

Kehidupan *Straight Edge* Musik *Hardcore* Pada Lingkup Masyarakat

Luthfan Pradyansyah, Teguh Wijaya Mulya, Siti Yunia Mazdafiah

Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Raya Kalirungkut, Surabaya 60293

*Corresponding author: luthfan.pradyansyah@gmail.com

Abstract— *Hardcore* becomes an interesting sub culture by many people with various negative perceptions both in terms of style and deviant behavior. Even worse, due to the negative stereotypes, the *Hardcore* followers become victims of violence because they are considered disturbing. *Straight Edge* is the lifestyle, philosophy, and movement of youth in the *Hardcore* music environment that adheres to clean living style. The *Straight Edges* contrary with how groups affect individuals. The purpose of this study is to describe the factors that make someone love *Hardcore* music, the impact of *Hardcore* music on the life of the *Straight Edges*, the response of the *Straight Edges* in responding to the negative stereotypes, and the factors that forming the *Straight Edges* lifestyle. This research has taken used a qualitative approach through the phenomenological method. In this study, researcher used interview techniques with three informants who were divided into three types that is musicians, fans, and activists of *Hardcore* music programs that are *Straight Edge*. The results of this study indicate the factors that appeal to *Hardcore* music, that is: (1) beat that tends to be up-beat, (2) giving "spirit" emotions, (3) *Hardcore* music lyric themes that tend to criticize social conditions. While the *Straight Edges* response to the stereotype of *Hardcore* music is there are those who are ignorant and there are those who tolerate. Factors that influence individuals to be *Straight Edge* in the *Hardcore* music environment are the closest positive environment, the music, faith, principles, health, and consequences.

Keywords: *Stereotype, Group Influence, Hardcore Straight Edge*

Abstrak— *Hardcore* menjadi sub budaya yang seringkali dihindari oleh banyak orang dengan berbagai persepsi negatif yang mengedepankan gaya dan tren berperilaku menyimpang. Lebih parahnya akibat adanya stereotip negatif tersebut pelaku musik *Hardcore* menjadi korban kekerasan karena dianggap meresahkan. *Straight Edge* adalah sebuah gaya hidup, filosofi, dan pergerakan anak muda pada lingkungan musik *Hardcore* yang menganut gaya hidup *clean*. *Straight Edge* bertentangan dengan bagaimana pengaruh kelompok memengaruhi individu. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan faktor-faktor yang membuat seseorang menyukai musik *Hardcore*, dampak musik *Hardcore* terhadap kehidupan seorang *Straight Edge*, respon pelaku *Straight Edge* dalam menanggapi stereotip negatif, serta faktor-faktor pembentuk gaya hidup *Straight Edge*. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode fenomenologi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dengan tiga orang informan yang terbagi dalam tiga tipe yaitu musisi, fans, dan penggiat acara musik *Hardcore* yang *Straight Edge*. Hasil penelitian ini menunjukkan faktor-faktor yang menjadi daya tarik musik *Hardcore* yaitu: (1) *beat* yang cenderung *up-beat*, (2) memberikan emosi "semangat", (3) tema lirik musik *Hardcore* yang cenderung mengkritisi keadaan sosial. Sedangkan respon pelaku *Straight Edge* terhadap stereotip musik *Hardcore* yaitu ada yang cuek/acuh serta ada yang menoleransi. Faktor yang memengaruhi individu menjadi *Straight Edge* dalam lingkungan musik *Hardcore* adalah lingkungan terdekat yang positif, musiknya, iman, prinsip, kesehatan, dan konsekuensi.

Kata kunci: *Stereotip, Pengaruh Kelompok, Hardcore Straight Edge*

Pendahuluan

Di Indonesia, *Hardcore* menjadi sub budaya yang seringkali dihindari oleh banyak orang dengan berbagai persepsi negatif yang mengedepankan gaya, tren dan berperilaku menyimpang (Nurwahid, 2017). Bahkan pada 2011, Pemerintah Provinsi Aceh mendeklarasikan bahwa *Hardcore* merupakan penyakit sosial baru dan dilarang aktivitasnya (Melville, 2014). Selain Provinsi Aceh, *Hardcore* juga masuk dalam daftar penyakit masyarakat (PEKAT) dan dilarang aktivitasnya di Kota Mojokerto, (Misti, 2016) dan Kabupaten Berau (Nurwahid, 2017) setelah sebelumnya terjadi penolakan oleh masyarakat di dua daerah tersebut. *Hardcore* juga menjadi korban kekerasan karena dianggap meresahkan, seperti yang terjadi di Kota Kediri. Dilansir portal berita online, Mashudi (2016) Revi Pandega dan Tomy Aribowo, dua anak *Hardcore* yang masih dibawah umur diduga dianiaya oleh oknum Satuan Polisi Pamong Praja Kota Kediri.

Hal tersebut merujuk pada masalah komunikasi seringkali muncul disaat sebuah kelompok budaya gagal dipahami oleh lingkungan di sekitarnya yang lebih luas (Nordby, 2008). Masalah tersebut pun tetap terjadi meskipun seseorang dari kelompok kultur dominan ingin berinteraksi dengan kelompok budaya minoritas. Karena, seringkali budaya dominan telah memiliki keyakinan terhadap kelompok budaya minoritas, dan tidak memiliki banyak pengetahuan tentang kelompok minoritas (Nordby, 2008). Masyarakat memiliki kesepakatan

atas budaya mayoritas, mencakup simbol, peraturan, dan makna apa yang dihasilkan dari komunikasi di masyarakat kita (Littlejohn, 2012). Ketika banyaknya stereotip–stereotip negatif yang berkembang dimasyarakat, muncul sebuah komunitas dan individu–individu yang berusaha menolak stereotip–stereotip tersebut.

