

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI & KERANGKA BERFIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini didasari oleh penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. bersifat relevan dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga dapat dijadikan sebagai data pendukung tentang bimbingan keterampilan kerja kepada remaja punk jalanan dalam meningkatkan *adversity quotient*. Berdasarkan penelusuran peneliti dari penelitian terdahulu tidak ditemukan judul yang sama seperti penelitian yang peneliti angkat. Berikut ini beberapa karya tulis terdahulu yang secara umum berkaitan dengan penelitian peneliti.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Priyanto, Nengsih Yulianingsih, Kayubi (2022)	Penyebab Penyimpangan Perilaku Remaja Punk Di Kabupaten Indramayu Tahun 2022 (Studi Fenomenologi Terjadinya Penyimpangan Perilaku Remaja Punk)	Penelitian studi deskriptif kualitatif dengan menerapkan pendekatan fenomenologi	Dalam penelitian tersebut menjelaskan 90% punk bejenis kelamin laki-laki, pada umumnya berusia remaja. Latar belakang sosioekonomi keluarga yang rendah serta kurangnya tingkat pendidikan yang dimiliki.

				Permasalahan tersebut mengakibatkan menurunnya tingkat keharmonisan keluarga.
<p>Persamaan, dalam penelitian ini meneliti ruang lingkup subjek yang sama yaitu punk, berdasarkan faktor demografi pada masa remaja.</p> <p>Perbedaan, pada penelitian ini hanya berfokus pada penyebab terjadinya remaja punk di Indramayu yang disebabkan karena faktor terbesar berasal dari keteleloran orang tua dan kurangnya pemahaman beragama. Penelitian tersebut tidak mengkaji tentang bagaimana meminimalisir perilaku anomali remaja punk secara mendetail.</p>				
2	Imam Fauzi (2022)	Pemberdayaan Kaum Marginal Melalui Keterampilan Wirausaha Sablon (Studi Analisis Deskriptif Di Komunitas Tasawuf Underground)	Penggunaan metode dalam penelitian skripsi ini, menggunakan jenis penelitian kualitatif.	Pada penelitiannya membahas mengenai tahapan pra kondisi kaum marginal punk, dengan tahap penyadaran, transformasi spiritual, dan peningkatan intelektualitas hingga pada proses pemberdayaan wirausaha sablon.

Persamaan, penelitian ini sama-sama mengkaji tentang kegiatan keterampilan yang dilakukan oleh kelompok marginal punk Tasawuf Underground dalam meningkatkan fungsi diri punk.

Perbedaan, perbedaan dalam penelitian ini adalah perbedaan dalam teori keberhasilan pemberdayaan bagi punk jalanan. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah mengkaji tentang tingkat *adversity quotient* bagi remaja punk jalanan

3	Nur Hana Putri Nabila (2023)	Strategi Pemberdayaan Spiritual Anak Punk (Studi Kasus Program “Peta Jalan Pulang” Di Pondok Tasawuf Underground, Ciputat, Tangerang Selatan)	Penggunaan metode pada penelitian ini, adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus	Peneliti ini menjelaskan tentang tiga tahap strategi assesment kepada anak punk jalanan berdasarkan: streetbased, sentralbased, communitybased.
---	------------------------------	---	---	---

Persamaan, persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama meneliti tentang program peta jalan pulang kepada punk jalanan, dengan tahapan dan implementasinya.

Perbedaan, adapun perbedaan dalam penelitian ini mengkaji tentang konsep Peta Jalan Pulang kepada Allah, adapun penulis meneliti tentang konsep Peta Jalan Pulang Kepada Keluarga yang berfokus pada bimbingan keterampilan kerja kepada remaja punk.

4	Novie Purnia Putri, Munifatuz Zahro (2020)	Pemberdayaan Gelandangan Dan Pengemis Melalui Bimbingan Vokasi Di Balai Rehabilitasi Unit Bina Karya Yogyakarta	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menyajikan gambaran lengkap keadaan, gejala, dan penyebarannya	Dalam penelitian ini menjelaskan tentang program pelatihan vokasional kerajinan kayu, las, bertani dan menjahit yang dilakukan setelah tahap rehabilitasi dengan pelatih vokasional atas kerjasama oleh sumber lain.
<p>Persamaan, penelitian ini sama-sama mengkaji tentang kegiatan bimbingan vokasi atau keterampilan yang dilakukan berdasarkan pemenuhan kebutuhan dasar. Penelitian ini juga sama-sama menjelaskan tentang faktor pendukung dan penghambat pada pelaksanaan bimbingan keterampilan kerja (vokasi)</p> <p>Perbedaan, dalam penelitian ini, subjek yang diteliti berbeda dengan subjek penelitian yang diteliti oleh penulis. Pada penelitian ini meneliti bimbingan keterampilan kerja sebagai pemberdayaan pada gelandangan dan pengemis yang tidak dijelaskan secara rinci subjek sasarannya. Sedangkan penulis meneliti remaja punk jalanan dengan klasifikasi usia remaja.</p>				

5	Marisa Nur Indah Permatasari (2019)	Bimbingan Agama Dan Bimbingan Vokasional Dalam Menumbuhkan <i>Adversity Quotient</i> Bagi Remaja Di Desa Doro, Kab. Pekalongan	Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, yang menekankan pada analisa terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang datanya menggunakan analisa ilmiah.	Penelitian menjelaskan peran bimbingan agama yang berpengaruh dalam membentuk kerangka moral. Adapun bimbingan vokasional mengembangkan potensi remaja menjadi terampil, mandiri dan tidak menjadi beban keluarga dan masyarakat.
---	--	--	--	--

Persamaan, penelitian ini sama-sama meneliti tentang bimbingan keterampilan kerja (vokasi) dalam meningkatkan adversity quotient dengan mengamati kinerja remaja pada saat pelaksanaan bimbingan berlangsung sehingga memperlihatkan bagaimana tingkat kendali diri, pengakuan, jangkauan, dan daya tahan remaja.

