

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah subkultur, yang melekat pada penampilan berani, kekacauan, dan kebebasan, lahir di Inggris pada pertengahan hingga akhir tahun 1970-an. Pada awalnya, gerakan punk dipelopori oleh anak-anak dari kelas pekerja London, dan masalah ketidaksetaraan ekonomi menjadi salah satu isu sentral yang membentuk sejarah punk (n.n (2021)). Kapitalisme mendorong pemerintah untuk mengeksploitasi, menindas kelas pekerja agar mencapai ekonomi yang stabil. Strata pekerja akhirnya mengalami dampak industrialisasi yang dipimpin oleh era kapitalisme. Agar dapat mengatasi hal ini, pemuda strata pekerja membuat sebuah tindakan perlawanan terhadap seluruh wujud kapitalisme di Inggris. Siti Sugiyanti (2014).

Strata pekerja yang terdampak era kapitalisme adalah sekelompok generasi muda yang memiliki tekad kuat terhadap sebuah perubahan dan memiliki keinginan untuk melawan kondisi ini. Untuk bergerak melakukan perlawanan pada kapitalisme, para pemuda telah mempersiapkan beragam cara agar dapat lepas dari resesi ini. Bentuk-bentuk aksi tersebut adalah salah satu cara yang dibutuhkan generasi muda untuk tetap kuat dalam situasi serius yang mereka hadapi. Para pemuda terlibat dalam beragam jenis protes dan kritik terhadap pemangku kekuasaan dan negara dengan memberikan ide dan tindakan yang menentang kapitalisme. J.P. Robinso (2015).

Namun, komunitas punk dianggap tidak memiliki nilai positif untuk masyarakat, akan tetapi pengaruh punk yang masuk ke Indonesia membawa empat elemen utama: musik, fashion, komunitas, dan pergerakan pemikiran. Tercatat bahwa pid pub di Pondok Indah menjadi saksi perkembangan punk rock di Indonesia pada tahun 1987-1991. Kelas menengah atas Indonesia juga turut berperan membawa kultur punk ke Tanah Air, terutama melalui keterlibatan mereka yang kuliah di luar negeri. Yunanta (2019).

Artikel bertajuk “Siapa Bilang Punk Itu Mati?” sedikit menjabarkan tentang proses perkembangan anak punk di wilayah Surabaya. Punk muncul pada tahun 1996 dan diterima secara luas, mencakup kebersihan pribadi, gaya hidup dan musik. Ketika kita berbicara mengenai punk, kita tidak dapat melepaskan asal usul sejarahnya yang berlabel sebagai pemberontakan individu kepada keadaan politik. Dalam hal ini, kumpulan anak punk juga akan dianggap sebagai kelompok yang tertindas. Oleh karena itu, anak punk bisa mengekspresikan dirinya lewat beberapa aliran musik yang mengungkapkan rasa takut. Dengan musiknya, anak punk dapat mengangkat isu-isu sosial seperti pergaulan bebas, candu terhadap narkoba, tindak kekerasan, dan rasa menyerah pada hidup yang didapat dari *Flower Generation* yang merupakan grup band tahun 60'an. Menurut mereka, membuat musik adalah aktivitas komersial dan sikap hidup yang sejalan dengan sikap anti kapitalis yang mereka wakili: kebebasan berpendapat, kebebasan berekspresi, kebebasan bertindak, kebebasan melakukan apa pun yang anak punk inginkan. Yang mereka inginkan yaitu anti terhadap sebuah kemapanan. Farid S. M (2005).

Terdapat 3 ideologi Anak punk yaitu "*Do It Yourself*" berarti dapat melakukan semuanya sendiri. Ideologi ini timbul karena sifat anak punk yang kebanyakan anti sosial. Mereka sulit percaya pada siapa pun di luar komunitas punk. Faktanya, mereka cenderung ideologis dan terikat pada oposisi terhadap vandalisme, minoritas, kewenangan politik, vandalisme dan anti sosial. Ideologi ini dilatarbelakangi oleh konten positif seperti penciptaan musik, gaya hidup mandiri, keterbatasan, keberanian mewujudkan diri, dan rasa percaya diri. Dengan memercayai nilai-nilai tersebut, punk rela mencari nafkah sebagai pengamen jalanan, tukang parkir, kuli bangunan, atau apa pun. “Mereka memahami bahwa motto '*Do It Yourself*' juga berarti melakukan yang mereka inginkan dan pada akhirnya mengomunikasikan tujuan mereka. Mereka sering melakukan perilaku negatif, seperti meninggalkan atau memasukkan hal-hal kotor ke dalam gambar, memposting gambar tanpa atribusi atau perizinan sehingga mengakibatkan fasilitas umum terhambat, sering rusak, sampah dibuang ke jalan, dan ketertiban umum terganggu. Anna R. A. (2007).