Sebuah gaya hidup yang menolak stereotip negatif pada musik *Hardcore* dinamakan dengan *Straight Edge* (sXe). *Straight Edge* merupakan gaya hidup positif di kalangan komunitas *Hardcore*, tidak mengkonsumsi alkohol, merokok, melakukan seks bebas maupun mengkonsumsi narkoba. *Straight Edge* ada hanya untuk sebuah motivasi hidup sehat untuk tidak merusak diri sendiri. *Straight Edge* mencoba untuk memberikan alternatif pada lingkungan musik *Hardcore* yang sangat identik dengan kebiasaan mabuk–mabukan dan kerusuhan. Komunitas *Straight Edge* lahir pada tahun 1981 di Washington DC, Amerika Serikat, istilah *Straight Edge* pertama kali ditemukan oleh Ian MaSomataye.

Dia adalah salah satu vokalis *band Hardcore* yang berada di Washington DC yang membuat sebuah lagu berjudul *Straight Edge*, (Haenfler, 2006). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana seseorang dalam lingkungan musik *Hardcore* dapat mempertahankan gaya hidup *Straight Edge*. Apa yang terjadi dan dialami oleh penganut *Straight Edge* bertentangan dengan bagaimana pengaruh kelompok (*group influence*) terhadap individu. Turner (Pratama, 2009) menjelaskan bahwa individu dalam *crowd* (kelompok anggota) akan *conform* dan ikut norma yang berlaku dalam kelompok. Santosa (2006) memaparkan bahwa kelompok sosial (organisasi, komunitas) berpengaruh terhadap kehidupan pribadi. Secara umum pengaruh yang ditimbulkan ada pada persepsi individu, sikap sosial, dan tingkah laku individu.

Menjadi minoritas diantara dominasi kebiasaan–kebiasaan negatif pada musik *Hardcore* tentunya tidak mudah rangsangan dari luar (*group influence*) tentu saja akan terus menekan individu untuk menjadi bagian dari kebiasaan suatu lingkup. Dalam bagian ini akan dipaparkan faktor–faktor yang mendasari bagaimana informan dapat terus konsisten dengan gaya hidup *Straight Edge*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan edukasi dan menetralkan stereotip–stereotip negatif pada penggemar musik *Hardcore*. *Hardcore Straight Edge* tidak sesuai dengan stereotip–stereotip yang ada pada masyarakat bahwa seorang pecinta musik *Hardcore* erat kaitannya dengan mengkonsumsi minuman beralkohol, narkoba serta seks bebas. Mengenalkan pada kalangan sekitar tentang apa itu *Straight Edge*, bagaimana gaya hidup yang mereka lakukan bahwa mereka masih bisa menjalankan apa yang mereka gemari (musik *Hardcore*) tanpa harus melakukan hal–hal negatif tersebut.

Meskipun mereka menyimpang dari pecinta musik *Hardcore* kebanyakan di masyarakat mereka bersikeras tidak mengurangi komitmen mereka terhadap musik yang mereka gemari. Selain itu penelitan ini akan menjabarkan bagaimana pandangan seorang *Straight Edge* terhadap stereotip–stereotip negatif, bagaimana mereka merespon, menanggapi stereotipe negatif yang berkembang. Lebih lanjut penelitian ini juga menjabarkan bagaimana dampak musik *Hardcore* terhadap kehidupan dan pola perilaku individu yang menggemarinya. Rukmana (2015) yang berjudul “*Pengaruh Musik DJ terhadap Persepsi, Perilaku, dan Penampilan para Pengunjung di Liquid Café Semarang*”. Hasil penelitiannya memaparkan bahwa pengalaman musik DJ memengaruhi pola perilaku yang dialami oleh informan penelitiannya. Perubahan yang terjadi yang dirasakan oleh informan yakni ada kecenderungan berperilaku malas, minum–minuman keras, perilaku konsumtif, seks bebas.

Hal ini menunjukkan bahwa rangsangan yang diberikan dari musik yang diterima oleh pendengarnya memberikan kesan–kesan dan persepsi tertentu yang mengarah kepada cara sebuah bentuk musik dapat diterima pendengarnya. Musik *Disc Jockey* (DJ) merupakan musik yang sering dimainkan pada *club–club* dan bar. *Club* dan bar merupakan tempat hiburan yang memberikan layanan kenyamanan dan relaksasi yang diwujudkan dengan tempat yang nyaman, mewah dan tersedia minum–minuman beralkohol. Lingkungan tersebut membentuk persepsi pada pengalaman musik DJ sehingga pengalaman musik DJ berkaitan erat dengan unsur–unsur tersebut seperti tempat yang nyaman identik dengan sarana untuk bermalasan–malasan, tempat yang mewah identik dengan gaya hidup yang *glamour*, dan minuman–minuman beralkohol yang dapat melepas kontrol akan individu identik dengan hal–hal tanpa

batas seperti seks bebas. Keidentikan pengalaman dalam musik membawa pengaruh kepada penerima rangsangannya atau pendengar musik. Hal tersebut yang mendasari bagaimana terjadi pada musik *Hardcore* rangsangan dan pola perilaku apa yang akan dimunculkan dari adanya musik *Hardcore*.

Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini penelitian ini menggunakan strategi fenomenologi. Strategi fenomenologi dalam penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi tentang suatu fenomena tertentu, mengharuskan peneliti mengkaji subjek dengan terlibat langsung untuk mengembangkan pola dan relasi yang bermakna, (Creswell, 2014). Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif, Dengan penggunaan pendekatan kualitatif penelitian ini akan mencoba menginterpretasikan data dengan memberikan arti terhadap data yang diperoleh (Neuman, 2006). *Site* penelitian ini adalah komunitas *Hardcore* Sidoarjo. Komunitas *Hardcore* Sidoarjo bukan merupakan komunitas yang *fix* atau terstruktur dan terorganisir, namun komunitas yang di dalamnya terdiri dari individu-individu yang berada pada lingkungan musik *Hardcore*. Selain itu, definisi Sidoarjo di sini juga tidaklah kaku seperti batas-batas wilayah yang tegas akan tetapi lebih kondisional sehingga memungkinkan apabila seorang informan merupakan seseorang yang tinggal di kota Surabaya dan sekitarnya namun tergabung dalam komunitas *Hardcore* Sidoarjo.

