

PENGARUH *KEYBOARD* BONGKAR TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG PADA KALANGAN REMAJA

Sisriyani

Alumni Prodi. Pendidikan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Unimed

Trisni Andayani

Staf Pengajar di Prodi. Pendidikan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

trisni.andayani@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui sejak kapan pertunjukan *keyboard* bongkar mulai muncul di desa Martebing Kecamatan Dolok Masihul; mengetahui perilaku menyimpang yang dilakukan remaja ketika menonton *keyboard* bongkar; mengetahui dampak yang muncul setelah adanya *keyboard* bongkar dikalangan remaja; dan mengetahui tanggapan masyarakat dengan adanya pertunjukan *keyboard* bongkar. Data dikumpulkan dan diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara, melakukan observasi langsung di pertunjukan hiburan *keyboard* bongkar dengan observasi tanpa berperan serta (*non participant observation*), studi pustaka dilakukan untuk melengkapi hasil penelitian lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hiburan *keyboard* bongkar sudah tidak diperbolehkan bermain di Desa Martebing. Namun di Desa yang berbatasan langsung dengan Desa Martebing masih diperbolehkan menjadikan hiburan *keyboard* bongkar pada hajatan seorang pemilik hajatan namun disertai beberapa pengawasan dari pemilik *keyboard*. Disaat hiburan *keyboard* ini berlangsung banyak para remaja yang melakukan kegiatan perilaku menyimpang seperti merokok, minum minuman keras, terlibat perkelahian, seks komersial, narkoba, kasus pencurian serta pacaran. Berdasarkan dari hasil penelitian maka penulis menyimpulkan bahwa pertunjukan hiburan *keyboard* dapat menimbulkan perilaku menyimpang pada para remaja yang melihatnya terutama pada point seks bebas.

Kata Kunci: *Keyboard Bongkar, hiburan, Remaja, Perilaku Menyimpang*

PENDAHULUAN

Keyboard bongkar adalah salah satu jenis kesenian musik untuk menghibur orang-orang yang hadir dalam pesta hajatan, baik itu perkawinan maupun sunatan. Adapun yang menjadi alasan bagi mereka yang mengadakan hajatan menyediakan pertunjukan *keyboard* bongkar pada umumnya berdasarkan permintaan dari masyarakat yang ada dilingkungan sekitar.

Keyboard ini muncul seiring dengan perkembangan teknologi, dan sebagai pengganti seni pertunjukkan tradisional seperti kuda lumping, ludruk dan lain sebagainya yang terdapat di desa Martebing. Pergeseran ini terjadi di akibatkan minat masyarakat untuk melihat kesenian tradisional ini menurun karena dianggap tidak modern sedangkan untuk *keyboard* sendiri, antusias masyarakat untuk melihatnya jauh lebih besar.

Namun kehadiran *keyboard* bongkar ini mulai meresahkan kalangan orang tua maupun pemuka agama, sebab pertunjukkan ini disamping sebagai hiburan juga mempertontonkan hal-hal yang dulunya dianggap tabu seperti memakai pakaian yang minim/ pendek juga melakukan gerakan-gerakan erotis serta membuka atau membongkar satu persatu bajunya ketika tengah malam. Maka dari sinilah muncul istilah *keyboard* bongkar.

Pertunjukkan ini disaksikan oleh masyarakat khususnya para remaja dan permainan ini berlangsung

sampai pukul 01.00-02.00 WIB (dini hari). Melihat kondisi tersebut, sedikit banyaknya mempengaruhi perilaku masyarakat terutama para remaja, sebab masa remaja merupakan usia pubertas yang mudah dipengaruhi oleh hal-hal yang negatif. Pada masa ini mereka hanya bisa menampung semua pengaruh negatif tersebut. Biasanya pada masa remaja rasa ingin tahu terhadap sesuatu dan ingin mencobanya lebih besar termasuklah rasa ingin tahu dan ingin mencoba dari sesuatu hal yang negatif.

Hasil observasi sementara, pertunjukan *keyboard* bongkar di mulai dari pukul 23.00 WIB. Umumnya penonton yang lebih banyak adalah remaja, baik yang berpacaran maupun yang tidak membawa pacar. Mereka larut dalam gerakan-gerakan yang dilakukan biduan *keyboard*, bahkan siapa yang memiliki uang dapat memberikan kepada sang biduan sambil memegang bagian tubuh yang menurut biduan sesuai dengan bagian tubuh yang mereka bisa sentuh.

Biasanya para biduan yang ingin melakukan aksi bongkarnya, terlebih dahulu mengkonsumsi obat-obatan terlarang dan meminum minuman keras untuk menghilangkan rasa malu pada dirinya. Mereka merasa sangat nyaman dan bebas ketika mereka sudah mengkonsumsi obat-obatan dan meminum minuman keras tersebut. Sesuai dengan istilahnya, tepat tengah malam para biduan akan melakukan aksinya, yaitu

membongkar satu persatu pakaian yang dikenakannya sampai mereka sudah tidak mengenakan satu pakaian apapun. Maka dari penjelasan latar belakang ini, penulis tertarik sekali mengupas problematika didalamnya dengan judul “**Pengaruh *Keyboard* Bongkar Terhadap Perilaku Menyimpang Pada Kalangan Remaja Di Desa Martebing Kecamatan Dolok Masihul**”.