Ideologi yang kedua adalah Anarkisme yang dipercaya tidak hanya mengenai sebuah tindak kekerasan. Namun ada alasan mengapa anarkisme menjadi bagian dari ideologi punk. Pertama, ini berarti anarki memang ada. Kedua, anarki merupakan salah satu bentuk pembebasan diri dan tidak berarti membatasi kebebasan orang lain, kekerasan berarti menghancurkan kebebasan orang lain atau mengendalikannya secara paksa. Yang dihancurkan oleh anarkisme tidak hanya manusia, melainkan sistem pemangku kekuasaan yang tidak adil. Anna R. A. (2007).

Kebebasan memiliki banyak arti, ada yang menganjurkan nilai kebebasan dalam hal pertimbangan, saling menghormati, dan ketidakpedulian pada lingkungan. Bagi anak punk yang masih menempuh pendidikan atau memiliki pekerjaan, kedua tata lingkungan ini sepertinya tidak akan memberi mereka rasa bebas untuk meluapkan ideologinya. Hanya ketika mereka meninggalkan tata lingkungan yang begitu mengikat barulah mereka luapkan kebebasannya Anna R. A. (2007).

Terdapat beberapa faktor yang membuat anak punk memilih untuk hidup di jalanan yaitu keluarga adalah unsur terpenting yang membuat kehidupan pertumbuhan anak dan remaja saat ini. Selain sosok orang tua yang tegas dan memberikan teladan serta menunjukkan perhatian dan rasa sayang tulus kepada anak-anaknya, hal terpenting yang dibutuhkan anak-anak kita adalah para Orang tua yang memperhatikan kebutuhan anak-anaknya dan menjamin kehidupan yang layak.

“Disintegrasi keluarga” adalah unsur penting dalam kondisi psikologis seorang anak. Hal ini membuat anak kurang nyaman berada di rumah, lalu anak ditinggalkan begitu saja, dan orang tua kerap bertengkar di rumah dan tidak memikirkan kondisi mental anak, yang pada akhirnya mengabaikan pengawasan pada perkembangan remaja. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk membuat keputusan hidup mereka sendiri dan melarikan diri dari masalah keluarga. Hal ini wajar ketika anak bebas memutuskan pilihan hidup dan bersosialisasi untuk melepaskan diri dari beragam masalah orang tuanya. Mukhlis. (2013).

Yang kedua adalah permasalahan ekonomi tergolong dalam keadaan yang tidak sejahtera sehari-hari atau tidak mampu bertahan hidup. Namun kemiskinan yang dimaksud di sini populasi dengan status sosial ekonomi menengah ke bawah yang mempunyai standar hidup rendah, pendapatan rendah, dan pendidikan rendah, sehingga dapat juga dianggap sebagai masalah sosial karena perbedaan status ekonomi antar anggota masyarakat. Sarlito W. Sarwono (2005).

Yang ketiga adalah kondisi Lingkungan, menurut sosiologis mencantumkan beberapa penyebab yang membuat interaksi lingkungan remaja:

- a. Lingkungan keluarga yang meliputi orang tua, kakak, adik, dan saudara kandung sangat penting bagi remaja dalam membentuk kepribadian dan karakteristik dirinya, hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya.
- b. Lingkungan sekolah juga mencakup guru. Sebagai pendidik, guru selalu bertugas membimbing siswa, mengajarkan hal-hal yang baik, memberi nasehat, dan memberi semangat kepada anak.
- c. Unsur persahabatan. Begitu seorang anak merasa bisa bepergian, mereka pulang ke rumah sendirian, tanpa didampingi atau dijemput oleh orang tua. Di sini terdapat agen sosialisasi seperti saudara, tetangga, teman sebaya, dan teman bermain yang terdiri dari teman sekolah. Monk. (1989).

