

## **KEBERMAKNAAN HIDUP MANTAN *PUNKERS*: STUDI KUALITATIF FENOMENOLOGIS**

**Abi Risa Bayu Argo, Karyono, Ika Febrian Kristiana\***

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Soedharto SH, Tembalang, Semarang 50275

\*zuna210212@gmail.com

### **Abstract**

The meaning in life is considered as an essential, truthful, and valuable thing for a person that deserved to be the goals in life. This study aims to describe and understand the meaning in life of ex punkers. A qualitative-phenomenological approach was used in this study. Data were collected using depth interview and observation. Two subjects participated in the study and were approached using a typical purposive sampling. Findings showed that the meaning in life of these ex punkers were determined by the life before they joined punk, the life within punk communities, and the life after they left punk communities. From all the process they had gone through, there were similarities within the two subjects. They believed that life should be beneficial to others, one should be willing to share with others and to be respectful to others, and to honor solidarity and caring to others. The meaning in life of both subjects was derived from creative values as well as experiential values.

**Keywords:** meaning in life, punk, punker, phenomenology

### **Abstrak**

Makna hidup merupakan suatu yang dirasakan penting, benar, berharga, serta memberikan nilai khusus bagi seseorang dan layak dijadikan tujuan hidup. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memahami gambaran makna hidup yang dibentuk oleh mantan *punkers*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam dan observasi. Subjek sebanyak dua orang diperoleh dengan pendekatan purposif dengan strategi *typical sampling*. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kebermaknaan hidup yang didapatkan oleh mantan *punkers* sangat dipengaruhi oleh kehidupan sebelum masuk *punk*, kehidupan dalam komunitas *punk*, serta kehidupan setelah ia keluar dari komunitas *punk*. Dari semua proses yang telah dilewati oleh kedua subjek, didapatkan kesamaan pandangan hidup mereka. Kedua subjek memaknai bahwa hidup itu harus berguna bagi orang lain, bisa berbagi dan tidak memandang rendah orang lain, serta dalam kehidupan itu harus selalu menjunjung tinggi solidaritas dan selalu memiliki kepedulian terhadap sesama. Adapun sumber makna hidup dari kedua subjek berasal dari nilai-nilai kreatif dan nilai-nilai penghayatan.

**Kata kunci:** makna hidup, *punk*, fenomenologi

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman telah membawa dampak yang sangat besar bagi modernisasi dan pembangunan dewasa ini, yakni dalam bentuk perubahan struktur sosial dan budaya dalam tatanan masyarakat Indonesia. Perubahan-perubahan ini akibat dari pengaruh budaya-budaya barat tidak melalui proses filterisasi terlebih dahulu di

masyarakat. Budaya-budaya tersebut masuk ke Indonesia dan semakin menambah ragam budaya yang ada sehingga turut mempengaruhi perkembangan masyarakat khususnya remaja.

Remaja didefinisikan sebagai individu yang berada pada rentang usia 12-21 tahun dengan pembagian menjadi tiga masa, yaitu masa remaja awal 12-15 tahun,

masa remaja tengah 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Monks, Knors, & Haditono, 2002). Remaja memiliki perkembangan yang sangat rentan dengan perubahan (Hurlock, 2005). Perubahan fisik yang terjadi dengan pesat diikuti dengan perubahan perilaku dan sikap. Ciri-ciri yang menonjol pada usia remaja ini terutama terlihat dalam perilaku sosialnya sehingga pada masa remaja ini, *clique* atau kerumunan biasanya berperan penting dimana remaja mulai bergaul bersama teman sebayanya.

Keinginan remaja untuk dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun agar dapat diterima sebagai anggota (Santrock, 2003). Remaja lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan teman-teman sebayanya sehingga pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku pada remaja akan lebih besar daripada pengaruh keluarga (Hurlock, 2005). Teman sebaya akan menjadi suatu sarana sekaligus tujuan dalam pencarian jati diri remaja.