Pemilihan informan dalam peneliti ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara cermat dan dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk menjawab tujuan penelitian, (Patton, 2002). Berdasarkan teknik tersebut, informan yang dipilih adalah orang-orang yang memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan agar dapat menjamin kualitas data. Kriteria yang sudah ditetapkan adalah sebagai berikut: (1) Informan yang dipilih memiliki usia antara 25–35 tahun; (2) Informan telah bergabung dalam komunitas dan lingkungan *Hardcore* lebih dari 1 (satu) tahun; (3) Informan dapat merupakan musisi yang memainkan atau memiliki karya dengan genre *Hardcore* dan atau; (4) Informan dapat merupakan penikmat musik *Hardcore* dengan referensi *band Hardcore* lebih dari satu; (5) Informan dapat merupakan penggiat acara musik *Hardcore*. Penjabaran maksud dari kriteria-kriteria yang ditetapkan untuk informan yang akan digunakan adalah sebagai berikut: (1) Informan dengan usia antara 25–35 tahun ditetapkan karena dianggap sudah cukup cakap untuk dapat menjabarkan dengan terperinci data-data yang dibutuhkan penelitian. Usia 25–35 tahun secara umum tergolong pada masa dewasa awal, Santrock (1999) mengemukakan bahwa dewasa awal termasuk masa transisi, secara psikologis masa dewasa awal merupakan seseorang yang matang dalam keobjektifan. Sikap objektif yang dimaksud yaitu berusaha mencapai keputusan dalam keadaan yang bersesuaian dengan kenyataan.

Pada masa dewasa awal juga memiliki ciri yakni menerima kritik dan saran, dan mulai menjalin dan menyesuaikan dengan hubungan dengan suatu kelompok sosial tertentu. (2) Informan telah bergabung dalam komunitas dan lingkungan *Hardcore* lebih dari satu tahun ditetapkan dimaksudkan untuk menghindari individu yang keterlibatannya dalam musik *Hardcore* hanya karena *trend* (musiman) yang dapat mengakibatkan informasi yang didapatkan oleh peneliti tidak akurat. (3) Informan dapat merupakan musisi, penggemar, dan penggiat acara *Hardcore* ditetapkan sebagai target informan yang akan digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan harapan informasi yang diberikan terjamin kualitas dan keabsahannya dengan objek dalam penelitian ini. Pada penelitian ini sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data model interaktif Miles (2014). Dalam penelitian ini uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif merujuk pada Sugiyono (2007) bahwa data perlu dilakukan uji dan memenuhi syarat secara *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Untuk memenuhi syarat tersebut dalam penelitian ini dilakukan beberapa metode yakni meningkatkan kecermatan, triangulasi data, dan perpanjangan pengamatan.

Hasil dan Diskusi

1. *Tornado Of Souls*

Bagian ini membahas mengenai faktor-faktor (daya tarik) yang memengaruhi informan dalam penelitian, menyukai musik *Hardcore*. Dalam bagian ini juga dipaparkan beberapa *authentic move* yang terjadi di lingkungan musik *Hardcore* dan bagaimana penyuka musik *Hardcore* memandang kegiatan tersebut.

Faktor-Faktor Daya Pikat Musik *Hardcore*

Up-Beat

Hasil wawancara terhadap informan memaparkan bagaimana informan menyukai musik *Hardcore* sebagaimana pernyataan yang diungkapkan informan Somat berikut.

“Ya karena *beat*nya sih mas atau dentumannya, lagu lagunya juga lebih membangun ke emosional kita biar lebih *movement* gak gitu-gitu aja terus bisa buat ngilangin stres juga sih menurut saya”, (Somat, 2019)

Berdasarkan pernyataan informan Somat menunjukkan bahwa musik *Hardcore* terbentuk dalam suatu ritme dengan *beat* yang cenderung *up-beat*. *Up-beat* merupakan ritmen musik yang dimainkan dengan BPM (*beat per minutes*) diatas 120 BPM. *Beat* tersebut memberikan kesan yang cepat dan bersemangat membangun “emosional kita biar lebih *movement*”, memberikan dorongan kepada individu untuk bergerak dan dinamis. Bagi informan Somat musik *Hardcore* memberikan referensi baru diluar skema lagu *mainstream (pop)* “gak gitu-gitu aja terus”. Musik *Hardcore* memang bukanlah musik yang umum dikonsumsi oleh masyarakat, pergerakan dan penayangannya di media *mainstream* (TV dan Radio) dibatasi (Santoso, 2018).

Dalam pernyataan informan Somat juga menyatakan bahwa musik *Hardcore* “bisa buat ngilangin stres”. Kesan yang membuat individu merasa terus bergerak dan dinamis memberikan sugesti “bebas” dari stres yang dialami seseorang. Stres pada hakikatnya merujuk pada sebuah kondisi seseorang yang mengalami tuntutan emosi berlebihan dan atau waktu yang membuatnya sulit memfungsikan secara efektif. Keadaan ini dapat mengakibatkan munculnya depresi, kelelahan, gelisan, dan sebagainya (Richards, 2010). Merujuk pada pengertian stres tersebut *beat* musik *Hardcore* seolah memberikan sugesti bahwa individu tersebut memiliki ruang gerak dari belenggu tekanan dan tuntutan emosi.

Memberikan emosi “semangat”

Hasil wawancara dengan informan Anwar juga menyatakan hal yang senada sebagai berikut.

“Ya tadi balik lagi, emosinya lebih nyampek gitu bikin semangat juga kalo emang semangat. Lebih merasuk juga di bandingin sama *pop*, apalagi kalo di tambah sama nonton vidioklipnya”, (Anwar, 2019).

Sementara itu Anwar yang merupakan seorang pemusik menunjukkan bahwa musik *Hardcore* memberikan nuansa emosi yang sejalan dengan yang dirasakan oleh informan Anwar. Secara personal menurut interpretasi peneliti informan Anwar merupakan seseorang yang kritis, bentuk-bentuk lirik musik *Hardcore* cenderung merupakan kritik terhadap suatu tema keadaan. Bagi informan Anwar yang kritis dan kecenderungan lirik musik *Hardcore* memiliki persamaan. Informan Anwar merasa bahwa musik *Hardcore* dapat menginterpretasikan perasaannya daripada genre musik yang lain yakni *pop*. Informan Anwar menekankan bahwa musik *Hardcore* akan lebih memberikan interpretasi perasaannya yang lebih jika secara visual pada “video clip” lagu tersebut. Dengan demikian penikmatnya akan lebih bisa mengerti maksud dan makna pada musik *Hardcore* tersebut.

