

INTERAKSI KELOMPOK PUNK DENGAN NETIZEN

(Kajian Fenomenologi Gerakan 'Punk Medsos' dalam Situs Direktori Konten Punk)

Disusun Oleh:

ADITYA FAHMI NURWAHID

Mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Undip Angkatan 2013

Email: adityafahmi@outlook.com

Abstract

Punk is a co-cultural group when it comes to dominant cultures which agree on what positivity and negativity are based. In fact, society recognized Punk as a subcultural group concerned on negativity. It can be seen that there are too many cases in violence toward Punk and even Aceh province take action against Punk as they consider it as crum. This condition leads Punk into difficulties when they want to interact with outsiders. This stereotype also develops to be a stigma created by the society that Punk comes along with negativity. Thus, Punk starts the movement through the internet in which they name Punk Directory Sites. It allows Netizen to know more about Punk; how they think and it gives Punk a platform to speak up their ideas.

This study used the theories co-cultural theory by Mark Orbe and Computer-Mediated Communication theory by John December. This study also expands the assumptions from Identity Negotiation theory from Stella Ting-Toomey and Self-Disclosure theory by Joseph A. Devito. The interpretative phenomenological analysis used in this study as analytical techniques of the data.

The Result of this study show that Punk uses an Accommodation strategy to interact with Netizen. This strategy ranges on the Non-Assertive Accommodation and the Assertive Accommodation. Furthermore, there is a change in Netizen's viewpoints in which they disagree with the negativity stigma labeled on the Punk. Netizen shows the self-acceptance towards them since Punk attempts to do the identity negotiation in their interaction with Netizen. This identity negotiation results in the feeling of being understood, feeling of being respected, and feeling of being affirmatively valued.

Keyword: Punk, Netizen, Co Culture, Accomodation

PENDAHULUAN

Punk di definisikan sebagai gerakan sub kultur yang diperlihatkan lewat pemakaian simbol-simbol yang ditampakkan sebagai cara 'pencurian' simbol, seperti penggunaan objek-objek pakaian seragam militer, asesori yang sudah mapan, untuk menghasilkan makna dan identitas yang bersifat ironis. (Martono, 2012: 26). *Punk* sebagai bentuk perlawanan kaum muda pekerja Inggris terhadap penguasa saat itu, kini telah

menjadi sebuah kelompok sub kultur yang besar di dunia.

Meskipun *Punk* merupakan budaya yang berasal dari Inggris, Indonesia menjadi negara dengan komunitas *Punk* terbesar di dunia. Dari data *Australia Broadcast Corporation*, Indonesia memiliki lebih dari 200.000 komunitas *Punk* (Kristi Melville. *Indonesian Punk:*

Punks Not Dead, 2014, abc.net.au diakses pada 5 Desember 2016 pukul 18.15).

Menjadi negara dengan komunitas *Punk* terbesar di dunia bukan berarti *Punk* diterima di Indonesia. *Punk* dipandang lebih rendah dari budaya lainnya. *Punk*, yang berasal dari kaum kelas bawah, menjadi budaya rendah yang dalam pandangan lingkungan masyarakat secara luas. Di Indonesia, *Punk* menjadi sub budaya yang seringkali dihindari oleh banyak orang dengan berbagai persepsi negatif yang mengedepankan gaya, trend dan berperilaku menyimpang (Karib, *Sejarah Komunitas Punk*, 2013, jakartabeat.net diakses pada 28 Agustus 2016 pukul 18.30 WIB). Bahkan pada 2011, Pemerintah Provinsi Aceh mendeklarasikan bahwa *Punk* merupakan penyakit sosial baru dan dilarang aktivitasnya (Kristi Melville. *Indonesian Punk: Punks Not Dead*, 2014, abc.net.au diakses pada 5 Desember 2016 pukul 18.15). Selain Provinsi Aceh, *Punk* juga masuk dalam daftar penyakit masyarakat (PEKAT) dan dilarang aktivitasnya di Kota Mojokerto (Berita Jatim, *Polres Mojokerto Berantas Penyakit Masyarakat*, 2016, Beritajatim.com diakses pada 29 Agustus 2016 Pukul 09.00) dan Kabupaten Berau (Berau News, *Berantas Penyakit Masyarkat Perlu Dukungan Lintas Sektor*, 2016, Beraunews.com diakses pada 29 Agustus 2016 Pukul 09.00) setelah sebelumnya terjadi penolakan oleh masyarakat di dua daerah tersebut.

Punk juga menjadi korban kekerasan karena dianggap meresahkan, seperti yang terjadi di Kota Kediri baru-baru ini. Dilansir portal berita suryaonline.com (Surya Online, *Punkers yang Dipukuli Satpol PP Kota Kediri*

Ternyata Masih Anak-anak, 2016, suryaonline.com diakses pada 17 November 2016 pukul 18.15) Revi Pandega dan Tomy Aribowo, dua anak *Punk* yang masih diawah umur diduga dianiaya oleh oknum Satuan Polisi Pamong Praja Kota Kediri.

Gerakan *Punk* pun mulai terlihat masuk kedalam dunia internet, begitupun di Indonesia. Istilah '*Punk Medsos*' mulai muncul sebagai suatu bentuk pergerakan *Punk* di dunia maya. *Punk Medsos* terkenal dan menciptakan sebuah wadah pemikiran *Punk* dengan sebutan 'direktori *Punk*' (Karib, Fathun. *Sejarah Komunitas Punk*. 2013. Web. 28 Agustus 2016. jakartabeat.net).

Punk medsos menitikberatkan *Punk* sebagai sebuah budaya dengan pemikiran-pemikirannya secara masif tanpa harus menunjukkan atribut atribut *Punk*; pakaian, musik, atau simbol lainnya (Martono, 2012: 31). Pergerakan *Punk medsos* ini dilakukan melalui direktori *Punk* atau *online fanzine*, yaitu sebuah media komunikasi pergerakan-pergerakan *Punk*. dalam bentuk *Website*. Situs ini sudah banyak ditemui seperti pada alamat konterkultur.com, jakartabeat.net, sangkakalam.blogspot.com, wartamerta.com dan banyak lainnya.

