

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penciptaan skenario film fiksi *United Minor* ini telah mencapai proses akhir. Sebagai syarat pengujian, telah dilakukan proses produksi *pilot project* film *United Minor*, yang berisi cuplikan adegan-adegan yang ada di dalam skenario film *United Minor*. Beberapa bagian dari skenario film ini juga telah melalui proses revisi dengan berbagai pertimbangan.

Akhirnya, semua yang diharapkan tentang pemaparan kaum minoritas *punk* di Indonesia telah terangkum di dalam skenario film *United Minor* ini. Penciptaan skenario film ini adalah gambaran nyata keadaan *punk* di Indonesia yang ditinjau dari keadaan personal *punk* yang sering terlihat di sudut-sudut kota saat ini.

Eksistensi kaum *punk* di Indonesia masih terlalu lemah jika dibandingkan dengan *punk* di Eropa atau Amerika. Pergerakan *punk* di tanah air masih dapat dikatakan minimalis dan kebanyakan dilakukan secara *underground*, sehingga pengaruhnya tidak banyak dirasakan masyarakat awam. Hasilnya pun hanya dapat mencakup anak-anak *punk* sendiri saja (intern). Selain keterbatasan dana, *punk* di Indonesia dibatasi pergerakannya oleh banyak hal, contohnya adalah kaum konservatif yang terus mendesak *punk*. Selain itu masyarakat agamis cenderung tidak menyetujui kehadiran *punk* di antara mereka. *Punk* diidentikkan dengan kekerasan dan perilaku premanisme.



Cerita *punk* di dalam skenario film *United Minor* tidak bermaksud membandingkan dengan cerita *punk* di luar negeri. Selain karena kondisi lingkungan yang berbeda, konflik yang dialami anak-anak *punk* di Indonesia memiliki latar belakang yang berbeda pula.

Di Indonesia, *punk* berorientasi pada pemberontakan secara ideologi. Seperti yang juga sempat diulas singkat dalam bab II, kaum *punk* di Indonesia, jelas berbeda dengan modus eksistensinya di Barat yang diajukan oleh anak-anak muda kelas pekerja kulit putih sebagai medan perjuangan politik untuk melawan produksi kebudayaan yang sarat dengan dominasi kelas. *Punk* di Indonesia justru pertama kali disambut hangat oleh mereka yang tumbuh dari kelas menengah, melalui *fashion* dan musik sebagai kanal utamanya. Oleh anak-anak muda berpendidikan yang lahir di kalangan mapan inilah, gaya *punk* dicangkokkan sebagai bentuk perlawanan yang diarahkan lingkungan yang terdekat: melawan konstruksi nilai yang normatif baik di rumah, sekolah maupun lingkungan sosial, menantang bentuk-bentuk pendisiplinan dan penyeragaman.

Dalam dinamika politik yang mengikutinya, terlihat pula bagaimana sebagai subkultur, *punk* di Indonesia tidak berada di ruang yang tidak tersentuh oleh konteks kemasyarakatannya. Penguatan gerakan politik di kalangan *punk* menempuh titik balik yang juga kurang lebih sama dengan yang dialami dalam aktivisme mahasiswa dan lingkungan pada masa akhir Orde Baru, tentu saja dengan gaya jalannya yang khas. Persentuhannya dengan dimensi politik ditunjukkan melalui keanggotaan di kelompok-

kelompok militan politik, demo anti pemerintah, diskusi-diskusi politik, dan lain-lain.

Memasuki krisis sosial politik yang berkepanjangan, keterlibatan gerakan *punk* dalam perlawanan pun meluber. Beberapa yang produktif dengan kritik dan wacana politiknya masuk ke dalam gerakan yang kini lebih spesifik dikenal sebagai *anarko-punk*. Dari pengamatan sepintas, beberapa *punk* kini memilih tampil dengan mengenakan ikon-ikon lokal seperti Marsinah, Moenir atau Pramoedya Ananta Toer, sebagai simbol anti penindasan. Beberapa yang lain menajamkan gerakannya pada isu-isu yang juga sama gentingnya, seperti lingkungan, anti diskriminasi, anti homofobia dan lain-lain. Bahkan tidak sedikit mereka yang kemudian beralih orientasi bermusiknya: menjadi anak emo, metal dan kadang ada pula yang kembali lagi menjadi anak *punk*. Semua ini adalah spektrum penyikapan di kehidupan sehari-hari yang seringkali dilupakan dari deskripsi esensial dan non-kontradiktif atas subkultur *punk*.

