

PARADOKS ANARCHO PUNK



PEŃCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Anggalasa Aranela

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2014

PARADOKS ANARCHO PUNK



Anggalasa Aranela


NIM: 0711831021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
PARADOKS ANARCHO PUNK diajukan oleh Anggalasa Aranela, NIM
0711831021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2014 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Andang Suprihadi P, M.S.
NIP. 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/Anggota

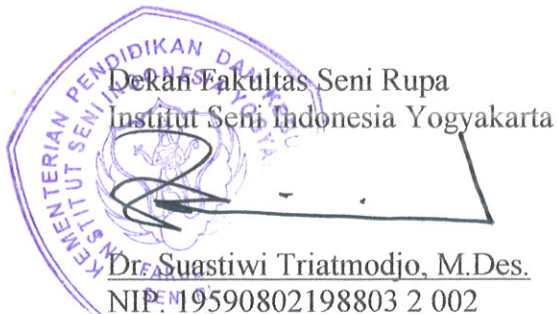

Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP. 19730327199903 1 001

Cognate/Anggota


Drs. Hartono, M.Sn.
NIP.19591108198601 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota


Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Semesta Alam atas segala hal yang telah Ia berikan hingga terwujudnya laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini.

Pencapaian penulisan Laporan Tugas Akhir berikut merupakan bagian dari tujuan penulis selama proses studi dan diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam Seni Grafis di jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keterlibatan dari semua pihak merupakan sumber dukungan serta bantuan yang tak ternilai dan tak dapat dilupakan. Untuk itu penulis mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Andang Suprihadi P, M.S, selaku Dosen Pembimbing I
2. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni
4. Bapak Drs, Agus Kamal, selaku Dosen Wali
5. Ibu Dr. Suastiwi Triadmodjo, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
6. Ibu Prof. DR.A.M Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni
Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta

8. Bapak dan Ibu, Keluarga besar Abdul Rochim Sen.
9. Sahabatku dalam Komunitas Tangan Reget (Fakrie, Daud, Yanwar “Yans”, Rizal, Ungky, Yucki, Chandra, Eko, Domi dan Yayan)
10. Teman satu angkatan serta semua sahabat yang telah membantu
11. Gitar Samick tipe explorerku



Yogyakarta, 3 Februari 2014

Penulis

Anggalasa Aranela

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HAL PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat.....	9
D. Penegasan Judul.....	10
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	13
B. Konsep Bentuk.....	27
C. Konsep Penyajian.....	43
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan.....	45
B. Alat.....	48
C. Teknik.....	49
D. Tahap Pembentukan.....	51
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	61
BAB V. PENUTUP.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto demonstrasi Komunitas <i>Anarcho Punk</i>	16
Gambar 2. <i>The Casualties</i> (Foto punk band).....	28
Gambar 3. Bendera Anarki.....	30
Gambar 4. Simbol Anarki.....	31
Gambar 5. Moelyono, Suara Tani Tanpa Suara Tani.....	36
Gambar 6. Steve Joester, <i>Sex Pistols</i>	37
Gambar 7. Ken Terror, <i>Artwork Band</i> Kontrasosial.....	38
Gambar 8. Ken terror, <i>Artwork Band</i> Kontrasosial yang mengadaptasi dari cover band epic metal <i>Manowar</i>	40
Gambar 9. Cover Album "Manowar".....	40
Gambar 10. Fanzine "We're Gonna Fight #4".....	41
Gambar 11. Fanzine "Urban #17".....	42
Gambar 12. Persiapan alat dan bahan.....	54
Gambar 13. Pembuatan sketsa awal pada kertas.....	54
Gambar 14. Pemindahan hasil sketsa ke dalam <i>hard board</i>	55
Gambar 15. Pencukilan tahap pertama.....	55
Gambar 16. Penintaan warna pertama.....	56
Gambar 17. Pencetakan tahap pertama.....	59
Gambar 18. Hasil pencetakan tahap pertama.....	57