Perbedaan, adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah, penulis tidak mengkaji penelitian berdasarkan bimbingan agama kepada subjek. Pada penelitian ini, peneliti juga tidak menggunakan angket ARP dalam menganalisa tingkat *adversity quotient* subjek yang diteliti. Sedangkan penulis menggunakan ARP sebagai suatu hal penting dalam menganalisa tingkat *adversity quotient* dalam penelitian.

6	Rihya Syifa Qurrotu Ayuna, Nabilah Ramadhita, Ayu Kurnia Pratiwi, Dony Darma Sagita (2022)	Fenomenologi <i>Adversity Quotient</i> Pemulung Tempat Pengelolaan Sampah Terpadu (TPST) Bantargebang	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Penelitian ini membahas mengenai bagaimana cara pemulung dalam mengatasi permasalahan melalui kebiasaannya berdaya saing, produktifitas, kreativitas, motivasi, mengambil resiko, perbaikan, dan ketekunan.
---	--	--	---	---

Persamaan, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk menganalisa kategori adversity quotient subjek yang diteliti. Penelitian ini juga sama-sama membahas tentang empat dimensi berdasarkan adversity quotient.

Perbedaan, adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah peneliti sebelumnya tidak menggunakan angket ARP pada setiap subjeknya. Peneliti tersebut hanya mengkategorikan berdasarkan karakteristik pola kebiasaan yang dilakukan subjek berdasarkan CO2RE namun tidak mengkaitkannya dengan metode LEAD.

7	Agus Suriadi, Mufti Irham Syahputra (2022)	Penanaman Nilai <i>Adversity Quotient</i> Melalui Konsep Entrepreneur Dan Digitalisasi di Panti Asuhan Taruna Melati Pematangsiantar	Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu metode <i>groupwork</i>	Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan tingkat <i>adversity quotient</i> remaja di Panti Asuhan dan remaja yang tinggal di rumah berbeda. <i>Adversity Quotient</i> remaja bergantung pada aspek motivasi daya tahan individu untuk mengatasi kesulitan. Panti memberikan pelatihan <i>soft skill</i> yang meningkatkan
---	--	--	---	--

				daya juang dalam mengeksplorasi skill yang dimiliki.
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu:

1. Penulis meneliti pembaruan sudut pandang kajian yang menarik tentang bimbingan keterampilan dalam meningkatkan *adversity quotient* remaja punk jalanan berdasarkan dimensi CO2RE dengan mengkaitkan pada peningkatan *adversity quotient* berdasarkan LEAD.
2. Penulis mengkaji Proses dari bimbingan keterampilan kerja dalam meningkatkan *adversity quotient* remaja punk jalanan. Selain itu dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan hambatan dari pelaksanaan bimbingan keterampilan kerja dalam meningkatkan *adversity quotient* remaja punk jalanan di Pondok Tasawuf *Underground*.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Remaja

Remaja merupakan masa dimana mulai muncul perubahan fisiologis berupa masa pubertas sampai ketika diterimanya identitas dan perilaku menunjukkan usia dewasa, usia remaja dari jarak usia 10 – 19 tahun. Remaja merupakan usia yang begitu penting untuk meningkatkan perkembangan dalam kehidupan mereka dengan membantu dalam melatih manajemen dan resiko serta meningkatkan potensi diri. Remaja merupakan roda terpenting dari lingkaran hidup masyarakat. Menurut *World Health Organization (WHO)*, terdapat batasan usia remaja yang berada pada rentang usia 10 sampai 19 tahun.

Sementara itu, menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai bagian dari penduduk dalam jenjang usia 10 hingga 18 tahun. Remaja merupakan periode peralihan masa anak-anak ke

masa dewasa yang ditunjukkan dengan beberapa perubahan pertumbuhan dan kematangan dalam segi fisiologis serta psikososial dimana perlu dilatih dalam manajemen resiko, dan emosi serta peningkatan potensi diri (Rosulianaetal., 2019).

Adapun yang terdapat dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah bagian masa perkembangan manusia. Pada tahap remaja, merupakan fase atau masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Ditandai dengan terjadinya perubahan dan perkembangan baik fisik, psikologi, dan intelektual.

2.2.1.1 Tahapan Perkembangan Remaja

Sarwono (2000) berkata, bahwa terdapat tiga tahapan pada fase perkembangan remaja yaitu; Remaja awal (usia 11-14 tahun) masa pertengahan remaja (usia 15-17 tahun) serta masa remaja akhir (usia 18-21 tahun). Selanjutnya Sarwono (2000) juga menyebutkan pada tiga tahap perkembangan remaja dalam rangka penyesuaian diri menuju kedewasaan, yaitu remaja awal, remaja madya, serta remaja akhir.

a) Remaja awal (*early adolescent*)

Pada tahap awal, remaja masih merasa terheran-heran dengan perubahan-perubahan yg terjadi di fisik atau tubuhnya sendiri serta dorongan-dorongan yg menyertai perubahan tadi. Mereka mencoba menelaah pemikiran-pemikiran baru, mulai tertarik pada lawan jenis, mudah tergiur dan terangsang secara erotik. Kepekaan terhadap ego yang menyebabkan remaja awal sulit dimengerti oleh orang dewasa. Selanjutnya,

b) Remaja madya (*middle adolescent*)

Pada di termin ini individu remaja sangatlah membutuhkan kehadiran sahabat. Remaja pada tahap ini sangat suka apabila banyak teman sebaya yang mengakui keberadaannya. terdapat kesamaan narsistik yaitu menyayangi dirinya sendiri, serta menyukai teman bahkan sahabat yang sama dengan dirinya. Selain itu pada termin ini

juga, remaja berada dalam kondisi kebingungan sebab tidak memahami dan tidak mampu menentukan mana yang menurutnya peka pada dirinya atau tidak peduli dengan dirinya.