Personal Experience sebagai latar penciptaan skenario film *United Minor* sangat kuat dan kental yang tersirat pada setiap adegan di dalam skenario film ini. Pengalaman-pengalaman penulis selama terlibat dan menjadi anak *punk* akhirnya diungkapkan melalui skenario film ini. Maka, walaupun memiliki unsur penceritaan secara fiksi, pengalaman pribadi penulis juga ikut berperan membangun peristiwa, sehingga cerita di dalam skenario film ini merupakan bukti observasi langsung di lapangan.

Dalam menciptakan sebuah film, dibutuhkan ide cerita. Dalam kehidupan sehari-hari, ide cerita banyak ditemui di sekeliling manusia, dari masalah hidup, rumah tangga, sekolah, berita di surat kabar, masalah kampung, tradisi, dan lain-lain. Seharusnya penulis skenario film cerita fiksi, khususnya *genre* drama tidak akan memperoleh kesulitan untuk mendapatkan ide cerita, karena setiap waktu pasti terjadi bentrokan-bentrokan kecil maupun besar dimana-mana, di kota ataupun di desa. Bentrokan-bentrokan tersebut merupakan konflik yang merupakan bagian inti dari cerita.

Namun, pencarian ide tersebut akan sia-sia belaka jika tidak diimbangi oleh pengalaman langsung. Ide yang segar tidak akan berarti jika tidak dipahami atau diselami maknanya. Dalam pendalaman skenario ini, buku-buku sebagai acuan pustaka belum lengkap jika tidak ada imajinasi dan kreasi pengarang. Imajinasi berkembang jika yang bersangkutan telah melakukan observasi terhadap obyek yang menjadi fokus permasalahan.

Oleh karena itu pengalaman langsung atau *personal experience* sangat dianjurkan dalam pengembangan ide dasar. *Personal experience* dapat terjadi karena keterlibatan diri pengarang dengan sumber cerita atau peristiwa yang menjadi acuan. Sadar atau tidak, pengalaman tersebut secara otomatis akan dituangkan di dalam cerita, baik berwujud ungkapan naratif ataupun sinematik. Maka, ide cerita yang baik adalah ide cerita yang dekat dengan pengalaman pribadi. Karena jika tanpa pengalaman, cerita akan terasa hambar, tidak memiliki ruh, bahkan seperti tidak bercerita apa-apa.

Hal ini terjadi di dalam film *Punk In Love* yang disutradari oleh Ody C. Harahap. Film yang terkesan lebih mengutamakan komersialitas ini, hanya bagus di permukaan saja. Film ini memasukkan gaya dan fashion *punk* dengan gemerlap, namun lupa pada karakter *punk* itu sendiri. Sehingga tokoh yang diciptakan bukan tokoh *punk* sebenarnya, melainkan terlihat sebagai aktor dengan busana *punk* yang berakting tanpa tahu arah.

Pada segmen penonton awan, film *Punk In Love* ini terlihat hebat dan inovatif. Namun bagaimana dengan pandangan kaum minor *punk* sendiri? Skenario film *United Minor* ini mencoba memberontak dengan faham pencomotan ide yang ugal-ugalan tersebut.

Sebuah kerja tak lepas dari kendala dan hambatan yang merintang. Dalam penciptaan skenario *United Minor* ini, penulis mengalami beberapa hambatan, yaitu:

1. Hambatan Internal

Hambatan internal adalah hambatan yang berasal dari diri penulis skenario sendiri. Hambatan internal ini muncul ketika proses penulisan skenario berlangsung. Dalam penciptaan skenario film *United Minor* ini, hambatan internal yang dialami penulis, antara lain:

- a. Kurangnya waktu untuk melakukan survey lebih lanjut.
- b. Kurangnya frekuensi pertemuan dengan dosen pembimbing tugas akhir akibat kesibukan dan penumpukan jadwal masing-masing pihak.

2. Hambatan Eksternal

Hambatan eksternal adalah hambatan yang berasal dari luar penulis, yang terkait dengan keadaan lingkungan sekitar, pengaruh dari pihak-pihak lain, dan sebagainya. Adapun hambatan-hambatan tersebut antara lain:

- a. Ketidakbebasan untuk mengangkat hal-hal yang tabu dan keras yang tidak sesuai dengan aturan perfilman Indonesia.
- b. Keterbatasan buku-buku dan literatur tentang *punk* dalam bahasa Indonesia.
- c. Kekhawatiran dan ketakutan mengalami persinggungan dengan kaum konservatif dan agamis, bahkan dengan komunitas *punk* itu sendiri yang ikut diceritakan di dalam skenario film.