Gambar 19. Pencukilan tahap kedua (teknik reduksi)	57
Gambar 20. Penintaan warna kedua	58
Gambar 21. Pencetakan Tahap kedua	58
Gambar 22. Hasil pencetakan tahap kedua	59
Gambar 23. Pencukilan tahap ketiga (teknik reduksi)	59
Gambar 24. Pencetakan dan hasil pencetakan tahap ketiga	60
Gambar 25. Bentuk karya jadi	60
Gambar 26. <i>The Last Mohican Song</i>	62
Gambar 27. <i>Cute Sid was Innocent</i>	63
Gambar 28. <i>Paradox Reborn</i>	64
Gambar 29. <i>Vision of War</i>	65
Gambar 30. <i>Totally Exploited</i>	66
Gambar 31. <i>Stereotype</i>	67
Gambar 32. <i>Green Executor</i>	68
Gambar 33. <i>Atlas Punk</i>	70
Gambar 34. <i>Anarchy Hero</i>	71
Gambar 35. <i>Fight Back</i>	72
Gambar 36. <i>Licking Time</i>	73
Gambar 37. <i>Nuclear Warfare</i>	75
Gambar 38. <i>Black Flower</i>	76
Gambar 39. <i>Spike Cursor</i>	78

Gambar 40. <i>Live for Lift</i>	79
Gambar 41. <i>No Dogz No Master</i>	80
Gambar 42. <i>Playing Manifesto</i>	81
Gambar 43. <i>Preference</i>	82
Gambar 44. <i>Human Chaos</i>	83
Gambar 45. <i>Neo Aztlan</i>	84



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto dan data diri mahasiswa.....	90
B. Foto Poster Pameran.....	95
C. Katalog Pameran.....	96
D. Foto situasi pameran.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hal yang melatar belakangi sebuah gagasan sangat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik internal maupun eksternal.

Apa yang terlintas pertama kali oleh masyarakat awam ketika melihat sosok anak *punk* atau *punker*? Aneh, ngeri, mengganggu pemandangan, makhluk luar angkasa, anak salah gaul, pemakai narkoba, tak bermoral, sampah masyarakat, biang keonaran dan lain sebagainya. Macam-macam pemaknaan negatif sering dicapkan kepada para *punker*. Disisi lain, persepsi tentang menjadi *punker* itu sendiri juga disalahpahami oleh sebagian generasi muda yang mengaku-ngaku sebagai *punker*. Pokoknya, kalau sudah berpakaian ala *punker*, bersepatu boot, ditindik, ditato, mereka sudah menjadi *punker*. Sebagian remaja mengartikan *punk* sebagai hidup bebas tanpa aturan. Pemahaman yang salah dan setengah-setengah itu mengakibatkan banyak dari mereka melakukan tindakan yang meresahkan masyarakat. Salah satu contoh kecilnya mabuk-mabukan dimuka umum secara bergerombol atau meminta uang secara paksa kepada masyarakat.

Kemudian, masyarakat yang awam mengenai *punk* menarik kesimpulan bahwa *punker* adalah segerombolan remaja yang berperilaku negatif. Di dukung hingar-bingar musik *punk* dan lirik yang berisi kecaman perlawanan semakin

menyempurnakan miringnya persepsi masyarakat tentang *punk*. Bahkan, ada juga yang menganggap *punk* hanya sekedar aliran musik keras belaka. Padahal, itu bukan cerminan *punk* sebenarnya. Dengan kata lain, mereka (sebagian masyarakat dan yang mengaku-ngaku dirinya *punker*) kalau boleh memakai istilah lamanya hanya melihat kulit luarnya saja.

Beberapa tahun yang lalu, penulis mendefinisikan *Punk* masih dalam batasan yang cukup sempit, bertepatan dengan berkembangnya *scene Underground* di Indonesia pada tahun 2002, *scene Punk* melahirkan begitu banyak *band* dan *scenester* yang menyebarkan idenya lewat musik dan gambar.

Seiring berjalannya waktu, muncul sebuah keinginan untuk mengetahui dan mendalami *Punk* lebih lanjut. banyak pertanyaan, keinginan mengetahui sejarah *punk*, Kenapa lagu-lagu yang mereka bawakan selalu dengan tema berat, bermuatan politis? Kenapa musik *punk* di identikan dengan *sound* gitar berdistorsi kasar, bertempo cepat, ketukan drum yang menghentak, dan terputus-putus? Apakah keadaan mereka sama depresifnya dengan *chord* yang mereka usung? Mengapa *style punk* cenderung kumal, rambut mohawk menentang gravitasi, celana bertempelkan emblem berslogankan perlawanan. sepatu boot bermerk Dr.marteen, jaket dan sabuk *full spike*? Dari sinilah penulis mulai mencoba mencari jawaban tentang simbolisasi *Punk* dalam sebuah literatur *punk* (Zine) lokal, perlahan namun pasti, alasan dan pertanyaan mulai terpecahkan.