Remaja pada fase ini juga merasa bingung dalam memilih harus ramai-ramai atau teguh dengan dirinya sendiri, optimistis atau pesimistis, idealis atau materialis, dan lain sebagainya.

c) Remaja akhir (*late adolescent*)

Tahap ini artinya remaja memasuki masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian pada lima hal berupa: minat yang makin mantap terhadap fungsi intelektual, egonya saat mencari kesempatan untuk bersatu bersama orang lain dan mulai memahami pengalaman-pengalaman baru, terbentuknya identitas seksual dalam dirinya yang tidak akan berubah lagi, egosentrisme atau terlalu memusatkan perhatian dalam diri sendiri yang diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, tumbuhnya dinding pemisah yang memisahkan diri pribadinya (*privateself*) dengan masyarakat. Meninjau teori dalam terminan perkembangan remaja menurut pakar di atas maka bisa disimpulkan, bahwa pada termin awal, remaja masih merasa bingung pada apa yang terjadi dengan diri mereka.

Remaja juga merasa canggung dengan perubahan fisik dan juga psikis dalam diri mereka. Namun pada tahap perkembangan remaja tengah, individu remaja mulai mencicipi perasaan nyaman berdasarkan kondisi mereka dan mulai merasa mereka memiliki teman dan pengalaman yang sama dengan remaja lainnya. Pada tahap remaja akhir sikap dan kematangan diri remaja semakin terbentuk hal ini juga harus dengan adanya dorongan dari lingkungan sekitar.

2.2.1.2 Karakteristik Perkembangan Remaja

1. Perkembangan Biologis

Perkembangan biologis merupakan perubahan pada fisik yang terjadi dengan remaja dan terlihat pada saat masa pubertas yaitu meningkatnya tinggi badan dan berat badan serta kematangan sosial.

Perubahan fisik terjadi dalam perkembangan biologis, yang berdampak besar pada perkembangan remaja yaitu pertumbuhan tubuh menjadi semakin tinggi. Selain itu organ reproduksi mulai berfungsi (menstruasi pada wanita dan mimpi basah pada pria), sedangkan ciri seksual sekunder meningkat (Sarwono, 2006).

2. Perkembangan Kognitif

Masa remaja juga merupakan masa kematangan kognitif, yaitu interaksi struktur otak lengkap yang telah berinteraksi dengan lingkungan eksperimen sosial yang lebih besar untuk memungkinkan remaja berpikir secara abstrak. Secara garis besar, proses perkembangan kognitif pada remaja terbagi menjadi dua aspek perubahan, yaitu berpikir secara fungsional dan formal, serta perkembangan pengambilan keputusan.

Menurut Piaget dalam Santrock (2002) pemikiran operasional formal terjadi antara usia 11 dan 15 tahun. Pemikiran operasional formal lebih abstrak, idealis dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Piaget juga menekankan bahwa remaja yang memiliki keinginan untuk memahami dunianya justru karena kebiasaan aktivitasnya, sebagai bentuk penyesuaian atau adaptasi biologis.

Dengan cara yang lebih nyata, mereka menghubungkan sebuah ide dengan ide lain. Mereka tidak hanya mengatur pengamatan dan pengalaman mereka, tetapi mereka juga mengubah pemikiran mereka untuk memasukkan ide-ide baru sebagai informasi tambahan yang memperdalam pemahaman mereka. Perkembangan kognitif, remaja tidak dapat dilepaskan dari lingkungan sosialnya. Hal ini menekankan

pada pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif remaja.

3. Perkembangan Sosial

Potter et al (2005) mengatakan bahwa perubahan emosi selama pubertas dan masa remaja sama dramatisnya seperti perubahan fisik. Periode ini adalah masa awal asimilasi tanggung jawab dan rasa hormat sosial. Dari beberapa penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa transisi sosial, remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, yaitu dalam emosi, kepribadian dan peran konteks sosial dalam perkembangannya.

John Flavell dalam Santrock (2003) juga mengklaim bahwa kemampuan remaja untuk memantau kognisi sosial mereka secara efektif merupakan indikator terpenting dari kematangan dan kompetensi sosial mereka. Proses pencarian identitas diri merupakan tugas utama perkembangan psikososial remaja. Kaum remaja, dituntut harus mampu menjalin hubungan dekat dengan teman sebayanya atau tetap terisolasi secara sosial. Oleh karena itu, pencarian identitas diri mencakup identitas gender, identitas kelompok, identitas keluarga, identitas pekerjaan, identitas kesehatan dan moral.

2.2.1.3 Kenakalan Remaja

Pada tiap tahap perkembangan memiliki masalah dasarnya sendiri. Banyak orang menghadapi masalah di masa mudanya, sehingga biasanya sulit bagi mereka untuk menghadapinya sendirian. Akibatnya, banyak remaja yang berkesimpulan bahwa pemecahan atau pemecahan masalah tidak selalu berjalan sesuai harapan dan rencana. Kenakalan remaja merupakan perilaku gejala penyakit sosial pada tahap remaja awal, tengah, dan akhir yang disebabkan oleh beberapa kelalaian sosial ketika mereka mencoba beradaptasi dengan lingkungannya, namun justru melakukan perilaku menyimpang.

Remaja nakal juga disebut remaja cacat sosial. Mereka menderita masalah kesehatan mental yang disebabkan oleh pengaruh sosial di masyarakat (Kartono, 2017). Istilah kenakalan remaja merupakan penggunaan lain dari istilah kenakalan remaja sebagai. Menurut Simanjuntak (1984), konsep kenakalan remaja adalah ketika tindakan tersebut bertentangan dengan norma-norma masyarakat di mana ia tinggal. Kenakalan remaja adalah perbuatan remaja yang melanggar hukum, agama, dan norma sosial sedemikian rupa sehingga dapat merugikan orang lain dan mengganggu ketentraman masyarakat, termasuk dirinya sendiri (Willis, 2014).

2.2.1.4 Jenis Kenakalan Remaja

Menurut Jensen dalam Sarlito (2012) kenakalan remaja terbagi menjadi empat jenis yaitu;

1. Kejahatan yang menimbulkan kerugian fisik terhadap orang lain berupa perkelahian, pemerkosaan, perampokan, pembunuhan dan kekerasan lainnya, baik verbal maupun nonverbal.
2. Kejahatan yang menimbulkan kerugian materil seperti perusakan, pencurian, pencurian, pemerasan dan lain-lain. Selain itu,
3. Kejahatan sosial yang tidak merugikan orang lain: pelacuran, perjudian, dan kecanduan narkoba.
4. Pelanggaran terhadap status, seperti mengingkari status pelajar anak dengan membolos, mengingkari status sebagai orang tua dengan melarikan diri dari rumah atau tidak mematuhi perintah orang tua, dan lain sebagainya.