Menurut Sigelman dan Shaffer (dalam Yusuf, 2000), terdapat dua aspek kepribadian remaja yang berkembang secara menonjol dalam pengalamannya dengan teman sebaya. Pertama, kognisi sosial (*social cognition*) yaitu kemampuan yang berpengaruh kuat terhadap minat remaja untuk bergaul atau menjalin persahabatan. Kedua, konformitas (*conformity*) yaitu motif untuk menjadi sama, sesuai, seragam dengan nilai-nilai, kebiasaan, kegemaran (hobi), atau budaya teman sebayanya.

Konformitas merupakan salah satu bentuk penyesuaian dengan melakukan perubahan-perubahan perilaku yang disesuaikan dengan norma kelompok.

Dasar utama dari konformitas adalah individu melakukan tindakan yang cenderung sama dengan tindakan orang lain, walaupun tindakan tersebut menyimpang. Remaja yang mempunyai tingkat konformitas tinggi akan lebih banyak tergantung pada aturan dan norma yang berlaku dalam kelompoknya, sehingga remaja cenderung mengatribusikan setiap aktivitasnya sebagai usaha kelompok, bukan usahanya sendiri (Monks, Knors, & Haditono, 2004).

Banyak kelompok ataupun komunitas remaja saat ini yang sudah berkembang, salah satunya adalah komunitas *punk*. *Punk* bukan hanya sebuah komunitas tapi sudah menjadi bagian dari budaya. Budaya *punk* ini berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Budaya ini dapat eksis di berbagai negara yang berkembang, termasuk Indonesia. *Punk* muncul di Indonesia di akhir era 80-an, kemudian mencapai puncaknya pada tahun 1998 saat orde baru runtuh. Hal ini tampak dari banyaknya komunitas *punk* yang bermunculan, baik yang terorganisir maupun yang tidak.

Awal tahun 1970-an terjadi kombinasi antara gaya maskulin *skin-head*, progresivitas kaum *Hippies*, dan *Glamrock* yang memperlihatkan bentuk perkembangan ke arah tanpa kelas dan menghasilkan budaya universal. Era ini merupakan akhir perjalanan singkat berbagai sub kebudayaan kelas pekerja di Inggris sampai digantikan oleh sub kebudayaan *punk* yang menjadi fenomena (Marshall, 2005).

Komunitas *punk* menarik minat remaja di seluruh penjuru dunia. Anak muda yang bergabung dalam komunitas *punk* merasa menemukan konsep dan pemikiran unik dan khas yang ditonjolkan dalam komunitas *punk*. Komunitas *punk* di Indonesia sangat diwarnai oleh budaya dari

barat, khususnya Amerika dan Eropa. Perilaku yang biasanya diperlihatkan adalah dari gaya busana (*fashion*), seperti sepatu *boots*, potongan rambut *mohawk* ala suku Indian, atau dipotong ala *feathercut* dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, rantai dan *spike*, jaket kulit, celana *jeans* ketat dan baju yang lusuh. Ciri-ciri lain dari *punk* ini biasanya ditonjolkan melalui musik dengan tempo cepat. Semua itu dimaksudkan untuk melampiaskan kritikan tentang rasa tidak puas hati, marah, dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, ekonomi, politik, budaya, bahkan agama), terutama terhadap tindakan yang menindas (Widya, 2010).

Semua kegiatan yang dilakukan para anggota komunitas *punk* tersebut semakin meningkatkan konformitas dan kohesivitas mereka terhadap kelompok. Adanya kesamaan sikap, nilai-nilai, sifat-sifat pribadi, dan juga sifat-sifat demografis, mendukung tingginya kohesi kelompok (Festinger dalam Walgito, 2002). Peningkatan kohesivitas anggota mendorong anggota komunitas *punk* ini lebih *conform* terhadap norma kelompok dan merespon positif terhadap para anggota kelompoknya (Shaw dalam Walgito, 2002). Meskipun demikian keutuhan kelompok ini tidak serta-merta bisa bertahan lama.

