

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital, banyaknya pembaharuan dalam bidang teknologi membuat budaya tersendiri dalam masyarakat, remaja merupakan bagian yang paling dekat dengan teknologi dan hampir setiap hari berhubungan dengan produk teknologi seperti *handphone*, internet, media sosial dan semacamnya. Sedangkan masa remaja merupakan masa seseorang mencari identitas dirinya, baik yang dipengaruhi oleh teknologi, budaya maupun teman sebayanya maupun dapat dibentuk dalam suatu lembaga seperti sekolah.

Menurut Damsar Pada masa remaja, orang harus menyelesaikan krisis identitas antara penemuan identitas dan kebingungan identitas. Pada masa ini, remaja mengembangkan identitas melalui interaksi dengan orang lain, terutama teman sebaya.¹

Dinamika yang terjadi pada masa remaja merupakan suatu hal yang sangat krusial, antara remaja tersebut dapat menemukan identitasnya sesuai nilai dan norma dimasyarakat atau sebaliknya dimana remaja terpengaruhi oleh teman sebaya dan melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma pada masyarakat.

Pada zaman sekarang banyak remaja yang melakukan tindakan kejahatan seperti asusila, pencurian, narkoba, dan semacamnya, hal tersebut merupakan suatu kegagalan remaja mendapatkan identitas sesuai nilai dan norma yang

¹ Damsar. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, Jakarta, Prenadamedia Group, 2015. hlm. 88

berlaku dimasyarakat. Sehingga remaja sampai melakukan tindakan kejahatan ringan maupun berat. Adapun remaja yang melakukan tindakan-tindakan kejahatan tersebut yang tertangkap oleh penegak hukum akan di rehabilitasi pada Balai Rehabilitasi Sosial. Maka remaja yang melakukan tindakan kejahatan dan dimasukan pada Balai Rehabilitasi Sosial mengalami suatu kondisi adanya pencabutan diri, yang tadinya hidup di lingkungan sosialnya dengan nilai dan norma yang berlaku dan dimasukan pada balai yang akan merehabilitasi remaja tersebut.

Balai Rehabilitasi Sosial merupakan lembaga yang berfungsi untuk melayani anak-anak maupun remaja yang melakukan tindakan kejahatan. Sehingga ketika remaja tersebut kembali pada lingkungan sosialnya mereka menjadi individu baru yang dapat diterima oleh masyarakat. Hal tersebut dilakukan oleh Balai Rehabilitasi Sosial melalui pelatihan-pelatihan maupun pendidikan rohani dan lainnya sesuai program yang ada pada Balai Rehabilitasi Sosial.

Pada tahun 2016 dan 2017 tercatat tindakan kejahatan berdasarkan jenis kasus yang dilakukan oleh anak maupun remaja, 70 kasus asusila, 23 kasus narkoba, 47 kasus pencurian, 20 kasus penadahan, 3 kasus senjata tajam, 13 kasus kecelakaan penyebab kematian, 9 kasus penganiayaan, 2 kasus pemerasan, 3 kasus belum ada putusan. Kasus-kasus tersebut merupakan data Anak Berhadapan Hukum di Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra Cileungsi Bogor.

Data di atas menunjukkan bahwa kasus-kasus tindakan kejahatan yang dilakukan remaja di Jawa Barat pada tahun 2017 yang mendapat pembinaan di Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra. Hal ini merupakan suatu masalah remaja yang terjadi dimasyarakat karena remaja belum menemukan jati dirinya.

Remaja yang melakukan tindak kejahatan yang dibina pada Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra akan merasakan kondisi pencabutan diri yang awalnya hidup pada lingkungan sosial berpindah pada lingkungan Balai Rehabilitasi Sosial dengan kegiatan-kegiatan yang ada pada balai tersebut agar remaja tersebut kembali pada dirinya yang baru dan mampu diterima oleh masyarakatnya seperti semula.