Beberapa kategori konten ditampilkan dalam situs direktori Kelompok *Punk*. Konten utamanya adalah berita tentang *Punk* seperti tentang musik *Punk*. Selain itu, juga ada artikel-artikel opini pemikiran *Punk* dan juga *sharing* karya *Punk* seperti buku *Punk*, musik *Punk* (gigs), hingga *Zine*. Semua konten ini merupakan konten terbuka dimana para pembaca secara umum bisa meninggalkan

komentar dan berinteraksi dengan konten kreator.

Punk, sebagai budaya yang dipandang minoritas, masih terlihat pemikiran-pemikiran mereka disebarkan melalui apa yang mereka sebut sebagai ‘konten alternatif’ di internet untuk diterima ditengah pemikiran budaya mayoritas. Melalui pergerakan ‘*Punk Medsos*’ di Internet dan pemikirannya melalui *online fanzine* atau direktori *Punk*, *Punk* berusaha mensejajarkan pemikiran pemikiran disamping budaya mayoritas yang ada di dalam masyarakat. Kebanyakan dari pemikiran pemikiran ini menggambarkan jatidiri *Punk* yang berani menggebrak, satir, mengkritisi, dan memberikan perspektif yang berbeda (atau kadang bertabrakan) dengan pemikiran dari budaya arus utama.

Masalah komunikasi seringkali muncul disaat sebuah kelompok budaya gagal dipahami oleh lingkungan disekitarnya yang lebih luas (Nordby, 2008: 17). Masalah tersebut pun tetap terjadi meskipun seseorang dari kelompok kultur dominan ingin berinteraksi dengan kelompok budaya minoritas. Karena, seringkali budaya dominan telah memiliki suatu keyakinan terhadap kelompok busaya minoritas, dan anggota kelompok budaya mayoritas tidak memiliki banyak pengetahuan tentang kelompok minoritas (Nordby, 2008: 17).

Masyarakat memiliki sebuah kesepakatan atas sebuah budaya mayoritas, mencakup simbol, peraturan, dan makna apa yang dihasilkan dari komunikasi di masyarakat kita (Littlejohn, 2012: 66). Namun, beberapa memiliki keistimewaan diantara budaya budaya lainnya yang

membuat suatu budaya memiliki nilainya masing masing di masyarakat.

Budaya dengan nilai yang berbeda tadi jelas menyebabkan perbedaan sosial. budaya dengan nilai yang lebih tinggi memiliki kekuatan dan menekan budaya dengan nilai yang lebih rendah. Budaya dengan kekuatan, tekanan dan keistimewaan merupakan hasil dari bentuk bentuk komunikasi tertentu dalam masyarakat (Littlejohn, 2012: 68).

Kesenjangan antara kelompok budaya mayoritas dan minoritas inilah yang menyebabkan masalah komunikasi di Masyarakat. Berkembangnya stigma negatif tentang kelompok-kelompok tertentu tidak bisa dihindari secara langsung oleh masyarakat. Masalah komunikasi tersebut tidak bisa secara diatasi hanya dengan menambah pengetahuan tentang kelompok budaya lainnya. Namun, dengan bertambahnya pengetahuan anggota kelompok mayoritas terhadap minoritas, masalah komunikasi yang timbul dari kesenjangan tersebut dapat ditekan (Nordby, 2008: 17).

Dengan terihatnya antara budaya mayoritas dan kelompok sub budaya yang minoritas, akan muncul gerakan dimana kelompok sub budaya minoritas mengatasi perbedaan dengan budaya mayoritas. Kelompok marjinal ini akan mencoba berkomunikasi dengan masyarakat dan budaya dominan (Littlejohn, 2012: 264).

Lebih –lebih pada era informasi kini. Gerakan kelompok sub kultur marjinal ini akan semakin kentara lewat media media baru. Ini bukan tanpa alasan, Situs dunia maya memang sangat berpengaruh untuk menyebarkan

pemikiran dan menciptakan kesamaan persepsi secara luas.

Perjuangan para ‘*Punk* medsos’ lewat direktori alternatif dan interaksinya serta dampaknya terhadap *Netizen* secara luas menarik bagi penulis untuk dianalisis. Dari uraian latar belakang diatas, penulis bereinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “Interaksi antara Kelompok *Punk* dengan *Netizen*” sebagai salah satu kajian fenomenologi dalam tataran komunikasi antar budaya.

Rumusan Masalah

Punk merupakan sub budaya yang besar di dunia. Namun, *Punk* banyak tidak di terima di masyarakat Indonesia. Representasi identitas *Punk* di Indonesia, dari penilaian masyarakat dominan, menjadi sebuah Kelompok budaya minoritas dalam masyarakat.

Semakin waktu berjalan, pergerakan *Punk* pun berubah. Seperti halnya kelompok masyarakat yang berubah lewat media, gerakan *Punk* pun demikian. *Punk* dikenal lewat fanzine berbentuk selebaran yang ditempel di dinding sebagai media komunikasi massa mereka di kalangan internal *Punk*. Lalu, mereka mengubah fanzine ini dalam bentuk newsletter e-mail pada saat itu. Dan kini, gerakan *Punk* memanfaatkan internet dan menjadi terbuka untuk menyebarkan pemikiran pemikiran mereka dan semakin membuka interaksi *Punk* dengan masyarakat internet Indonesiasecara luas. pemilihan strategi komunikasi kedua komunikator dalam interaksi antara para *Punk* medsos dengan *Netizen* menjadi fenomena yang menarik bagi peneliti untuk diteliti.

Perumusan masalah yang peneliti angkat adalah bagaimana strategi komunikasi yang digunakan dalam interaksi Kelompok *Punk* dan *Netizen* melalui situs direktori konten *Punk*?

Teori Budaya Pendamping (*Co Cultural Theory*)

Teori Budaya Pendamping (*co-cultural theory*) berasal dari serangkaian kajian terhadap bagaimana anggota kelompok terwakilan (*Co Culture, minoritas*) seperti komunitas gay, lesbian, biseksual, transgender, wanita atau para difabel berkomunikasi dengan anggota budaya dominan atau mayoritas (Littlejohn, 2012: 264).