Johnson & Johnson (2000) mengungkapkan bahwa ketidakharmonisan pada suatu kelompok bisa saja terjadi, yakni ketika anggota kelompok merasa sudah tidak membutuhkan kelompok lagi dan tidak tercipta kekompakan karena perbedaan pola hidup. Rasa tidak membutuhkan dan perbedaan pola hidup diantara anggota kelompok dapat muncul seiring perkembangan kehidupan manusia.

Hurlock (2005) menganggap masa dewasa dini sebagai masa pengaturan (*settle down*), berakhirnya hari-hari kebebasan,

dan saatnya menerima tanggung jawab sebagai orang dewasa. Artinya, pria muda mulai menekuni bidang pekerjaan yang akan dijadikan karirnya; wanita muda mulai menerima tanggung jawab sebagai ibu dan pengurus rumah tangga. Masa dewasa muda juga dikatakan sebagai masa keterasingan sosial dan perubahan nilai, dimana hubungan dengan teman-teman sebaya menjadi renggang.

Berikut adalah hasil wawancara awal peneliti dengan salah satu mantan anggota komunitas *punk* berinisial MN pada pertengahan tahun 2011 lalu:

*“aku wis ora ning ndalan neh, aku wis gedhe, wis ora zamane urip mung seneng-seneng tok. Saiki aku kudu iso nguripi awakku dewe, mikir keluarga lan kanggo masa depanku”.*

(Artinya: “Saya sudah tidak di jalan lagi; saya sudah dewasa; sudah bukan zamannya lagi hidup hanya untuk bersenang-senang saja. Sekarang saya harus bisa menghidupi diri saya sendiri, memikirkan keluarga dan masa depan”).

Seiring perkembangan yang berlangsung, individu memilih untuk kembali melakukan aktivitas sehari-harinya dan kembali ke dalam tatanan masyarakat pada umumnya. Para mantan anggota komunitas ini memutuskan meninggalkan komunitasnya tersebut karena merasa jenuh dan mereka berfikir masih ada yang lebih penting yang harus mereka lakukan dalam kehidupannya, sehingga pergantian masa remaja ke masa dewasa ini juga mempengaruhi mereka dalam mengambil keputusan untuk berubah, mencari kehidupan yang lebih baik, dan mencari makna dalam kehidupan.

Menurut Frankl (dalam Bastaman, 2007), makna hidup merupakan suatu yang dirasakan penting, benar, berharga dan di-

dambakan serta memberikan nilai khusus bagi seseorang dan layak dijadikan tujuan hidup.

Makna hidup bagi seseorang merupakan hal yang sangat krusial bagi eksistensinya sebagai manusia. Individu yang kehilangan makna hidupnya (*meaningless*) akan kehilangan harapan dan tujuan hidup. Berdasarkan penjelasan di atas, tampak bahwa makna hidup itu bersifat unik sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai kebermaknaan hidup mantan *punk*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-fenomenologis. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan perspektif subjektif mantan anggota komunitas *punk* dalam memaknai pengalaman hidupnya.

Subjek penelitian ini berjumlah dua orang yang dipilih secara purposif dengan strategi *typical sampling*. Kriteria inklusi subjek dalam penelitian ini adalah mantan anggota komunitas *punk*, berjenis kelamin pria, dengan rentang waktu keanggotaan dalam komunitas *punk* sedikitnya 4 tahun.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Analisis data dilakukan sesuai prosedur yang dirumuskan oleh La Kahija (2006), yakni: (1) membuat dan mengatur data yang sudah dikumpulkan; (2) membaca dengan teliti data yang sudah diatur; (3) menyusun deskripsi pengalaman peneliti di lapangan; (4) horisonalisasi; (5) unit-unit makna; (6) susun deskripsi tekstural disertai pernyataan orisinal dari subjek; (7) Deskripsi struktural/ variasi imajinatif; (8) Makna atau esensi pengalaman subjek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar belakang keluarga berpengaruh dalam membentuk pengalaman hidup subjek. Kedua subjek berasal dari keluarga ekonomi menengah. Ibu D bekerja sebagai penjahit dan ayahnya adalah pensiunan satpam yang bekerja serabutan. Sementara orangtua AAS adalah guru. Dalam hal pendidikan, orangtua cenderung bersikap permisif dengan memberikan kelonggaran dan kebebasan kepada subjek dalam memilih kegiatan di luar rumah. Orangtua cenderung tidak mengontrol kegiatan subjek di luar rumah. Namun, orangtua menekankan batasan-batasan tertentu yang harus ditaati ketika subjek berada di rumah. Orangtua D lebih menekankan untuk selalu menjalankan ibadah dengan tertib, dan berpenampilan wajar seperti masyarakat pada umumnya (tidak berdandan *Mohawk* seperti anak *punk*). Sedangkan orangtua AAS menekankan disiplin waktu dan tanggung jawab pribadi. AAS harus bangun pagi dan pulang sekolah tepat pada waktunya.