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejak kapan pertunjukan *keyboard* bongkar mulai muncul di desa Martebing kecamatan Dolok Masihul
2. Untuk mengetahui perilaku menyimpang yang dilakukan remaja saat menonton *keyboard* bongkar
3. Untuk mengetahui dampak yang muncul setelah adanya *keyboard* bongkar dikalangan remaja
4. Untuk mengetahui tanggapan masyarakat dengan adanya pertunjukan *keyboard* bongkar

Teori Deviasi

Deviasi atau penyimpangan merupakan tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan/populasi (Kartono, 2003). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perilaku menyimpang adalah tingkah laku, perbuatan atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang ada di dalam masyarakat.

Teori Efek Komunikasi Massa

media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula (Bungin, 2008). Informasi massal adalah informasi yang diperuntukkan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh dikonsumsi oleh pribadi. Sehingga informasi massa adalah milik publik, bukan ditunjukkan kepada individu masing-masing.

Sosialisasi

Berger mendefinisikan sosialisasi sebagai proses melalui mana seorang anak belajar menjadi seorang anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat (Sunarto, 2004).

Adapun pihak-pihak yang melaksanakan proses sosialisasi yang disebut juga sebagai agen sosialisasi. Fuller dan Jacobs mengidentifikasi empat agen sosialisasi utama: keluarga, kelompok bermain, media massa dan sistem pendidikan (Sunarto, 2004).

Keluarga

Menurut Jaeger (Sunarto, 2004) mengemukakan bahwa:

“peran para agen sosialisasi pada tahap awal ini, terutama orang tua sangat penting. Sang anak sangat tergantung pada orang tua dan

apa yang terjadi antara orang tua dan anak pada tahap ini jarang diketahui orang luar. Sehingga anak tidak terlindung terhadap penyalahgunaan kekuasaan yang sering dilakukan orang tua terhadap mereka seperti penganiayaan, perkosaan dan sebagainya”.

Teman Bermain

Digambarkan bahwa setelah mulai bepergian, seorang anak memperoleh agen sosialisasi lain, teman bermain baik yang terdiri atas kerabat maupun tetangga dan teman sekolah. Di sini seorang anak mempelajari berbagai kemampuan baru. Kalau dalam keluarga interaksi yang dipelajarinya di rumah melibatkan hubungan yang tidak sederajat seperti antara orang tua dengan anak, maka dalam kelompok bermain seorang anak belajar berinteraksi dengan orang yang sederajat karena sebaya. Pada tahap inilah seorang anak memasuki *game stage* mempelajari aturan yang mengatur peran orang yang kedudukannya sederajat. Dalam kelompok bermain pulalah seorang anak mulai belajar nilai-nilai keadilan (Sunarto, 2004).

Sekolah

Sejumlah ahli sosiologi memusatkan perhatian mereka pada perbedaan antara sosialisasi yang berlangsung dalam keluarga dengan sosialisasi pada sistem pendidikan formal. Menurut Dreeben (Sunarto, 2004) menyatakan:

“yang dipelajari anak disekolah, di samping membaca, menulis dan berhitung adalah aturan mengenai kemandirian (*independence*), prestasi (*achievement*), universalisme (*universalism*), dan spesifitas (*specificity*)”.

Media Massa

Menurut Light, Keller dan Calhoun (Sunarto 2004) mengemukakan bahwa:

“media massa yang terdiri dari media cetak (surat kabar, majalah) maupun elektronik (radio, televisi, film, internet) merupakan bentuk komunikasi yang menjangkau sejumlah besar orang. Media massa diidentifikasi sebagai suatu agen sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap perilaku khalayaknya. Peningkatan teknologi yang memungkinkan peningkatan kualitas peran serta peningkatan frekuensi penerpaan masyarakat pun member peluang bagi media massa untuk berperan sebagai agen sosialisasi yang semakin penting”.

Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah suatu keadaan dimana ia tumbuh dalam lingkungan-lingkungan etnik yang berbeda satu sama lain (Sedyawati, 1981). Dalam hal ini seni pertunjukan dapat berupa tari-tarian dengan iringan bunyi-bunyian.

Dapat disimpulkan bahwa seni pertunjukan adalah sebuah karya seni yang melibatkan suatu aksi dari individu atau kelompok pada tempat atau waktu tertentu

dan tumbuh sesuai dengan keadaan lingkungan suatu etnik dapat disajikan dalam bentuk tari-tarian dengan iringan bunyi-bunyian atau musik.

Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Yanto, 2010). Pengaruh merupakan suatu transaksi sosial dimana seseorang atau kelompok orang digerakan oleh seseorang atau sekelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah perubahan yang terjadi akibat adanya suatu kekuatan (daya) yang diperoleh dari seseorang atau suatu kelompok yang akan merubah watak, kepercayaan atau perbuatan dari seseorang sesuai dengan harapan dari seseorang atau sekelompok tersebut.