Meski *punk* pada hari ini lebih dikenal dari sisi *fashion* dan musik, sejatinya *punk* bukanlah sekedar musik dan *fashion*. *Punk* tumbuh empat puluh tahun lalu.

Bermula dari suatu generasi di Inggris dan Amerika yang berkembang menjadi variasi di berbagai belahan dunia. *Punk* adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, ekonomi, politik, budaya, bahkan agama) terutama terhadap tindakan yang menindas. Para *punker* mewujudkan rasa itu ke dalam attitude, musik dan pakaian. Mereka hidup bebas dan tetap bertanggung jawab pada setiap pemikiran dan tindakannya. Oleh sebab itu, mereka menciptakan perlawanan yang hebat dengan realisasi music, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri.

Kata "*punk*" pertama kali muncul dalam esai tahun 1970 berjudul "*The Punk Muse: The True Story of Protopathic Spiff Including the Lowdown on the Trouble Making Five Percent of America's Youth*" yang ditulis oleh Nick Tosches di majalah *Fusion*. Nick mengatakan musiknya bagai tangisan pedih menuju jurang omong kosong. Jika dalam puisi, maka puisi dimuntahkan tanpa plot. Kala itu, banyak bermunculan musik *underground* (bawah tanah) akibat dari kebosanan serta kegelisahan generasi muda kalangan menengah ke bawah.¹

Di Inggris, kemunculan *punk* diawali ketika Negara tersebut sedang mengalami krisis ekonomi sehingga banyak masalah timbul seperti pengangguran yang parah dan peningkatan kekerasan di jalanan, Oleh sebab itu, generasi muda di Inggris khususnya yang berasal dari kalangan kelas pekerja, menjadikan *punk* sebuah wadah yang mewakili suara mereka. *Punk* menjadi sebuah terobosan dalam hal kebebasan berbicara bagi kaum muda kelas bawah yang jarang

¹ Widya G., *Punk Ideologi Yang Disalah Pahami*, Yogyakarta: Garasi House of Book, 2010, p. 13

memiliki suara, baik budaya maupun politik. Dengan berlalunya waktu, *punk* Inggris berhasil memengaruhi dunia musik dan merambah ke setiap budaya dominan hingga kini. Pencapaian itu menjadi bukti bahwa *punk* bukanlah sampah. Dalam perjalanannya pada suatu kurun waktu, *punk* sempat berkembang sebagai buah kekecewaan dari musisi *rock* kelas bawah terhadap industri musik yang saat itu didominasi musisi *rock* yang mapan. Oleh sebab itu, *punk* mencoba melihat dari sudut pandang lain dengan menciptakan lirik-lirik lagu yang menceritakan rasa frustrasi, kemarahan dan kejenuhan yang semuanya berkompromi dengan hukum jalanan, pendidikan rendah, kerja kasar, pengangguran serta represi aparat dan pemerintah.²

Beberapa grup musik *underground* bermunculan di Amerika seperti di New York ada New York Dolls di Mercer Arts Center, lalu Richard Hell, Television, The Ramones, The Dead Boys, Patti Smith, Rocket From The Tombs di CBGB-OMFUG (country, Bluegrass, Blues, and Other Music for Uplifting Gourmandizers). Sementara itu, di Detroit muncul *band-band* bawah tanah seperti The Electric Eels, Friction, dan Devo.³

Grup musik tersebut mulai merasa bosan dengan konsepsi musik yang bersifat konvensional dan ingin menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada. Mereka juga gelisah dan bosan karena resesi ekonomi yang sangat parah di Amerika sejak awal 1970-an alias krisis moneter yang diikuti kemerosotan moral para tokoh politik, Perang Vietnam, dan