Pola pengasuhan kedua keluarga subjek dapat dikaitkan dengan teori Baumrind (dalam Woolfolk, 2007). Pola asuh *authoritative* memberikan batasan yang jelas, mengatur suatu ketentuan dalam keluarga dan mengharapkan tingkah laku yang bertanggung jawab dalam setiap perilaku. Mereka menunjukkan perhatian dengan mendengarkan anak-anak mereka, memberikan alasan yang jelas terhadap adanya aturan dan memberikan konsekuensi terhadap aturan yang berlaku. Subjek mulai mengenal teman-teman seusianya sebagai bentuk konformitas teman sebaya. Subjek mulai tertarik dengan aktivitas di luar rumah dan menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Subjek mencari kebebasan untuk mengekspresikan keinginan mereka inginkan dalam kehidupan sehari-hari; selain itu subjek

juga tertarik dengan musik dan *fashion* yang belum mereka kenal sebelumnya.

Dewi (2009) menemukan bahwa remaja mencari solusi dari perbedaan pendapat antara remaja dengan orangtua dengan cara bercerita kepada teman sebayanya. Peran teman sebaya menjadi penting karena remaja bergaul lebih lama dengan teman sebayanya sehingga menjadi salah satu objek lekat mereka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hurlock (2005) yang menyatakan bahwa remaja lebih banyak menghabiskan waktunya bersama dengan teman sebaya, maka pengaruh teman sebaya pada sikap, pembicaraan, penampilan, minat, dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga.

Pengaruh teman sebaya juga ditemukan subjek dalam komunitas *punk*. Subjek ikut bergabung dalam komunitas *punk* tersebut karena ajakan teman-temannya. Dewi (2009) juga menemukan hal yang sama dalam penelitiannya terhadap remaja penghuni Lembaga Perumahan Anak Kutoarjo tergabung dalam geng yang biasa disebut *punk*. Sebagian besar dari mereka mengaku melakukannya karena ajakan teman sebayanya.

#### *Kehidupan dalam komunitas punk*

Saat menjalani aktivitas sehari-hari di dalam kehidupan komunitas *punk*, subjek menemukan beberapa hal yang melatarbelakangi keluarnya subjek dari komunitas *punk* tersebut. Ketertarikan subjek dengan komunitas lain menjadi salah satu faktor yang mendorong subjek meninggalkan komunitas *punk*. D memilih keluar dari komunitas *punk* karena menemukan ketertarikan pada komunitas vespa, sedangkan AAS menemukan konflik dalam komunitas *punk*. AAS menemukan teman-teman dalam komunitasnya mulai menggunakan narkoba. AAS merasa perilaku itu sudah tidak sesuai

dengan konsepnya tentang *punk* itu sendiri. AAS sering melihat teman-temannya berkelahi tanpa alasan dan mereka tampak berubah menjadi lebih agresif dan emosional. AAS mulai merasa tidak nyaman lagi berada dalam komunitas tersebut. AAS pun mulai berpindah ke komunitas metal dimana ia menemukan teman-teman baru yang menurutnya lebih beradab karena tidak menggunakan narkoba.