Teori ini berangkat dengan sebuah asumsi bahwa terdapat hierarki dalam masyarakat yang mengistimewakan kelompok tertentu. Hierarki ini menampilkan bahwa terdapat anggota dominan dalam basis dari berbagai tingkatan keistimewaan. Dalam lingkaran hierarkis dan dengan adanya kelompok dominan, sistem komunikasi dibentuk oleh kelompok dominan yang berfungsi untuk menjaga anggota kelompok budaya pendamping tetap diluar sekat budaya dominan. Sementara, harusnya terdapat keragaman yang patut dipertimbangkan dalam budaya pendamping. Ini mengakibatkan anggota kelompok budaya pendamping secara strategis berkomunikasi untuk mengatasi sistem dimana yang mereka temukan sendiri (Littlejohn, 2012: 264).

Co-Cultural Theory berusaha menjelaskan bagaimana orang orang dalam kelompok *Co Culture* memilih strategi yang berbeda untuk menghilangkan/melewati stereotip,

bekerja membangun hubungan dengan kelompok dominan atau bahkan menghindari kelompok dominan. Karena Orbe sendiri mengasumsikan bahwa tidak ada kelompok masyarakat yang lebih tinggi dari kelompok masyarakat lainnya, dan ini menjadi salah satu alasan mengapa Orbe menggunakan kata *co-cultural* daripada *sub-ordinate* atau *minority* (Littlejohn, 2012: 264).

Dalam *Co-Cultural Theory*, anggota budaya pendamping memiliki tiga kemungkinan strategi ketika berinteraksi dengan para anggota kelompok dominan. Pertama adalah asimilasi dengan menjadi bagian dari kultur dominan. Kedua, melakukan akomodasi, yaitu berusaha agar para anggota kelompok dominan dapat menerima para anggota *co-cultural*. Lalu yang terakhir memilih untuk menolak kemungkinan ikatan bersama dengan para anggota kelompok dominan atau separasi (Littlejohn, 2012: 264).

Orbe menambahkan, terdapat tiga pendekatan yang dilakukan *Co Cultural group* dalam interaksi mereka dengan kelompok budaya dominan. Pertama dengan pendekatan *non-assertive* dengan asumsi pendekatan komunikasi yang dilakukan mengedepankan kebutuhan orang lain, bersifat non-konfrontatif dan cenderung memperlambat komunikasi. Kedua, melakukan pendekatan *assertive*. Artinya, Kelompok budaya pendamping berkomunikasi dengan ekspresif dengan memperhitungkan kepentingan diri sendiri dan orang lain. Dan terakhir melalui pendekatan agresif dimana kelompok *co cultural* secara gamblang mempromosikan diri meski terkadang merampas kepentingan orang lain (Chand, 2014: 110).

Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*

Model komunikasi yang harus kita hadapi di era teknologi dan informasi kini telah diperantarai Internet dan secara cepat telah bergerak menuju sebuah konsep komunikasi yang disebut dengan *Computer Mediated Communication (CMC)* atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Dalam konteks ini, *Computer Mediated Communication (CMC)* dipandang sebagai penyatuan antara teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (Thurlow, 2004: 15)

Computer Mediated Communication (CMC) adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan interaksi komunikasi antar dua orang atau lebih melalui komputer yang berbeda. Atau Menurut John December (dalam Thurlow, 2004: 16) *Computer Mediated Communication* adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan. Yang dimaksud di sini bukan bagaimana dua komputer atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua individu atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.

Istilah *Computer Mediated Communication* semakin berkaitan saat ini mengingat teknologi komputer yang semakin berkembang dan menjamur serta menjadi bagian dari masyarakat modern sekarang. Masyarakat mulai berinteraksi dengan *Website*, email, dan internet.

Perkembangan hubungan *one-to-one* (sebagaimana yang diaplikasikan melalui SMS, e-mail, *Chatting*), dan *many-to-many* (sebagaimana diaplikasikan pada *Groupchat* dan *Listerver*), dan *many-to-one* serta *one-to-many* (sebagaimana dapat dilihat dalam *Webside* dan blog pribadi).

Dengan kata lain, melihat Internet sebagai media massa telah membantu menjelaskan beberapa aspek peristiwa secara online. Namun demikian, membatasi pandangan bahwa Internet hanya merupakan media massa, dan hanya menyandarkan pada teori-teori media massa yang telah ada sebelumnya, tetap akan menyisakan masalah ketika memahami aspek-aspek interpersonal yang dihadirkan secara online melalui Internet.

Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan di lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Denzin, 2009:17).

Proses analisis data dalam penelitian ini dapat mengacu pada *Interpretative Phenomenological Analysis* sebagaimana ditulis oleh Jonathan A. Smith. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap secara detail bagaimana partisipan memaknai dunia personal dan sosialnya (Smith, 2009: 2).

Tahap-tahap *Interpretative Phenomenological Analysis* yang dilaksanakan sebagai berikut (Smith, 2012:

366-369) : 1) *Reading and re-reading*; 2) *Initial noting*; 3) *Developing Emergent Themes*; 4) *Searching for connections across emergent themes*; 5) *Moving the next cases*; and 6) *Looking for patterns across cases*.

PEMBAHASAN

Strategi Komunikasi dalam Interaksi Kelompok *Punk* dengan Netizen

Strategi komunikasi (Orbe dalam Gudykunst, 2005: 175), atau yang juga dimaksud sebagai *preferred outcome*, merupakan faktor yang mempengaruhi praktek komunikasi dalam interaksi kelompok terwakilkan dengan masyarakat budaya dominan. Strategi komunikasi ini merupakan jawaban dari pertanyaan ‘apa perilaku komunikasi yang akan memiliki efek yang saya inginkan untuk mencapai tujuan?’ sehingga kelompok *co culture* secara sadar dan tidak sadar mempertimbangkan praktik atau perilaku komunikasi yang digunakan dalam berinteraksi dengan kelompok dominan.