Untaian Makna

Informan dalam penelitian ini (Anwar) menyatakan bahwa lirik merupakan salah satu ketertarikannya pada musik *Hardcore* sebagai pernyataannya sebagai berikut.

“Ya itu tentang kehancuran, tentang perempuan, tentang keresahan– keresahan orang itu di bikin emosional banget se down mungkin”,
(Anwar, 2019).

Berdasarkan pernyataan informan Anwar menunjukkan bahwa lirik musik *Hardcore* bagi dirinya memiliki dampak yang sangat emosional. Bait–bait yang tersusun pada musik *Hardcore* kegemarannya memberikan gambaran kesedihan dan kesengsaraan, yang terjadi pada lingkungan sosial yang dicoba digambarkan dan disampaikan oleh penulis melalui lagu tersebut sebagaimana pernyataan informan Anwar sebagai berikut.

“Contohnya *band* yang saya suka itu *Dir En Grey* salah satu lagunya itu menceritakan tentang bom hiroshima sama nagasaki liriknya itu sedih banget tapi visualnya itu ada beberapa tahap gitu dari persiapan pengeboman ke jatuhnya bom di hiroshima terus ke dampaknya jadi slow lagunya”, (Anwar, 2019).

2. Metamorph

Bagian ini akan membahas mengenai bagaimana seorang yang menjalani gaya hidup *Straight Edge* memaknai dampak stereotip musik *Hardcore* terhadap perilakunya sehari–hari. Berada dalam lingkungan musik *Hardcore* tentu saja akan membawa seorang ikut “terlabeli” oleh pandangan masyarakat mengenai lingkungan musik *Hardcore*. Dalam bagian ini juga dipaparkan bagaimana para *Straight Edge* ini menyikapi pandangan–pandangan terhadap dirinya setelah menjadi bagian dari lingkungan musik *Hardcore*.

Behavior Changes

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon atau reaksi seorang individu terhadap rangsangan yang berasal dari eksternal maupun dari dirinya sendiri. Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati (Notoadmodjo, 2003). Musik *Hardcore* dalam kaitannya dengan perilaku memberikan sebuah pengalaman tertentu bagi pendengarnya. Hal tersebut merupakan sebuah rangsangan yang berasal dari luar individu. Pengalaman tersebut akhirnya membentuk sebuah sikap baru yang mengubah sikap yang lama sebelum pengalaman dari musik *Hardcore* itu diterima. Perubahan perilaku juga terjadi pada tindakan–tindakan informan Somat seperti dalam pernyataan informan Somat berikut ini.

“.....lebih ke awalnya introvert ke esktrovert gitu sih”.

“..... loh iya dari dulunya gak berani sampek jadinya bisa mbantah”
(Somat, 2019).

Berdasarkan pernyataan yang dikeluarkan oleh informan Somat tersebut menerangkan bahwa setelah adanya pengalaman musik *Hardcore* masuk kepada dirinya informan Somat memaparkan bahwa dirinya yang dulunya termasuk pribadi yang tidak banyak melakukan interaksi dengan individu lain maupun cenderung lebih memilih untuk tidak berbicara berubah menjadi pribadi yang lebih berandal. Berandal yang dimaksud dalam hal ini adalah mengarah kepada penggunaan verbal yang “*offensive*” dan menyimpang dari norma–norma kesopanan dalam berinteraksi seperti menggunakan kata “anjing”, “bangsat” dalam mengekspresikan kekesalan. Informan Somat juga mengakui bahwa sikapnya cenderung untuk lebih mengutamakan kehendaknya atau egonya. Informan Somat menyatakan bahwa pengalaman musik *Hardcore* membuatnya berperilaku “ekstrovert” dari sebelumnya “Introvert”. Ekstrovert yang dimaksud informan Somat dalam hal ini adalah kecenderungan sikap untuk lebih banyak melakukan interaksi dengan individu lain.

Selain kedua hal tersebut informan Somat juga memberikan pernyataan bahwa setelah pengalaman musik *Hardcore* masuk pada kehidupannya, informan Somat dapat

mempertahankan argumen berdasarkan pemikirannya seperti saat masyarakat memberikan stereotip negatif terhadap musik *Hardcore* informan Somat akan memberikan pembelaan bahwa tidak semua seperti yang di stereotipkan. *Behavior change* yang dirasakan oleh informan Somat dan Teja sesuai dengan pernyataan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rukmana (2015) dalam hasil penelitiannya memaparkan bahwa pengalaman musik DJ memengaruhi pola perilaku yang dialami oleh informan penelitiannya. Perubahan yang terjadi yang dirasakan oleh informan yakni ada kecenderungan berperilaku malas, minum-minuman keras, perilaku konsumtif, seks bebas. Hal ini menunjukkan bahwa rangsangan yang diberikan dari musik yang diterima oleh pendengarnya memberikan kesan-kesan dan persepsi tertentu yang mengarah kepada cara sebuah bentuk musik dapat diterima pendengarnya.

Social Judgement

Social judgement merupakan sikap seseorang terhadap objek sosial atau isu tertentu. Seseorang menerima atau menolak suatu pernyataan dan pesan-pesan tertentu pada suatu objek bergantung kepada keterlibatan ego dan pengetahuannya sendiri. Ketika seseorang menerima pesan, baik verbal ataupun nonverbal mereka dengan segera men-*judge* (menilai) pesan harus ditempatkan dalam bagian pemikirannya dengan cara membandingkannya dengan pengetahuan dan pesan-pesan yang diterimanya selama ini (pengetahuannya). Sherrif (dalam Griffin, 2003) menyatakan bahwa terdapat dua hal yang memengaruhi *receiver* dalam memproses pesan persuasi, yakni *ego involvement* dan *anchor*. *Ego involvement* merujuk pada seberapa pentingkah sebuah isu bagi kehidupan *audience*. Dalam teori *social judgement* disebutkan bahwa semakin tinggi *ego involvement* maka semakin rendah penerimaan terhadap pesan persuasi.