2.2.2 Definisi Punk

Sesuai dengan apa yang kita jumpai, Punk lahir dengan ciri musik yang terdistorsi oleh aliran gitar yang tajam dengan tabuhan drum yang cepat, sehingga terkesan tidak beraturan. Selain atraktif, punk juga

dikenal dengan gaya nyentrik seperti rambut *mowhak* ala India, pakaian serba hitam dengan tulisan atau gambar yang mengisyaratkan suatu bentuk perlawanan, dan tato di seluruh tubuh untuk aksesori yang memberontak dan brutal, yang pada akhirnya tetap ada dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zoest (1993) mengatakan bahwa keberadaan simbol dalam musik punk sangat jelas. Band ini selalu menonjolkan sifat aktif dan periang mereka dalam setiap aksi panggung punk, sehingga terkesan gaduh. Perilaku *moshing* bagi penggemar punk adalah membentuk lingkaran dan saling lempar saat menonton konser.

Dalam Pinandita karya John Martono (2009), punk mengungkapkan protes terhadap pembentukan elit politik dengan berbagai gaya musik keras dan pakaian serta gaya tari yang kontras. sehingga punk dikenal sebagai kelompok pemberontak dan antisosial. Berdasarkan pemahaman yang berkembang saat ini, punk di Indonesia adalah fenomena sosial sebagai subkultur yang berkembang pesat yang membentuk kelompok-kelompok kecil dengan keyakinan budaya mereka sendiri.

Menurut Mahdi (2018) punk adalah suatu bentuk kelompok sosial yang terdiri dari individu-individu yang saling memiliki dan berinteraksi satu sama lain sedemikian rupa sehingga tumbuh rasa kebersamaan dan saling memiliki.

2.2.2.1 Sejarah dan Ideologi Punk di Indonesia

Kata punk adalah singkatan dari *Public United Not Kingdom* yang artinya negara bersatu yang anti penjajahan. Punk merupakan subkultur yang muncul di kawasan London dan Inggris pada pertengahan tahun 1970-an sebagai gerakan yang menentang elite politik yang berkuasa di Inggris saat itu. Namun, punk juga bisa merujuk pada jenis atau genre musik yang berasal dari awal tahun 1970-an dan mulai menyebar di Amerika bahkan Asia pada tahun 1980-an dengan kepopulerannya rekaman dan sastra punk. Hingga tahun 1990-an, ketika media elektronik berkembang, komunitas punk juga mencium media dan sangat disorot

di seluruh dunia, yang tentu saja membuat punk semakin terkenal, sehingga menjadi subkultur global.

Karib (2016) mengatakan bahwa punk mulai masuk dan berkembang di Indonesia pada akhir tahun 1970. Masuknya Punk ke Indonesia pertama kali merupakan bentuk musikal dan *fashion* melalui media mainstream pada tahun 1970. Punk mulai dikenal secara musikal di Indonesia pada akhir tahun 1970 di kota Bandung melalui majalah *Aktuil*. Selanjutnya pada tahun 1980 punk semakin diminati oleh kalangan dengan finansial tinggi untuk mengakses ataupun menjangkau produk dan informasi kultur punk ini. Pada tahun 1990 punk berkembang pesat di Jakarta. Hal ini ditandai dengan munculnya generasi awal punk dengan nama *Young Offender* (Y.O). Anggota komunitas ini didominasi oleh remaja laki-laki yang mayoritas anggotanya berasal dari strata kelas menengah dan sebagian anggotanya masih duduk dalam bangku perkuliahan.

Mengutip pendapat Siti Karlinah & Wawan (2015) Secara substansi, punk merupakan ideologi, pandangan politis yang hadir di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan Malang pada pertengahan tahun 1990 melalui akses internet. Dengan mengadopsi prinsip *Do it Your self* yang bermakna bahwa segalanya dapat dilakukan secara mandiri, komunitas punk di Indonesia membuat label rekaman sendiri menaungi band-band yang beraliran punk sekaligus mendistribusikannya ke pasaran.

Istilah anarkisme seperti mendarah daging dalam diri punk sebagai bentuk ideologi punk. Konsep anarkisme lahir di Inggris ketika berkembangnya isu-isu politik yang dianggap disingkirkan dari kehidupan rakyat, seperti antikapitalisme, berujung pada ketimpangan ekonomi yang selalu menguntungkan elite. Kemudian muncul istilah anarcho punk, yaitu bagian dari gerakan subkultur punk yang dilakukan oleh individu, kelompok atau kelompok yang secara khusus menyebarkan pesan anarkisme.

Kebebasan berbicara dalam ideologi anarkisme memanasifestasikan dirinya dalam semangat kemerdekaan, atau D.I.Y. Hingga muncul istilah “Indie” yang berasal dari kata Independent yang berarti “mandiri”, “bebas” dan “mandiri”. Sebagai bentuk semangat untuk berubah dan sebagai bagian dari upaya menjalani

hidup dan bergantung pada orang lain. Bahwa komunitas punk dikenal dengan perkembangannya dengan beberapa bentuk komunitas.

2.2.2.2 Jenis Punk

Punk terbagi menjadi beberapa kelompok dan komunitas dengan ciri khasnya masing-masing, terkadang baik individu satu dengan yang lain, maupun satu komunitas dengan komunitas lain juga kerap terlibat permasalahan. Martono dan Pinandita (2009) mengemukakan beberapa komunitas punk, diantaranya:

1. *Anarcho Punk*

Komunitas punk ini termasuk dalam kategori "garis keras". Individu yang tergabung dalam Anarcho Punk cenderung mengidealkan ideologi yang mereka dukung, termasuk anti-otoritarianisme dan anti-kapitalisme.

2. *Crust Punk*

Anggota komunitas ini sering disebut koreng. *Crust punk* biasanya lebih lembut dari anarcho punk. *Crust punk* sering mengekspresikan perlawanan mereka melalui musik yang mereka mainkan dengan kombinasi musik *Anarcho Punk* dan *Heavy Metal*.