Ada tiga strategi komunikasi yang dapat dilihat dalam konteks Teori *co-cultural*. Pertama adalah asimilasi dengan menjadi bagian dari kultur dominan. Kedua, melakukan akomodasi, yaitu berusaha agar para anggota kelompok dominan dapat menerima para anggota *co-cultural*. Terakhir, memilih untuk menolak kemungkinan ikatan bersama dengan para anggota kelompok dominan atau separasi (Littlejohn, 2012: 264).

Membahas tentang strategi komunikasi yang dipilih oleh kelompok *Punk* diawali dari awal interaksi ini

dimulai, yaitu bagaimana kelompok *Punk* melakukan gerakan melalui dunia maya lewat website, juga bagaimana kelompok *Punk* memandang dirinya ditengah masyarakat. Dari apa yang dikatakan oleh informan penulis, semua mengatakan bahwa *Punk* tidak bisa dilihat sebagai kelompok yang sama dengan budaya mayoritas. Informan penulis pun menilai bahwa mereka memiliki misi yang diusung dalam situs yang mereka kembangkan, semakin memperkenalkan *Punk* kepada banyak orang dan mengangkat budaya-budaya *Punk* serta nilai anarkisme secara lebih luas.

Informan penulis memperlihatkan bahwa sebagai bagian dari kelompok *Punk*, mereka menuliskan artikel yang juga membahas tentang *Punk*. Artikel yang mereka tulis mulai dari artikel tentang review tentang musik *Punk* atau produk budaya *Punk* lainnya (buku, lirik, gambar) hingga artikel yang memuat opini penulis tentang isu tertentu dalam sudut pandang pemikiran *Punk*.

Namun, para informan penulis yang juga *Punkers* tidak menutup diri untuk berinteraksi dengan *netizen*. Informan penulis menceritakan bahwa mereka berinteraksi dengan *netizen* melalui *platform* media sosial *Facebook*, baik di kolom komentar *fanpage Facebook* situs maupun melalui percakapan pribadi. Banyak kalangan yang berinteraksi dengan para Informan, terutama anak muda seperti mahasiswa atau *blogger* yang juga sesuai dengan segmentasi situs tempat para informan menulis.

Peneliti melihat bahwa proses interaksi dari penulis situs *Punk* dengan *netizen* menunjukkan strategi akomodasi. Ini terlihat dari bagaimana penulis dan

juga situs *Punk* sebagai wadah memiliki misi untuk memperkenalkan budaya-budaya *Punk* serta nilai anarkisme secara lebih luas. Ini memperlihatkan bahwa *Punk* sebagai kelompok *co culture* berusaha untuk menciptakan '*pluralisme kultural*', terutama agar *netizen* lebih mengetahui tentang budaya *Punk* terutama musik dan pendapat *Punk* tentang isu-isu budaya.

Selain itu, *Punk* sebagai kelompok *co culture* dalam menghadapi 'struktur-struktur dominan yang opresif' menggunakan dialog sebagai cara untuk terciptanya relasi antara *Punk* dengan *netizen* pembaca sebagai representasi masyarakat dominan. Dialog berguna untuk lebih memperkenalkan *Punk* diantara *netizen*, juga membangun relasi komunikasi yang lebih intim antara *Punk* dengan *netizen* dibanding hanya menulis artikel melalui situs.

Peneliti melihat, lewat penerapan strategi akomodasi dengan menulis artikel tentang *Punk* dan membuka dialog dengan *netizen* merupakan bentuk usaha penulis *Punk* untuk membuat *Punk* diterima di masyarakat. *Punk* terlihat melakukan usaha untuk juga mengakomodasikan kepentingannya untuk diterima ditengah masyarakat umum. Meskipun, kelima informan penulis mengatakan bahwa sebagai penulis tidak memaksa para pembaca untuk mengubah persepsi mereka tentang *Punk*.

Pendekatan Komunikasi dalam Interaksi Kelompok *Punk* dengan Netizen

Selain strategi komunikasi atau *preferred outcome*, faktor lain yang juga tidak kalah penting adalah pendekatan komunikasi

yang digunakan dalam interaksi antara kelompok *co culture* dengan kelompok budaya dominan. Orbe mengatakan (dalam Gudykunst, 2005: 179) bahwa pendekatan komunikasi ini menunjukkan bahwa kelompok budaya terwakilkan berusaha mengatur persepsi yang akan diterima oleh masyarakat luas. Orbe (dalam Gudykunst, 2005: 179) menjelaskan ada 3 kemungkinan pendekatan yang dilakukan kelompok *co culture* dalam interaksinya dengan kelompok mayoritas; asertif, non-asertif, dan agresif.

Peneliti melihat kelima informan penulis berusaha menonjolkan *Punk* sebagai budaya dan pemikiran, bukan sekedar dikenal melalui hal yang kasat mata saja (cara berpakaian). Salah satu informan penulis jugamenyebutkan istilah 'gaya menulis *Punk*', dimana artikel *Punk* ditulis apa adanya, tidak banyak basa basi, namun tetap berbobot dan menonjolkan pemikiran *Punk*.

Informan penulis menerangkan bahwa dari pengalaman mereka sebagai penulis, mereka memegang prinsip untuk tidak secara eksplisit menyalahkan pendapat lain atau mengangkat bahwa pendapatnya sebagai anak *Punk* adalah yang paling benar. Beberapa informan menegaskan bahwa pembacalah yang memberikan pandangannya nanti, apakah ia setuju dengan pemikiran yang ditulis atautidak tidak.

Dari temuan penelitian pada saat wawancara, informan penulis menyampaikan bahwa interaksi yang penulis lakukan dengan pembaca banyak membahas hal-hal tentang *Punk*. Topik diskusi yang terjadi antara penulis dan *netizen* kebanyakan mengenai musik

Punk, nilai-nilai *Punk* seperti gerakan anti, juga paham anarkisme.