Resosialisasi yang didahului oleh desosialisasi, yaitu “pencabutan diri” yang dimiliki seseorang, merupakan resosialisasi yang bersifat kuat dan keras. Resosialisasi ini berlangsung pada institusi total, yaitu suatu tempat dimana sejumlah orang terputus dari masyarakat untuk jangka waktu tertentu hidup bersama dan hampir sepenuhnya berada dibawah pengendalian para pejabat yang mengelola tempat ini secara formal seperti penjara, kamp konsentrasi, biara, dan kamp pelatihan tentara.²

Dalam hal ini Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra dapat dikategorikan sebuah institusi total dimana remaja yang melakukan kejahatan dibina, dilatih melalui program yang ada pada lembaga, namun pihak Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra belum tentu mengetahui situasi sosial remaja pada lingkungannya, karena anak-anak dan remaja tersebut dari berbagai daerah di Jawa Barat dan

² Ibid. 67

mengeneralkan programnya untuk membina dan melatih mereka agar memiliki keterampilan. Namun disisi lain yang harus menjadi fokus utama selain pembinaan adalah bagaimana Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra mampu menyiapkan anak-anak dan remaja tersebut kembali pada individu yang baru dan mampu hidup di lingkungan sosialnya, dan kembali dengan norma dan nilai yang mungkin berubah dan budaya yang berubah. Dan masyarakat pula akan menilai remaja tersebut sesuai tindakan kejahatan yang dilakukannya dahulu, meski telah di rehabilitasi. Ketika mereka tidak mampu beradaptasi maka akan terjadinya kondisi dimana remaja tersebut kebingungan akan kondisi sosial di masyarakatnya dan hasilnya akan mengulangi tindak kejahatan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik dan ingin mengkaji tentang proses sosialisasi remaja dan kegiatan remaja di lingkungan sosialnya setelah keluar dari balai rehabilitasi sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Remaja merupakan generasi emas bangsa yang dibutuhkan kontribusinya dalam proses-proses produktif diberbagai aspek. Tapi apabila penyimpangan-penyimpangan dilakukan oleh remaja, maka hal tersebut merupakan tanggung jawab bersama dalam menangani hal tersebut agar generasi emas bangsa mampu memajukan bangsa dan tanah airnya.

Dalam hal tersebut, mengetahui proses sosialisasi remaja pada lingkungannya merupakan upaya untuk memahami remaja yang pernah melakukan tindak kejahatan setelah pembinaan di Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra, merupakan hal penting agar semua elemen mengetahui bahwa

awal kehidupan mereka yang baru dan individu yang baru tersebut berjalan dengan baik.

Remaja yang melakukan tindak kejahatan memiliki latar belakang yang berbeda tapi untuk mencapai keberhasilan agar remaja tersebut berubah dan menjadi remaja yang mengulangi tindakan kejahatan tersebut perlu adanya data bagaimana mereka memulai kembali hidup bersama di masyarakat, menjadi bagian dari masyarakat pasca rehabilitasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah yang dibahas adalah proses sosialisasi remaja. Maka rumusan masalah yang dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku anak berhadapan hukum di lingkungan sosialnya pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Marsudi Putra?
2. Bagaimana pandangan masyarakat terhadap remaja pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Marsudi Putra?
3. Apa hambatan-hambatan anak berhadapan hukum di lingkungan sosialnya pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Marsudi Putra?

1.4 Tujuan Penulisan

Penelitian yang dilakukan penulis ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses remaja pada lingkungan sosialnya pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Marsudi putra.
2. Untuk mengetahui pendapat masyarakat terhadap remaja pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Marsudi Putra.

3. Untuk mengetahui mekanisme resosialisasi Balai Rehabilitasi Marsudi Putra menyiapkan remaja agar bersinergi pada lingkungan sosialnya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis

Secara akademis kegunaan ini berguna untuk instansi terkait dalam merumuskan program-program yang akan dilaksanakan agar optimal dalam menangani anak-anak dan remaja yang melakukan tindak kejahatan dan menambah referensi dan wawasan para mahasiswa dalam pengetahuan sosiologi yaitu pengantar sosiologi dan sosiologi pendidikan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi dalam menelaah peristiwa yang terjadi di masyarakat.

2. Kegunaan Praktis

1. Untuk memberikan saran kepada balai rehabilitasi sosial dalam membuat program mengenai anak berhadapan hukum.
2. Untuk memberikan sebuah wawasan bahwa anak berhadapan hukum merupakan bagian terpenting dalam masyarakat dalam memajukan daerahnya.
3. Untuk memberikan penjabaran kepada lembaga terkait dan juga masyarakat bagaimana proses sosialisasi remaja pada lingkungan sosial pasca keluar dari Balai Rehabilitasi Sosial.

