

The Effect of Information Technology in Eradicating Poverty (Case Study: Punk Community in Medan City)

by Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Bisnis Digital

Submission date: 06-Jul-2022 11:49AM (UTC-0400)

Submission ID: 1867346235

File name: ni,_Suci_Nabila,_Rayan_Al_Ghazali,_Nurfadila,_Arkanuddin_PDG.pdf (417.03K)

Word count: 3805

Character count: 24322



The Effect of Information Technology in Eradicating Poverty (Case Study: Punk Community in Medan City)

Pengaruh Teknologi Informasi dalam Membrantas Kemiskinan (Studi Kasus: Komunitas Punk di Kota Medan)

Eli Yanti Ritonga¹, Khafita A^{1,3}, Suci Nabila², Rayan Al Ghazali⁴, Nurfadila⁵, Arkanuddin PDG⁶

^{1,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: ² ¹, ³ Sucibasri04@gmail.com, ⁴ rayanalghazali26@gmail.com, ⁵ fadlanur2003@gmail.com, ⁶ arkanuddin1102@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [4 Juni 2022]
Revised [16 Juni 2022]
Accepted [4 Juli 2022]

KEYWORDS

Poverty, Punk,
Information Technology,
Communication

4
This is an open access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



ABSTRAK

Dari tahun ke tahun, angka kemiskinan di Indonesia semakin rendah. Namun penurunan angka kemiskinan masih jauh dari tujuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, seperti MDGs dan RPJMN 2009–2014. Pemerintah membutuhkan pendekatan baru untuk mencapai tujuannya mengentaskan kemiskinan, bukan Teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu metode (ICT). TIK dianggap dapat mengevaluasi bantuan kemiskinan di banyak neg². Indeks Pengembangan Teknologi dapat digunakan untuk melacak pertumbuhan TIK. Salah satu penyebab utama kegagalan upaya pengentasan kemiskinan di Indonesia adalah kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia tentang manajemen teknologi dan kurangnya akses informasi yang mereka miliki. Bahkan di kot² kota besar, akses informasi yang lengkap dan teknologi terkini belum merata, terbukti dari para pengamen dan pengemis yang masih berkelirar di jalan raya (Rizky, dkk., 2015: 133). Tingkat kemiskinan di kota Medan dapat meningkat karena besarnya komunitas punk di sana. Secara teori, teknologi informasi dan komunikasi seharusnya dikenal luas di semua bidang (Argiat, 2010:60), namun dalam praktiknya, angka kemiskinan perkotaan M¹⁰ h dapat meningkat karena munculnya subkultur punk besar yang berlatar belakang² kemiskinan. Oleh karena itu, menarik untuk dilakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat mengurangi kemiskinan perkotaan, khususnya bagi komunitas punk di Medan. Minimnya literasi teknologi informasi dan komunikasi juga berkontribusi pada terciptanya banyak kelompok terpinggirkan. Tujuan artikel ini adalah untuk: Mendeskripsikan sejarah budaya punk; dan mendiskusikan bagaimana teknologi, pengetahuan, dan komunikasi dapat membantu komunitas punk memerangi kemiskinan perkotaan. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Kota Medan adalah kota tempat penelitian ini dilakukan. Wawancara mendalam, dokumentasi, dan observasi adalah tiga metode yang digunakan untuk memperoleh data.