Kehadiran anak punk dalam masyarakat sering kali dilihat sebagai elemen yang tidak diinginkan. Namun kenyataannya mereka serupa seperti muda mudi lainnya yang ingin bebas. Ini adalah upaya untuk membangun identitas berdasarkan simbol, menggunakan gaya pakaian, penanda, dan gaya aktif berbeda yang dipelajari dari budaya lain mapan yang lebih. Dampak positif dan negatif anak punk bergantung pada bagaimana masyarakat sendiri memandangnya. Faktanya, masih banyak anak punk yang memberikan dampak negatif bagi masyarakat itu sendiri, apalagi masih banyak muda mudi tidak berpendirian mentalnya juga kurang

memahami pengertian anak punk sendiri. Faktanya, banyak punk yang mempunyai kepedulian social. Santrock. (2003).

Jika dilihat menggunakan pengelihatannya yang berbeda, ada sisi positif dari anak punk.

Dampak positif dari keberadaan anak-anak punk yaitu:

1. Terdapat wadah untuk mengungkapkan diri dan kecocokan dengan lingkungan sosial.
2. Sebagai sarana penyampaian isi pikiran dan jiwa seni.
3. Mempererat tali silaturahmi dan memperbanyak jumlah saudara.

Di sisi lain, Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi komentar dari public mengenai sisi negatif dari keberadaan komunitas punk antara lain sebagai berikut:

- 1. Gaya penampilan pribadi yang kurang memenuhi makna dalam budaya Indonesia, yang menyebabkan saya mendapat citra yang negatif dari masyarakat.
- 2. Apakah anda suka terdokrin dengan hal-hal yang dapat merusak diri sendiri maupun orang lain seperti narkoba, seks bebas, mabuk-mabukan, dan sebagainya?
- 3. Terganggunya ketenangan pada malam hari karena sebagian besar masyarakat ini beraktivitas pada malam hari yang seharusnya digunakan untuk istirahat. Widya. (2010)

Dalam merancang estetika visual untuk majalah punk meneliti sejarah dan perkembangan komunitas tersebut menjadi elemen kunci untuk memahami desain visual yang sesuai. Literatur sejarah punk memungkinkan untuk menggali akar subkultur ini, mengikuti evolusinya dari gerakan pemuda di Inggris hingga menjadi fenomena global. Penelitian tentang desain visual dalam konteks subkultur dapat memberikan pandangan unik yang berguna tentang elemen desain yang efektif dan mewakili esensi punk. Dalam tahapan mendesain, pentingnya merefleksikan nilai dan identitas komunitas punk dalam desain majalah untuk mengeksplorasi konsep penggabungan nilai-nilai tersebut dengan elemen visual.

Pembahasan mengenai jembatan antara tradisional dan modern dalam konteks subkultur punk memerlukan pemahaman tentang sejarah perkembangan gerakan punk dan bagaimana elemen-elemen tradisional dapat diintegrasikan dengan pergeseran zaman. Literatur yang membahas revitalisasi unsur-unsur tradisional dalam subkultur dapat menjadi panduan dalam merancang majalah yang menghormati akar sejarah punk. Terakhir, tinjauan literatur harus mencakup aspek diversitas dalam komunitas punk. Studi mengenai representasi beragam suara, identitas, dan ekspresi dalam subkultur punk akan menjadi dasar untuk menciptakan desain majalah yang inklusif dan mencerminkan keragaman yang ada di dalam komunitas tersebut.

Dalam unsur elemen visual, seperti ikonografi punk, warna, tipografi, dan unsur estetika lainnya, menjadi landasan utama dalam mendesain. Dalam konteks ini, pengembangan majalah menjadi fokus pada gaya komunikasi visual dalam mengangkat komunitas pun. Sejarah punk yang kaya dan pengaruhnya terhadap fashion dan budaya pop kontemporer menawarkan ruang yang menarik untuk dieksplorasi dan disajikan melalui medium majalah. Chaney (2009).