Diskusi yang dilakukan juga memperlihatkan *feedback* dari *netizen* pembaca kepada informan penulis. Timbal balik yang terjadi bisa positif maupun negatif, mulai dari cacian, kritik, hingga apresiasi dan juga dukungan berupa komentar yang menunjukkan sikap setuju maupun *share link* di media sosial. Selain itu, dalam diskusi yang terjadi, tidak sedikit pembaca yang mempertanyakan atau bahkan menolak gagasan yang dituliskan oleh informan penulis. Namun, banyak juga yang setuju atas pemikiran yang dituliskan dalam artikel oleh informan penulis.

Dari berbagai temuan penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kelompok *Punk* dalam interaksinya dengan *netizen* di Indoensia terbagi dalam dua fase. Fase pertama, merupakan fase menggunakan pendekatan non asertif. Pendekatan ini terlihat saat kelompok *Punk* mendasari pembuatan situs *Punk* dibayang-bayangi oleh stigma negatif *Punk* di tengah masyarakat. Hal tersebut yang menjadi dasar situs *Punk* berdiri dan mencoba untuk memperkenalkan budaya *Punk* melalui artikel dan juga media sosial, dimana internet kini lebih mudah diakses oleh banyak masyarakat. Temuan penelitian tersebut menurut peneliti menggambarkan pendekatan non-asertif yaitu pendekatan yang tidak mengkonfrontasi secara langsung dan cenderung memperlambat komunikasi. Salah satu poin yang juga memperlihatkan pendekatan ini ada bagaimana kelompok *co culture* secara memperkenalkan dan mempertahankan

kehadiran budayanya (Orbe dalam Gudykunst, 2005: 179)

Fase kedua, kelompok *Punk* melalui penulis *Punk* menggunakan pendekatan asertif. Konklusi ini diperkuat oleh bagaimana interaksi antara kelompok *Punk* sebagai kelompok *co culture* dan *netizen* tidak membatasi masing-masing pihak. Penulis *Punk* banyak membicarakan tentang *Punk* melalui artikel dan juga melalui diskusi, *netizen* juga diberikan keleluasaan untuk tetap memberikan pandangan tentang topik yang diangkat dalam artikel. Proses komunikasi dua arah ini menggambarkan asumsi pendekatan asertif yang disampaikan oleh Orbe (dalam Gudykunst, 2005: 179) yakni pendekatan yang mencakup *self-enhancing* (peningkatan diri) menggunakan komunikasi yang ekspresif namun dengan memperhitungkan kepentingan diri sendiri maupun orang lain.

Orientasi Komunikasi

Orientasi Komunikasi dapat dilihat dari berbagai faktor yang ada dalam interaksi antara kelompok *co culture* dengan masyarakat budaya dominan. Bidang pengalaman, kemampuan, konteks situasional, perhitungan untung-rugi, dan dua faktor utama yaitu strategi dan pendekatan komunikasi merupakan faktor-faktor yang dikemukakan Mark Orbe (dalam Gudykunst, 2005: 178-179) dalam menjelaskan Teori Budaya Terwakilkan (*Co Cultural Theory*) ini .

Orbe (Gudykunst, 2005: 179) mengatakan bahwa apa orientasi komunikasi yang diusung oleh kelompok *co culture* terlihat dari faktor pendekatan komunikasi dan strategi komunikasi (*preferred outcome*). Namun, empat faktor

lainnya juga mempengaruhi orientasi komunikasi. Bisa jadi, kelompok *co culture* mengasumsikan satu atau lebih orientasi komunikasi dari sembilan kemungkinan orientasi komunikasi yang diungkapkan oleh Mark Orbe (Gudykunst, 2005: 179)

Dari apa yang ditemukan peneliti, ada dua orientasi yang terjadi dalam interaksi yang dilakukan kelompok *co culture Punk* dengan *netizen*. Pertama, kelompok *Punk* menunjukkan orientasi komunikasi berupa *non assertive accomodation*. Orientasi ini peneliti lihat pada fase pertama gerakan kelompok *Punk* di dunia maya melalui situs direktori *Punk*. Kedua, kelompok *Punk* memperlihatkan orientasi komunikasi *assertive accomodation*. Ini terlihat dalam interaksi penulis *Punk* dengan *netizen*.

Orientasi *non asertive accomodation* ini terlihat dalam bagaimana informan penulis menekankan *commonalities*, memperkenalkan dan mendapatkan posisi ditengah masyarakat dominan. Keputusan untuk membangun sebuah situs *Punk* dengan misi untuk memperkenalkan budaya *Punk* merupakan salah satu yang membuktikan asumsi *commonalities* ini. Mark Orbe (dalam Gudykunst, 2005: 176) juga memberikan salah satu praktek komunikasi dalam *non assertive accomodation* yakni bagaimana kelompok *co culture* masih berusaha untuk menegosiasikan budayanya kedalam budaya dominan dengan strategi tertentu, namun tidak secara terang terangan (*increasing visibility*).

Commonalities yang dibangun tidak tampak secara fisik karena dilakukan di Internet. Namun, strategi ini terlihat dari apa yang diangkat oleh situs-situs *Punk*

yang diteliti, Konterkultur yang awalnya sebagai zine musik *Punk*, juga Disorder Zine yang baru mengangkat kebudayaan *Punk* di daerah Bandung dan Yogyakarta. Kedua situs tersebut seakan ingin masuk dalam tataran struktur budaya dominan secara perlahan dan tetap mempertahankan eksistensinya di kalangan *netizen*.

Fase kedua, kelompok *Punk* menggunakan orientasi *assertive accomodation* yang juga tampak. Peneliti melihat bahwa *assertive accomodation* ini sebagai orientasi komunikasi fase kedua. *Assertive accomodation* merupakan orientasi yang satu level di atas *nonassertive accomodation*, lebih tegas dan lebih menyuguhkan budaya mereka meskipun sebagai budaya yang terwakilkan. Juga, kelompok dominan mulai setuju untuk menerima budaya kelompok *co culture*.