ABSTRACT

From year to year, the poverty rate in Indonesia is getting lower. However, reducing poverty is still far from the goals set by the government, such as the MDGs and the 2009–2014 RPJMN. The government needs a new approach to achieve its goal of alleviating poverty, not Information and communication technology is one method (ICT). ICT is considered to be able to eval¹⁶ poverty relief in many countries. The Technology Development Index can be used to track ICT growth. One of the main causes of the failure of poverty alleviation efforts in Indonesia is the lack of knowledge of the Indonesian people about technology management and their lack of access to information. Even in big cities, access to complete information and the latest technology is not evenly distributed, as evidenced by the buskers and beggars who still roam the roads (Rizky, et al., 2015: 133). The poverty rate in the city of Medan can increase because of the large punk community there. In theory, information and communication technology should be widely known in all fields (Argiat, 2010:60), but in practice, the urban poverty rate in Medan can increase due to the emergence of a large punk subculture with a poverty background. Therefore, it is interes² g to conduct this research to find out how information and communication technology can reduce urban poverty, especially for the punk community in Medan. The lack of information and¹⁷ munication technology literacy also contributes to the creation of many marginalized groups. The purpose of this article is to: Describe the history of punk culture; and discuss how technology, knowledge, and communication can help the punk community fight urban poverty. This study uses a qualitative descriptive methodology. Medan City is the city where this research was conducted. In-depth interviews, documentation, and observation are the three methods used to obtain data.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama dari program Pembangunan Berkelanjutan dan Tujuan Pembangunan Milenium Pengurangan kemiskinan adalah tujuan global, dan Indonesia tidak berbeda. Di Indonesia, jumlah orang yang hidup dalam kemiskinan menurun dari tahun ke tahun, yang merupakan perkembangan positif. Tingkat kemiskinan di Indonesia telah menurun sejak mencapai puncaknya pada tahun 1998 sebagai akibat dari krisis keuangan. Pembangunan dan berbagai program pengentasan kemiskinan yang dijalankan oleh pemerintah sangat penting bagi keberhasilan upaya pengentasan kemiskinan ini. Peningkatan taraf hidup, perluasan pilihan ekonomi dan sosial, serta perluasan ketersediaan dan distribusi kebutuhan dasar adalah tiga tujuan pembangunan (Todaro, 2011).

Kemiskinan adalah masalah rumit yang mempengaruhi budaya, masyarakat, psikologi, dan geografi selain menjadi masalah ekonomi. Ketidakmampuan masyarakat miskin untuk memperoleh pengetahuan merupakan salah satu penyebab terjadinya kemiskinan (Widiastuti, 2010). Seseorang dapat menghasilkan ide, menemukan kemungkinan baru, dan belajar dari orang lain dengan menggunakan informasi. Menurut Dahlan dalam Widiastuti (2010), pemerataan pembangunan hanya dapat berhasil jika dilaksanakan sesuai dengan arus informasi dan komunikasi. Indeks Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan informasi tentang pertumbuhan TIK di suatu wilayah (IP-TIK). Semakin besar nilai IP-ICT. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan TIK di daerah tersebut semakin baik. Perubahan pesat terjadi pada Perkembangan IP-TIK Indonesia yang mengalami kenaikan 0,47 poin dari 4,34 pada tahun 2016 menjadi 4,99 pada tahun 2017). Pemerintah harus mengintensifkan upaya untuk memanfaatkan potensi pertumbuhan yang sedang berlangsung di bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk mengentaskan kemiskinan. Subhan dan Mujer mengklaim bahwa karena kurangnya informasi, program bantuan pemerintah untuk masyarakat miskin, seperti modal dan kebutuhan dasar, seringkali tidak sesuai harapan (Yusup, Kuswano, dan Kurniasih, 2017). Lebih sedikit orang miskin yang memiliki akses cepat ke informasi tentang faktor-faktor yang memungkinkannya.