3. *Glam Punk*

Anggota komunitas ini adalah seniman. Kebingungan akan pemberontakan dan kepedihan mereka diekspresikan melalui berbagai karya seni. *Glam punk* sangat menghindari perkelahian dengan komunitas punk lain dan lainnya.

4. *Hardcore Punk*

Hard Core Punk mulai berkembang pada tahun 1980-an di bagian Utara Amerika Serikat. Spesialisasi mereka adalah *punk rock* dengan tempo cepat.

5. *Nazi Punk*

Ideologi Nazi mengalir sangat kental ke dalam jiwa para anggota kelompok ini. Mereka sering menunjukkan sikap rasis dan anti imigran.

Mulai berkembang di Inggris pada akhir tahun 1970-an dan menyebar ke Amerika Serikat. Mereka menyebut musik mereka *Rock Againsts Communism and Hate Core*.

6. *Scum Punk*

Kesehatan dan kebaikan moral yang utama. Sebagian besar anggota komunitas ini tidak menggunakan zat yang berbahaya bagi tubuh. Anggota Scum punk sering disebut sebagai *Straight Edge Scene*.

7. *Ska Punk*

Ini adalah campuran musik punk dan reggae yang menarik. Ska punks juga memiliki genre tarian mereka sendiri yang dikenal sebagai tarian pogo atau skanking, mengikuti irama musik mereka.

8. *Skate Punk*

Skate Punk masih erat kaitannya dengan *Hard Core Punk* dalam bermain musik. Komunitas ini berkembang pesat di kawasan Venice Beach California. Anggota komunitas ini cenderung sangat menyukai *skateboard* dan selancar laut.

9. *Street Punk*

Punk jalanan atau *Street Punk* merupakan band punk jalanan dan bentuk perpaduan antara crust punk dan OI. Punker jalanan biasanya terlihat di jalan-jalan kota. Sikap dan perilaku mereka biasanya mengikuti kehidupan jalanan yang kasar.

2.2.2.3 Subkultur Street Punk

Punk jalanan atau street punk merupakan bagian dari apa yang disebut subkultur (budaya dominan), yang diorientasikan sebagai pola pemaknaan dan ideologi dalam merespon kondisi struktural masyarakat. Lambat laun cara pandang street punk dan konsistensi sikap street punk berubah dalam orientasi gerakannya. Dalam beberapa tahun, Punk Jalanan sebagai subkultur tidak lagi menjadi ancaman bagi sistem kapitalis, mereka hadir sebagai oposisi terhadap sistem kapitalis itu sendiri. Pernak-pernik street punk yang dijual di pasaran menjadi bukti bahwa semangat pemberontakan telah menjadi komoditas

eksistensi, sehingga *street punk* identik dengan identitas tertentu. Ada kemungkinan bahwa terkadang identitas budaya punk jalanan secara sadar dibedakan dari budaya asli yang mendahuluinya. Dengan kata lain, budaya tersebut absen dari budaya arus utama pada masanya.

Komunitas *street punk* merupakan subkultur, menurut Fitrah Hamdan dalam Zaelani Tammakas (2007), subkultur merupakan gejala masyarakat yang biasanya terbentuk atas dasar usia dan kelas, yang secara simbolis diekspresikan dalam bentuk gaya, bukan sekedar perlawanan. untuk keluar. dari ketegangan sosial. Subkultur street punk membuat komunitas punk terlihat sebagai kelompok masyarakat yang tidak memiliki masa depan, cenderung melepaskan kekerasan, memiliki kegemaran terhadap obat-obatan terlarang, melakukan seks bebas, sehingga dianggap perilaku menyimpang karena berbeda. tentang keadaan masyarakat pada umumnya.

2.2.3 Bimbingan Vokasional (Keterampilan Kerja)

Istilah vokasi juga identik dengan pekerjaan, yaitu di mana seseorang menemukan identitas, makna, nilai, atau rasa prestasi dalam pekerjaannya. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan istilah profesional berkaitan dengan suatu profesi (sekolah atau proses latihan). Istilah vokasional merupakan kata serapan dalam bahasa Inggris, *vocational* yang berarti sesuatu yang berkaitan dengan lapangan pekerjaan. Konteks vokasi merujuk pada bidang lapangan pekerjaan yang digeluti oleh seseorang.

Keterampilan profesional adalah keterampilan khusus. Oleh karena itu bimbingan kejuruan merupakan pembelajaran yang menyeluruh dan terpadu, yang bertujuan agar peserta memiliki keterampilan tertentu, khususnya yang berkaitan dengan pekerjaan, sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Tingkat kompetensi seseorang tersebut ditunjukkan dengan kepemilikan sertifikat keterampilan atau sertifikat keahlian (Sendika, 2021).

Dalam Buku Bimbingan Karier (Widarto, 2015) menggunakan indikator penting kematangan profesional yaitu kemampuan membuat rencana, kemauan

untuk bertanggung jawab dan kesadaran akan semua faktor internal dan eksternal yang harus dipertimbangkan saat memilih.

2.2.3.1 Tujuan Bimbingan Keterampilan Kerja

Tujuan bimbingan keterampilan kerja dapat dikategorikan menjadi empat menurut Sendika (2021), yaitu :

- 1) Membantu individu untuk menemukan bidang keterampilan yang paling sesuai untuknya (sesuai potensi/bakat dan minat)
- 2) Memberikan kecakapan hidup sehingga setiap individu mampu menguasai kompetensi kerja sesuai bidang keterampilan pilihannya
- 3) Membantu individu untuk mengembangkan diri pada bidang keterampilan yang telah dikuasainya pada jenjang pendidikan lanjutan, serta
- 4) Memberikan kecakapan hidup pada bidang keterampilan lain sebagai bekal untuk meraih jenis pekerjaan sekunder.