Peneliti menemukan bahwa orientasi *assertive accomodation* ditunjukkan pada kepercayaan *netizen* kepada komunitas *Punk*. Mulai terbukanya interaksi pribadi antara informan penulis dengan pembaca menjadi bukti bahwa ada penerimaan dan rasa ingin tahu dari pembaca yang merupakan representasi budaya dominan.

Orbe (dalam Gudykunst, 2005: 177) juga memaparkan beberapa praktek komunikasi yang menunjukkan orientasi *assertive accomodation*. Pertama adalah *communicating self* dimana kelompok *co culture* berinteraksi dengan masyarakat dominan dengan otentisitas mereka, bersikap terbuka, berdasarkan tata perilaku mereka dan menggunakan konsep diri yang kuat atau nyata. Ini terjadi ketika penulis *Punk* berani untuk menyampaikan pendapat yang bernada provokatif, sesuai

dengan yang *Punk* ciri kan, namun masih diterima oleh pembaca.

Selain itu, terdapat pula penerapan *assertive accomodation* yaitu *utilizing liaison* dan *educating others*. *Utilizing liaison* merupakan konsep dimana kelompok *co culture* mengidentifikasi kelompok dominan secara spesifik yang bisa menjadipendukung kelompok *co culture*. Ini sudah terlihat dari *fanpage facebook* situs yang diikuti banyak orang dan juga berbagai respon yang mendukung penulis *Punk* dalam membuat artikel. Sedangkan *educating others* merupakan konsep yang menampilkan kelompok *co culture* yang memiliki peran untuk menyebarkan paham paham budaya yang mereka bawa seperti norma, nilai, hukum, kepada masyarakat dominan. Ini telah terlihat dari apa yang peneliti temukan pada wawancara dimana informan penulis seringkali melakukan diskusi dengan pembaca yang menyangkut topik tentang *Punk*, nilai *Punk*, produk budaya *Punk*, paham anarkisme, dan berbagai macam hal yang masih terkait.

Peneliti juga menemukan keunikan dimana diskusi atau interaksi yang terjadi antara Kelompok *Punk* dengan *Netizen* pada fase *assertive communication* terjadi di dunia maya. Dimana sikap saling menerima baik dari kelompok *Punk* dan juga *netizen* pembaca terbentuk dalam interaksi di dalam internet tersebut.

Pemaknaan *Netizen* Pembaca Situs *Punk* terhadap Kelompok *Punk*

Penelitian ini berfokus tentang pembahasan interaksi antara kelompok *Punk* dengan *netizen* di Indonesia. Selain melihat bagaimana strategi komunikasi yang dilakukan kelompok *Punk* saat

berinteraksi dengan *netizen*, peneliti juga melihat bagaimana pemakaian *netizen* terhadap kelompok *Punk*.

Berdasarkan temuan pada saat dilakukan wawancara, para informan *netizen* pembaca mengatakan bahwa di tengah lingkungan sosial mereka, masyarakat menganggap bahwa kelompok *Punk* merupakan kelompok negatif. Kelima informan tersebut menilai, stigma negatif telah melekat dalam diri *Punk* ditengah masyarakat.

Kelima informan yang menjadi pembaca di situs *Punk* lebih dari 6 bulan ini sudah pernah berinteraksi dengan penulis *Punk*, meskipun frekuensi interaksinya tidak sering. Namun, kelima informan ini mengatakan bahwa mereka memiliki pendapat yang lain dibandingkan stigma yang ada di masyarakat.

Informan 8 misalnya, ia merasa bahwa sebagai pembaca ia menjadi mengerti bagaimana kelompok *Punk* itu. Menurutnya, artikel yang ditulis dalam situs *Punk* merupakan representasi *Punk* dari sisi yang berbeda, bukan *Punk* yang menyimpang, keras, atau *urakan* namun sebagai kelompok yang memiliki pemikiran yang menarik untuk diketahui.

Berinteraksi berarti juga kelima *netizen* pembaca ini juga memberikan *feedback* dalam proses komunikasi yang terjadi. Kelima informan ini mengaku bahwa mereka juga pernah memberikan komentar baik positif maupun negatif atau kritik bagi penulis *Punk*. Kelima informan ini pula tidak secara langsung menerima rekomendasi, pemikiran atau pendapat dari penulis *Punk*. Bahkan tidak jarang mereka tidak setuju dengan beberapa artikel yang diunggah para penulis *Punk*.

Dibalik berbagai penilaian timbal balik dari *netizen* pembaca itu, kelima informan menilai bahwa *Punk* bukanlah kelompok yang menyimpang. Informan pembaca menilai bahwa stigma negatif *Punk* yang ada di masyarakat tidak terlihat dalam apa yang mereka baca di situs maupun dalam interaksi antara mereka dengan penulis. Bahkan, informan pembaca juga tidak segan untuk tetap membuka diri terhadap *Punk*, dengan tetap membaca ataupun tidak menutup kemungkinan berinteraksi di hari mendatang.

Peneliti melihat bahwa terdapat sebuah ‘negosiasi’ dalam interaksi yang terjadi antara informan pembaca dengan penulis situs *Punk*. berangkat dari stigma negatif tentang *Punk* di lingkungan masyarakat, informan *netizen* pembaca mengetahui berbagai artikel yang memuat pemikiran *Punk* juga berinteraksi dengan para penulis *Punk*, dengan berbagai timbal balik baik positif maupun negatif. Namun, penilaian yang diberikan oleh pembaca tidak sama dengan apa yang ada di tengah masyarakat. Penilaian negatif masyarakat dirasa tidak kentara oleh kelima informan pembaca, baik dari artikel yang dibaca maupun dalam interaksi yang dilakukan.

Penilaian berbeda *netizen* pembaca terhadap *Punk* dari stigma negatif yang ada di masyarakat ini dilihat peneliti sebagai poin yang menarik. Nilai, patokan yang mengacu pada satu konsep, dari seseorang terhadap individu atau kelompok bisa berubah dari satu waktu ke waktu lainnya karena nilai bukanlah semata-mata sebuah standar yang normatif dari satuan nilai tersebut (Nordby, 2008: 17). Maksudnya, peneliti yakin bahwa stigma masyarakat yang negatif terhadap kelompok *Punk*

telah bergeser karena nilai merupakan konsep yang dinamis. Penilaian yang berbeda dari *netizen* pembaca menguatkan pergeseran penilaian terhadap kelompok *Punk* di tengah masyarakat.