Keyboard Bongkar

Instrument *keyboard* atau alat musik *keyboard* adalah instrument musik yang dapat memperlihatkan secara jelas urutan, jarak, dan tinggi nada-nada music dalam pelbagai tangga nada (Sudibyo, 2002).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *keyboard* adalah suatu alat musik moderen yang dapat dengan mudah dimainkan seperti warna alat-alat musik, tempo, dan irama karena semuanya telah terprogram dengan sempurna dan biasanya cukup dengan dimainkan oleh satu orang saja. *Keyboard* yang ada pada desa Martebing ini, adalah *keyboard* yang dimainkan oleh satu orang dan penyanyinya bisa lebih dari 2-3 orang. Penyanyi atau biduan ini yang melakukan aksi bongkarnya, yaitu membuka satu persatu pakaian yang ia kenakan pada waktu tengah malam.

Pengertian Remaja

Istilah remaja atau *adolescence* berasal dari kata Latin *Adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh Piaget (Hurlock, 1980) mengatakan secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. . . . Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial yang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Beberapa para ahli seperti Aristoteles (Sarwono, 2011) membagi tahap-tahap perkembangan jiwa sebagai berikut:

1. 0-7 tahun: masa kanak-kanak (*infancy*)
2. 7-14 tahun: masa anak-anak (*boyhood*)
3. 14-21 tahun: masa dewasa muda (*young manhood*)

Lewin (Mönks, 1999) mendefenisikan masa remaja sebagai berikut:

Remaja ada dalam tempat marginal. Masa remaja dipandang sebagai periode tertentu lepas dari periode kanak-kanak. Meskipun begitu kedudukan dan status remaja berbeda dari pada anak. Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak.

Berikutnya pada sumber yang sama Ausubel (Mönks, 1999) menyebutkan remaja ada dalam *status interim* sebagai akibat dari pada posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh melalui usaha sendiri yang selanjutnya memberikan prestise tertentu padanya.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah suatu masa peralihan. Masa dimana mereka sudah tidak lagi dalam naungan perintah orang tuanya melainkan menyamakan dalam hal apapun itu termasuk hak. Masa remaja masa dimana remaja menuju ke masa dewasa dan meninggalkan masa kanak-kanak. Remaja sendiri memiliki suatu sifat yang selalu ingin dikatakan sebagai orang dewasa, remaja sudah tidak lagi ingin dikatakan kanak-kanak. Dengan batasan usia 12-20 tahun dimana mereka sudah mencapai puncak pada kematangan emosionalnya.

Moral dan Seksualitas

Menurut Kohlberg (Mönks, 1999) pada penelitian mengenai penilaian moral dalam perkembangannya menyatakan bahwa, apa yang dianggap baik (seharusnya dilakukan) dan tidak baik (tidak pantas dilakukan) oleh anak dalam stadium yang berbeda-beda.

Namun yang terjadi saat ini remaja tidak lagi begitu saja menerima kode moral (benar atau salah) dari orang tua bahkan dari guru di sekolah. Remaja beranggapan bahwa kode moral yang diberikan orang tua dan guru lebih ketat. Tetapi, ketika remaja berada pada teman-teman sebayanya, remaja merasa kelonggaran-kelonggaran dalam hal kode moral tersebut, penilaian terhadap kode moral tidak terlalu diikut sertakan dalam pergaulan mereka. Hal ini memungkinkan bahwa teman sebaya juga memberikan pengaruh yang besar pada moral pada diri remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan didukung dengan observasi, yaitu peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan untuk memahami tingkah laku manusia serta interaksi pada peristiwa yang diteliti. Mendeskripsikan data kualitatif sebanyak mungkin yang merupakan data utama untuk menjelaskan permasalahan yang dibahas,

yaitu pengaruh pengaruh *keyboard* bongkar terhadap perilaku menyimpang pada kalangan remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Singkat Desa Martebing

Menurut sejarahnya Desa Martebing berdiri sekitar Tahun 1946 diawali dengan kedatangan Suku Simalungun untuk bercocok tanam. Pada awalnya Desa Martebing terbagi dalam 6 (enam) kepenguhuluan, setelah zaman kemerdekaan sekitar Tahun 1946, 6 (enam) kepenguhuluan tersebut digabung menjadi 1 (satu) yaitu Kampung Martebing.

Kata Martebing berasal dari bahasa Simalungun yaitu : *Dolok* yang berarti Gunung, *Manampang* yang berarti pembibitan. Dahulu nama desa ini adalah Dolok Manampang, namun disatu kecamatan Dolok Masihul terdapat dua nama desa yang sama, maka nama desa ini menjadi Desa Martebing tanpa mengganti arti dari nama desa sebelumnya. Martebing berarti Gunung tempat pembibitan, hal ini disebabkan para penduduk desa yang dihuni etnis simalungun sebagian besar bekerja sebagai petani yang membibitkan tanaman disekitar bukit-bukit.