2.2.3.2 Strategi Bimbingan Keterampilan Kerja

Strategi Bimbingan keterampilan kerja dalam Thenmozhi (2018) strategi Bimbingan Vokasional atau keterampilan kerja berdasarkan pada prinsip-prinsip berikut :

- 1) Pelayanan bimbingan keterampilan harus berdasarkan prinsip perbedaan antar individu.
- 2) Berbagai strategi ini harus digunakan untuk memenuhi kebutuhan kejuruan setiap orang.
- 3) Seseorang harus memahami semua aspek profesi yang telah diputuskannya untuk dipersiapkan.
- 4) Layanan bimbingan keterampilan harus memenuhi kebutuhan vokasional setiap klien.
- 5) Pilihan profesi tertentu tidak terbatas pada satu keputusan tertentu, tetapi merupakan proses yang berlangsung dari waktu ke waktu dan mencakup beberapa faktor sosial dan pribadi.

- 6) Pekerjaan harus dipandang sebagai sumber penghasilan bagi setiap individu dan sebagai sumber utama pemuas kebutuhan serta optimalisasi keterampilan, kemampuan dan minat.

Dari prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa memberikan bimbingan vokasional harus mengikuti dan menerapkan aturan serta kode etik terhadap profesinya, selain itu, bimbingan vokasional juga dipandu dengan seseorang profesi yang kompeten atau memiliki keterampilan dalam bidangnya.

2.2.4 Adversity Quotient

Dalam istilah psikologi, Dr. Paul G Stoltz (2000) menciptakan istilah “*Adversity Quotient*” (AQ). Seperti yang dikatakan Stoltz (2000), *adversity quotient* adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang untuk mengatasi dan bertahan dari kesulitan. Dengan AQ, Stoltz (2000) juga menceritakan seberapa jauh kita dapat bertahan dari kesulitan, memprediksi siapa yang dapat mengatasi kesulitan, memprediksi siapa yang akan melebihi potensi kinerjanya dan memprediksi siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan. Stoltz (2000) juga mencatat bahwa komponen dalam *adversity quotient* adalah kecerdasan individu dalam memecahkan masalah dalam hidupnya yang dapat memicu stres pada individu.

Menurut Hasanah (2010) *Adversity Quotient* memiliki dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *Adversity* yang berasal dari kata tidak menyenangkan yang berarti situasi atau tekanan diri yang tidak menyenangkan dan *Quotient* yang berarti kualitas atau sifat dalam mengukur kemampuan (Puspitasari, 2014). Daya tahan dalam diri setiap individu pasti berbeda-beda, terutama pada masa remaja. Pencarian identitas sering disebut sebagai kekuatan ketahanan individu muda.

Selanjutnya ditekankan menurut Dharsana dkk (2019), orang pada masa remaja cenderung memiliki sedikit teman namun memiliki hubungan yang intens dan dekat dibandingkan dengan masa kanak-kanak. Di masa

remaja, seseorang mulai membagikan informasi pribadinya dan mengetahui lebih banyak tentang teman sebayanya daripada di masa kanak-kanak. Emosi remaja juga lebih bergantung pada teman daripada orang tua untuk rasa memiliki, kepercayaan, dan kedekatan. Pada masa ini individu pun mulai membuka peluang untuk berinteraksi dengan lawan jenis, sehingga jumlah teman lawan jenis meningkat pada masa remaja.

Nashori (2007) menyatakan bahwa *Adversity Quotient* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan dan mengubah cara berpikir serta pola perilaku individu dalam bertindak ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang dapat membuat mereka tidak bahagia. Berdasarkan teori dan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan hidup dan menyikapinya sebagai proses atau semangat daya juang untuk mencapai sesuatu yang positif.

2.2.4.1 Tingkat Kelompok *Adversity Quotient*

Menurut Stoltz (2000) mengemukakan terdapat tiga karakter manusia dalam merespon rintangan kehidupan pada *adversity quotient*.

1. *Quitters* (Orang Yang Berhenti)

Quitters adalah orang yang tidak mau menerima tantangan hidup. Ini seperti kalah sebelum pertandingan. *Quitter* sering berpikir negatif, memiliki citra diri yang negatif, selalu merasa tidak mampu, sehingga memikirkan masalah merupakan jalan buntu bagi mereka dan termasuk kategori orang yang mudah menyerah.

2. *Campers* (*Berkemah*)

Seseorang yang tergolong orang yang memiliki usaha dan kemauan untuk mencoba dan telah mencoba menjalankan upaya. Kelompok ini mewakili mereka yang hanya menggunakan setengah dari potensinya. Dalam kategori karir, berkemah dapat ditemukan di tempat perkemahan yang baik atau mapan. Bisa

dibilang campers adalah orang-orang yang merasa puas dengan zona nyaman yang mereka temukan sesaat.

3. *Climbers* (Pendaki)

Climbers adalah orang yang memutuskan untuk terus berjuang meski menghadapi berbagai rintangan. Mereka yang memiliki semangat yang kuat dan pantang menyerah. Setelah mencapai puncak lain, Anda ingin istirahat. Jangan pernah mengeluh tentang masalah di masa depan. Hambatan adalah kesempatan bagi pendaki untuk berkreasi dan tempat untuk dijangkau. Ia percaya bahwa setiap masalah pasti ada solusinya. Setiap kesulitan yang telah dilewati pasti memiliki banyak hasil yang baik.

Adapun *Adversity Response Profile (ARP)* merupakan suatu angket yang digunakan untuk mengelompokkan orang ke dalam kategori *quitter*, *camper*, dan *climber*. Pada angket ARP, memuat 30 peristiwa. Setiap peristiwa disertai dua pernyataan yang menggunakan skala lima poin. Pernyataan-pernyataan tersebut terdiri dari 20 pernyataan yang bersifat negatif dan 10 pernyataan yang bersifat positif. Sehingga skor minimum jika semua pernyataan direspon adalah $1 \times 2 \times 20 = 40$, sedangkan skor maksimum $5 \times 2 \times 20 = 200$.