Menurut Rakhmat (2005), faktor personal sangat menentukan pengambilan keputusan seseorang, antara lain kognisi, motif, dan sikap. Selain ketertarikan dengan komunitas baru, ada beberapa faktor lain yang mendorong subjek untuk keluar dari komunitas *punk*. D mengenal seorang wanita dan menjalin hubungan pacaran dengan wanita tersebut. Menurut Arnett (dalam Santrock, 2008) masa dewasa awal lebih fokus pada diri pribadi sehingga mereka memiliki sedikit tanggung jawab terhadap kehidupan sosial, memiliki sedikit tugas dan komitmen terhadap orang lain yang menjalin hubungan otonomi dengan mereka selama berjalannya kehidupan individu dewasa muda.

D juga mulai menyadari kebutuhan ekonominya; D mulai memilih kegiatan yang bisa menghasilkan keuntungan, antara lain menjual pakaian bekas *import* atau biasa disebut '*owolan*'. Keuntungan dari penjualan barang-barang tersebut, D gunakan sebagai tambahan uang saku sehari-hari atau untuk mengikuti *touring* dengan komunitas vespa. Selain itu D juga mempertimbangkan stigma negatif yang akan ia terima dari masyarakat. D mulai merasa tidak nyaman ketika dipandang masyarakat sebagai sosok yang hanya bisa main-main, nongkrong, dan tidak jelas aktivitasnya. D takut mendapat cap buruk dari masyarakat bila ikut kegiatan *punk* terus menerus. Pendidikan

merupakan salah satu faktor yang turut melatarbelakangi keluarnya D dari komunitas *punk*. D ingin fokus pada pendidikannya, tidak ingin gagal lagi dalam pendidikan. D mulai mengurangi intensitas kegiatan-kegiatan subjek dalam komunitas *punk* sedikit demi sedikit dan pada akhirnya benar-benar meninggalkan komunitas *punk* tersebut.

Penelitian yang dilakukan Dian (2010) tentang identitas diri komunitas *punk* di Bandung menemukan adanya tiga kategori identitas diri pada anggota komunitas *punk*, yaitu identitas diri yang masih menjadi anggota komunitas *punk*, identitas diri yang mulai merasa jenuh dan bimbang dalam komunitas *punk*, dan identitas diri anggota komunitas *punk* yang sudah insaf. Subjek yang mulai jenuh dan bimbang dalam komunitas *punk* semula memiliki perasaan “nyaman” lalu muncul konflik sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman terhadap perilaku yang ditunjukkannya. Perasaan “nyaman” terdiri dari: kohesivitas kelompok, ideologi *punk*, *self-awareness*, konsep diri, simbolisme, partisipasi sosial, produktivitas, dan kelekatan dengan wanita.

Konflik yang muncul sebagai bentuk perasaan ketidaknyamanan adalah adanya perasaan bersalah (*guilty feeling*). Subjek memiliki kebebasan dan merasa puas terhadap identitas diri. Selain itu subjek memiliki tanggung jawab dan komitmen untuk menghasilkan karya-karya. Subjek jarang berkumpul dengan komunitas *punk*, dan memiliki lebih banyak aktivitas di rumah serta memiliki target ke depan. Pada subjek yang sudah insaf, ia berasal dari keluarga dengan pola asuh demokratis-permisif.

Subjek yang sudah insaf memiliki perasaan “nyaman” dari konflik yang menimbulkan perasaan ketidaknyamanan. misalnya karena perasaan inferior. Subjek

memiliki kebebasan dan identitas diri karena subjek merasa puas terhadap identitas dirinya. Subjek menemukan *insight* setelah adanya perasaan bersalah (*guilty feeling*) yang dirasakan dalam proses perkembangan hidupnya pada masa dewasa awal.

