

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Punk, secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu akronim *Public United Not Kingdom*. Pada awalnya *punk* hanya sebatas pemberontakan terhadap skena musik sampai akhirnya menjadi sebuah sub-kultur baru (Danar 51:58).

Istilah *punk* sendiri pertama kali muncul dalam jurnalisme musik pada tahun 1970. Tepatnya Nick Tosches menulis sebuah esai berjudul *The Punk Muse: The True Story of Protopathic Spiff Including the Lowdown on the Trouble-Making Five-Percent of America's Youth* di majalah *Fusion*. Tosches menjelaskan sebuah aliran musik baru di Amerika Serikat yang dimainkan sekelompok anak muda. Menurut Tosches, musik ini memiliki visi ke depan, bukan hanya dalam musik tetapi juga gaya hidup.

Dilatarbelakangi rasa bosan dengan konsep bermusik pada saat itu yang bersifat konvensional dan ingin menciptakan sesuatu yang berbeda serta baru. Kegelisahan karena kondisi ekonomi Amerika yang parah sejak awal tahun 1970-an alias krisis moneter diikuti dengan kemerosotan moral para tokoh politik, Perang Vietnam, dan kegagalan *Reaganomic* menyebabkan hilangnya rasa kepercayaan diri serta kesulitan ekonomi yang khususnya dirasakan masyarakat kalangan kelas menengah ke bawah. Keadaan yang tak pasti tersebut mendorong mereka untuk menciptakan sebuah identitas yang bersuara (Widya 2010:15).

Punk adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, politik, budaya, bahkan agama) terutama terhadap tindakan yang menindas. Pada dasarnya *punk* menyampaikan kritikan, mereka hidup bebas dan tetap bertanggung jawab pada setiap pemikiran serta tindakannya. Oleh karena itu mereka menciptakan perlawanan melalui musik, gaya hidup, komunitas, dan kebudayaan sendiri (Widya 2010:12).

Sejak ulasan Nick Toches pada tahun 1970, makin mengukuhkan istilah *Punk* untuk menyebut skena musik bawah tanah. Kedatangan *Punk* sebagai budaya perlawanan atas kebosanan dan kegelisahan dalam masyarakat ditandai dengan poster yang disebar di kota New York, berbunyi; “*Watch Out! Punk Is Coming!*”. Propaganda media ini lah yang menjadi cikal bakal menyebarnya budaya *Punk* di berbagai belahan dunia.

Ketika musik *punk* menyebar di Inggris, yang pada saat itu tengah mengalami krisis ekonomi serta menyebabkan meningkatnya kekerasan di jalanan sehingga memunculkan kesenjangan sosial yang paling dirasakan oleh kaum menengah ke bawah, mereka para generasi muda menjadikan *punk* sebagai wadah yang mewakili suara mereka. Dari Inggris inilah *punk* tidak lagi hanya dipandang dari segi musik dan fesyen saja, tetapi juga sebagai sebuah sub-kultur dan bahkan sub-kultur ini sangat berpengaruh hingga menyebar ke seluruh dunia. *Punk* diyakini telah berkembang menjadi manifestasi penentangan terhadap otoritas dan budaya dominan yang telah terbentuk dalam masyarakat (Sharifah 2016:2).

Dandanan *punk* yang lusuh serta kacau dan *nyeleneh* serta jauh dari kesan mapan inilah yang melengkapi perwujudan dari protes mereka terhadap situasi dan kondisi pada saat itu. Namun hal itu pula banyak dari mereka yang tadinya tidak mapan secara materi, begitu mendapatkan kemapanan justru merusak diri sendiri ke dalam pergaulan dan perilaku yang tidak sehat, terjerat narkoba, serta perilaku negatif lainnya sehingga mengesampingkan tujuan awal ideologi dari sub-kultur ini, dari hal inilah memunculkan stigma dan pandangan negatif masyarakat terhadap *punk* (Widya 2010:15)

Seiring berjalannya waktu, sub-budaya *punk* telah menyebar di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia.

Pada tahun 1990-an, *punk* telah menyebar di Indonesia walau dengan sumber informasi yang terbatas, namun subkultur ini terbukti telah berhasil masuk ke Tanah Air. Dimulai dari beberapa orang yang beruntung mengenyam pendidikan di luar

negeri khususnya di Amerika, sebagai *roots* skena *punk* dalam sudut pandang musik. Pernyataan ini didukung dengan artikel yang dimuat oleh Vice Indonesia dalam digital magazinenya yang dipublish pada 20 Desember 2019, yang menyebutkan nama-nama individual seperti Feri 'Blok M', Dayan 'The Stupid' hingga Udet dari Young Offender mencuat satu per satu, dan kancah *Punk Rock* pelan-pelan mulai tumbuh. Kelas menengah atas kala itu, terutama yang bisa kuliah di luar negeri, ikut berjasa membawa kultur *punk* masuk ke Tanah Air.