Menurut Stoltz (2000) pernyataan negatif inilah yang diperhatikan skornya, karena dalam *adversity quotient* mengukur ketahanan dalam menghadapi kesulitan. ARP mengukur seluruh komponen AQ, yaitu *Control (C)*, *Original* dan *Ownership (O2)*, *Reach (R)* dan *Endurance (E)*. Rentangan skor AQ adalah 40 s.d. 200, sedangkan rentang skor masing-masing komponen adalah 10 s.d. 50. Dari uraian diatas, peneliti mengacu pada kategori AQ seperti pada Tabel 2.2

Tabel 1. Kategori AQ Berdasarkan Angket ARP

No.	Skor	Kategori
1.	59 kebawah	<i>Quitter</i>
2.	60 sampai dengan 94	Peralihan dari <i>quitter</i> menuju <i>camper</i>
3.	95 sampai dengan 134	<i>Camper</i>
4.	135 sampai dengan 165	Peralihan dari <i>camper</i> menuju <i>climber</i>
5.	166 keatas	<i>Climber</i>

Sumber: (Stoltz (2000) dalam Sudarman, 2010)

2.2.4.2 Dimensi Adversity Quotient

Stoltz (2000) menempatkan empat dimensi kemampuan *adversity quotient*, yaitu:

a. *Control* (C)

Kontrol atau kendali, mengacu pada sejauh mana seorang individu merasa mereka dapat mengontrol kesulitan yang mereka hadapi, dan sejauh mana mereka merasa kontrol mempengaruhi peristiwa yang menyebabkan kesulitan. Semakin banyak kontrol yang dimiliki seseorang, semakin besar kemungkinan seseorang akan mengatasi kesulitan dan percaya diri dalam menyelesaikan masalahnya. Sebaliknya, semakin rendah pengendalian, akibatnya orang tersebut menjadi tidak berdaya menghadapi kesulitan dan mudah menyerah.

b. *Endurance* (E)

Ketahanan dalam dimensi ini lebih berkaitan dengan berapa lama kesulitan bertahan atau tidak. Ketahanan diri ini dapat menyebabkan penilaian tentang situasi baik atau buruk. Orang dengan ketahanan diri yang tinggi memiliki harapan dan sikap optimis untuk mengatasi kesulitan atau tantangan. Semakin besar ketahanan seseorang, semakin besar kemungkinan mereka memandang kesuksesan sebagai hal yang sementara. Orang dengan sedikit masalah beranggapan bahwa kesulitan yang mereka hadapi bersifat abadi dan sulit untuk diperbaiki.

c. *Reach (R)*

Jangkauan atau sasaran adalah bagian dari komponen ketidakbahagiaan, yang menggambarkan sejauh mana ketidakbahagiaan mencapai bagian lain dari orang tersebut. Jangkauan juga mengacu pada sejauh mana kesulitan yang ada meluas ke bagian lain dari kehidupan.

Prestasi menunjukkan kemampuan untuk menilai stres beban kerja. Semakin tinggi pencapaian seseorang, semakin besar kesempatan untuk bereaksi terhadap kesulitan dengan cara tertentu dan terbatas. Semakin efektif seorang individu mengendalikan atau membatasi tingkat kesulitannya, maka semakin kuat mereka, sehingga jika seorang individu memiliki masalah di satu bidang, mereka tidak harus mengalami kesulitan di semua bidang kehidupan.

d. *Origin and Ownership (O2)*

Kepemilikan, atau dengan kata lain, asal dan pengakuan, mempertanyakan siapa atau apa yang menyebabkan kesulitan dan sejauh mana seseorang merasa bahwa mereka benar-benar mempengaruhi dirinya sendiri sebagai penyebab kesulitan tersebut. Orang dengan skor orisinalitas rendah percaya bahwa kesulitan atau masalah apa pun di masa depan disebabkan oleh kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan mereka dan membiarkan emosi dan pikiran menghancurkan pikiran mereka.

2.2.4.3 Metode LEAD

Menurut Stoltz (2000) LEAD yang berasal dari L= *Listen* atau mendengarkan suatu respon terhadap kesulitan, E= *Explore* menjajaki asal-usul atau pengakuan diri terhadap akibatnya, A = *Analyze* yang merupakan berdasarkan analisa, serta D = *Do* yang bermakna melakukan sesuatu atau melakukan tindakan sangat efektif untuk membantu meningkatkan dalam merespon kesulitan. LEAD tentu berkaitan dengan dimensi CO2RE (*Control, Origin and Ownership, Reach, Endurance*)

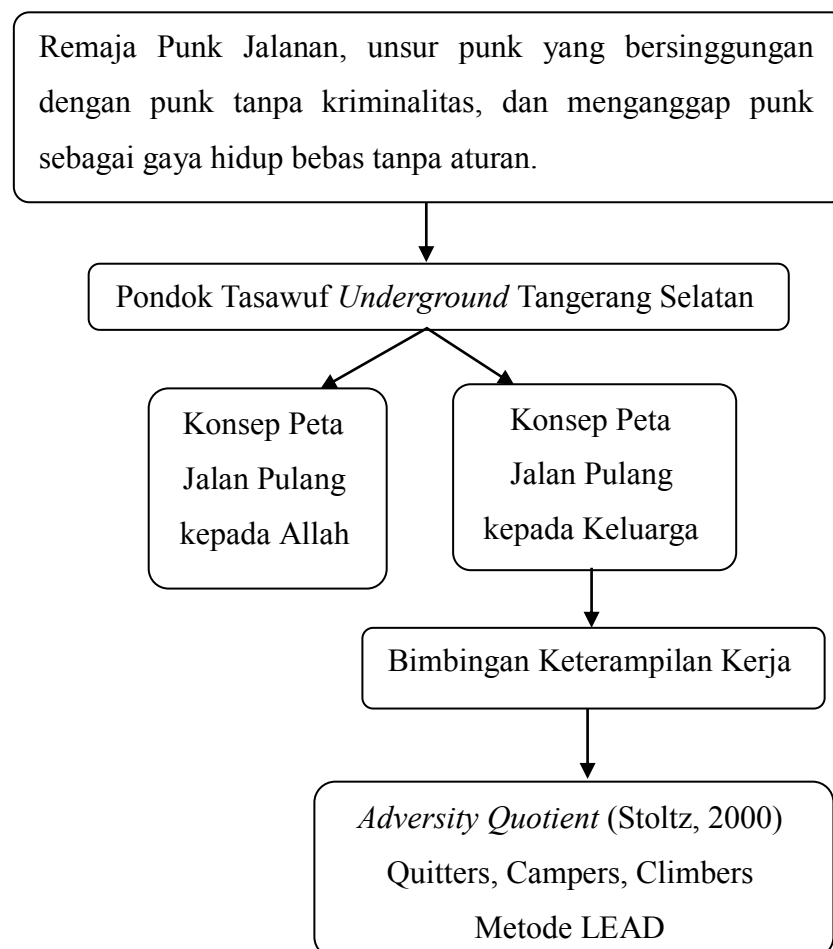
dalam meningkatkan *adversity quotient* individu dalam merespon kesulitan.