Jika diperhatikan, semua pertimbangan D diperkuat dengan pendapat Monks. Monks (2004) menyatakan bahwa usia dewasa awal (antara 16-35 tahun) memiliki tugas perkembangan antara lain, berusaha mencari calon pasangan hidup yang cocok dengan cara menyeleksi untuk dijadikan sebagai pasangan dalam perkawinan, melakukan suatu pekerjaan, meniti karir dalam rangka memantapkan kehidupan ekonomi rumah tangga, menjadi warga negara yang bertanggung jawab, membuat hubungan dengan suatu kelompok sosial tertentu.

#### *Kehidupan setelah keluar dari komunitas punk*

Kedua subjek sudah non aktif dan tidak lagi mengikuti kegiatan komunitas *punk*. Kedua subjek juga sudah tidak pernah menggunakan atribut *punk*. Dari hasil observasi peneliti selama mengikuti beberapa kegiatan sehari-hari kedua subjek, mereka tidak lagi menunjukkan atribut-atribut dan berdandan ala anak *punk*. Kedua subjek terlihat selalu berdandan rapi seperti masyarakat pada umumnya. Subjek juga sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. D bekerja sebagai wirausahawan dengan membuka usaha *manual cutting scotlet*. D tampak menikmati pekerjaannya karena sesuai dengan potensi dan bakatnya serta menguntungkan secara finansial. AAS bekerja sebagai PNS di sebuah instansi pemerintahan di Jakarta.

Kedua subjek memiliki pandangan hidup yang sama, yaitu selalu mengamalkan nilai-nilai yang didapat dari *punk* bahwa

hidup di dunia harus berguna bagi orang lain; bisa berbagi, peduli terhadap sesama dan tidak memandang rendah orang lain. Subjek merasakan kebermaknaan dalam kehidupannya. Hidup yang bermakna merupakan suatu corak kehidupan yang sarat dengan kegiatan, penghayatan dan pengalaman-pengalaman yang bermakna. Semua proses yang telah subjek lewati dalam kehidupannya memberikan suatu pandangan tentang kehidupan, yakni selalu menjunjung tinggi solidaritas dan kepedulian terhadap sesama.

Makna hidup bersifat unik (Bastaman, 2007); oleh karenanya setiap subjek memiliki makna hidup yang berbeda-beda. D merasa dirinya berharga ketika ia bisa membalas budi orangtuanya dengan selalu membahagiakan orangtuanya. Usaha untuk membahagiakan orangtua dilakukan D dengan bekerja. Menurut Frankl (dalam Bastaman, 2007), sumber makna hidup D adalah nilai-nilai kreatif (*creative values*) dan nilai-nilai penghayatan (*experiential values*). Sedangkan AAS merasa hidupnya bermakna ketika ia masih memiliki harga diri dan idealisme. Sumber makna hidup AAS, menurut Frankl (dalam Bastaman, 2007), adalah nilai-nilai penghayatan (*experiential values*).

Makna hidup mempengaruhi harapan subjek terhadap masa depannya. Setiap subjek memiliki harapan yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan hidupnya, sehingga hidup menjadi lebih bermakna. Dalam kehidupannya D berharap agar selalu bisa mewujudkan cita-citanya untuk membesarkan usaha yang telah dirintisnya sehingga D bisa selalu membahagiakan orangtuanya. Sedangkan AAS memiliki harapan bisa mendirikan sekolah untuk membantu masyarakat yang kurang mampu membayar biaya sekolah.

Harapan adalah keyakinan akan terjadinya hal baik atau perubahan yang

menguntungkan di masa men-datang. Harapan termasuk salah satu nilai yang dapat menjadikan hidup bermakna karena dapat memunculkan semangat, visi, optimisme, dan tujuan yang bermakna (Bastaman, 2007).

Semua usaha yang telah dilakukan oleh kedua subjek adalah suatu bentuk upaya untuk mendapatkan suatu kehidupan yang lebih baik. Setiap perubahan yang telah dilewati kedua subjek menimbulkan hasrat untuk selalu hidup bermakna. Jika dilihat dari beberapa hal yang telah diungkapkan oleh Bastaman (2007) dalam landasan filsafat logoterapi bahwasanya setiap individu memiliki *the freedom of will* (kebebasan berkehendak) dan *the will to meaning* (hasrat untuk hidup bermakna).

