

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER SEJARAH SUBKULTUR *PUNK* SURABAYA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh :

BEN SATRIA AMAROH

1654010052

Dosen Pembimbing

ADITYA RAHMAN YANI, S.T., M.Med.Kom

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2020

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER
SEJARAH SUBKULTUR PUNK SURABAYA

Disusun Oleh :

BEN SATRIA AMAROH
1654010052

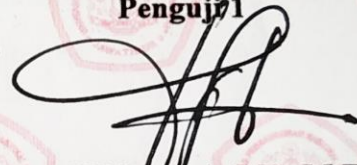
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal : 04 Juni 2021

Pembimbing 1



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NPT. 3 8109 10 0303 1

Pengujji 1



Widwasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing 2



Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Penguji 2



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NPT. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Subkultur *punk* telah lahir dan berkembang di tengah masyarakat Surabaya. Tanpa disadari subkultur ini telah membaur dan menjadi sebuah budaya baru dalam kurun waktu lebih dari dua dekade Bagi sebagian masyarakat luas Surabaya menganggap bahwa subkultur ini hanya sebatas genre musik, tampilan, dan perilaku yang melawan norma lainnya, namun subkultur ini lahir dan berkembang bukan karena suatu kebetulan melainkan lahir dari kegiatan kreatif dan perubahan terhadap pola pikir pemuda kota pahlawan yang pada masa awal munculnya subkultur ini sebagai pemcarian jati diri dan pembuktian eksistensi

. Minimnya informasi dan dokumentasi terkait sejarah subkultur *punk* di Surabaya menjadi satu permasalahan dari kemunculan stigma dan pendapat masyarakat awam terhadap subkultur ini. Dibutuhkan media yang memberikan informasi dan keterikatan sejarah yang valid bagaimana subkultur *punk* bisa lahir dan berkembang dari para pegiat skena *punk* itu sendiri.

Video dokumenter yang melibatkan para pegiat skena yang bersinggungan langsung dengan awal mula lahirnya subkultur ini dan bagaimana subkultur ini bisa berkembang dan menjadi satu kesatuan dalam masyarakat Surabaya merupakan media yang tepat untuk memberikan informasi sejarah terkait subkultur *punk* di Surabaya.

Perancangan video dokumenter dilakukan dengan dua tahap metode yaitu, tahap persiapan dan penciptaan. Tahap persiapan terdiri dari pengumpulan data dan analisis data. Selanjutnya tahap penciptaan terdiri dari pra produksi dan pasca produksi.

Kata Kunci : *Subkultur, Sejarah, Punk*

ABSTRACT

The punk subculture has been born and developed in the Surabaya community. Without realizing it, this subculture has blended in and become a new one in the span more than two decades. Some Surabaya people think that this subculture is only limited to music genres, performances and behaviors that go against other norms. But this subculture was originally born and developed from creative activities and changes to the mindset of the “Hero City“ youth, which emerged at the early days as a search of self identity and proof of existence.

The lack of information and documentation related to the history of the punk subculture in Surabaya which is one of the main causes that formed a certain stigma and public opinion towards this subculture.

Hence a media is needed that provides information and a valid historical background to outline how the punk subculture has developed over time through the activists of the punk scene itself. One medium to provide historical information related to the punk subculture in Surabaya are documentary videos involving scene activists who are in direct contact with the origin of the subculture and know how it evolved.

The design of the documentary video is carried out in two stages, namely, the preparation and creation stages. The preparation stage consists of data collection and data analysis. The creation stage consists of pre-production and post-production.