Adapun para pemimpin yang telah bertugas di Desa Martebing sebelum kemerdekaan sebagai berikut :

1. Wagiman tahun 1946-1952
2. M.Saidi Saragih tahun 1952-1968
3. Karim Sukur tahun 1968-1971
4. M.Samin Sinaga Tahun 1971-2002
5. Elfiani Sinaga Tahun 2002-2008
6. Sudarto 2008- sekarang

Jumlah Penduduk

Desa Martebing pada tahun 2012 berpenduduk 3.036 jiwa, 814 KK dan pada tahun 2013 berpenduduk 3.029 jiwa dan 814 KK yang terdiri dari 5 Dusun

Mata Pencarian

Desa Martebing memiliki luas wilayah yaitu 1.468 Ha. 791 Ha dari luas wilayah tersebut adalah lahan perladangan/ perkebunan dimana sebagian besar masyarakatnya adalah petani perkebunan rakyat.

Agama

Pada Dasarnya masyarakat Desa Martebing merupakan masyarakat yang beragama, dimana pada umumnya masyarakat hidup rukun walaupun berbeda-beda keyakinan dan merupakan modal utama masyarakat dalam sektor Pembangunan mental dan spiritual

Pendidikan

Upaya mencerdaskan masyarakat di Desa Martebing, pendidikan masyarakat telah diupayakan sesuai dengan Program Pemerintah Wajib Belajar Sembilan Tahun dan Jam Belajar Masyarakat (JBM).

Ekonomi Masyarakat

Sektor perekonomian masyarakat yang paling menonjol di Desa Martebing adalah tanaman sawit, dimana disetiap Dusun telah ada kelompok tani yang

menaungi para petani bagaimana cara meningkatkan hasil produksi pertanian perkebunan.

Pemerintahan.

Bidang Pemerintahan di Desa Martebing cukup memadai baik itu sarana perkantoran maupun personil Perangkat Desa cukup lengkap. Perkantoran Kelembagaan yang ada serta sarana cukup lengkap dan nyaman untuk urusan pelayanan masyarakat. Perangkat Desa yang cukup lengkap terbukti dengan adanya, di Desa Martebing ini sangat dekat sekali dengan kantor polisi beserta kantor koramil yang selalu siap sedia memberikan kenyamanan keamanan pada masyarakat yang membutuhkan.

Sejarah Munculnya *Keyboard* Bongkar Di Desa Martebing

Pada awalnya masyarakat di Desa Martebing mengenal hiburan hanya sebatas hiburan perkebunan, sebab lokasi di Desa Martebing tepat pada salah satu perkebunan besar milik swasta. Salah satu jenis hiburannya adalah pertunjukan layar tancap kemudian berlanjut pada jenis hiburan kuda lumping (jaran kepong). Menurut keterangan Bapak Abdullah Siregar, 62 tahun (PNS di Dinas Pendidikan Kecamatan Dolok Masihul) dalam wawancara pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2013 Pukul 15.00 WIB dirumahnya. Hiburan *keyboard* sendiri dikenal oleh masyarakat Desa Martebing pada tahun 1980-an itu hanya dikenal sebagai *keyboard* tunggal (organ tunggal) dengan beberapa penyanyi.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, hiburan *keyboard* yang ada memang sangat beragam. Termasuk juga di dalamnya *keyboard* yang melepaskan pakaiannya satu persatu. Di Desa Martebing ini juga terdapat *keyboard* yang menampilkan pertunjukan bongkarnya. Namun saat ini, terjadi pengraziaan yang dilakukan oleh para aparat keamanan dan ibu-ibu perwiritan. Lokasi yang sangat dekat dengan kantor Polisi dan kantor Koramil membuat pengraziaan ini lebih rutin dilaksanakan.

Menurut Dhani, 17 tahun dan Suhada, 18 tahun dalam wawancara pada hari Minggu tanggal 2 Juni 2013 Pukul 15.00 WIB di rental permainan Play Station memberikan komentar yang sama:

“Jarang lagi bisa ditemukan keyboard yang mau melakukan aksi bongkarnya di Desa Martebing ini sebab sudah banyak dilakukan razia. Tetapi kami menontonya di Desa Sebelah perbatasan dengan Desa Martebing yang tempatnya jauh. Untuk perkiraan jarak saja tidak mengapa jika keyboardnya begitu, kami datang juga. Sekalipun itu sampai kedaerah Perbaungan kerana di daerah tersebut masih banyak sekali keyboard yang diperbolehkan untuk melakukan aksi bongkar”.

Menurut Agus, 16 tahun dan Hendra, 17 Tahun dalam wawancara pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2013 Pukul 20.00 WIB di lapangan sepak bola Desa Martebing, juga berkomentar tentang pertunjukan

keyboard yang melakukan aksinya di desa lain yang daerahnya terpencil sekaligus jauh dari Desa Martebing mereka juga tetap menontonnya. Berdasarkan keterangan dari narasumber remaja, peneliti tetap melakukan penelitian ini walaupun di Desa Martebing ini sudah tidak diperbolehkan pertunjukkan *keyboard* bongkar ini dilaksanakan walaupun demikian remaja ini masih dapat menonton *keyboard* tersebut walaupun ke desa lain yang jaraknya cukup jauh dengan desa mereka sendiri.