Bergesernya sebuah nilai atas sesuatu juga dipengaruhi oleh nilai atau konsep yang lebih dipercayai atau lebih fundamental bagi orang secara umum (Nordby, 2008: 17). Peneliti melihat, bahwa perbedaan pemaknaan akan kelompok *Punk* dari *netizen* pembaca dengan stigma negatif masyarakat luas dipengaruhi oleh nilai 'kesetaraan' atau 'equity' dan kebebasan atau 'freedom'. Nilai kesetaraan memang nilai yang dianggap lebih banyak dipegang oleh masyarakat umum. Terlebih, nilai kesetaraan dan kebebasan ini sering menjadi bahasan dalam artikel *Punk* dan banyak dikaitkan dengan gerakan-gerakan *Punk* kini, termasuk dalam musik *Punk*. Kelima responden *netizen* pembaca pun menyampaikan bahwa poin kesetaraan ini menjadi salah satu alasan mengapa mereka tertarik untuk berinteraksi dengan kelompok *Punk* melalui Internet, di tengah stigma negatif yang melekat pada kelompok *Punk*.

Interaksi antara informan pembaca terhadap kelompok *Punk* juga memperlihatkan adanya proses pengungkapan diri, Pengungkapan diri yang dimaksud merupakan penerimaan informasi mengenai diri seseorang (De Vito, 2011: 62). Pengungkapan diri ini ditunjukkan melalui artikel mengenai *Punk* yang dituliskan melalui artikel *Punk* yang dibaca oleh informan pembaca. Pengungkapan diri ini juga terlihat dalam interaksi personal yang terjadi antara penulis *Punk* dan pembaca.

Salah satu yang kentara setelah adanya proses pengungkapan diri ini adalah efisiensi komunikasi. De Vito (2011: 65) mengungkapkan bahwa efisiensi komunikasi merupakan seseorang akan memahami pesan-pesan komunikasi sejauh seseorang itu memahami orang lain secara individual. Pengungkapan diri yang dilakukan antara kelompok *Punk* terhadap pembaca bisa dilihat dari bagaimana penulis *Punk* mau untuk berkomunikasi secara interpersonal dengan pembaca melalui perpesanan di media sosial.

Peneliti juga melihat bahwa proses pengungkapan diri ini merupakan upaya kelompok *Punk* untuk mengurangi stigma negatif di mata *netizen*. Pengungkapan diri ini terlihat sebagai upaya agar kelompok *Punk* mendapatkan penerimaan (*self-acceptance*) di mata *netizen*. Berdasarkan apa yang diungkapkan kelima informan pembaca, tidak ada satupun informan yang menolak kelompok *Punk*, baik dari segi budaya maupun pemikiran.

Negosiasi Identitas Kelompok *Punk* terhadap *Netizen*

Peneliti melihat, dalam interaksi yang terjadi antara kelompok *Punk* dengan *netizen* terdapat proses 'negosiasi identitas'. Konsep negosiasi identitas ini dipopulerkan oleh Stella Ting Toomey. Toomey berasumsi bahwa negosiasi identitas merupakan prasyarat untuk komunikasi antar budaya yang sukses. Negosiasi identitas ini menekankan pada asumsi bahwa sebuah negosiasi identitas akan efektif apabila muncul rasa dipahami (*feeling of being understood*), dihormati (*feeling of being respected*) dan diterima (*feeling of being affirmatively valued*) (Gudykunst, 2005: 1991).

Meskipun tidak secara kasat mata membaa identitas berupa simbol yang dikenal banyak orang, terutama *fashion*, beberapa identitas *Punk* berusaha disampaikan oleh para penulis *Punk* dan dapat dilihat dalam beberapa bentuk. Pertama, *branding* situs yang merepresentasikan *Punk*. Konterkultur yang artinya melawan budaya atau merepresntasikan perlawanan. Disorder Zine menggunakan kata 'zine' yang identik dengan media *Punk*. Anarkis.org yang mencoba membawa *Punk* dalam direktori pemikiran anarkisme.

Kedua, perspektif pemikiran *Punk* yang dibawa melalui artikel. Dari apa yang ditunjukkan oleh informan penulis, *Punk* tetap menunjukkan artikel yang ditulis dengan 'gaya penulisan *Punk*', provokatif, tidak banyak basa basi, dan kadang bertabrakan dengan pemikiran mainstream. Namun, artikel yang ditulis secara mendalam, dengan rekomendasi atau argumentasi yang tidak hanya membahas sesuatu diluar saja, menunjukkan bahwa para penulis *Punk* ingin menonjolkan *Punk* dalam pemikiran dan juga sebagai budaya, bukan hanya sebagai hal negatif dalam masyarakat.

Ketiga, simbol-simbol *Punk* yang dibangun melalui visualisasi situs. Dalam konterkultur, background yang menunjukkan *red-black Punk* mendominasi dengan logo situs yang kental akan representasi simbol *Punk*, begitupun dengan Disorder Zine melalui logonya.

Identitas yang dibawa ini diperkuat melalui orientasi komunikasi non-asertif dan asertif akomodasi yang telah peneliti jelaskan sebelumnya. *Punk* berusaha menjalin hubungan positif dengan netizen

namun tetap mempertahankan identitas mereka.

Hasil dari negosiasi identitas yang dilakukan penulis *Punk* dengan netizen melalui situs konten *Punk* adalah *feeling of being understood* dimana para penulis dan juga netizen tetap melakukan interaksi, melalui artikel yang ditulis dalam situs *Punk* maupun melalui kesempatan untuk berdiskusi di media sosial, agar dapat saling memahami perbedaan budaya dan latar belakan budaya satu sama lain.