Namun hingga tahap akhir penulisan skenario film ini, penulis merasa cukup mampu menangani hambatan-hambatan tersebut, hingga penggarapan skenario film ini berjalan lancar.

B. Saran

Skenario film *United Minor* yang diciptakan dalam rangka tugas akhir di jurusan teater ISI Yogyakarta ini sebenarnya masih jauh dari sempurna. Namun kehadiran skenario film ini membawa nuansa baru bagi perkembangan ide film Indonesia, yang selama ini hanya berkutat pada tema-tema universal seperti cinta, keluarga, dan persahabatan. Sangat sedikit ditemui skenario film atau film di Indonesia yang benar-benar bercerita secara humanis dan kultural.

Film-film yang beredar saat ini umumnya bersifat sekular (hiburan semata), bukan mengajak penonton untuk mengamati atau memikirkan, melainkan hanya sekedar melihat dan mendengarkan. Oleh karena itu, saran untuk para penulis skenario selanjutnya, hendaknya memiliki visi khusus sebelum menciptakan skenario film, karena skenario film yang baik tidak hanya harus memiliki cerita yang mengandung nilai dramatik namun juga dapat “berbicara” secara tematik.

Sebelum melakukan suatu penciptaan skenario, hendaknya melakukan riset dan observasi secara detail dan mendalam. Ide cerita yang baik dan menarik selain didukung oleh sumber referensi harus didukung pula oleh imajinasi dan kreasi pengarang. Maka, pengarang harus memiliki banyak pengalaman untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreasinya.

Demikian proses penciptaan skenario film *United Minor* ini telah rampung dilaksanakan. Penciptaan skenario film *United Minor* ini diharapkan dapat memenuhi tugas akhir Jurusan Teater Institut Seni Indonesia, dan dapat diterima sebagai karya baru penciptaan skenario film Indonesia.

Sekian. Wassalam.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis

- Boogs, Joseph M.. *The Art of Watching Film*. terj. Asrul Sani, Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Eddy D. Iskandar. *Mengenal Perfilman Nasional*. Bandung: CV Rosda, 1987.
- Gotot Prakosa. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI), 2008.
- Glasper, Ian. *Burning Britain—The History of UK Punk 1980–1984*. London: Cherry Red Books, 2004. ISBN 1-901447-24-3
- Harrington, Joe S. *Sonic Cool: The Life & Death of Rock 'n' Roll*. Milwaukee, Wisc.: Hal Leonard, 2002. ISBN 0-634-02861-8
- Hebdige, Dick. *Subculture; The Meaning of Style* Routledge. London and New York: Methuen & Co.Ltd, 1979. terjemahan oleh Ari Wijaya. *Asal Usul dan Ideologi Subkultur Punk*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik, 1999.
- Heru Effendy. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Pustaka Konfiden, 2002.
- Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Jube Tantagode. *Musik Underground Indonesia: Revolusi Indie Label*. Yogyakarta: Harmoni, 2008.
- Krevolin, Richard. *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office*. Bandung: Kaifa, 2003.
- Leblanc, Lauraine. *Pretty in Punk: Girls' Gender Resistance in a Boys' Subculture*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1999. ISBN 0-8135-2651-5
- Marselli Sumarno. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo, 1996.
- Marshall, George. *Kaum Skinhead*. Yogyakarta: Alinea, 2005.
- Marshall, Peter. *Demanding the Impossible*. London: Fontana, 1993.

O'Hara, Craig. *The Philosophy of Punk: More Than Noise*. San Francisco and Edinburgh: AK Press, 1999.

Rikrik El Saptaria. *Panduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.

Robb, John. *Punk Rock: An Oral History*. London: Elbury Press, 2006. ISBN 0-09-190511-7

Savage, Jon. *Teenage: The Creation of Youth Culture*. P. xvi. England: Viking, 2007.

Seno Gumira Ajidarma. *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973 – 1992*. Yogyakarta: Bentang, 2000.

Suminto A. Sayuti. *Berkenalan Dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media, 2000.