²*Ibid.*, p. 14

³*Ibid.* p. 13

kegagalan Reaganomic (sebutan untuk kebijakan ekonomi Presiden Ronald Reagan). Krisis ini mengakibatkan hilangnya easa percaya diri penduduknya dan kesulitan ekonomi khususnya sangat dirasakan masyarakat kalangan kelas menengah ke bawah. Keadaan yang tak pasti tersebut mendorong mereka untuk menciptakan sebuah identitas yang bersuara.⁴

Selanjutnya, sejak ulasan Nick Tosches, istilah *punk* makin dikukuhkan untuk menyebut *scene* music bawah tanah yang tidak sepenuhnya bergerak di bawah tanah. Semua tentang konsepsi *punk* pada masa itu menggambarkan sesuatu yang menantang, mengganggu, dan mengancam, yakni sesuatu yang menarik ke sisi yang gelap, 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!*”⁵

Bertepatan dengan itu muncul *Band-band punk* gelombang kedua (1980-1984), seperti Crass, Conflict, dan Discharge dari Inggris, The Ex dan BGK dari Belanda, MDC dan Dead Kennedys dari Amerika telah mengubah kaum *punk* menjadi pemendam jiwa pemberontak (*rebellious thinkers*) daripada sekadar pemuja *rock n' roll*. Ideologi anarkisme yang pernah diusung oleh *punk band* gelombang pertama (1972-1978), antara lain Sex Pistols dan The Clash, dipandang sebagai satu-satunya pilihan bagi mereka yang sudah kehilangan kepercayaan terhadap otoritas negara, masyarakat, maupun industri musik.⁶

⁴*Ibid.*, p.14

⁵*Ibid.*, p.14

⁶<http://id.wikipedia.org/wiki/Punk> (diakses pada tanggal 15 November 2013, jam 14.46 WIB)

Melalui literatur di atas pulalah yang mengantarkan penulis untuk lebih serius mendalami segala sesuatu yang berhubungan dengan *Punk* demi meluruskan persepsi masyarakat yang negatif terhadap *punk*.

Ketertarikan penulis pada *Punk* bermula dari sebuah media musik dan *style punk* dalam sebuah kaset *tape bootleg* berkualitas audio rendah, dengan cover fotokopian yang berilustrasikan kolase foto-foto *band punk*. *Band-band* lokal semacam Discoriot, Marjinal dan The Civil Disorder dan *band-band punk* gelombang kedua seperti Crass, Conflict, dan Discharge dari Inggris menginspirasi penulis untuk mulai menggeluti dunia *punk*.

Kesenangan penulis dalam mendengarkan lagu-lagu *punk* makin menjadi-jadi seiring bertambahnya referensi aliran musik dalam *punk* seperti *punk rock*, *oi!*, *ska punk*, *melodic punk*, *raw punk*, *crust core*, *hardcore punk*, *classic punk*, *d-beat*, *trash punk*, sampai *grind punk*. Disamping itu juga penulis sering memainkan lagu-lagu *punk* balada ala indonesian *street punk*, berbekal keahlian vokal dan memainkan gitar penulis mulai terinspirasi untuk membentuk sebuah *band punk rock* dengan nama amorfati, *punk rock* merupakan aliran musik *punk* yang secara musikalitas *easy listening*, disetiap lagunya dari *intro*, *bridge* dan *reff* nya baik vokal dan instrument petik lainnya masih menekankan pada nada-nada diatonik (memiliki tujuh not yang berbeda dalam satu oktaf) dan nada pentatonic (memiliki lima not yang berbeda dalam satu oktaf). Penulis mengkomposisikannya dengan lirik yang bermuatan politis. Beberapa minggu sesudahnya beberapa tawaran *gigs* (pertunjukan musik) mulai berdatangan, bagi penulis kesempatan

performance merupakan hal yang paling dinanti-nanti, terlebih jika mendapatkan undangan dari luar kota. Disamping musik, Penulis mulai membutuhkan media pendukung demi memeriahkan proses bermusik. *Fashion punk* yang lusuh, kacau, *nyleneh*, dan jauh dari kesan mapan pun mulai melengkapi. Dari sinilah konsep *attitude*, musik dan *fashion* mulai menyatu dalam jiwa sang penulis sebagai *punker*.