Musik *Hardcore* juga memiliki *judgement* yang berbeda-beda pada setiap individu. *Similarity* pada beberapa individu, kelompok, kumpulan kelompok berkembang menjadi sebuah stereotip. Stereotip ini memunculkan kesan dan persepsi sendiri terhadap satu objek sosial seperti musik *Hardcore*. Persepsi yang muncul dari stereotip bisa negatif maupun positif terhadap individu yang berada pada satu objek sosial. Beberapa persepsi yang dialami informan dalam penelitian ini sebagai berikut.

“Lebih ke musik-musik gak jelas sih gak bisa didengerin hanya buat orang-orang yang brutal gitu yang ada dimasyarakat tapi sebenarnya orang-orang kan punya beda pandangan sih mas kalo orang lain kan lebih ke sisi negatif”, (Somat, 2019)

Berdasarkan pemaparan informan Somat terhadap apa yang dirasakan dan dialaminya mengenai persepsi orang-orang di sekitarnya memandang musik *Hardcore* sebagai musik yang tidak dapat dinikmati. Informan Somat memaparkan bahwa munculnya persepsi itu karena musik *Hardcore* memang tidak seperti musik-musik “konvensional” pada umumnya yang sering didengar oleh kalayak pada tempat-tempat umum dan media konvensional seperti radio dan televisi, sehingga musik *Hardcore* akan terasa asing dan perlu pendalaman dan pemahan khusus untuk dapat menikmati musik *Hardcore*. Menjadi hal yang umum bila seseorang individu menerima rangsangan yang asing di luar pengetahuan dan pemahamannya untuk men-*judge* objek tersebut ke arah negatif. Hal tersebut juga dialami oleh informan Teja seperti pernyataannya sebagai berikut.

“.....dari masyarakat itu sendiri musik *Hardcore* ini itu seperti anak nakal gitu ya, seperti kurang sopan santun sukanya rusuh pokoknya jelek-jelek lah kalo musk *Hardcore* di anak muda ya seperti itu, keras lah pokoknya”, (Teja, 2019)

Pernyataan dari informan Teja menunjukkan bahwa orang-orang di sekitarnya men-*judge* bahwa musik *Hardcore* selalu dikonotasikan sebagai hal-hal yang negatif seperti kenakalan,

kerusuhan. Musik *Hardcore* yang cukup asing dibandingkan musik–musik konvensional lainnya juga mendapatkan respon dari para individu yang tidak memahami musik *Hardcore* seperti pada pernyataan informan Teja sebagai berikut.

Respon Informan Terhadap *Stereotype Musik Hardcore*

Sehubungan dengan stereotip yang telah dipaparkan sebelumnya yang dialami oleh para informan dalam penelitian, peneliti menangkap terdapat beberapa bentuk–bentuk respon oleh informan. Pertama adalah informan Teja. Menanggapi stereotip yang berkembang mengenai musik *Hardcore* informan Teja memilih untuk tidak memerdulikan/cuek terhadap stereotip musik *Hardcore* sebagaimana dalam pernyataannya sebagai berikut.

“Saya gak peduliin pokoknya saya bener–bener lurus dari prinsip saya, intinya saya gak seperti mereka (*judgement* negatif musik *Hardcore*)”, (Teja, 2019)

Sesuai dengan pernyataan informan Teja menunjukkan bahwa ketidak pedulian terhadap stereotip musik *Hardcore* oleh lingkungannya didasari pada ketidaksesuaian persepsi yang muncul akibat stereotip musik *Hardcore* oleh lingkungannya dengan apa yang sebenarnya dilakukan oleh informan Teja. Ketidaksesuaian tersebut membuat informan Teja tidak merasa khawatir mengenai *judgement* negatif yang timbul akibat stereotip musik *Hardcore*. Informan Teja tidak merasa *insecure* terhadap kegemarannya terhadap musik *Hardcore*. Hal yang senada dengan pernyataan informan Teja diungkapkan juga oleh informan Anwar sebagai berikut.

“Ya santai aja solanyakan maksunya aku gak ganggu kamu gitu loh dan kaya gini kan aku juga gak ngajak–ngajak kamu kaya gini gitu loh jadi, dan biasanya aku kalo misalnya memberitahu sih, memberitahu musiknya aja sih gak perlu ngikutin kayak saya”, (Anwar, 2019)

Berdasarkan pernyataan informan Anwar menunjukkan bahwa baginya tidak masalah jika orang lain beranggapan seperti stereotip musik *Hardcore* yang berkembang. Informan Anwar merasa bahwa apa yang digemarinya tidak memberikan kerugian pada lingkungan di sekitarnya. Interaksi yang dilakukan informan Anwar kepada lingkungan disekitarnya hanya sebatas *sharing* mengenai apa yang digemarinya dan tidak bersifat memaksa. Berdasarkan pernyataan informan Anwar tersebut menunjukkan bahwa baginya tidak masalah lingkungannya menilai dirinya seperti apa. Informan Anwar menekankan bahwa apa yang stereotip musik *Hardcore* kesankan terhadap dirinya tidak perlu untuk terlalu ditanggapi secara emosional.

3. Mungkin Keruh Tapi Aku Tersaring

Bagian ini membahas mengenai bagaimana seseorang yang berada pada lingkungan musik *Hardcore* tetap konsisten dengan gaya hidup *Straight Edge*. Hal tersebut bertentangan dengan bagaimana pengaruh kelompok (*group influence*) terhadap individu. Individu dalam *crowd* (kelompok anggota) akan *conform* dan ikut norma yang berlaku dalam kelompok.