Perilaku Menyimpang Yang Terjadi Pada Remaja Saat Menonton *Keyboard* Bongkar

Hasil pengamatan dilapangan, peneliti melihat beberapa perilaku menyimpang pada remaja saat mereka menonton *keyboard* dengan beberapa jenis seperti merokok, berjudi, minum minuman keras, perkelahian, seks bebas dan narkoba yang termasuk diantaranya adalah menyaksikan pertunjukan *keyboard* bongkar.

Maka penulis membagi beberapa perilaku menyimpang yang terjadi pada remaja saat mereka menonton hiburan *keyboard* menjadi beberapa bagian, diantaranya:

Merokok

Menurut Agus, 16 tahun dalam wawancara pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2013 Pukul 20.00 WIB di lapangan sepak bola Desa Martebing, berkomentar:

“Saya mengenal rokok sejak saat duduk di bangku SMP (Sekolah Menengah Pertama) kalau saya diluar bersama teman saya, terkadang merokok bisa juga tidak. Karena uang jajan yang ada tidak cukup hanya untuk pas-pasan saja. Tapi terkadang patungan (bersama-sama mengumpulkan sejumlah uang) kalau tidak juga diberi gratis dari teman yang punya rokok atau juga meminta bahkan mengambil sendiri rokok teman saya”.

Pada saat bersamaan juga ia menuturkan:

*“Jika sudah bersama dengan teman sudah pasti rokok itu ada, walupun Cuma satu batang rokok. Apalagi kalau kumpul bersama waktu menonton *keyboard*. Sambil menunggu larut malam sambil kumpul sambil merokok juga”.*

Menurut pernyataan di atas, dapat terlihat bahwa kedekatan-kedekatan antara teman sepermainan dapat memberikan kemudahan-kemudahan bagi mereka para remaja untuk melakukan tindakan perilaku menyimpang. Merokok sendiri mendapatkan perhatian yang lebih karena walaupun mereka tidak memiliki uang mereka bisa mendapatkan rokok walaupun hanya satu dari teman-teman dekatnya. Perhatian orang tua yang kurang serta lingkungan yang memberikan contoh yang buruk serta teman sepermainan yang juga memiliki kesamaan untuk melakukan perilaku menyimpang membuat semua menjadi lebih mudah tanpa bisa terkontrolkan dari pengawasan keluarga.

Minuman Keras

Menurut Dhani, 17 tahun dalam wawancara pada hari Minggu tanggal 2 Juni 2013 Pukul 15.00 WIB di rental permainan Play Station, berkomentar:

*“awalnya saya hanya coba-coba karena diajak oleh teman-teman yang sedang kumpul-kumpul bareng. Setelah itu kalau saya mau minum (minuman keras), saya minum juga. Kalau tidak saya tidak juga, istilahnya saya tidak begitu tergantung sekali dengan minuman keras karena memang terkadang ada juga orang yang tergantung dengan itu. kalau saya kalau lagi kepingin saja. Dan begitu juga kalau saya lagi kumpul bareng dengan teman-teman sewaktu menonton hiburan *keyboard*. Terkadang minum terkadang juga tidak, tergantung dengan keinginan saya. Untuk membeli minuman kami mengumpulkan uang bersama bisa dalam satu malam kami membeli dua botol minuman keras jenis anggur merah. Bisa juga kumpul bareng dengan orang yang dekat dengan yang punya hajatan karena biasanya ada juga disediakan tuan rumah untuk orang yang ada dipestanya untuk berjaga-jaga sampai larut malam walaupun hanya sekedar jenis minuman tuak”.*

Begitu pula saat peneliti mencoba mendekati seorang penjual minuman. Yang tidak ingin menyebutkan nama aslinya, pada saat mencoba mendekati dia mengenalkan dirinya Alex, 30 tahun, pada hari Sabtu tanggal 15 Juni 2013 mengatakan bahwa:

*“Saya berjualan dimana saja kalau ada hiburan *keyboard*, di kampung sendiri saya juga berjualan. Yang dijual macam-macam tidak hanya minuman keras. Saya tidak pernah melihat siapa yang beli, sekalipun remaja yang membeli barang dagangannya karekan baginya berjualan untuk mencari untung. Yang sering dibeli kalau remaja-remaja ini jenis minuman Anggur Merah dan beberapa kacang-kacangan jenis kacang kulit. Untuk harga jenis minuman Anggur merah ini Rp 30.000-an dan kacang kulitnya untuk ukuran kecil Rp 2.500 sedangkan untuk yang ukuran besar Rp 6.000-an”.*

Menurut keterangan di atas, kembali lagi pengaruh dari teman sepermainan beserta lingkungan yang membuat para remaja melakukan perilaku menyimpang. Para penjual pun seperti pemberi penyedia jasa bagi mereka yang ingin meminum-minuman keras walaupun ini tidak sepenuhnya salah bagi para pedagang karena mereka hanya ingin berjualan untuk mencari keuntungan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari atau hanya sekedar sebagai penambah pencaharian pemenuhan kebutuhan pokok dirumah.