Michael Bakunin mendirikan Komunitas Punk, yang pertama kali muncul pada tahun 1908. Lingkungan ini didirikan selama revolusi industri di Inggris, ketika buruh yang kehilangan haknya mengendalikan struktur sosial. Melalui lagu dan nyanyian, mereka mengecam kebijakan pemerintah. Punk adalah akronim untuk Public United Nothing Kingdom, yang merupakan singkatan dari puisi yang menentang undang-undang pemerintah, menurut sejumlah sumber sastra dan sejarah. Menurut penilaian mereka, aturan itu hanya bisa ditegakkan dengan penderitaan manusia yang minimal. Gerakan perlawanan muda yang dikenal sebagai punk didirikan pada gagasan bahwa kita dapat memecahkan masalah kita sendiri. Punk hanyalah sebuah tren dan Komunitas punk adalah bagian dari budaya bawah tanah. Mereka lebih dari sekadar sekelompok individu muda dengan selera mode ekstrem dan pesona musik keras. Pada intinya, mereka adalah gerakan sosial dan politik. Komunitas ini juga menghasilkan karya dalam jumlah yang signifikan, tetapi mereka tidak membagikannya secara luas. Masalah pun mulai bermunculan menjadi rumit ketika anak-anak punk mulai muncul di berbagai kota. Meski banyak diancam dan punk dipandang sebagai sampah yang mengganggu kehidupan sosial, mereka bertahan selama bertahun-tahun di jalanan dan akhirnya menjadi bagian dari lingkungan di kota. Banyak anak-anak Punk di Kota Medan yang tersebar di daerah-daerah keramaian Kota, termasuk yang berada di dekat Pertokoan Kota Medan. Anggota punk di Medan adalah bagian dari lingkungan anak-anak tunawisma, tempat mereka tinggal, berkembang, dan menggunakan musik untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. Judul penelitian "Pengaruh ¹⁰ Teknologi Informasi dalam Membrantas kemiskinan (Studi Kasus: Komunitas Punk di Kota Medan)". Oleh karena ¹² itu, penelitian ini menarik untuk dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat mengurangi kemiskinan perkotaan, khususnya bagi komunitas punk di Medan. Kemiskinan yang dibahas dalam penelitian ini adalah jenis kemiskinan yang awalnya dihadapi punk.

LANDASAN TEORI

Kemiskinan

Sekalipun ¹⁴ beberapa negara berkembang telah berhasil mencapai kemajuan dalam hal ¹³ output dan pendapatan nasional, kemiskinan di negara tersebut masih menjadi masalah yang signifikan (Sartika et al. 2016). Tingkat kesejahteraan penduduk suatu negara atau wilayah juga dapat diukur dengan melihat ⁹ berapa miskin tempat tersebut (Christianto, 2013). Indonesia masih dianggap sebagai negara berkembang, dan kemiskinan merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian.

Menurut Pratama (2014), Indonesia, negara berkembang yang berusia ¹⁵ 57 tahun, namun memiliki tingkat kemiskinan 24 persen di antara 240 juta penduduknya yang berpenghasilan kurang dari \$1 per hari. Namun, jika angka kemiskinan dihitung dengan standar hidup di bawah \$2, maka jumlah orang yang hidup dalam kemiskinan meningkat menjadi 35%.

Menurut beberapa pengamat, pemerintah harus fokus mengurangi kemiskinan agar tidak semakin parah, menekankan tindakan pencegahan indikator kemiskinan yang terbaik adalah mendorong pengembangan bisnis di bidang penggunaan meningkatkan ekonomi (Yacoub). Ekspansi ekonomi masa depan Diperkirakan akan ada peluang kerja tambahan yang dihasilkan darinya. Mengurangi pengangguran sebagai hasilnya. dan meningkatkan taraf hidup masyarakat itu akan membuat kemiskinan berkurang yang nyata.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi menyiratkan semua kemajuan teknologi yang berkaitan dengan penggunaan, pengelolaan, pemrosesan, dan manipulasi data informasi. Televisi, surat kabar, dan bentuk media

informasi lainnya juga termasuk dalam bidang teknologi informasi, yang melampaui komputer. Teknologi yang digunakan dalam komunikasi mengacu pada semua tindakan atau kegiatan yang melibatkan pertukaran informasi antara dua pihak. Karena meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi atau membuatnya lebih sederhana, beberapa bentuk teknologi komunikasi yang ada saat ini sebenarnya membantu pekerjaan manusia.