Lingkungan Terdekat

Lingkungan terdekat terutama keluarga mempunyai peran sentral dan bertanggung jawab penuh dalam kepribadian individu. Menurut Ahmadi (2007), keluarga adalah kelompok masyarakat kecil yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak yang terikat oleh suatu keturunan. Keluarga sebagai unit sosial terkecil dalam masyarakat merupakan lingkungan budaya pertama dan utama yang menanamkan norma dan mengembangkan berbagai kebiasaan dan perilaku yang penting bagi kehidupan pribadi, keluarga dan masyarakat. Pola asuh orang tua, interaksi dan komunikasi yang diterima sejak awal kelahiran hingga terjadi selama bertahun–tahun akan membentuk individu pada karakter–karakter tertentu. Hal tersebut juga berkaitan dengan norma–norma dan nilai–nilai yang selalu dibawa oleh seorang individu yang telah diberikan

oleh orang tua maupun lingkup terdekat.

Norma–norma dan nilai–nilai tersebut yang membawa individu untuk dapat menentukan mana benar dan salah dan bagaimana memposisikan diri dengan objek yang sedang dihadapinya. Berada pada suatu lingkungan tertentu dalam prosesnya akan menjadi bagian dari dari suatu lingkungan tertentu, tetang cara, kebiasaan, adat dan budaya akan terbawa. Yang menjadi *unique* dalam *Straight Edge* adalah bagaimana individu tersebut tetap bertahan dan tidak terpengaruh dari cara, kebiasaan adat dan budaya musik *Hardcore* namun masih tetap membaur dengan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa informan, peneliti menemukan alasan lingkungan terdekat menjadi faktor seorang individu menjadi *Straight Edge* pada lingkungan musik *Hardcore*. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan informan Somat berikut ini.

“Ya karena *background* orang tua KAPOLRI (Kepala Polisi Republik Indonesia) juga kan mereka gak ada yang rokokkan dua–duanya dan juga sudah menanamkan ke saya sejak dari SMP bahwa kamu boleh temenan sama siapa aja yang penting jangan rokokkan jangan minum seks bebas dan narkoba soalnya kamu nyoba salah satu dari hal tersebut ya pasti bisa merusak masa depan mu entah dalam hal apapun, ya saya sejak kecil ditanamin hal itu ya saya terapkan sih”, (Somat, 2019)

Berdasarkan pernyataan informan Somat menunjukkan bahwa keluarga merupakan bekal utama informan Somat untuk tidak terpengaruh dengan hal–hal negatif, hal ini merujuk kepada *background* orang tua yang merupakan Polisi Negara Republik Indonesia. *Background* pekerjaan orang tua tentu saja berpengaruh dengan pola asuh yang diterima informan Somat. Sebagai Polisi orang tua informan Somat pasti terbiasa mengajarkan untuk disiplin, memberikan kaidah dan norma–norma yang sesuai dengan ketentuan hukum serta nilai–nilai yang positif. Informan Somat juga menyatakan bahwa sejak dini didalam dirinya sudah ditanamkan batasan–batasan yang perlu untuk selalu diperhatikan oleh informan Somat.

Musiknya bukan kebiasaannya.

Ketika seseorang menggemari sesuatu bukan berarti seseorang tersebut bagian dari sesuatu tersebut. Seorang dapat menentukan bagaimana dirinya memposisikan dirinya dalam sebuah lingkungan. Dalam bagian ini peneliti menangkap pernyataan informan dalam penelitian ini yang menjadi salah satu faktor bagaimana informan tetap berada pada jalur *Straight Edge* dan tidak terbawa oleh lingkungannya.

“Kalo bilang secara personal ke orang sih saya gak pernah tapi misalnya ada yang tanya baru saya jelasin kalo emang saya pyur suka musiknya aja gak ada embel–embel lainnya”, (Teja, 2019)

Informan Teja menyatakan bahwa keterlibatannya dalam lingkungan musik *Hardcore* murni bahwa alasan utamanya adalah musik. Informan Teja tidak pernah memberikan klarifikasi kepada lingkungannya bagaimana persepsi berkembang terhadap informan Teja. Hal yang serupa juga dialami oleh informan Anwar sebagaimana pernyataannya sebagai berikut.

“Apa ya enak aja gitu gak biasa dan juga gak semua musik *hardcore* itu saya telen cuman beberapa yang melodinya enak gitu, screamnya juga mengikuti lagunya jadi gak asal–asalan giyu ya enak aja sih”, (Anwar, 2019)

Yang mendasar bagi informan Anwar adalah musikalitas yang dihasilkan dari musik *Hardcore*. Untuk musiknya sendiri informan Anwar memiliki klasifikasi–klasifikasi sendiri bagaimana bentuk musik *Hardcore* yang akan dikonsumsi.

Iman

Iman dalam bahasa arab berarti percaya, tunduk, tentram dan tenang (Almujahid, 2013), iman berarti mengikat hati dalam bentuk kepercayaan kepada sesuatu yang telah diketahui wujud kebenarannya. Iman adalah percaya atau yakin, keimanan berarti kepercayaan atau keyakinan. Dalam konteks pembahasan ini iman yang dimaksud adalah norma–norma dan nilai yang diberikan oleh suatu ajaran keagamaan. Ajaran keagamaan memiliki standart ukuran antara benar dan salah menurut masing–masing ajaran agama. Setiap umatnya memiliki kadar masing–masing dalam mengimani ajaran keagamaan.

Dari pernyataan informan peneliti menangkap terdapat faktor keimanan yang mempertahankan informan tetap pada gaya hidup *Straight Edge* sebagaimana dalam pernyataan informan Somat sebagai berikut.

“Alhamdulillah enggak sih karena dari segi agama sendiri kan gak diperbolehkan”, (Somat, 2019)

Informan Somat merasa bawah kegiatan negatif yang ada dalam lingkungan *Hardcore* terdapat pertentangan dengan norma–norma dan nilai–nilai yang ditekankan dalam ajaran keagamaan yang diimani oleh informan Somat sehingga informan Somat merasa bahwa jika hal tersebut dilakukan sangat bertentangan dengan imannya. Hal tersebut mendasari terdorongnya informan Somat untuk menjalani gaya hidup *Straight Edge* yang menekan kan nilai filosofi gaya hidup yang *clean* dan tidak merusak diri dari tindakan–tindakan negatif lingkungan musik *Hardcore*.