Perjudian

Menurut Hendra, 17 tahun dalam wawancara pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2013 Pukul 20.00 WIB di lapangan sepak bola Desa Martebing, berkomentar:

“bermain judi saya jarang, kalau ada uang, saya baru bermain judi”.

Permainan judi ini ada pada saat hiburan *keyboard* sedang berlangsung. Biasanya jenis judi yang ini terdiri dari satu pemegang 3 tempat penyimpanan dadu (biasanya dalam bentuk seperti wadah tempat air/ ember yang berukuran kecil) beberapa narasumber diatas Hendra, 17 tahun dan Agus, 16 tahun dalam wawancara pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2013 Pukul 20.00 WIB di lapangan sepak bola Desa Martebing menyebutkan permainan judi ini dengan dengan sebutan “Qipek yang artinya permainan judi yang dimainkan dengan cara menggunakan dadu”.

Cara permainannya adalah sebelum pemegang permainan melakukan putaran ketiga dadunya para pemain diwajibkan untuk meletakkan sejumlah uang pada bentangan tikar yang berisikan beberapa bulatan-bulatan berserikan angka pada dadu yang memberikan keterangan angka berapa yang menjadi pemenang dalam sejumlah tiga dadu yang nantinya akan dilemparkan. Setelah itu pemain akan mulai memutar ketiga dadu sambil memutar-mutarkan sebanyak yang ia inginkan. Kemudian dadu di buka satu persatuan, setelah ketiga dadu terbuka maka akan terlihat pemenang dari permainan tersebut dengan menjumlahkan bentuk bulatan pada ke tiga dadu.

Perkelahian

Menurut keterangan diatas, Bapak Sudarto, 54 tahun (Kepala Desa Martebing) dalam wawancara pada hari Selasa tanggal 28 Mei 2013 Pukul 10.00 WIB di Kantor Kepala Desa, mengatakan perkelahian ini semua terjadi akibat

1. Akibat pengaruh minum minuman keras.
2. Dorong-dorongan yang mengakibatkan sengol-sengolan satu sama lain, timbulah amarah yang mengakibatkan pertengkaran.
3. Biduan yang memancing para penonton untuk naik ke atas pentas, sehingga penonton terpancing untuk ke atas dan menimbulkan kecemburuan bagi penonton yang tidak dapat naik ke atas.

Seks Komersial

Peneliti melihat dua biduan yang menari dengan posisi mengkayangkan badannya sampai bagian badan menyentuh pentas dan menghadap kekerumunan penonton yang ada di bawah pentas. Beberapa kali para penonton itu memegang bagian vital milik biduan secara tidak jelas dikarenakan kondisi pencahayaan pada lokasi tersebut, peneliti melihat mereka menaruhkan sejumlah uang di bagian vital tersebut.

Sedangkan biduan yang lainnya menari dengan dengan gerakan erotis juga namun dengan berbeda gaya. Biduan ini berdiri tetapi sambil mendekati kedua bagian sensitifnya, yaitu bagian payudara dan bagian vitalnya di dekat penonton yang sedang memegang sejumlah uang. Para pemuda tersebut memberikan uangnya tersebut menggunakan bibirnya dan biduan ini pun menyambut dengan bibirnya juga. Selanjutnya untuk bagian vitalnya penonton ini memberikannya dengan cara memasukkannya kedalam celana yang dikenakan biduan.

Dapat di ambil kesimpulan, bahwa uang yang mereka miliki membuat para remaja memiliki kebebasan untuk melakukan tindakan perilaku menyimpang. Menyentuh bagian tubuh lawan jenis yang dapat menimbulkan nafsu merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang dalam kategori seks komersial dan hal itu dilakukan di tempat terbuka, di luar ruangan dan banyak orang walaupun sekumpulan orang yang disekitarnya dalam keadaan tidak sadar akibat pengaruh minum-minuman keras dan ada pemberian uang seperti halnya saweran.

Narkoba

Jenis perilaku menyimpang berikutnya adalah narkoba, pemakaian jenis obat-obatan terlarang ini dapat berupa Ganja, Sabu-sabu, serta pil ekstasi. Menurut hendra, 17 tahun dalam wawancara pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2013 pukul 20.00 WIB di lapangan sepak bola Desa Martebing, mengatakan:

“Saya tidak pernah menggunakan narkoba jenis apapun itu. Tapi saya pernah melihat beberapa sekumpulan remaja masih satu desa dengan saya, saya melihat mereka menggunakan narkoba jenis sabu-sabu dan saya sempat dipanggil oleh mereka, diajak untuk sama-sama merasakan sabu-sabu milik mereka namun saya menolaknya. Saat itu, mereka menggunakannya di belakang rumah yang gelap sekali tepatnya disebelah rumah yang punya hajatan dan itu tanpa ada penerangan mungkin karena takut ketahuan mereka memakai narkoba”.

Pernyataan diatas menegaskan bahwa, beberapa dari mereka para remaja khususnya, ada yang memang kedapatan menggunakan jenis narkoba saat pertunjukan hiburan *keyboard* sedang berlangsung, walaupun dilakukan secara sembunyi-sembunyi agar tidak kelihatan oleh orang lain, tetap saja tindakan yang mereka lakukan termasuk kedalam perilaku menyimpang. Semua ini salah jika terus dibiarkan. Pengraziaan yang dilakukan oleh Desa Martebing cukup baik untuk diterapkan oleh masyarakat di desa lain.

