

BUKU VISUAL SUB-BUDAYA PUNK/HARDCORE DI SURABAYA

Ankel Primada¹⁾, Aditya Rahman Yani²⁾

^{1,2)}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
aditya.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Surabaya dikenal sebagai kota metropolitan yang memiliki penduduk yang multi etnis. Di saat yang sama, di Surabaya banyak bermunculan kelompok-kelompok sub budaya yang beragam yang berasal dari kebudayaan Barat dan masuk melalui globalisasi. Salah satu sub budaya yang muncul di Surabaya sejak tahun 2005 adalah sub budaya Punk/Hardcore. Namun hingga kini belum pernah ada media yang menuliskan dan mendokumentasikan sejarah dari sub budaya ini sehingga di masa mendatang sub budaya Punk di Surabaya dapat hilang tanpa catatan sejarah. Makalah ini membahas tentang bagaimana merancang suatu media buku visual yang efektif dan menarik yang dapat menjadi media dokumentasi sejarah sub budaya punk/hardcore di Surabaya.

Kata Kunci: *buku visual, subbudaya, punk, hardcore, surabaya*

ABSTRACT

Surabaya is known as a metropolitan city that has a multi-ethnic population. At the same time, in Surabaya, many diverse sub-cultural groups originated from Western culture and entered through globalization. One of the sub-cultures that have emerged in Surabaya since 2005 is the Punk / Hardcore sub-culture. However, until now there has never been any media that has written and documented the history of this sub-culture so that in the future the punk sub-culture in Surabaya will disappear without historical records. This paper discusses how to design an effective and attractive visual book media that can become a documentation medium about history of the punk / hardcore sub culture in Surabaya.

Keyword: *visual book, sub culture, punk, hardcore, surabaya*

PENDAHULUAN

Punk merupakan sub-budaya yang muncul pertama kali di London, Inggris. Saat awalnya kemunculannya, gerombolan punk selalu berkonflik dengan gerombolan skinhead. Akan tetapi, sejak tahun 1980-an, saat sub budaya punk sudah menyebar luas di Amerika, golongan punk dan skinhead menjadi lebih akur dan membaur. Di sisi lain, punk juga bisa berarti suatu jenis musik atau genre tertentu yang muncul pada era awal tahun 70-an. Punk juga dapat berarti suatu prinsip hidup yang melingkupi aspek sosial maupun politik. Dari tahun ke tahun, punk berkembang sebagai bentuk kekecewaan dari para musisi rock kelas bawah terhadap kapitalisme di industri musik yang saat itu dikuasai oleh musisi-musisi kaya. Istilah punk sendiri pertama kali muncul dalam dunia jurnalisme musik sekitar tahun 1970 (Hardiansyah, 2011).

Di Indonesia sendiri, musik *Hardcore* muncul pada tahun 1980-an, dan banyak pemusik yang melahirkan genre musik *Hardcore*, terutama *Punker*. *Punker* mulai melahirkan *scene-scene* musik *Hardocre* yang menyebabkan fenomena musik *Hardcore* Indonesia bernuansa *Punk* (www.anakmusik.com).

Kemunculan awal *hardcore* di surabaya pada waktu itu di Universitas Dokter Soetomo Surabaya tahun 1997 karena waktu itu di Universitas Dr. Soetomo Surabaya menjadi barometer *rock* dan *metal*, sering mengadakan acara-acara *underground*. juga yang sering membikin acara itu jurusan sastra inggris di Unitomo dan respon teman-teman *underground* pada waktu itu responnya juga bagus, kita sering berkumpul di mitra tahun 1998 kita ngumpul ada anak – anak punk dan juga banyak teman teman seniman dan dari situ kita buat komunitas surabaya *hardcore* (menurut wawancara Bodhas Devadata, pada 30 Agustus 2016).

Dalam perancangan ini psikografis yang di inginkan adalah orang dewasa yang *ekstrovert* (manusia berkepribadian yang terbuka dengan dunia luar). Tindakannya lebih banyak daripada berpikir. Dia juga lebih suka keramaian ketimbang tempat yang sunyi. Sifat yang dimiliki antara lain aktif, percaya diri (bahkan berlebihan), suka bekerja kelompok, supel (gampang bergaul), senang beraktifitas, lebih suka bercerita daripada diceritakan, dan bertindak dulu baru berpikir). Dan target audien yang cocok dalam perancangan ini adalah umur 20-25 tahun, yang lebih cenderung suka bersosialisasi dan sering menghabiskan waktu di luar rumah.