Jejak masuk *punk* di Tanah Air diawali dari kota Jakarta, dimana *punk* di Indonesia, menurut Fathun Karib, sosiolog, dalam penelitiannya berjudul "Sejarah Komunitas *Punk* Jakarta" pengaruh *Punk* yang masuk ke Indonesia dibagi atas empat elemen, yaitu musik, fashion, komunitas (tongkrongan) dan pergerakan (pemikiran).

Di Jakarta, kancah metal justru berjasa besar melahirkan musik *punk*. Band-band thrash Metal seperti Roxx, Adaptor, Mortus, Sucker Head, Painfull Death hingga Rotor disinyalir menjadi gerbang bagi masuknya *Punk Rock* ke Indonesia. Fathun Karib menyatakan keberadaan Pid Pub yang berlokasi di Pondok Indah sebagai saksi sejarah lahirnya *Punk Rock* di Indonesia, terutama di medio 1987-1991.

Dalam tulisan Alvin Yunata yang dimuat dalam artikel Vice Indonesia, *punk* mulai masuk di Tanah Air melalui kota kota besar di Indonesia, setelah Jakarta, Bandung juga memiliki sejarah awal masuknya skena *punk* pada medio 1990-an dimana secara penyebarannya melalui individu dan komunitas, diantaranya salah satunya komunitas skateboard di Taman Lalu Lintas bernama *Street Spyder*. Pada 1994, di GOR Saparua Bandung digelar konser legendaris Hullabaloo 1, sebuah tonggak penting bagi skena *punk* lokal. Terdapat sebuah kutipan dari salah satu poster yang dimuat di acara tersebut yang bertuliskan "*If you hate the commercial bands, support your local underground bands!*" tulisan itu dianggap sebagai cikal bakal ideologi dari pergerakan *Subculture Punk* dari skena musik anak anak muda Bandung pada saat itu.

Punk di Surabaya juga memiliki pola yang sama dalam awal masuknya seperti dua kota besar lainnya, Jakarta dan Bandung pada saat itu, tepatnya melalui individu dan komunitas kolektif yang tercipta dalam kegiatan anak-anak mudanya. Pada tahun 1996, muncul event *underground* pertama di Surabaya bernama “Siang Bolong” dari *gigs* tersebut kembali di gelar acara musik *punk* yaitu “Total Punk”. Dari medium musik inilah, banyak pegiat *punk* pada waktu itu mulai berkumpul dan membentuk suatu tongkrongan dari satu tempat ke tempat lain dan mulai terbentuk suatu komunitas yang tersebar di berbagai tempat di Surabaya sebagai penanda munculnya suatu subkultur di Surabaya.

Seolah bukan tanpa alasan bagaimana suatu hal yang baru masuk dan dapat menjadi sebuah subkultur atau budaya baru di tengah masyarakat Surabaya waktu itu, khususnya anak-anak muda pada masa itu. Mereka hanya disatukan dari suatu ketertarikan yang sama, sebut saja musik, fesyen dan hal lain yang dianggap baru dan menarik. Dari bertukar informasi mulut ke mulut serta kegiatan kolektif lainnya menjadikan subkultur *punk* mulai berkembang hal ini juga didasari dalam pencarian eksistensi dalam para pejuang skena *punk* di Surabaya tersebut. Sementara dalam mencapai tujuannya tersebut *punkers* adalah seorang atau kelompok orang yang gigih dan kreatif (Widya 2010:15).

Dengan identitas yang dibentuk dalam penampilan *punk* yang dominan dengan unsur “anti kemapanan” hanyalah bagian kecil dari terciptanya stigma negatif ini, *punk* dengan mudah dikenali dari penampilan mereka seperti celana jins, baju yang sengaja dirobek dan serba hitam, rambut *Mohawk*, sepatu *Doctor Martens*, jaket yang penuh dengan *spike*, *emblem*, *patch*, dan sebagainya yang dianggap sebagai simbol penentangan mereka secara visual kepada budaya dominan dan pihak berkuasa dalam upaya untuk menyampaikan pesan yang mewakili suara rakyat (Clark 2003:25).