Selain remaja para biduan *keyboard* juga memakai narkoba. para biduan tersebut memakai narkoba dikarenakan sebagai obat penghilang rasa malu. Jadi ketika para biduan melakukan gerakan-gerakan erotis mereka sudah dalam keadaan di bawah alam sadar mereka. Sehingga mereka bebas melakukan aksi erotis tanpa rasa malu dengan penonton yang ada.

Pencurian

Penelitian yang dilakukan pada saat dilapangan mendapatkan beberapa kendala dan merupakan suatu masalah yang cukup besar. Saat penelitian yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 15 Juni 2013 setelah selesai melakukan penelitian di pertunjukan hiburan keyboard tersebut menyadari bahwa sepeda motor yang kami kendarai pada saat itu hilang. Tepatnya milik saudara peneliti.

Parkiran yang tersedia ternyata tidak cukup aman, karena tidak ada penjaga parker. Kondisi saat itu juga memungkinkan untuk para pencuri melakukan aksinya. Kondisi yang sangat ramai, tidak ada penjagaan dari tempat parkir serta penonton yang larut akan pertunjukan hiburan *keyboard* membuat semua jadi tidak terkendali.

Hal ini terjadi sampai dua kali, penelitian selanjutnya juga terjadi kasus pencurian pula. Tepatnya hal ini terjadi saat pertunjukan hiburan *keyboard* ini sedang berlangsung, ketika para penonton hendak pulang kerumahnya mereka baru sadar bahwa kendaraan yang mereka bawa telah di curia tau telah hilang. Ini artinya saat pertunjukan *keyboard* berlangsung banyak sekali kejahatan-kejahatan yang terjadi saat pertunjukan ini sedang berlangsung.

Pacaran

Masalah terakhir yang peneliti lihat di dalam penelitian yakni, kegiatan sepasang muda-mudi yang sedang bersama dan sering disebut juga pacaran. Peneliti melihat muda-mudi yang ada pada saat pertunjukan hiburan *keyboard* ini berlangsung sedang bergandengan tangan, berpelukan dan juga terkadang berciuman. Aksi pacaran tersebut memang tidak langsung di depan pertunjukan hiburan *keyboard*, namun terjadi di balik layar pertunjukan hiburan *keyboard* tersebut dikarenakan kondisi lingkungan sekitar yang gelap.

Rangsangan dari pertunjukan hiburan *keyboard* terbawa saat mereka pacaran. Remaja yang masih labil memiliki hormon rangsang yang lebih tinggi, akibat *keyboard* tersebut maka para remaja yang sedang berpacaran ikut terangsang dan melampiaskan hawa nafsu mereka disaat berdua-duaan.

Dampak Yang Muncul Setelah Adanya *Keyboard Bongkar* Di Kalangan Remaja

Setelah mendapat beberapa informasi dari narasumber terkait peneliti mendapatkan beberapa keterangan beberapa perilaku menyimpang yang terjadi pada saat mereka menonton *keyboard* tersebut. Diantaranya minum-minuman keras, perjudian, perkelahian, seks komersial, narkoba, pencurian dan pacaran. Peneliti tidak dapat meletakkan merokok merupakan dampak dari munculnya *keyboard* tersebut dikarenakan salah satu narasumber mengatakan bahwa ia merokok sejak saat ia duduk di Sekolah Menengah Pertama.

Namun minum-minuman keras, perjudian, perkelahian, narkoba, pencurian serta pacaran dapat dikatakan peneliti sebagai dampak dari munculnya adanya *keyboard* tersebut. Beberapa narasumber mengatakan mereka melakukan minum-minuman keras dan perjudian itu pada saat hiburan *keyboard* ini ada. Sedangkan untuk perkelahian, peneliti dapat melihat sendiri dari data pada lapangan yang menggambarkan perkelahian ini terjadi di saat para remaja sedang menonton *keyboard* dengan beragam pendeskripsian pemicu dari perkelahiannya. Dari sekedar menari bersama dibawah akibat sikut-sikutan, menari di atas pentas lalu menimbulkan kecemburuan dan lain sebagainya yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Seks komersial yang terjadi sama seperti keterangan sebelumnya, namun peneliti memberikan bentuk paling sensitif pada bagian seks bebas ini karena dampaknya mungkin akan berkelanjutan walaupun sedang tidak menonton pertunjukan *keyboard* tersebut.

Media massa memberikan dampak positif serta dampak negatif. Namun media massa seperti internet, televisi serta majalah-majalah dewasa memberikan dampak yang negatif. Seperti kemudahan dalam mengakses video-video pornoaksi dan pornografi. Tingkat respon remaja yang tinggi untuk sikap keingintahuan terhadap hal yang negatif akibat para remaja sendiri sudah dapat melihat, menyaksikan dan bahkan dapat terlibat langsung di dalam tindakan yang masuk kedalam kategori perilaku menyimpang.