Melihat dari situasi dan kondisi yang ada maka kota Surabaya memerlukan sebuah media buku tentang pergerakan komunitas *Hardcore* di Surabaya yang banyak orang belum tahu dan layak secara informatif yaitu Buku yang dapat memberitahukan dan mengajarkan ketika dihadapkan dengan pameran yang dilakukan di setiap event, disamping itu melalui sebuah pameran daerah maupun pameran berskala internasional diperlukan buku yang tidak sebatas hanya untuk dilihat saja terus dibuang, melainkan sebuah buku visual yang dapat dipelajari dan memberitahukan sebuah pergerakan yang sangat bermanfaat dan memiliki fungsi ketika warga sibuk dengan urusannya sendiri ingin melihat sesuatu yang lebih berdedikasih. Buku visual adalah cara atau sarana agar mengetahui pergerakan komunitas *hardcore* yang bahwa Surabaya masih ada kaum minoritas yang lebih dinamis dalam sebuah pergerakan, merupakan sebuah solusi dalam permasalahan yang dimiliki dan menimbulkan rasa saling toleransi.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan sebuah buku komunitas *hardcore* di Surabaya yang nantinya dapat dijadikan sebuah penjelasan, panduan dengan memberikan informasi yang konprehensif dan deskriptif tentang pergerakan komunitas *hardcore* di Surabaya. Dengan adanya perancangan buku visual ini agar masyarakat Surabaya lebih tertarik, memahami dan terinspirasi terhadap komunitas *hardcore* di Surabaya.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Kun Maryati (2016), teknik pengumpulan data adalah cara untuk mendapatkan data dari obyek penelitian. Data merupakan bagaian terpenting dari suatu perancangan. Data yang digunakan dalam perancangan ini data yang diperoleh dari dua cara pengumpulan data, yaitu data primer dan sekunder.

Data Primer

Data primer menurut Umar (2013), data primer adalah data yang diambil secara langsung di lapangan oleh seorang peneliti dan digunakan untuk mendukung suatu penelitian. Metode wawancara mendalam atau *in-depth interview* dipergunakan untuk memperoleh data dengan metode wawancara dengan narasumber yang akan diwawancarai. Wawancara akan dilakukan peneliti adalah wawancara dengan pedoman wawancara. Wawancara dengan penggunaan pedoman (*interview guide*) dimaksudkan untuk wawancara yang lebih mendalam dengan memfokuskan pada persoalan-persoalan yang akan diteliti. Pedoman wawancara biasanya tak berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendetail, tetapi sekedar garis besar tentang data atau informasi apa yang ingin didapatkan dari narasumber yang nanti dapat disumbangkan dengan memperhatikan perkembangan konteks dan situasi wawancara. Pada perancangan ini data primer diperoleh dari beberapa metode sebagai berikut:

Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses dialog yang berupa tanya jawab antara seorang pencari data dengan seorang nara sumber secara bertemu langsung, yang merupakan bagian dari proses pengumpulan data bagi sebuah penelitian (Nazir, 1985). Wawancara dilakukan dengan narasumber sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Ardiansyah (Kecenk), seorang penggerak komunitas *hardcore* di Surabaya, untuk menggali informasi seputar keadaan bawah tanah di Surabaya, khususnya *hardcore* perkembangan potensi komunitas di Surabaya.
2. Wawancara dengan Defri Haryanto, seorang pegiat skena *hardcore*, untuk mendapatkan informasi tentang generasi tahun lalu dan bagaimana sejarah perjalanan *hardcore* di Surabaya.

3. Wawancara dengan Bima Dharma, seorang pegiat baru skena hardcore, untuk mendapatkan informasi tentang generasi *hardcore* di Surabaya sekarang, mengupas lebih dalam bagaimana masa depan *hardcore* dan generasi selanjutnya.
4. Wawancara dengan Dolly Togos, seorang aktivis Punk pertama di Surabaya, untuk memperoleh informasi *hardcore* Surabaya di masa lampau (th 2000) dan bagaimana pergerakan di masa itu.
5. Wawancara dengan Bodhas, seorang penggawa music hardcore di Surabaya, untuk mendapatkan informasi tentang acara Surabaya *hardcore* pertama, awal mula kebangkitan *hardcore* hingga sekarang yg ke Sembilan yang di rencanakan akan di gelar tahun 2016.

Metode Observasi

Menurut Freddy Rangkuti (2004) observasi adalah sebuah kegiatan pengamatan objek secara langsung untuk memperoleh informasi-informasi tertentu.