Prinsip

Prinsip adalah suatu pernyataan fundamental atau kebenaran umum maupun individual yang dijadikan oleh seseorang/kelompok sebagai sebuah pedoman untuk berpikir atau bertindak. Banyak faktor yang memengaruhi seseorang untuk memilih sebuah kebenaran untuk dijadikan pedoman seorang individu. Dalam bagian ini peneliti menjabarkan bagaimana keterkaitan prinsip menjadi faktor yang memengaruhi informan untuk tetap menjalani gaya hidup *Straigh Edge* sebagaimana dalam pernyataan informan Somat dan Teja berikut ini.

“Lebih ke prinsip sih mas, buat apa kaya gitu itu loh toh kalo minum alkohol, narkoba, rokok dan sebagainya kan butuh biaya toh mending uang itu buat saya main sama temen–temen daripada kayak gitu kan gak dapetin positifnya sama sekali gitu loh”, (Somat, 2019)

“Pertama ya itu mas dosa tadi yang dolarang yang gak mungkin untuk diulan lagi perilakunya, buang–buang uang juga dan gak sehat buat dikemudian harinya. Kan ini efeknya cuman sementara jadi saya lebih mikir agak kedepannya gimana faktor utama ya prinsip internal dalam diri sih intinya”, (Teja, 2019)

Dalam pernyataan informan Somat diatas, peran prinsip bagi informan Somat adalah sebagai hal yang memberikan batasan terkait tindakan atau kegiatan yang akan dilakukan. Informan Somat merasa bahwa minum alkohol, narkoba, rokok tidak sesuai dengan batasan yang digunakan. Melalui pedoman batasan tersebut informan Somat merasa dengan *value* yang dia keluarkan untuk mendapatkan minuman alkohol, narkoba, dan rokok akan memiliki *value* yang lebih baik jika digunakan untuk bermain bersama teman–temannya.

Kesehatan

Kesehatan merupakan prioritas utama kehidupan. Semua faktor kehidupan tidak akan berguna jika tidak memiliki kesehatan yang baik. Banyak orang lalai terhadap kesehatannya akibat melakukan hal–hal yang digemarinya secara berlebihan. Namun bagi informan Anwar kesehatan merupakan salah satu faktor untuk terus bergaya hidup *Straight Edge* walaupun dalam lingkungan kegemarannya musik *Hardcore* sebagaimana pernyataannya sebagai berikut.

“Wong saya aja kena asap rokok, kenak loh ya bukan nyoba aja udah batuk–batuk apalagi ngisep gitu loh. Nah kan udah tau kalo gak enak terus apa ya itu buruk bagi kesehatan juga kan ngapain di teruskan”, (Anwar, 2019)

Berdasarkan pernyataan informan Anwar, menunjukkan bahwa bagi informan Anwar melakukan kegiatan merokok yang sering dilakukan di lingkungan musik *Hardcore* tidak dapat dinikmati oleh informan Anwar. Informan Anwar sadar akan dampak buruk kegiatan merokok bagi kesehatannya. Dalam penelitian Rahayu (2017) memaparkan bahwa pengetahuan bahaya merokok memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku merokok. Dalam kesesuaian dengan pembahasan ini yakni informan Anwar dalam pernyataannya bahwa asap rokok cukup signifikan berpengaruh terhadap kesehatannya, menunjukkan bahwa kesadarannya terhadap kesehatan membentuknya untuk terus bergaya hidup *Straight Edge* walaupun dirinya berada pada lingkungan musik *Hardcore*.

Konsekuensi

Pengertian konsekuensi adalah dampak yang terjadi jika suatu keputusan tertentu di ambil. Dampak ini bisa bersifat positif atau negatif terhadap orang, benda, situasi, sistem dan sebagainya. Konsekuensi timbul sebagai akibat atas sebuah pilihan, perbuatan. Perbuatan apapun yang kita lakukan, besar ataupun kecil, pasti ada konsekuensinya. Semakin besar suatu perbuatan atau keputusan maka semakin besar pula konsekuensi yang mengikutinya. Konsekuensi adalah sesuatu yang mau tidak mau harus kita terima. Hal ini yang membuat informan Anwar untuk tetap bergaya hidup *Straight Edge* seperti dalam pernyataannya sebagai berikut.

“Saya boleh jujur ya, ini jujur banget saya takut sama tanggung jawabnya sumpah” (Anwar, 2019)

Informan Anwar tidak terbawa pada kebiasaan negatif yang ada di lingkungan musik *Hardcore* adalah bahwa informan Anwar merasa perbuatan–perbuatan tersebut nantinya akan menimbulkan konsekuensi yang dalam kemampuan informan Anwar tidak mampu untuk menerimanya. Pengetahuan akan konsekuensi inilah yang membuat informan Anwar merasa lebih baik untuk tidak melakukannya. James (1990) memaparkan bahwa keputusan dapat dianggap sebagai suatu hasil atau keluaran dari proses mental atau kognitif yang membawa pada pemilihan suatu jalur tindakan diantara beberapa alternatif yang tersedia. Sebagaimana Save (2006) mendefinisikan pengambilan keputusan (*Decision Making*) didefinisikan sebagai pemilihan keputusan atau kebijakan yang didasarkan atas kriteria tertentu. Proses ini meliputi dua alternatif. Keterkaitan dengan pemaparan informan Anwar adalah bahwa dalam pengambilan keputusan untuk menjadi *Straight Edge* informan Anwar dihadapkan dengan kemungkinan tanggung jawab yang harus diterima informan Anwar bila melakukan tindakan–tindakan negatif di luar gaya hidup *Straight Edge*. Dengan demikian konsekuensi sebagai salah satu opsi dari dua pilihan menjadi faktor penentu informan Anwar untuk memilih gaya hidup *Straight Edge* pada lingkungan musik *Hardcore*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pemaparan oleh informan diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor–faktor yang menjadi daya tarik musik *Hardcore* adalah: (1) *beat* yang cenderung *up–beat*, (2) memberikan emosi “semangat”, (3) tema lirik musik *Hardcore* yang cenderung mengkritisi keadaan sosial.
2. Musik *Hardcore* bagi seorang yang menjalani gaya hidup *Straight Edge* menimbulkan dampak pada 2 (dua) aspek yakni *behavior changes, social judgement*.
3. Dari hasil pemaparan informan ditemukan *output* respon terhadap stereotip musik *Hardcore* yakni cuek/ acuh, menoleransi, dan mencoba mengedukasi bagaimana musik *Hardcore* agar tidak asing bagi yang belum mengerti.

