menyablon kepada anggota komunitas punk dari daerah Pati dan Bekasi. Sedangkan untuk proses interaksi sosial dengan masyarakat, subjek kedua jarang berinteraksi langsung dengan masyarakat.

Dalam interaksi sosial subjek pertama dan subjek kedua dengan masyarakat maupun dengan komunitas lain terdapat perbedaan, hal ini disebabkan karena lokasi tempat tinggal subjek pertama dan subjek kedua yang berbeda, namun dalam interaksi sosial subjek pertama dan subjek kedua terhadap sesama anggota komunitas tidak terdapat perbedaan, ini membuktikan bahwa komunitas ini solid, dimanapun mereka berada.

SIMPULAN DAN SARAN

Latar belakang anggota komunitas bergabung dengan komunitas adalah faktor identifikasi. Proses interaksi sosial yang terjadi dengan sesama anggota komunitas adalah proses asosiatif dan disosiatif dalam bentuk kerja sama, akomodasi, dan konflik. Sedangkan proses interaksi sosial yang terjadi antara anggota komunitas dengan masyarakat atau komunitas lain adalah proses asosiatif dan disosiatif dalam bentuk kerja sama dan konflik.

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini mengenai penggalan data yang kurang mendalam, maka peneliti menyarankan dan berharap dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk menggunakan teori yang lebih sesuai dan melakukan penelitian dengan totalitas yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., dkk. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Akbar, J. 2011. *Keberadaan Komunitas Punk di Kota Bukittinggi*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: Fak. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
- Anderson, T. 2011. *Konformitas pada Perilaku Group dengan Kecenderungan Menenggak Minuman Beralkohol di Komunitas Punk*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fak. Psikologi Universitas 17 Agustus 1945.
- Bungin, B. 2008a. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

- Bungin, B. 2008b. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Chaplin, J. P. 1981. *Kamus Lengkap Psikologi*. Diterjemahkan oleh Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Faisal, S. 1990. *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar dan Aplikasinya*. Malang: YA3.
- Moleong, J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poerwandari, K. 2011. *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Santoso, S. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial* (N. F. Atif, Ed). Bandung: PT Refika Aditama.
- Sarwono, S. W. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, B. 2003. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wibowo, I., Pelupessy, D. C. & Narhetali, E. 2011. *Psikologi Komunitas*. Jakarta: LPSP3 UI.
- Yin, R. K. 2004. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anneahira. 2011. Punk. (Online), (<http://www.anneahira.com/komunitas-punk-indonesia.htm>), diakses pada tanggal 13 Oktober 2011 pukul 10.00 WIB.
- Reyza. 2011. Ciri-ciri Anak Punk. (Online), (<http://loveinvain.wordpress.com/ciri-ciri-anak-punk/>), diakses pada tanggal 13 Oktober 2011 pukul 10.20 WIB.
- Syafruddin, A. A. 2012. Punk Gaya Hidup anak Jalanan. (Online), (<http://asysyariah.com/punk.htm>), diakses pada tanggal 29 Oktober 2012 pukul 10.22 WIB.
- Andry. 2012. Punk Bukan Kriminal. (Online), (<http://boozemagazine.com/corner/what-they-say/434-punk-bukan-kriminal.html>), diakses pada tanggal 29 Oktober 2012 pukul 10.28 WIB.

Bagus. 2012. Gepeng dan Anjal Digaruk Satpol PP. (Online), (<http://www.suaragiri.com/2011/03/gepeng-dan-anjal-digaruk-satpol-pp.html>), diakses pada tanggal 29 Oktober 2012 pukul 10.35 WIB.

Dwiyantari, S. 2012. Remaja Punk Jalanan dan Penguatan Fungsi Keluarga. *Jurnal Insani*, (Online), 2012 (12): 20-30, (<http://stisip.kampuswiduri.ac.id/files/JURNAL%20INSANI%20STISIP%20Widuri%20Juni%202012-Sri%20Dwiyantari.pdf>), diakses pada tanggal 25 Juni 2013 pukul 22.58 WIB.

Lestari, P. I. 2013. Interaksi Sosial Komunitas Samin dengan Masyarakat Sekitar. *Jurnal Komunitas*, (Online), 5 (1): 74-86, (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2376/2429>), diakses pada tanggal 3 Oktober 2013 pukul 15.18 WIB