Pada konsep kebebasan berkehendak tersebut, manusia dipercaya sebagai *the self determining being*, artinya manusia dalam batas-batas tertentu memiliki kemampuan dan kebebasan untuk mengubah kondisi kehidupan yang lebih berkualitas. Kebebasan tersebut harus disertai rasa tanggung jawab agar tidak menyimpang menjadi kesewenang-wenangan. Logoterapi mengakui bahwa setiap manusia mampu menentukan dan mengubah nasibnya sendiri. Makhhluk yang mampu menentukan hidupnya menurut apa yang dianggapnya baik.

Setiap orang menginginkan dirinya menjadi orang yang bermartabat dan berguna bagi dirinya, keluarga, lingkungan kerja, masyarakat sekitar dan berharga di mata Tuhan. Setiap orang pasti menginginkan suatu cita-cita dan tujuan hidup yang penting dan jelas yang akan diperjuangkan dengan penuh semangat; sebuah tujuan hidup yang menjadi arahan segala kegiatannya. Ia pun tidak menghendaki dirinya merasa serba hampa dan tak berguna. Kedua subjek juga

telah melakukan perubahan-perubahan dalam kehidupannya untuk mendapatkan kehidupan yang lebih layak, lebih baik, dan lebih berguna sehingga keduanya bisa meraih kehidupan yang lebih bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kebermaknaan hidup yang didapatkan oleh mantan *punk* sangat dipengaruhi oleh kehidupan sebelum masuk *punk*, kehidupan dalam komunitas *punk*, serta kehidupan pasca keluar dari komunitas *punk*. Kehidupan masa remaja subjek memberikan beberapa pengalaman-pengalaman yang sangat berharga dalam kehidupannya masing-masing. Selalu ada proses internalisasi nilai-nilai yang telah diperoleh dalam kehidupan. Nilai-nilai yang didapatkan dari pengalaman masa lalu itu dapat diterapkan dan diamalkan dalam kehidupan masa depan. Subjek memiliki kesamaan pandangan hidup, yakni hidup haruslah berguna bagi orang lain; bisa berbagi, menghargai orang lain; serta menjunjung tinggi solidaritas dan kepedulian terhadap sesama.

## DAFTAR PUSTAKA

Bastaman, H. D. (2007). *Logoterapi: psikologi untuk menemukan makna hidup dan meraih hidup bermakna*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dewi, P. Y. (2009). Hubungan antara kelekatan terhadap orangtua dengan identitas diri pada remaja pria delinkuen di Lembaga Permasya-rakatan Anak Kutoarjo. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Dian, M. S. (2010). Identitas diri anggota *punk* di Bandung. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* Jakarta: Erlangga.

Johnson, D. W. & Johnson, F. P. (2000). *Joining together: Group theory and group Skills*. Boston: Allyn & Bacon.

La Kahija, H. F. (2006). *Pengenalan dan penyusunan proposal/skripsi penelitian fenomenologis (versi bahasa informal)*. Seri metodologi penelitian kualitatif. Semarang: Psikologi UNDIP.

Marshall, G. (2005). *Skinhead nation: Truth about the skinhead cult*. London: Dunnon.

Monks, F. J. (2004). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Monks, F. J, Knors, A. M. P., & Haditono, S. R. (2002). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Rakhmat, J. (2005). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence*. Perkembangan remaja. Alih bahasa: Adelar, S. B. & Saragih, S. Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. (2008). *Adolescence*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Walgito, B. (2002). *Psikologi sosial*. Yogyakarta: Andi Offset



Widya, G. (2010). *Punk: ideologi yang disalahpahami*. Yogyakarta: Garasi House of Book.

Woolfolk, A. (2007). *Educational Psychology*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Yusuf, S. H. (2000). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.