

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sejarah musik *keyboard* bongkar yang berada di tengah masyarakat saat ini khususnya di desa Martebing kecamatan Dolok Masihul.
2. Pola asuh dan pendidikan agama dalam pencegahan sifat kenegatifan yang diberikan orang tua kepada anak sebagai pondasi awal pengetahuan.
3. Peran orang tua kepada anak (khususnya remaja) ketika melihat anaknya menjurus kearah yang negatif.
4. Dampak negatif (perilaku menyimpang) bagi remaja yang di akibatkan dari pertunjukkan *keyboard* bongkar.
5. Tanggapan masyarakat terhadap kehadiran *keyboard* bongkar.
6. Pengaruh *keyboard* bongkar terhadap perilaku menyimpang di Desa Martebing

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dilapangan perlu diberi batasan-batasan terhadap masalah yang akan di bahas agar tidak terjadi kesimpang siuran dan meringankan segala faktor yang dihadapi seperti waktu, tenaga dan biaya. Hal ini berguna agar dalam melaksanakan penelitian terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian ini pada **“Pengaruh *Keyboard* Bongkar Terhadap Perilaku Menyimpang Pada Kalangan Remaja Di Desa Martebing Kecamatan Dolok Masihul”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, masalah perlu dirumuskan agar lebih spesifik sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti. Untuk menentukan jawaban atas pertanyaan dari penelitian ini, maka perlu dirumuskan masalah dari beberapa pertanyaan yaitu:

1. Sejak kapankah seni pertunjukan *keyboard* bongkar mulai muncul di desa Martebing kecamatan Dolok Masihul?
2. Perilaku menyimpang apa sajakah yang dilakukan remaja saat menonton *keyboard* bongkar?
3. Bagaimanakah dampak yang muncul setelah adanya *keyboard* bongkar dikalangan remaja?
4. Bagaimanakah tanggapan masyarakat dengan adanya pertunjukan *keyboard* bongkar tersebut?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat di bagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dalam rangka pengembangan ilmu psikologi, khususnya tentang kenakalan remaja dan perilaku menyimpang pada remaja serta dampak-dampak yang akan diakibatkan dari perilaku menyimpang.
2. Secara praktis, dapat menambah referensi yang ada mengenai kenakalan remaja dan memberikan sumbangan pemikiran kepada pihak-pihak yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.





THE
Character Building
UNIVERSITY