Thorne, Tony. *Kultus Underground: Pengantar Untuk Memahami Budaya (Kaum Muda) Pascamodern*. Yogyakarta: The Continuum, 2008.

William Noble. *Meramu Kisah Dramatis: Menuju Klimaks dalam cerita*. Bandung, MLC, 2006.

B. Zine (Majalah khusus komunitas punk-underground)

Zine Urban ed. 17, Oktober-November 2002

Zine Rebelliousicknes ed 8, awal 2008

Zine Terror, ed. 5

Zine Beyond The Barbed Wire Zine, ed. 2, Maret 2006

C. Internet dan Web Blog

Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia

Ema Nur Arifah, <http://detik.bandung.com/2008/02/27/ujung-berung-rebels-potret-pergerakan-kaum-muda-uber>

Mike, <http://koran.marjinal.blogspot.com/2007/12/09.punk-kehidupan-atau-pelarian>

Joko Supriyono, <http://menghayal.sampai.mati.blog.com/2008/12/09.teori-penulisan-skenario>

<http://www.guardian.co.uk/music/2010/jan/10/alien-kulture-asian-punk-band>

<http://visualvitiol.wordpress.com/women-in-punk-an-essay-punk-aesthetic-uses-to-question-and-reclaim-the-female-gender/>



DAFTAR ISTILAH

- 2 Tone* : aliran musik yang hanya terdiri dari dua nada (*grip*)
- Anarcho Punk* : sebutan bagi *punk* yang menganut ideologi anarkisme.
- Anarkisme : anarki, kecenderungan membuat kerusakan/keonaran
- Anti Kapitalisme : anti keamanan
- Anti Militerisme : anti pada hal-hal yang militer yang cenderung pada kedisiplinan, keseragaman, dan penindasan fisik.
- Anti Nasionalisme : anti cinta tanah air
- Anti Rasisme : anti ras
- Anti Seksisme : anti seks
- Anti-Homofobia : anti kaum homo
- Anti-Otoritarianisme : anti kekangan oleh sebuah kekuasaan
- Apolitik : anti politik
- Autonomist Komunisme* : set gerakan politik dan sosial sayap kiri dan teori dekat dengan gerakan sosialis. Sebagai sistem teoretis diidentifikasi pertama kali muncul di Italia pada 1960-an dari *workerist* (*operaismo*) komunisme. Kemudian, kecenderungan pasca-Marxis dan anarkis menjadi signifikan setelah pengaruh dari *Situationists*, kegagalan gerakan kiri jauh-Italia pada 1970-an, dan munculnya sejumlah teoretikus penting termasuk Antonio Negri, yang telah memberikan kontribusi terhadap pendirian 1969 *Potere Operaio*, Mario Tronti, Paolo Virno, dll mempengaruhi Autonomien Jerman dan Belanda, gerakan sosial di seluruh dunia Pusat, dan hari ini adalah berpengaruh di Italia, Perancis, dan sebagian kecil negara-negara berbahasa Inggris. Mereka yang menggambarkan diri mereka sebagai *autonomists* sekarang bervariasi dari Marxis untuk pasca-strukturalis dan anarkis.
- Bald Punk* : istilah lain untuk menyebut *skinhead* yang bersikap berandalan
- Black Cross* : simbol yang berasal dari suku *Tsar* Rusia sebagai simbol organisasi pendukung para tahanan politik
- Black Flag* : simbol ideologi anarki yang telah digunakan sejak tahun 1880-an
- boot Doc Martens* : Sepatu yang dipakai anak-anak *punk*. Dahulu biasa dipakai para tentara pada masa perang dingin. Saat ini digunakan sebagai simbol anti penindasan.
- Bricolage* : istilah yang digunakan dalam beberapa disiplin, di antaranya seni visual dan sastra, untuk merujuk pada konstruksi atau penciptaan karya dari beragam hal yang terjadi akan tersedia, atau pekerjaan yang diciptakan oleh proses tersebut. Istilah ini dipinjam dari kata

bricolage Perancis, dari kata kerja *bricoler* - makna inti dalam bahasa Prancis menjadi biola, ", menggerumit" dari, dengan ekstensi, "untuk menggunakan akal kreatif dan bahan apa pun yang berada di tangan (terlepas dari mereka asli tujuan) "; dalam kata kontemporer Perancis adalah setara dengan bahasa Inggris melakukannya sendiri, dan lihat di gudang besar gerai ritel di seluruh Perancis. Seseorang yang melakukan bricolage adalah sebuah *bricoleur*.