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan menggunakan alat indera untuk mendapatkan data tentang perilaku audiens. Dalam hal ini objek yang diamati adalah lokasi cafe Jossplus yang berada di Jl. Kertajaya IX Raya, Kots Surabaya, Jawa Timur, untuk mendaptkan data visual yang terkait dengan media komunikasi visual yang digunakan dalam perancangan.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dapat diperoleh dari pihak kedua atau dari berbagai sumber yang telah ada, baik diperoleh dari orang maupun catatan, seperti buku, laporan, bulletin, majalah yang sifatnya mendokumentasi.

Data sekunder yang digunakan acuan dalam perancangan ini adalah buku dan jurnal yang terkait dengan teori-teori desain komunikasi visual, buku-buku tentang subkultur punk/ hardcore, dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan perancangan buku visual.

Dalam tinjauan literatur bukan hanya sekedar meringkas buku, artikel, tetapi melibatkan identifikasi analisis secara sistematis sehingga mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan *what has been done and what needs to be done*. Hal ini berarti tinjauan literatur dapat dijadikan landasan untuk menyusun masalah penelitian yang relevan dan signifikan (Supramono, 2005)

Selain tinjauan literatur, metode dokumentasi juga dilakukan untuk menambah referensi dalam perancangan ini. Metode dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Bahkan metode observasi, kuisioner atau wawancara sering dilengkapi dengan kegiatan penelusuran dokumentasi. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interprestasi data (Kriyantono, 2006). Dokumentasi dalam hal ini difokuskan pada tinjauan objek komunitas *hardcore/punk* yang ada di Surabaya.

Tahapan Perancangan

Di dalam melakukan sebuah perancangan, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Menentukan Fenomena
Mencari sumber-sumber permasalahan terhadap kasus yang akan di angkat dari berbagai sumber dengan melakukan observasi secara langsung.
- b. Riset atau Pengumpulan Data
Observasi di lakukan secara langsung di komunitas *Hardcore* di Surabaya untuk melihat dan mengamati keadaan komunitas *Hardcore* sesungguhnya sehingga sesuai dengan kenyataan. Observasi di lakukan untuk melihat komunitas *Hardcore* di Surabaya dari berbagai sudut pandang diantaranya, segi pemikiran, pemahaman, sejarah berdiri dan kondisi komunitas *Hardcore* di Surabaya saat ini. Selanjutnya melakukan berbagai wawancara secara mendalam kepada narasumber yang diangkat berpengaruh terhadap oerkembangan komunitas *Hardcore* di Surabaya.
- c. Literatur
Setelah data didapatkan, selanjutnya mencari data melalui studi literatur dan *existing* yang ada hubungannya dengan fenomena-fenomena yang didapatkan mengenai tehnik yang akan

dipakai guna menunjang topik perancangan. Fungsi sebenarnya dalam melakukan studi literatur adalah untuk menguatkan statemnet dan tentunya mendasarkan perancangan pada ilmu desain komunikasi visual.

d. Studi Eksisting

Mencari sebuah bentuk visual yang memiliki kesaamaan dengan apa yang akan dirancang khususnya buku ergonomi sehingga dapat dikaji menjadi sebuah objek yang akan dijadikan kompetitor maupun komparator sebagai bahan perbandingan.

e. Analisis Data

Data yang didapatkan dari riset dan survey kemudian di analisa kedalam sebuah analisis untuk menghasilkan kesimpulan. Fungsi utama dalam penganalisaan data ini adalah untuk menentukan konsep dari hasil data yang didapatkan.

f. Konsep Desain

Pada tahap ini dilakukan penentuan konsep desain. Untuk menentukan konsep desain, dilakukan analisis dan observasi untuk mengidentifikasi masalah, mencari komparator yang sesuai dengan konsep yang akan dirancang, menarik kesimpulan dari hasil pengumpulan data sekunder maupun primer dan karakteristik target segmen untuk menentukan konsep visual beserta konten yang disajikan pada final desain media buku Infografis sampai dengan media pendukung buku yang akan dirancang. Dengan demikian hasil perancangan akan sesuai dengan kriteria target segmen.

g. Penentuan Kriteria

Pada tahap ini *Keyword* dan konsep yang telah ditentukan dalam perancangan buku visual pergerakan komunitas *hardcore* di Surabaya dengan pendekatan kualitatif untuk remaja dewasa, diturunkan menjadi kriteria visual yang berupa konsep visual dan konsep verbal. Konsep visual dan konsep verbal akan menjadi unsur-unsur penting dalam perancangan buku visual ini.

h. Alternatif Desain

Pada tahap ini alternatif desain dilakukan setelah menemukan konsep visual yang nantinya digunakan dalam perancangan. Dalam proses alternatif desain, perancang akan membuat beberapa desain yang nantinya akan dipilih sesuai dengan kriteria target segment.