Masa kini dapat lebih mudah menggunakan teknologi informasi berkat perkembangannya yang pesat. Saat ini pemberitaan telah menyebar melalui berbagai media, antara lain media cetak (koran dan majalah) dan media elektronik (televisi dan internet). Jumlah pengguna internet (neters) di seluruh dunia telah berkembang pesat selama sepuluh tahun terakhir. Pengguna meningkat sejak tahun 2000 persentase orang yang menggunakan internet di seluruh dunia naik rata-rata 2%. Pada tahun 2008, ada lebih dari 60 kali lebih banyak pengguna dibandingkan tahun 2004. (Internet World Stats 2008). Ironisnya, hal itu terjadi di bidang teknologi informasi karena tidak semua penduduk lokal memiliki akses internet. Internet baru digunakan oleh 23,3 persen populasi dunia, atau lebih dari 1,5 miliar orang.

Komunikasi adalah kesadaran akan sesuatu yang tidak terlihat dan tersembunyi, komponen budaya yang tersembunyi yang memberi makna pada proses komunikasi yang tampak, menurut Fred Luthans (Diding Nurdin & Imam Sibaweh, 2019: 110-113). Bahkan pertukaran perilaku terjadi selama proses komunikasi personal. Komunikasi adalah proses penyampaian ide, informasi, pembenaran, emosi, dan pertanyaan dari satu individu atau kelompok ke individu atau kelompok lain. Ini adalah metode komunikasi antara individu atau kelompok yang dimaksudkan untuk mempengaruhi sikap dan tindakan individu atau kelompok dalam suatu organisasi. Tanpa komunikasi, tidak mungkin ada Niat Bersama yang dapat diterima oleh semua anggota organisasi. Selain itu, tidak akan ada upaya bersama dari mereka yang membantu dalam mencapai tujuan.

Terdapat komponen dalam proses komunikasi yang meliputi:

1. Sumber (source), yaitu seorang utusan yang akan menyampaikan informasi kepada individu atau divisi lain dari organisasi.
2. Pesan (message), artinya isi informasi yang akan disampaikan sesuai mekanismenya.
3. Penyandian (encoding), artinya menawarkan makna penerima pesan melalui simbol-simbol yang disampaikan oleh pengirim pesan selama percakapan.
4. Saluran komunikasi (channels), artinya media yang dijadikan tempat pengiriman pesan.
5. Penyandian kembali (decoding), yaitu menyiratkan mengirim penerima pesan lebih banyak simbol yang dikirim oleh pengirim pesan atau mengulanginya.
6. Penerima pesan (receiver), artinya menerima pesan sesuai dengan makna yang diharapkan oleh komunikator.
7. Gangguan komunikasi (noise), artinya semua hal yang dapat merusak fungsinya semua komponen komunikasi, dan
8. Konteks (context), artinya tempat di mana terjadinya komunikasi.

Ada 2 faktor berikut yang dapat menghambat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi:

1. Unsur Positif yaitu unsur yang menawarkan metode dan teknik yang dapat dengan cepat diperoleh dan diterapkan oleh masyarakat, khususnya pengguna teknologi untuk memanfaatkan informasi positif. Positifnya, ada manfaat pendidikan untuk menggunakan teknologi secara tepat dan benar dalam hal ini.
2. Unsur Negatif, ciri-ciri pengguna teknologi memperoleh informasi dan komunikasi dengan cara yang tidak baik, menyalahgunakan teknologi untuk tujuan yang tidak baik, bahkan memanfaatkannya dengan cara yang buruk dan jahat.

Punk

Remaja dan dewasa muda yang tergabung dalam komunitas punk menjalani gaya hidup yang sangat berbeda dari lingkungan sekitar. Hal ini lebih dikenal karena pakaian yang mereka pamerkan dan cara mereka berperilaku. Mereka memiliki warna dan gaya cerah dengan potongan rambut mohawk, dan mereka mengenakan sepatu bot, rantai, pakaian hitam, jaket kulit, skinny jeans, dan kemeja rusak. Sebagian besar orang memandang perilaku sosial kelompok punk ini dengan buruk dan sering menganggapnya melanggar hukum dan norma sosial setempat. Oleh karena itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menekan komunitas ini. Namun, tidak ada cara yang dapat diandalkan untuk menghentikannya.