Aspek perancangan majalah menjadi titik fokus berikutnya dalam tinjauan pustaka. Penelitian tentang desain tata letak, komposisi visual, dan pengalaman pengguna dalam konteks majalah dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi dan pedoman dalam menciptakan pengalaman membaca majalah punk yang memiliki nilai unik, menarik, dan mencerminkan semangat pemberontakan. Integrasi gaya desain kontemporer tentang tren desain modern dapat membentuk keserasian dalam estetika punk. Tinjauan literatur mengenai penggabungan elemen desain kontemporer ke dalam subkultur dapat membimbing pengembangan desain majalah yang tetap relevan dan menarik bagi audiens modern.

Pendekatan responsif dalam perancangan desain majalah mengharuskan peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai teknologi dan perkembangan platform digital. Tinjauan literatur mengenai desain responsif dan pengalaman pengguna digital dapat menjadi dasar untuk merancang majalah yang dapat diakses dengan baik melalui berbagai platform. Peneliti juga mengukur respons pembaca dan melakukan evaluasi terhadap desain majalah. Studi literatur yang membahas

metode evaluasi desain, analisis umpan balik pembaca, dan strategi pengembangan konten dapat membimbing perancangan sistem evaluasi yang efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dibawah ini:

1. Terbatasnya sumber informasi yang didokumentasikan secara nyata dan terkini mengenai punk, menjadi hambatan untuk memahami dinamika, nilai-nilai, dan peran sosial yang dimainkan oleh pelaku punk dalam konteks budaya dan masyarakat modern.
2. Stereotip negatif yang melekat pada anak punk di Indonesia membuat hambatan sosial yang signifikan, yang menyebabkan diskriminasi, penyingkiran (marginalisasi) dan kekerasan verbal.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa kasus yang ada seperti:

1. Apakah merancang media yang terdokumentasi secara nyata dan terkini dapat memperoleh informasi seputar punk?
2. Bagaimanakah Media informasi yang dapat mempengaruhi pemahaman masyarakat khususnya kawula muda, terhadap dinamika punk?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Sebagai platform apresiasi pada komunitas punk dan ekspresi kreatif bagi komunitas atau pelaku punk yang dapat menyoroti proyek kreatif yang dilakukan orang-orang tersebut.

- b. Mengangkat Kembali mejalah sebagai media penyebaran informasi yang menekankan pada visual yang lebih kaya dengan hasil cetak grafis yang tinggi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat untuk Khalayak Umum

Perancangan ini dapat menjadi sumber informasi baru untuk khalayak umum yang ingin memahami dinamika, nilai-nilai, dan peran sosial yang dimainkan oleh penggiat punk khususnya dalam konteks budaya seperti sejarah dan perkembangan musik Punk. Terciptanya buku majalah, membuat pembaca jadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan ketika membaca buku tersebut. Buku ini sekaligus dapat mempertahankan nilai maupun makna dari kultur dan ideologi Punk agar tidak pudar seiring berjalannya waktu.

1.5.2 Manfaat untuk Musisi dan Penikmat Musik Punk

Manfaat yang bias dipetik dari majalah ini adalah musisi dan penikmat musik Punk mengetahui perkembangan band Punk dari sejarah hingga pengaruh untuk konteks modern saat ini. Memberikan wawasan informasi baru bagi para penggemar dan musisi musik Punk melalui media baru berbahasa Indonesia.

1.5.3 Manfaat untuk Akademis

Studi ini bisa dijadikan pacuan untuk penelitian maupun masalah baru terkait buku majalah adapun mengenai hal seputar musik Punk terlebih visualisasi kultur yang sudah tergambarkan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bagian memuat latar belakang beserta permasalahannya, tujuannya agar perancangan ini mempunyai manfaat dari perancangan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini akan memuat berbagai teori dari berbagai sumber yang berkaitan dengan kampanye, media, desain grafis, dan teori pendukung lainnya terkait dengan perancangan media untuk menyampaikan pesan kampanye.

BAB III : METODOLOGI DESAIN

Dalam bagian ini, pendekatan penelitian dibahas, serta teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis untuk menyelesaikan masalah tugas akhir.

BAB IV : ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Dalam bagian ini, akan memuat gambaran umum soal perancangan kampanye media, serta cara menyelesaikan masalah, ide komunikasi, maupun ide visual. penulis akan membahas hasil dari perancangan yang diterapkan pada media saat merancang tugas akhir ini.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini diisi dengan kesimpulan akhir, rekomendasi, dan masukan akan diberikan di bagian ini.