i. Implementasi Desain

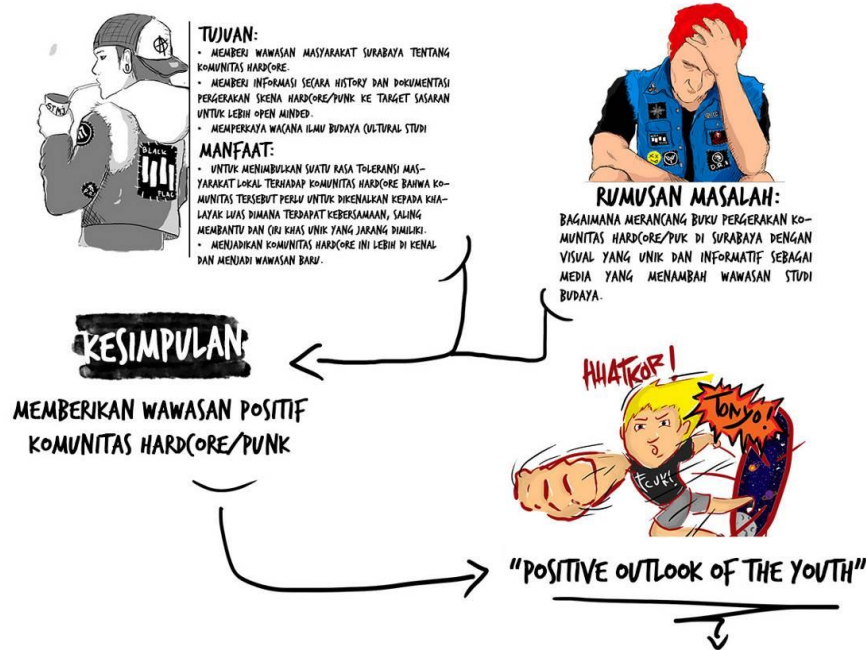
Tahap implementasi desain didapat ketika seluruh desain sudah dianggap memenuhi persyaratan dari segi visual, maupun teori. Sehingga implementasi desain merupakan final desain dalam sebuah perancangan

PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Dalam merancang desain yang sesuai konsep agar matang dan sesuai dengan karakteristik target audiens maka dibutuhkan *key visual* yang mampu menyimpulkan semua elemen dari *internal* maupun *external* dari perancangan ini.

Konsep kreatif yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan adalah "*Positive Outlook of The Youth*" *keyword* digunakan sebagai acuan dalam sebuah perancangan yang mempengaruhi bentuk atau gaya dalam visualnya. *Keyword* ditentukan berdasarkan kombinasi turunan dari tujuan yaitu informasi perjalanan, mengenalkan budaya, dan tidak tersesat, dari tujuan tersebut muncul kata lingkungan, berkesan, dan nyaman kemudian ditarik kesimpulan kata yaitu lingkungan yang terkesan nyaman, dari proses *brainstorming* tersebut dijadikan satu menjadi *keyvisual* atau *keyword*.



Gambar 1. Bagan Konsep Buku Visual

Arti dari "Positive" adalah bersifat nyata dan membangun, keadaannya menunjukkan perkembangan yang terlihat nyata dari pergerakan komunitas *hardcore/punk* di Surabaya dan memperlihatkan sisi positif komunitas tersebut. Arti dari "Outlook" berarti hasil mewawas, tinjauan, pandangan, konsepsi, cara pandang. Arti dari "The Youth" adalah "para anak muda". Dalam makna denotatif diartikan keadaannya di komunitas *hardcore/punk* di Surabaya yang banyak menunjukkan perkembangan yang berkembang sesuai tujuan mereka hasilnya sangat bisa menjadi wawasan budaya. Inti dari perancangan ini adalah menyampaikan informasi tentang komunitas *hardcore* di Surabaya secara lengkap dan jelas, bertujuan untuk membantu target audien dalam mencari informasi tentang komunitas *hardcore* di Surabaya.

Konsep Verbal

Dalam strategi kreatif ini konsep verbal pada perancangan buku pergerakan komunitas *hardcore punk* di Surabaya adalah memperkenalkan dan memberi wawasan sebuah kejadian pada masa sekarang dan lampau tepatnya di komunitas *hardcore/punk* di Surabaya yang menggunakan teknik fotografi. Dalam hal ini buku visual pergerakan *hardcore/punk* di Surabaya menyuguhkan wawasan dan informasi yang akan bermanfaat bagi target audiens dalam studi budaya yang dikemas secara informatif.