Punk adalah bentuk kelompok sosial di mana kelompok-kelompok sosial itu sendiri adalah kumpulan individu yang saling memiliki dan saling eksklusif berinteraksi sehingga mengakibatkan tumbuhnya rasa kebersamaan dan rasa kebersamaan memiliki. Dulu, grup punk selalu dibingungkan

dengan grup kepala kulit. Namun, sejak 1980-an, ketika punk merajalela di Amerika, kelompok punk dan skinhead sepertinya bersatu, karena mereka memiliki semangat yang sama. Budaya punk ada sebagai akibat dari kenakalan remaja dan merupakan jenis penyimpangan. Akibatnya, anak muda itu sendiri menjadi faktor k Perilaku positif memiliki nilai tambah yang menjadikan pelaku lebih sukses dan produktif, namun perilaku negatif akan berdampak merugikan bagi perilaku pelaku maupun orang lain dan lingkungan tempat mereka bekerja. Setiap tindakan, baik atau buruk, tetap memiliki dampak.

METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian Kualitatif

Para peneliti dalam ilmu-ilmu sosial menggunakan dua jenis metodologi penelitian: metode kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Membandingkan kedua metodologi penelitian tersebut, pendekatan kuantitatif adalah yang lebih sering digunakan. Dengan kata lain, teknik penelitian kuantitatif lebih umum daripada kualitatif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Kualitatif.

Penelitian kualitatif menggunakan berbagai pendekatan dan informasi latar belakang dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena yang sebenarnya. menyelidiki secara kualitatif menggunakan keadaan sosial dunia nyata yang secara akurat dijelaskan oleh bahasa berdasarkan pengumpulan data dan metode analisis. (Djunaidi M. Ghoni dan Fauzan Alamansyur, 2012:25)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas anak Punk yang terletak di Kota Medan dan dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2022.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini akan mengambil 6 orang, yaitu 3 anak punk anggota komunitas punk Kota Medan dan 3 masyarakat kota Medan. Teknik yang digunakan adalah teknik pengambilan sampling. Teknik pengambilan sampel menurut Margono (2004) adalah suatu metode untuk menentukan jumlah sampel sesuai dengan ukuran sampel yang akan digunakan sebagai sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan karakteristiknya. dan persebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Teken (1965) menegaskan bahwa teknik pengambilan sampel yang ideal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat memberikan representasi yang dapat dipercaya dari seluruh populasi yang diteliti.
2. Dengan menghitung simpangan baku dari perkiraan yang diperoleh secara sederhana, seseorang dapat menentukan kepresisian (presisi) dari hasil studi.

Metode ini mudah untuk dieksekusi Dapat memberikan informasi paling banyak dengan jumlah uang paling sedikit. Strategi pengambilan sampel yang memanfaatkan keunggulan teknologi dalam metodologi sampel adalah pengambilan sampel acak, juga dikenal sebagai pengambilan sampel probabilitas. Metode ini memberikan setiap anggota populasi kesempatan yang sama untuk menjadi sampel (contoh). Jika sampel dipilih dari populasi 50 elemen, maka ada peluang 25/50 bahwa salah satu dari 50 elemen itu akan dipilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian data mengungkapkan bahwa perkembangan anak punk merupakan fenomena sosial yang menyita perhatian masyarakat. Sebagai kelompok kurang terwakili yang memiliki budaya sendiri dalam hal penampilan, pakaian, dan adat istiadat, anak-anak punk dipandang sebagai minoritas di masyarakat. Beberapa kriteria mempengaruhi seseorang bergabung dengan komunitas anak punk Kota Medan, menurut pengamatan yang dilakukan secara langsung dan wawancara mendalam dengan anggota komunitas punk Kota Medan, terdapat beberapa faktor yang menjadikan mereka sebagai anak Punk. Faktor tersebut adalah karena adanya unsur kekinian di panti anak punk, komunitas internal, dan komunitas eksternal, khususnya dalam kegiatan anak punk di kota-kota tujuan. Berikut ini beberapa faktor adanya komunitas anak Punk di Kota Medan:

Faktor keluarga

Struktur sosial yang menjadi tumpuan tumbuh kembang anak adalah keluarga. Kehidupan remaja sangat dipengaruhi oleh keluarganya. Kehidupan mereka akan dipengaruhi oleh kasih sayang orang tua dan anggota keluarga lainnya. Mirip dengan bagaimana pendidikan dan keteladanan dalam keluarga, terutama oleh orang tua, akan memiliki pengaruh yang langgeng. Agar merasa dihargai,



didengar, dan dianggap serius saat mengeluh, seorang remaja membutuhkan komunikasi yang kuat dengan orang tuanya. Orang tua yang bisa tegas tetapi baik hati dibutuhkan dalam situasi ini. Mereka harus bisa berjalan bersamaan dalam peran orang tua, guru, dan teman.

Faktor sekolah

Remaja menerima pendidikan formal di sekolah, di mana guru mendidik dan menjaga mereka. Remaja berlatih dan belajar untuk mengasah keterampilan berpikir mereka dalam pengaturan ini. Perkembangan otak anak muda yang sudah masuk perguruan tinggi jelas berubah. Selain belajar dari guru besar, siswa juga berpikir kritis tentang apa yang telah dipelajari dan memiliki kemampuan untuk berdebat dengan guru. Menjadi pengganti orang tua, guru mengisi peran penting dalam pengaturan pendidikan. Oleh karena itu, kami membutuhkan pendidik yang cerdas, bersemangat untuk membimbing dan menginspirasi anak-anak untuk aktif dan maju, yang sadar akan perkembangan remaja, dan yang dapat menjadi panutan yang positif.

Faktor dunia luar

Selain rumah, sekolah, dan teman sebaya, dunia luar mencakup komunitas lokal, nasional, dan internasional. Benar atau salah, Islam atau bukan, lingkungan global luar akan berdampak pada remaja, baik secara langsung maupun tidak langsung. Aspek kemajuan teknis, transportasi, informasi, dan globalisasi memiliki dampak yang lebih kuat terhadap lingkungan eksternal. Sementara emosi masih tidak menentu selama masa remaja, pencarian identitas masih memerlukan penemuan potensi setiap emosi. Seseorang pada titik ini sangat rentan dan rentan terhadap pengaruh lingkungan. Seiring dengan pesatnya pertumbuhan komunitas punk di Indonesia, scene punk pun sukses mengajak anak-anak muda offline untuk bergabung.

Lingkungan teman sebaya

Remaja sangat dipengaruhi oleh teman sebayanya, baik di sekolah, organisasi, maupun sebagai teman bermain. Kelompok sebaya memiliki dampak yang signifikan pada bagaimana remaja menyesuaikan diri dan bersiap-siap untuk masa depan, menurut penelitian. juga mempengaruhi sikap dan tindakan. Remaja pada usia ini mencoba untuk melepaskan diri dari keluarga mereka dan menjadi mandiri dari orang tua mereka, yang merupakan alasan di balik ini. Dia khawatir kehilangan keamanan yang dia nikmati selama masa kecilnya.