Dalam Alawiyah dan Nuruddien (2023) Stoltz (2000) memaparkan bahwa:

1. *Listen*, merupakan tahap paling penting dalam meningkatkan AQ. Pada tahap ini individu atau orang lain mampu merasakan atau memahami kesulitan yang dialami. Selanjutnya individu merespon dari kesulitan yang dialaminya. Guna meningkatkan *adversity quotient*, seseorang perlu mendengarkan respon orang lain untuk mengenal dan mengetahui kesulitan yang dihadapinya. Individu akan inisiatif menyadari dan menanyakan pada diri sendiri (Supinah, 2022).
2. *Explore*, pada tahapan ini individu mencari tau asal-usul dari permasalahan atau kesulitan yang dialaminya kemudian menimbang tanggung jawab atas kesulitan tersebut. Proses tersebut dilakukan dengan menimbang seberapa besar masalah tersebut, aspek mana yang dimiliki atau yang tidak dimiliki. Setelah proses tersebut, individu akan mencari solusi alternatif terhadap masalah yang dihadapinya (Supinah, 2022).
3. *Analyze*, tahapan ini bertujuan untuk menganalisis bukti-bukti kesulitan seperti bukti individu tidak memegang kendali atas kesulitan dan bukti bahwa kesulitan tersebut berlangsung lama atau lambat. Fakta atas bukti tersebut memungkinkan individu untuk menemukan faktor pendukung untuk meningkatkan AQ (Supinah, 2022).
4. *Do*, tahap ini merupakan upaya untuk mengendalikan kesulitan, meminimalisir akibat kesulitan dan mencari solusi atas jawaban permasalahan untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap ini dilakukan dengan pencarian informasi tambahan untuk membantu individu mengendalikan situasi (Supinah, 2022).

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil uraian yang telah dipaparkan di atas, maka kerangka berpikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini dibuat landasan yang mendasari penelitian agar lebih terarah. Kerangka berfikir merupakan alur berfikir peneliti pada penelitian. Kerangka berfikir digunakan secara menyeluruh dengan landasan teori yang menjadi dasar pada judul peneliti. Dalam prosesnya, Pondok Tasawuf *Underground* tidak hanya sekedar mengasuh remaja punk dari jalan dan dipindahkan ke Pondok Tasawuf *Underground* saja, lebih dari itu Kyai Halim mendirikan Pondok Tasawuf *Underground* membantu remaja punk jalanan sehingga terampil dalam meningkatkan keberfungsian hidupnya.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka, uraian dapat dijelaskan bahwa usia remaja punk jalanan sebagaimana yang diungkapkan mengenai kategori remaja menurut Sarwono (2000) Remaja awal (usia 11-14 tahun) masa pertengahan remaja (usia 15-17 tahun) dan masa remaja akhir (usia 18-21 tahun). Fase remaja merupakan masa peralihan yang mempengaruhi segala fungsi diri setiap individu. Dibutuhkan ide ataupun cara dalam memperdalam pemahaman serta perkembangan kognitif dan sosial remaja. Bimbingan vokasi dibutuhkan bagi remaja punk jalanan untuk mampu memiliki keterampilan khusus. Tentunya yang berkaitan dengan minat, bakat, serta kemampuan remaja.

Stoltz (2000), *adversity quotient* merupakan kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam mengatasi kesulitan dan sanggup bertahan hidup dengan mengubah hambatan menjadi peluang. Terkhusus bagi *street punk* dengan kategori remaja. Kerangka konsep berpikir pada penelitian ini berfokus pada bimbingan keterampilan kerja dalam meningkatkan *adversity quotient* remaja punk jalanan di Pondok Tasawuf Underground yang terdapat pada program konsep Peta Jalan Pulang dengan melatih pola kebiasaan baru dengan menerapkan kebiasaan serta pola-pola baru.

Dalam penelitian ini, akan menjelaskan bagaimana perasaan remaja punk jalanan yang ditinjau berdasarkan rangkaian *Adversity Response Profile* sehingga dapat mengkontekstkan bahasa subjek berdasarkan tingkat *adversity quotient* remaja punk jalanan setelah mendapatkan bimbingan keterampilan kerja pada konsep Peta Jalan Pulang kepada Keluarga, tentunya berdasarkan kondisi remaja sebelum dan saat bergabung dengan komunitas punk jalanan yang mengalami berbagai hambatan hingga setelah mendapatkan bimbingan keterampilan kerja sehingga subjek mampu mengubah suatu hambatan tersebut menjadi suatu peluang atau prestasi.

Pondok Tasawuf *Underground*, berhasil menjadi wadah bagi remaja punk jalanan untuk meningkatkan *adversity quotient* yang berdampak pada pengembalian fungsi sosial. Dengan memperhatikan

faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bergabung dengan punk jalanan hingga terbentuklah remaja punk jalanan yang mandiri dan memiliki potensi keterampilan kerja yang telah difasilitasi. Sebagaimana strategi dalam bimbingan keterampilan kerja; 1) Pelayanan bimbingan keterampilan berdasarkan prinsip perbedaan antar individu, 2) Strategi yang digunakan memenuhi kebutuhan kejuruan setiap orang, 3) Memahami aspek terhadap profesi untuk dipersiapkan 4) bimbingan keterampilan kerja memenuhi kebutuhan vokasi setiap klien, 5) Pilihan profesi tidak terbatas pada satu keputusan tertentu namun berlangsung dari waktu ke waktu mencakup faktor sosial dan ekonomi, 6) Pekerjaan dipandang sebagai sumber penghasilan bagi individu, pemuas kebutuhan, serta optimalisasi keterampilan, kemampuan, serta minat (Thenmozi, 2018).