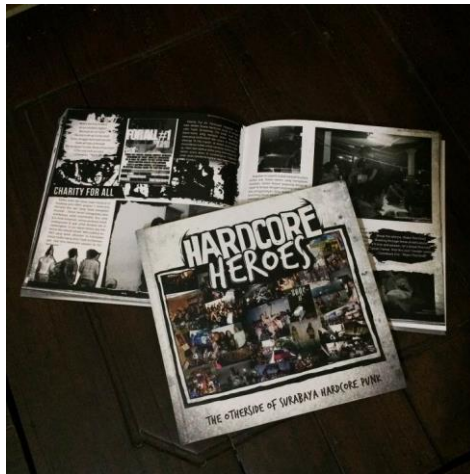
Dalam strategi kreatif ini konsep verbal pada perancangan buku pergerakan komunitas *hardcore punk* di Surabaya adalah memperkenalkan dan memberi wawasan sebuah kejadian pada masa sekarang dan lampau tepatnya di komunitas *hardcore/punk* di Surabaya yang menggunakan teknik fotografi. Dalam hal ini buku visual pergerakan *hardcore/punk* di Surabaya menyuguhkan wawasan dan informasi yang akan bermanfaat bagi target audiens dalam studi budaya yang dikemas secara informatif.

Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan buku visual yang informatif ini akan mempersentasikan visual gambar ilustrasi dan fotografi tentang pergerakan bentuk nyata komunitas *hardcore* di Surabaya yang sesuai dengan tujuan perancangan ini yaitu menggunakan gaya desain punk dengan elemen-elemen visualnya yang memberi kesan gahar, tegas dan anak muda serta memberikan informasi dan menunjukan eksistensi komunitas *hardcore* di Surabaya tetapi tetap tidak meninggalkan kenyamanan untuk para pembaca, sehingga akan membantu target audien memahami maksud dari setiap pembahasan. Dengan menggambarkan biografi beserta menjelaskan pergerakan mereka dengan fotografi akan menjadi kekuatan buku ini khas dan ingin menampilkan nuansa *hardcore* itu sendiri dalam buku ini agar memunculkan semangat para pembaca dalam berkarya.



Gambar.2. Tipografi Judul Buku



Gambar 3. Desain Final Buku Visual Tentang Gerakan Hardcore Punk di Surabaya

KESIMPULAN

Buku Visual adalah buku yang menyajikan informasi kepada pembaca untuk menambah wawasan dan memberikan gambaran komunitas hardcore punk yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sebuah buku visual dikatakan berhasil apabila informasi yang disampaikan di dalam buku tersebut dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh pembacanya. Buku visual "*Hardcore Heroes: The Otherside of Surabaya Hardcore Punk*" ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan serta hal baru kepada pembaca yang menyukai hal-hal baru dan unik serta menjadi sebuah pengetahuan tentang pergerakan komunitas hardcore punk di Surabaya.

Di dalam buku ini di jelaskan tentang sejarah awal punk dari kota asalnya hingga masuk ke Indonesia lalu menjalar ke kota Surabaya, lalu pergerakan mereka dari eksistensi mereka seperti membuat gigs, merilis karya album hingga membuat pernak-pernik hardcore punk sendiri dari kaos hingga aksesoris kecil. Di buku ini juga dijelaskan pergerakan positif seperti aksi solidaritas, acara amal dan membantu sesama, dari sini loyalitas mereka sangat tinggi untuk saling membantu dan menghidupi skena hardcore punk di Surabaya.

Harapan dengan di terbitkannya buku ini, masyarakat dapat mengetahui seperti apa awal sejarah yang menjadi gaya hidup dan memberi informasi apa saja kegiatan-kegiatan komunitas hardcore punk di Surabaya, serta menambah wawasan akan keunikan subkultur hardcore punk yang di miliki Surabaya. Adanya buku ini juga di diharapkan dapat menjadi satu sarana pendokumentasian budaya yang baik.

REFERENSI

- Hardiansyah, Ridwan 2011. "*Sedikit Cerita Punk Dari Bandar Lampung*" Yogyakarta. Indie Book Corner.
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta. PT. Kencana Perdana.

- Maryati, Kun., dan Juju Suryawati. 2016. *Sosiologi; Kelompok Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta. Esis Erlangga.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Rangkuti, Freddy. 2004. *Manajemen Persediaan Aplikasi di Bidang Bisnis*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Supramono, dan J.O. Haryanto 2005. *Desain Proposal Penelitian Studi Pemasaran*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Umar, Husein. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta. Rajawali
- <https://www.anakmusik.com/2015/05/sejarah-dan-pengertian-musik-hardcore.html> (diakses pada 19/10/2020)