Sejarah Komunitas Punk di Kota Medan

Diyakini bahwa pada tahun 1960-an, para pekerja dan anggota kelas bawah yang merasa hak-hak mereka dilanggar oleh pemerintah Inggris adalah orang-orang yang pertama kali memulai perkembangan musik dan komunitas punk. Karena pemerintah mengharuskan individu-individu yang tertindas ini untuk membayar pajak yang terlalu tinggi untuk pendapatan mereka yang kecil. Metode perlawanan juga berbeda; beberapa orang lebih suka menyampaikan oposisi mereka melalui protes, beberapa ahli dalam mengkritisi kata-kata pada spanduk dan pakaian, namun yang lain senang mengungkapkan perbedaan pendapat mereka melalui lirik lagu. Band Sex Pistols mungkin sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak muda. Komunitas punk pertama yang dibentuk di Inggris, mereka memiliki tema sosial dan politik di setiap lagunya.

Sekitar pertengahan tahun 1990-an, budaya punk mulai muncul di Medan. Lingkungan punk pertama yang terbentuk di Medan adalah lingkungan Persaudaraan Inalum. Perkembangan punk di kota Medan awalnya hanya memiliki satu lokasi, yaitu Jalan Abdullah Lubis. Hingga pada akhirnya, mulai menyebar di daerah Pringgatan, Dr. Mansyur, dan tempat lainnya. Berdasarkan hasil observasi, saat ini terdapat tujuh pemandangan di Medan, Indonesia, yaitu Simpang Aksara, Titi Kuning, Juanda, Brayan, Setia Budi, Simpang Pemda, dan Cemara Asri. Punks dari pulau Jawa memiliki dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan komunitas ini. Ada beberapa grup berbeda yang membentuk scene punk Medan.

Sejak tahun 1990-an, ketika musik punk pertama kali muncul di Medan, beberapa komunitas punk bermunculan. Untuk masuk ke dalam komunitas Punk, banyak persyaratan yang harus dilakukan dan persyaratan itu tidak mudah. Seringkali, mereka melakukannya dengan menjelaskan bagaimana segala sesuatunya bekerja dari sudut pandang siswa baru. Makna simbol yang digunakan oleh anak-anak punk juga harus dipahami oleh anggota baru. Namun, komunitas punk kurang diterima di kalangan punk karena eksklusivitasnya yang berlebihan, dan keberadaan mereka di Medan sudah tidak umum lagi. Komunitas punk sendiri terkenal dengan perilaku dan gaya busananya yang khas. Misalnya dari gaya, penggunaan sepatu boots, jaket kulit, jeans ketat, serta aksesoris rantai, spike, dan baju lusuh. Komunitas ini juga anti sosial, anti kemapanan, perusuh dan dianggap penjahat dari kelas bawah dan pemabuk berbahaya. Wajar jika banyak yang mengira orang dengan penampilan seperti ini disebut punk. Tentu saja, Punk adalah gerakan perlawanan bagi kaum muda. Moto mereka adalah "kita bisa

melakukannya sendiri". ³ Pandangan komunitas punk terhadap agama, ideologi, ekonomi, politik, lingkungan, dan masyarakat dapat diamati melalui lirik lagu mereka.

Psikolog Rusia terkenal Pavel Semenov mengklaim bahwa ada dua metode di mana orang dapat memuaskan rasa ingin tahu mereka. meneliti lingkungan terlebih dahulu, kemudian secara logis mengorganisasikan temuan-temuan penelitian (orang-orang suci). Kedua, mengubah lingkungan, tujuan, atau membuat sesuatu yang baru (seni). Mengingat konsep ini, punk dapat dianggap sebagai komponen dari komunitas seni. Cara hidup dan pemikiran superior pendahulunya sebanding dengan gerakan seni avant-garde. Secara khusus, riasan unik yang mengaburkan batas antara idealisme artistik dan kenyataan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menurut temuan studi, tingkat kemiskinan dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga perlu lebih banyak dilakukan dalam hal infrastruktur telekomunikasi, penggunaan TIK, dan inisiatif penjangkauan agar masyarakat kurang mampu bersemangat dan mampu menggunakan TIK, serta pelatihan literasi, meningkatkan output masyarakat. Kondisi ekonomi dapat menjadi alasan seseorang menjadi anak Punk di Kota Medan. Peran TIK sangat penting dalam membrantas kemiskinan di Kota Medan, khususnya Komunitas anak Punk di Kota Medan. Komunitas anak Punk Kota Medan mencoba mengubah pandangan masyarakat dengan melakukan kegiatan kebugaran positif. Tetapi karena banyaknya komunitas anak punk di kota medan yang melakukan hal hal negatif seperti mabuk mabukan, minum minuman keras dan mengkonsumsi obat-obatan terlarang membuat pandangan masyarakat terhadap Komunitas anak Punk sulit untuk dihilangkan. Seseorang dapat bergabung dengan komunitas anak Punk, karena 2 faktor yaitu Faktor Internal dan Faktor eksternal.