1.6 Kerangka Pemikiran

Komponen utama pemikiran George Herbert Mead adalah konsep generalisasi orang lain (*generalized others*) dan orang lain yang berarti (*significant other*). Generalisasi orang lain ini terdiri dari harapan-harapan yang

diyakini seseorang diharapkan orang lain termasuk dirinya. Kalau seseorang berkata: “Setiap orang mengharapkan saya untuk...,” seseorang memakai konsep generalisasi.³

Kesadaran akan generalisasi orang lain (*generalized others*) berkembang melalui proses pengambilan peran dan permainan peran. Pengambilan peran (*role taking*) adalah suatu usaha untuk memainkan perilaku yang diharapkan dari seorang yang benar-benar memegang peranan yang diambilnya. Dalam permainan, anak-anak banyak melakukan pengambilan peran terhadap perilaku keseharian di sekitarnya, seperti ketika mereka berpura-pura sebagai suatu keluarga, ada yang menjadi seorang ayah, ibu, atau kakak-adik. Permainan peran (*role playing*) adalah pemeranan perilaku suatu peran yang betul-betul dipegang oleh seseorang misalnya, ketika anak laki-laki dan perempuan menjadi ayah dan ibu, sedangkan pada pengambilan peran seseorang hanya berpura-pura memegang peran itu.

Konsep orang lain yang berarti (*significant other*) adalah orang-orang yang berpengaruh terhadap sikap individu, yaitu antara lain orang tua, keluarga terdekat, guru, teman sepermainan, dan orang terkemuka yang populer. Mereka menjadi begitu penting karena gagasan dan nilai mereka cenderung menjadi gagasan dan nilai-nilai kita.⁴

Herbert Mead melihat adanya tiga proses bertingkat dimana seseorang memainkan peran dewasa⁵, yaitu:

1. *Preparatory Stage*

³ Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, *Sosiologi*, Jakarta, Penerbit Erlangga, 1993. hlm. 109

⁴ Ibid. hlm. 109

⁵ Ibid. hlm. 109

Tahap ini bermula pada (Usia 1-3 tahun), dimana anak-anak meniru perilaku orang dewasa tanpa pengertian yang nyata. misalnya, seorang anak perempuan yang bermain boneka kemudian menyuapi layaknya bayi, anak itu menirukan peran sebagai seorang ibu.

2. *Play Stage*

Tahap bermain (Usia 3-4 tahun), ketika anak sudah memiliki pengertian perilaku tersebut, tetapi mengubah peran secara tidak teratur. Misalnya, suatu ketika anak laki-laki itu menjadi seorang ahli bangunan, menumpuk balok-balok satu dengan yang lainnya, dan sesaat kemudian ia merusaknya.

3. *Game Stage*

Tahap permainan (Usia 4-5 tahun ke atas), di mana perilaku peran menjadi menetap dan memiliki tujuan dan anak itu mampu merasakan peran orang lain. Suatu kegagalan untuk mengembangkan kemampuan mengadopsi titik pandangan orang lain (mengambil peran orang lain) tampaknya melumpuhkan perkembangan kepribadian. Chandler menguji sekelompok anak nakal dan menemukan bahwa mereka terbelakang beberapa tahun dalam kemampuan mengambil peran (*role taking*). Setelah beberapa minggu dilatih dalam suatu “bengkel aktor” di mana setiap anak laki-laki mengambil peran-peran secara berurutan (hakim, terdakwa, polisi, saksi), anak-anak itu memperoleh kemampuan mereka mengambil peran beberapa tahun lebih tinggi.⁶ Hal ini mendukung teori Herbert Mead bahwa pengambilan peran (*role taking*) adalah penting dalam proses sosialisasi. Sebab pengambilan peran sebagai proses pembentukan kepribadian yang diharapkan

⁶ Ibid. hlm. 110

masyarakat. Kelak ketika individu itu dewasa hubungan sosial dengan orang lain lebih diterima karena dalam proses sebelumnya telah terinternalisasi norma dan nilai-nilai yang disepakati bersama melalui proses pengambilan peran (*role taking*).

Dan apabila dimasukkan kepada aspek sosialisasi remaja maka teori sosialisasi ini dapat mengarah pada pengambilan peran terkhusus remaja yang akan mengambil peran dimasyarakat yang bertujuan agar dapat hidup sesuai nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat dan mampu memberikan kontribusi-kontribusi kepada masyarakat.



Gambar. 01