4. Tetap konsisten dengan gaya hidup *Straight Edge* dalam lingkungan musik *Hardcore* tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor dari eksternal maupun internal. Beberapa faktor yang ditemukan dalam penelitian ini yang memengaruhi individu untuk tetap bergaya hidup *Straight Edge* dalam lingkungan musik *Hardcore* adalah sebagai berikut.
 - a. Lingkungan terdekat yang positif (merujuk pada keluarga, teman, dan pacar yang selalu memberikan contoh baik dalam berperilaku);
 - b. Musik sebagai tujuan utamanya;
 - c. Iman;
 - d. Prinsip;
 - e. Kesehatan;
 - f. Konsekuensi.

Pustaka Acuan

- Afifudin, H., & Saebani, B. A. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Afandi. (2012). *Konsep Diri Penganut Straight Edge Dalam Komunitas Musik Underground (Studi Fenomenologi Mengenai Konsep Diri Penganut Straight Edge Dalam Komunitas Musik Underground Di Kota Bandung)*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Ahmad, Abu dan Uhibiyati, Nur. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Almujahid, Thoha Husein , A. Atho'illah Fathoni Alkhalil. (2013). *Kamus Akbar Bahasa Arab*. Jakarta: Gema Insani.
- Baker . (1987). *"Controlled Release of Biologically active agent"*. John Willey and Sons, New York.
- Baron, Robert & Byrne, Don. (2008). *Psikologi Social Jilid I*. Jakarta. Erlangga.
- Brown, R. (2005). *Prejudice; Menangani "Prasangka" dari Perspektif Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell John.W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mashudi, Didik. (2016). *Hardcoreers yang dipukuli satpol PP Kota Kediri ternyata masih anak-anak*. Surya Online. Diakses melalui <http://www.suryaonline.com> 19 September 2019
- Gosling, Samuel D., Rentflow, Peter J., Swann Jr., Wialliam B. (2003). *A very brief measure of the Big-Five personality domains*. *Journal of Research in Personality* 37 504–528. Elsevier.
- Griffin, E.M. (2003). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw–Hill.
- Haenfler, Ross. (2006). *Straight Edge: Clean–Living Youth, Hardcore Hardcore, and Social Change*. New BrunswiSomat, New Jersey, and London: Rutgers University Press.
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi* Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Jamalus. (1998). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Kuhn, Gabriel. (2010). *Sober Living for the Revolution: Hardcore Hardcore, Straight Edgeand Radical Politics*. Oakland: PM Press.
- Kusmiati dan Desminiarti. (1990). *Dasar–Dasar Perilaku. Edisi I*. Jakarta : Pusdiknakes.
- Karib, Fathun. (2013). *Sejarah Komunitas Punk*. Dalam www.jakartabeat.net. Diakses pada 28 Oktober 2019 pukul 09.00 WIB
- Littlejohn, Stephen W., Karen A. Foss. (2012). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanik
- Lukluk A, Zuyina, Siti Bandiyah. (2008). *Psikologi Kesehatan*, Yogyakarta : Mitra Cendikia Press.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods Third Edition*. California: Sage Publication, Inc.

- Pratama, Sebastian Yudhy. (2009). *Pengaruh Kelompok Pada Anggot Kelompok Bomber*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Rahayu, Purni. (2017). *Hubungan Antara Pengetahuan Bahaya Merokok dengan Behavior Merokok pada Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Reason, James. (1990). *Human Error*. Ashgate. ISBN 1–84014–104–2
- Richard. (2010). *Coping with Stress In a Changing World*. New York: McGraw–Hill
- Rukmana, Febri Indra. (2015). *Pengaruh Musik DJ Terhadap Persepsi, Behavior, dan Penampilan Para Pengunjung di Liquid Café Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tidak diterbitkan.
- Samovar, L. A., Porter, R. E. dan McDaniel, E. R., (2014). *Komunikasi Lintas Budaya (Terjemahan)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Salazar, Leslie Ramos. (2017). *Changing resistant audience attitudes using social judgement theory's "anchor" point perspectives*. Communication Teacher Vol.31, No. 2, 90–93. National Communication Association. Routledge.
- Santoso. (2018). *Apakah Musik Metal dan Punk Dapat Disiarkan di Televisi dan Radio*. id.quora.com. Diakses dari id.quora.com 15 Desember 2019
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta : CV Rajawali.
- Save, Dagun M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Septiyan, Dadang Dwi. (2017). *Komunitas Musik Hardcore Straight Edge di Kabupaten Batang: Kajian Tentang Analisis Bentuk Musik dan Aktivasnya*. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol.2, No.1 e-ISSN : 2503–4626.
- Sherif, Muzafer dan Hovland, Carl I. (1980). *Social judgment: Assimilation and contrast effects in communication and attitude change*. Westport: Greenwood. ISBN 0313224382.
- Sunarto. (1989). *Seni Musik I*. Klaten : PT Intan Pariwara.
- Neuman, W.L. (2006). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approach, 6th ed*. Boston: Allyn and Bacon.
- Nordby, Halvor. (2008). *Values, Cultural Identity and Communication: A Perspective From Philosophy of Language*. Journal of Intercultural Communication: Issue 1
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pendidikan Dan Behavior Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nurwahid, Aditya Fahmi. (2017). *Interaksi Kelompok Punk dengan Netizen: Kajian Fenomenologi Gerakan "Punk Medses" dalam Situs Direktori Konten Punk*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Diponegoro.
- Melville, Kristi. (2014). *Indonesian Hardcore: Hardcores Not Dead*. abc.net.au. Diakses dari <http://www.abc.net.au> 14 September 2019.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta : UI Press.
- Misti, P. (2016). *Polree Mojokerto Berantas Penyakit Masyarakat. Berta Jatim*. Diakses dari <http://www.beritajatim.com> 26 Agustus 2019.
- Wade, C. & Tavis, C. (2010). *Psychology*. Pearson.