Pandangan masyarakat awam, media, dan para ahli akademik terhadap anak muda *anti-mainstream* ini turut menjadi perspektif baru di kalangan masyarakat, dimana golongan ini membawa unsur negatif sebagai bentuk penyakit sosial di

masyarakat. Nyatanya di balik fesyen dan musik yang mereka lantangkan terdapat maksud dan pesan yang dalam serta berbeda. Kesalahpahaman ini terjadi dikarenakan terdapat kecenderungan untuk melihat subkultur ini sebatas aspek musik, fesyen, dan gaya hidup, sehingga mengabaikan pesan pesan tersirat dan implisit yang ada di dalamnya. Presepsi tentang *punk* sebagai musik dan fesyen yang jelek dan memiliki pengaruh buruk seakan akan telah menjadi dogma. Semakin parah, stigma negatif ini telah mengakibatkan sifat politik serta tindakan politik dalam budaya *punk* diabaikan (Sharifah 2016:6).

Hal mendasar dari nilai nilai *punk* inilah yang tidak semua orang termasuk beberapa *punkers* sendiri yang hanya menelan kulit dari ideologi yang diusung subkultur *punk* dan tidak dipahami secara lebih, sehingga *punk* hanya diartikan secara gamblang sebagai pemberontakan, vandalisme, dan protes tanpa tujuan yang jelas dengan tindakan tindakan yang justru malah merugikan kaum yang dibela dari ideologi *punk* itu sendiri. Hal ini seolah menjadi ironi dimana *punk* hadir untuk mewadai serta memperjuangkan suara masyarakat, namun seiring berjalannya waktu malah menjadi suatu hal yang dianggap menjadi penyakit dalam tatanan sosial yang disebabkan oleh beberapa perilaku yang tidak mewakili nilai nilai *punk* itu sendiri.

Seandainya masyarakat dan generasi muda mau menilik serta memahami ideologi awal yang diusung oleh *punk*, maka mereka akan sadar bahwa terjadi kesalahan presepsi dan realisasi *punk* di era modern (Widya 2010:15).

Berbicara tentang sejarah, subkultur *punk* di Surabaya telah berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Namun kurangnya dokumentasi dan informasi awal dan akurat yang menjadi topik utama dalam latar belakang perancangan ini. Sehingga melalui sejarah yang dikemas dalam media perancangan video dokumenter inilah diharapkan memberikan daya tarik bagi target audiens terhadap wawasan budaya *punk* di Surabaya, agar sejarah dari subkultur *punk* yang telah muncul dan berkembang di tengah masyarakat ini dapat diketahui oleh masyarakat Surabaya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Berdasarkan data wawancara sebanyak 15 audiens merupakan masyarakat awam yang tertarik terhadap perkembangan budaya populer serta memiliki latar belakang pendidikan universitas, 11 genre musik, 3 orang mengatakan sebagai ideologi, 1 orang mengatakan sebagai sebuah *lifestyle* semata untuk menjadi keren.
2. Berdasarkan data wawancara terkait, minimnya informasi terkait sejarah *punk* itu sendiri dari di dalam masyarakat Surabaya sehingga tidak adanya pemahaman terkait sejarah muncul dan berkembangnya subkultur *punk* di tengah masyarakat Surabaya.
3. Kurangnya media yang tepat untuk memberikan wawasan baru terkait subkultur *punk* di Surabaya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah;

“Bagaimana cara merancang video dokumenter sejarah subkultur *punk* di Surabaya?.”

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi hanya pada perancangan video dokumenter terkait riset dan penelitian yang sesuai dengan skena, pergerakan dan pelaku *punk* yang ada di Surabaya.

1.5 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dengan adanya perancangan ini adalah:

- a. Memberikan informasi sejarah awal Subkultur *Punk* di Surabaya serta sudut pandang lain dari pelaku skena *punk* guna menambah sudut pandang masyarakat terhadap Subkultur *Punk*.
- b. Mengangkat fakta akurat tentang sejarah Subkultur *Punk* Surabaya.

- c. Membuat pengembangan video dokumenter tentang Subkultur *Punk* yang jarang diangkat.
- d. Memberikan wawasan sejarah kepada masyarakat terhadap suatu subkultur yang telah berkembang di Surabaya.

1.6 Manfaat

- a. Agar sejarah dari subkultur *punk* di Surabaya dapat diketahui oleh masyarakat Surabaya.
- b. Untuk memberikan sudut pandang lain pada berbagai aspek seperti gaya hidup, musik, dan pola pikir dengan adanya suatu budaya baru dalam masyarakat dari pegiat skena *punk* Surabaya itu sendiri.