Saran

Meningkatkan penggunaan TIK, terutama di kalangan mereka yang berlatar belakang kurang mampu (terutama kelompok punk), adalah salah satu cara yang dapat dilakukan pemerintah daerah untuk mengentaskan kemiskinan.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2016). Ideologi Punk Medan Dibawa dari Jawa. beritasumut.com. <https://www.beritasumut.com/detail/Gaya-Hidup/Ideologi-Punk-Medan-Dibawa-dari-Jawa>
- BudyantoSabtu, O. A. (2019). Sisi Lain Kaum Punk yang Dianggap Liar Tanpa Nalar. suara.com. <https://www.suara.com/foto/2019/09/07/082902/sisi-lain-kaum-punk-yang-dianggap-liar-tanpa-nalar>
- Deni, S. (2019). Komunitas Anak Punk, Budaya dan Ideologi. HARAPANRAKYAT.com. <https://www.harapanrakyat.com/2019/12/komunitas-anak-punk-budaya-dan-ideologi>
- Department of Communications, U. I. (2022). Jurnal Komunikasi. Vol. 16 No. 2 (2022): VOLUME 16 .
- Ferezagia, D. V. (2018). Analisis Tingkat Kemiskinan di Indonesia. Volume 1 Nomor 1, juli – desember 2018, 1-6.
- Khoirunnisa. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi . 759-768.
- Kurniawan, A. (2021). Mengenal Teknologi Informasi dan Komunikasi beserta Komponen di Dalamnya. merdeka.com.
- NK, M. (2018). Komunitas Punk; Sebab, Akibat Dan Metode Pembinaan Dalam Perspektif Islam. Vol. 1 No. 1 Januari-Juni, 84-101.
- Redaksi. (2016). Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol 5.
- Setyaningsih, R. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam kemiskinan. Jurnal perspektif Komunikasi UMJ Vol. 1 No. 1 Januari - Juni 2017.
- Suharyanto, A. (2021). Punk: Pengamen Jalanan dan Sebuah Subkultur Dari Medan. Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology), 98-105.
- Zuhdiyaty, N. (2017). Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kemiskinan Di Indonesia. JIBEKA VOLUME 11 NOMOR 2 FEBRUARI , 27-31.

The Effect of Information Technology in Eradicating Poverty (Case Study: Punk Community in Medan City)

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	4%
2	jurnal.umj.ac.id Internet Source	2%
3	www.harapanrakyat.com Internet Source	2%
4	jurnal.unived.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
6	repository.upy.ac.id Internet Source	1%
7	balitbang.pemkomedan.go.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
9	Noor Zuhdiyaty, David Kaluge. "ANALISIS FAKTOR - FAKTOR YANG MEMPENGARUHI	1%

KEMISKINAN DI INDONESIA SELAMA LIMA
TAHUN TERAKHIR", Jurnal Ilmiah Bisnis dan
Ekonomi Asia, 2018

Publication

10	berkalahayati.org Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
13	jptam.org Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	<1 %
15	docplayer.info Internet Source	<1 %
16	1library.net Internet Source	<1 %
17	www.scielo.org.mx Internet Source	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	id.berita.yahoo.com Internet Source	

<1 %

20

www.indonesiana.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 10 words