Keywords : *Subculture, History, Punk*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 4 Juni 2021



Ben Satria A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga perancangan Komunikasi Visual ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan perancangan ini disusun berdasarkan fenomena yang ada dan hasil observasi selama 2 semester dan membuat media perancangan selama 6 bulan. Dengan judul “Video Dokumenter Sejarah Subkultur Punk Surabaya”. Penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materil dalam proses penyusunan laporan ini yang tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, atas bantuan dan dukungan yang diberikan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom selaku pembimbing utama dalam penyelesaian media utama tugas akhir.
- Ibu Aileena S.C.R.E.C., ST,.M.Des sebagai dosen pembimbing dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir.
- Ibu Widyasari, S.T., M.T dan ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku dosen penguji.
- Teman dekat saya yang senantiasa ada dalam kegiatan pengerjaan tugas akhir ketika butuh bantuan baik materi, moril, serta motivasi dan wawasan (Damar, Dian Pambudi, Mahendra, Bli Yogi, Bang Ipung, Giovani, Tommy, Hafid).
- Semua teman tongkrongan yang selalu membawa kebahagiaan.
- Semua teman teman skena Surabaya yang saya temui dalam berproses dan pengerjaan tugas akhir ini.
- Mama dan kakak tercinta saya Deydra, yang senantiasa menemani saya dalam setiap proses pengerjaan tugas akhir ini dengan tulus.
- Segala kegiatan positif yang saya jalani demi meluapkan rasa bosan dan malas dalam pengerjaan tugas akhir ini.
- Diri saya sendiri yang mampu melewati segala proses pengerjaan tugas akhir ini, kamu luar biasa Ben!.

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Perancangan	7
1.6. Manfaat Perancangan	7
BAB II STUDI PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pengertian Sejarah	9
2.1.2 Pengertian Subkultur	9
2.1.3 Pengertian <i>Punk</i>	9
2.1.4 Data Umum Video Dokumenter	9
2.1.5 Pengertian Video Dokumenter	10
2.1.6 Proses Dalam Videografi	11
2.1.7 Motion Graphic	12
2.1.8 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	14
2.2 Studi Eksisting	16
2.2.1 Studi Kompetitor	16
2.2.2 Studi Komparator	18
BAB III METODE PERANCANGAN	24
3.1 Definisi Operasional Judul	24
3.1.1 Definisi Sejarah	24
3.1.2 Definisi Subkultur	24
3.1.3 Definisi <i>Punk</i>	25
3.1.4 Video Dokumenter	25
3.2 Tahapan Perancangan	26
3.2.1 Fenomena	26

3.2.2	Identifikasi Masalah	26
3.2.3	Rumusan Masalah	27
3.2.4	Studi Literatur	27
3.2.5	Melakukan Riset	27
3.2.6	Studi Komparator dan Kompetitor	27
3.2.7	Konsep Desain	28
3.2.8	Alternatif Desain	28
3.2.9	Evaluasi Desain	28
3.2.10	Final Desain	28
3.3	Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1	Jenis – jenis Data	29
3.4	Teknik Analisis Data	29
3.5	Alur Berfikir	30
BAB IV	ANALISIS DATA	31
4.1	Pengumpulan Data Wawancara Mendalam	31
4.1.1	Analisis Data Wawancara Resa (Garasi 337)	31
4.1.2	Analisis Data Wawancara Boim (Crustiches Project)	32
4.1.3	Analisis Data Wawancara Bobby (Pollution Attack)	33
4.1.4	Analisis Data Wawancara Baron (The Sinners)	34
4.1.5	Analisis Data Wawancara Yogi Balpol (Plester X)	34
4.1.6	Analisis Data Indah Kristiwi	35
4.1.7	Analisis Data Nadya Rizqi	35
4.1.8	Analisis Data Paula Widhi	35
4.2	Observasi Data Perancangan	36
4.2.1	Album / Rilis Fisik	36
4.2.2	Merchandise Band	37
4.2.3	Poster	37
4.2.4	Zine	38
4.3	Kesimpulan Data Observasi	39
BAB V	KONSEP DESAIN	40

5.1 Perumusan <i>Keyword</i>	40
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	41
5.3 Konsep Verbal	41
5.3.1 Judul Video Dokumenter	41
5.3.2 Alur Video	42
5.4 Konsep Visual	43
5.4.1 Angel Video	43
5.4.2 Warna Video	44
5.4.3 Tipografi	45
5.5 Konsep Media	46
5.5.1 Media Utama	46
5.5.2 Media Pendukung	46
5.5.3 Media Promosi	47
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	48
6.1 Implementasi Media Pendukung	48
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	53
7.1 Kesimpulan	53
7.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56