Tanggapan Masyarakat Dengan Adanya Pertunjukan *Keyboard Bongkar*

Ketakutan yang dirasakan oleh orang tua merupakan hal yang sangat wajar. Karena mereka tidak ingin anak-anaknya melakukan tindakan perilaku menyimpang yang terjadi pada umumnya saat mereka menonton *keyboard* terutama *keyboard* bongkar. Penyelenggara acara/ pemilik hajatan dengan mudahnya menjadikan hiburan *keyboard* tersebut dimainkan pada acaranya karena hasutan dari pemuda-pemuda setempat. Alasan yang lain adalah mereka ingin acara yang mereka selenggarakan tersebut ramai dikunjungi oleh orang-orang sekitar atau orang dari luar daerahnya.

Para ibu-ibu perwiritan pun selalu mengingatkan para penyelenggara pesta untuk tidak menjadikan hiburan *keyboard* bongkar menjadi hiburan di acara hajatannya. Walaupun *keyboard* tersebut didatangkan dari daerah luar harus mengenakan pakaian yang sopan, karena ibu-ibu perwiritan tidak ingin terjadi lagi kejadian tersebut.

Pondasi dasar agama yang kuat akan memberikan dampak positif. Dan tetap selalu mengawasi kemungkinan kedekatan mereka terhadap teman sepermainan sekaligus lingkungan dimana anak sering melakukan aktifitas. Pemerintahan harus tetap selalu memperhatikan setiap masyarakatnya terutama bagi mereka penerus generasi bangsa.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis terhadap pengaruh *keyboard* bongkar terhadap perilaku menyimpang pada kalangan remaja di desa martebing kecamatan dolok masihul, penulis menarik kesimpulan bahwa:

1. pertunjukan *keyboard* sudah dikenal masyarakat Desa Martebing pada tahun 1980-an, namun untuk *keyboard* bongkar masyarakat sudah mengenalnya sejak tahun 1990-an. Walaupun di Desa Martebing sudah tidak ada lagi *keyboard* bongkar, namun para remaja yang tinggal di Desa Martebing masih melihat *keyboard* walaupun ditempat lain yang masih diperbolehkan *keyboard* tersebut mempertunjukan aksinya sekalipun di daerah yang jauh dari desanya.

2. Bentuk perilaku menyimpang yang terjadi pada kalangan remaja pada saat mereka melihat hiburan *keyboard* tersebut diantaranya meminum minuman keras, berjudi, berkelahi, serta seks bebas.
 3. Untuk dampak yang berkelanjutan terdapat pada seks bebas, kemudahan akses internet untuk membuka situs-situs porno membuat para remaja semakin mendapatkan cela yang besar untuk melanjutkan gambaran-gambaran pemikiran akibat rangsangan yang diberikan biduan malam sebelumnya.
 4. Lingkungan sekitar yang baik akan memberikan dampak yang baik. Namun sebaliknya lingkungan sekitar yang buruk pasti turut serta memberikan dampak yang buruk pula pada warga sekitar khususnya para remaja. Keresahan yang dirasakan masyarakat di Desa Martebing khususnya para orang tua membuat mereka harus terus melakukan perbaikan pada lingkungan sekitar Desa Martebing dengan melakukan razia terhadap hiburan *keyboard* bongkar sudah sangat baik, walaupun tidak terbatas memberikan satu-persatu pendekatan kepada remaja yang tinggal di Desa Martebing. Tidak juga bisa menghilangkan desa yang lain untuk mengikuti cara yang sama dengan desanya. Karena berbeda desa berbeda cara dan pemikirannya dalam menyelesaikan suatu masalah.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. *Psikologi perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2003. *Patologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soewito, M. 1996. *Mengenal Alat Musik (Tradisional dan Non Tradisional)*. Jakarta: Titik Terang.
- Monks, F.J. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Moleong, J. Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narwoko, Dwi. J. Bagong Suyanto. 2006. *Sosiologi: Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sarwono, W. Sarlito. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sudibyo, Priyatmo. 2002. *Cepat dan Mudah Bermain Electon (Teknis Praktis Bermain Organ Dan Keyboard*. Jakarta: Puspa Swara.
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan
- Spradley, James P. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Saran

1. Penyelenggara acara hajatan tidak sebaiknya mendatangkan hiburan *keyboard* yang bisa mengakibatkan ketidak tentraman
2. Pendekatan secara intens dari orang tua terhadap anak-anaknya yang sedang mengalami tumbuh kembang dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak dengan membatasi pergaulan anaknya namun tetap selalu mengawasinya.
3. Para aparat penegak keamanan termasuk anggota desa yang lain melakukan Gerakan-gerakan seperti ibu-ibu perwiritan harus tetap dipertahankan dan patut dipercontohkan oleh para ibu-ibu yang tinggal di desa lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Haqiqi. 2005. *Masa Remaja Penuh Sensasi*. Lintas Media Jombang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, H.M. Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi (Teori, paradigm, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat)*. Jakarta: Kencana.
- Devung, G. Simon. 1997. *Pertunjukan Perjalanan (Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia)*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.