Dengan dana seadanya, penulis merasa yakin pada konsep kebersamaan di dalam *punk*, dimana segala sesuatunya akan berjalan bila dilakukan bersama-sama. Transportasi merupakan hal yang penting untuk mencapai *venue*, ketiadaan dana tidak melemahkan semangat penulis, beberapa cara mulai muncul, penulis dan teman-teman mulai mencoba hal yang sering dilakukan oleh *street punk* indonesia pada umumnya, yaitu *hitchiking* dalam istilah *punk* “*nye-treet*”.

Penulis banyak mendapatkan pengalaman dari proses tersebut, dunia *punk* sebagai subkultur memberi banyak arti pentingnya kebersamaan (*equality*), anti kelas sosial, pembelajaran bagaimana dalam kehidupan yang keras bisa *survive* dan tidak tergantung pada budaya massa.

Sampai sekarang pun penulis masih menggeluti dunia *punk*, dengan teman-teman baru, penulis membuat *band crust punk* yang terkesan cepat dan menghentak dengan nama *Hardboard crust*. Nama tersebut merupakan parodi penggabungan antara seni rupa dan seni musik, dari tahun 2010 sampai sekarang banyak lagu yang berhasil diciptakan beserta *artwork* yang melengkapinya,

khususnya dengan medium seni grafis. Hal ini semakin meningkatkan kepekaan yang terkandung dalam gejala dan visualisasi *punk* masa kini.

Penulis menangkap bahwa Seiring berkembangnya media *mainstream*, pola-pola pemberontakan yang dilakukan oleh *Punk* sekarang tidak lagi terasa, terlihat dan terdengar, kebanyakan mulai menciptakan *way of life*, lirik lagu dan *style* yang sangat berlawanan dengan konsep pemberontakan itu sendiri. Kurangnya kritik untuk subkultur *punk* dalam media visual menginspirasi penulis dalam menciptakan sebuah karya, dengan adanya fenomena ini, sangatlah wajar sebagai seorang penulis yang telah menggeluti dunia *punk* merasa terdorong untuk menciptakan karya yang bertemakan "Paradoks *Anarcho Punk*".

B. Rumusan masalah

Pengendapan pengalaman dan sensitivitas dalam kehidupan sehari-hari menjadi pijakan penulis dalam proses penciptaan karya seni grafis, dari sinilah penulis menggali apa yang ada dalam pikiran dan memadukan dengan literatur yang ada, sehingga menimbulkan permasalahan baik itu dalam proses kreatif berfikir maupun dalam proses penciptaan karya seni.

Dengan adanya sedikit gambaran tersebut di atas, maka penulis membuat garis besar rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep *Paradoks Anarcho Punk* bisa dimanifestasikan ke dalam bentuk visual?
2. Slogan-slogan *paradoks anarcho punk* yang bagaimanakah yang dijadikan tema untuk divisualisasikan ?

3. Teknik Seni grafis apa yang dapat mempresentasikan gagasan penciptaan yang berhubungan dengan Paradoks *Anarcho Punk*?
4. Symbol dan ikon apakah yang menjadi penghubung antara elemen-elemen visual dengan jiwa penulis?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

- a. Mengungkapkan kepada khalayak tentang pola pikir kaum *Anarcho punk* yang disalahartikan.
- b. Sebagai media presentasi apa yang selama ini penulis lakukan, dalam hal ini penulis berkegiatan dalam pergerakan *anarcho punk* dan seni rupa
- c. Untuk lebih memasyarakatkan seni grafis, karena sampai saat ini banyak orang awam yang sama sekali belum mengetahui apa itu Seni grafis
- d. Menjadi media penyampaian gagasan berdasarkan kejadian nyata yang dialami penulis yang merasa hidupnya dipengaruhi kuat oleh Subkultur *Punk*
- e. Untuk mengekspresikan segala emosi, pikiran dan pandangan yang penulis miliki terhadap berbagai gejala yang dialami, dirasakan dan direnungkan, sehingga pengalaman atas apa yang penulis rasakan juga dapat dirasakan serta dinikmati oleh orang lain melalui karya-karya penulis.

b. Manfaat

- a. meningkatkan sensitivitas terhadap nilai-nilai yang berlawanan
- b. Mengetahui banyak hal tentang dunia *Punk*
- c. Hidup mandiri dalam gemerlapnya kehidupan
- d. Bagi penulis, bermanfaat untuk memahami/menghayati dan melatih kepekaan perasaan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi dalam aktifitas *anarcho punk*.

D. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian tentang judul tugas akhir ini, di mana “**Paradoks *Anarcho Punk***” perlu diberi penegasan arti, kata-kata yang dimaksud dalam kalimat tersebut, terutama yang memiliki arti khusus:

a. Paradoks

Paradoks adalah sebuah pernyataan yang betul atau sekelompok pernyataan yang menuju ke sebuah kontradiksi atau ke sebuah situasi yang berlawanan dengan esensinya.⁷

b. *Punk*

Punk merupakan sub-budaya yang lahir di London, Inggris. Di sana, *Punk* kemudian berkembang menjadi jenis musik pemberontakan yang lahir di awal tahun 1970-an. Namun begitu *Punk* juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik. *Punk* lebih terkenal dari hal *fashion* yang

⁷ www.wikipedia.com (diakses tanggal 12 agustus 2013, jam 10.00 wib)

dikenakan dan tingkah laku yang mereka perlihatkan, seperti potongan rambut *mohawk* ala suku Indian, atau dipotong ala *feathercut* (bulu ayam) dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, sepatu *boots*, rantai dan *spike* (paku), jaket kulit, celana jeans ketat dan baju yang lusuh, anti keamanan, sehingga banyak yang mengira bahwa orang berpenampilan seperti itu sudah layak untuk disebut *punker* (seorang *punk*).⁸

c. Anarkisme

Di Indonesia, istilah anarki, anarkis atau anarkisme digunakan oleh media massa untuk menyatakan suatu tindakan perusakan, perkelahian atau kekerasan massal. Padahal menurut para pencetusnya, yaitu William Godwin, Pierre-Joseph Proudhon, dan Mikhail Bakunin, Anarkisme adalah sebuah ideologi yang menghendaki terbentuknya masyarakat tanpa negara, dengan asumsi bahwa negara adalah sebuah bentuk kediktatoran legal yang harus diakhiri. Dari sinilah kaum anarkis berkeyakinan bila dominasi negara atas rakyat terhapuskan, hak untuk memanfaatkan kekayaan alam dan sumber daya manusia akan berkembang dengan sendirinya. Rakyat mampu memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri tanpa campur tangan negara.⁹

d. Anarcho Punk

Gerakan *punk* yang mengusung anarkisme sebagai ideologi lazim disebut dengan gerakan *Anarcho punk*. *Anarcho punk* sendiri adalah bagian dari gerakan *punk* yang dilakukan baik oleh kelompok *band*, maupun individu-individu yang secara khusus menyebarkan ide-ide Anarkisme. Dengan kata lain, *Anarcho punk*

⁸ Arian, *Hardcore/Punk: Sebuah Essay*, Bandung: Tiga Belas Zine, 1999, p. 6

⁹ Profane Existence, *Sejarah Singkat Anarkisme*, England: Lion Cloth Press, 1989, p. 33

merupakan sebuah sub-budaya yang menggabungkan *punk* dan gerakan politik Anarkisme. Tidak semua *Punk* diidentikkan dengan anarkisme. Namun, anarkisme memiliki peran yang signifikan dalam *punk*. Beberapa isu politik yang banyak diangkat oleh *anarcho punk* baik di Indonesia dan di negara-negara lain, yaitu berupa dukungannya terhadap gerakan anti perang, hak hidup satwa, feminisme, isu lingkungan, kebersamaan, anti kapitalisme, dan beberapa kasus-kasus yang juga banyak diangkat oleh para anarkis pada umumnya.¹⁰

e. **Paradoks *Anarcho Punk***

Sebuah situasi kontradiksi dimana *Anarcho punk* mulai menciptakan nilai-nilai baru yang sangat berlawanan dengan ideologi anarkisme, yaitu dengan melarutkan diri dalam arus *mainstream*.

¹⁰ <http://id.wikipedia.org/wiki/Anarko-punk> (diakses tanggal 23 agustus 2013, jam 12.00 wib)