Selanjutnya, *feeling of being respected* juga tampak ketika telah banyak apresiasi maupun penilaian positif dari netizen yang diterima oleh penulis *Punk* melalui artikel yang ditulisnya. Begitu juga kala *Punk* juga menghormati netizen dalam setiap interaksi yang dilakukan, tidak menunjukkan sikap keras atau kasar.

Feeling of being affirmatively valued juga menjadi hasil dari interaksi yang terjadi. Banyaknya penilaian positif yang diterima oleh penulis *Punk* dari netizen menjadi bukti bahwa *Punk* banyak diterima netizen di dunia maya. Meskipun kelompok *Punk* secara eksplisit mengatakan tidak banyak berharap persepsi masyarakat luas berubah karena artikel yang ditulis, namun apa yang ditunjukkan netizen pembaca bahwa mereka tidak lagi memandang kelompok *Punk* seperti stigma negatif yang berkembang di masyarakat. Bahkan, apresiasi berupa *share link* yang dilakukan netizen pembaca manunjukkan dukungan netizen kepada kelompok *Punk* untuk mengusahakan agar lebih banyak orang yang membaca artikel dalam situs *Punk*.

Dalam interaksi antara kelompok *Punk* dengan netizen yang dibahas dalam

penelitian ini, terdapat dua hal yang berusaha dinegosiasikan kelompok Punk dalam situs direktori konten Punk. dua hal ini nantinya berusaha untuk mengkonstruksi identitas Punk ditengah masyarakat.

Pertama, kelompok Punk berusaha untuk membangun identitasnya melalui konten-konten yang menggambarkan budaya nilai-nilai dari Punk. nilai-nilai yang dimaksud diantaranya paham anarkisme, *Do It Yourself*, dan paham anti (anti-kapitalis, anti-politik). Konten tersebut dikemas secara menarik baik berupa artikel opini, karya visual, atau berbagai konten lainnya.

Kedua adalah kelompok Punk berusaha untuk membangun identitasnya melalui persepektif mereka dalam membahas isu-isu tertentu Perspektif ini menggambarkan pemikiran atau kritik dari kelompok Punk dalam melihat suatu fenomena atau isu. Dari cara pandang ini, Punk berusaha menunjukkan posisinya diantara budaya dominan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Atton, Chris. 2006. *Alternative Media*. California: SAGE Publication
- Denzin, Norman K. Dan Yvone S. Lincoln. 2005. *Handbook of Qualitative research*. California: SAGE Publication
- De Vito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Karisma Publishing
- Gudykunst, William B. 2005. *Theorizing About Intercultural Communication*. California: SAGE Publication
- Littlejohn, Stephen W., Karen A. Foss. 2012. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Martin, N. Judith, Thomas K. Nakayama. 2010. *Intercultural Communication in Context*. McGraw Hill: New York
- Martono, John, Arsita Pinandita. 2012. *Punk: Fesyen Sub kultur Identitas*. Yogyakarta: Halilintar
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo
- Smith, Jonathan A., Flowers, Paul., and Larkin. Michael. 2009. *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. California: SAGE Publication (diakses melalui laman Preview Google Books pada 7 November 2016)
- Smith, Jonathan A., and Osborn M. 2008. *Interprtative phenomenological Analysis* (In J. Smith. *Qualitative psychology: A Practical Guide to Research Methods*. pp. 53-79) London: SAGE Publication.
- Smith, Jonathan A., and Pitkiwitch, I. 2012. *A Practical Guides to using Interpretative Phenomenological Analysis in Qualitative Research*. *Czasopismo Psychologiczne*. 18(2). 361-369.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet*. California : SAGE Publications

Jurnal

- Cardoso, Gustavo. Tiago Lapa & Branco Di Fátima. 2014. "People Are The Message?" *International Journal of*

- Communication Vol. 10 No. 10: 3909-3930.
- Chand, Daniel. 2014. *Mark Orbe's co-cultural theory*. Journal of Communication. Illinois State University Vol 37: 372
- Ramadhan, Muhammad Fakhran. 2016. *Punk's Not Dead: Kajian Bentuk Baru Budaya Punk di Indonesia*. Jurnal Makna Volume 1 Nomor 1: 54-63
- La Porte, Marilyn Sermul. 1965. *Communication and Pseudo-Communication: The Differential Connotations of Nouns*. Taylor and Francis Online Journal (openaccess communication journal) tandfonline.com: 21:2, 257-264 diakses melalui <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00437956.1965.11435429> pada 2 April 2017
- Nordby, Halvor. 2008. *Values, Cultural Identity and Communication: A Perspective From Philosophy of Language*. Journal of Intercultural Communication: Issue 17
- Karib, Fathun. 2013. *Sejarah Komunitas Punk*. Dalam www.jakartabeat.net. Diakses pada 28 Agustus 2016 pukul 09.00 WIB.
- Konterkultur. 2014. *Frequently Asked Question*. Dalam www.konterkultur.com. Diakses pada 11 Januari 2016 pukul 16.00 WIB.
- Melville, Kristi. 2014. *Indonesian Punk: Punks Not Dead*. Dalam abc.net.au. Diakses pada 5 Desember 2016 pukul 18.15 WIB.
- Redaksi Anarkis. 2015. *Pernyataan Editorial*. dalam anarkis.org diakses pada 13 Januari 2017 pukul 15.00 WIB
- Surya Online. 2016. *Punkers yang Dipukuli Satpol PP Kota Kediri Ternyata Masih Anak-anak*. 2016. Dalam www.suryaonline.com. Diakses 17 November 2016 pukul 11.00 WIB.

Daftar Rujukan Internet dan Media Massa

- Bertia Jatim. 2016. *Polres Mojokerto Berantas Penyakit Masyarakat*. Dalam Beritajatim.com diakses pada 29 Agustus 2016 Pukul 09.00
- Berau News. 2016. *Berantas Penyakit Masyarakat Perlu Dukungan Lintas Sektor*. Dalam Beraunews.com diakses pada 29 Agustus 2016 Pukul 09.00
- Disorder. 2014. *About Us : Disorder Zine*.diakses pada 13 Januari 2017 pukul 15.00 WIB