- Buy Nothing Day* : ide untuk bersikap lebih kritis pada budaya konsumerisme dengan jalan mengajak orang-orang untuk tidak berbelanja selama sehari, sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya berbelanja tersebut.
- christian Punk* : aliran musik *punk* yang dipengaruhi oleh musik-musik gereja Kristen.
- Circle A (Lingkaran-A)* : adalah simbol yang paling terkenal sebagai simbol anarki. Arti pembacaannya adalah "*Anarchy is Order*"
- Crust Punk* : *punk* yang menonjolkan totalitas dalam tampilan fashion
- Cyberpunk* : *punk* yang bergantung pada IT dan dunia maya.
- Distro* : merupakan kepanjangan dari distributor yang menjual berbagai aksesoris dan atribut *punk* secara perorangan atau kolektif.
- Do It Yourself (DIY)* : slogan yang familiar dalam *punk* yang menonjolkan kemandirian dan individualitas.
- Edge Generation* : pergerakan sosial populer di Amerika pada awal tahun 1990an yang menyoroti isu-isu anti perang dan kesadaran menjaga lingkungan hidup.
- Environmentalisme* : filosofi dan gerakan sosial yang luas tentang kepedulian terhadap pelestarian lingkungan dan peningkatan kondisi lingkungan. Lingkungan hidup dan masalah lingkungan sering diwakili oleh warna hijau. suatu gerakan sosial yang berusaha untuk mempengaruhi proses politik dengan melobi, aktivisme, dan pendidikan untuk melindungi sumber daya alam dan ekosistem. Dalam pengakuan kemanusiaan sebagai peserta dalam ekosistem, gerakan lingkungan yang berpusat pada ekologi, kesehatan, dan hak asasi manusia.
- Flower Generation* : sebutan buat generasi muda di pertengahan 60an sampai 70an.
- Folk Punk* : aliran musik *punk* yang dipengaruhi musik dan tari tradisional
- Food Not Bombs* : adalah sebuah bentuk pengorganisasian beberapa proyek dalam komunitas, diantaranya, mendistribusikan makanan gratis untuk orang lokal yang membutuhkan.
- Fussion* : kombinasi dua atau lebih aliran musik pada musik *punk*

<i>Garrage Rock</i>	: aliran musik <i>rock</i> dengan distorsi gitar dan drum berisik
<i>Glam Punk</i>	: aliran musik <i>punk</i> yang dipengaruhi unsur-unsur <i>glamour</i>
<i>Gypsy Punk</i>	: aliran musik <i>punk</i> yang dipengaruhi musik <i>gypsi</i>
<i>Hardcore Punk</i>	: aliran musik <i>punk</i> yang dipengaruhi musik <i>hardcore</i>
<i>Hippies</i>	: istilah kelompok kaum muda di Inggris, merujuk pada para pengikut Flower Generation
<i>Horror Punk</i>	: aliran <i>punk</i> dengan nuansa horor dan sadisme
<i>Indie</i>	: istilah bagi musik yang populer di pertengahan tahun 1990an. Awalnya Indonesia lebih mengenal istilah <i>underground</i> bagi musik yang 'lari' dari trend budaya mainstream
Individualisme	: paham yang menonjolkan kepentingan individu
Kemal Attaturk Style	: gaya fashion turki dengan topi merah dan sepatu runcing
Komunisme	: struktur sosial di mana kelas dihapuskan dan properti umumnya dikendalikan, serta filsafat politik dan gerakan sosial yang mendukung dan bertujuan untuk menciptakan masyarakat seperti itu. "Murni komunisme" dalam arti Marxis mengacu pada masyarakat, tanpa kelas kewarganegaraan dan penindasan-bebas di mana keputusan-keputusan tentang apa yang akan memproduksi dan apa kebijakan untuk mengejar yang dibuat secara demokratis, memungkinkan setiap anggota masyarakat untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan di kedua politik dan ekonomi aspek kehidupan. Dalam penggunaan modern, komunisme sering digunakan untuk merujuk pada kebijakan dari berbagai negara komunis, yang otoriter pemerintah yang perencanaan pusat ekonomi dan kepemilikan dari semua alat-alat produksi. Sebagian besar pemerintah komunis berbasis ideologi mereka pada Marxisme-Leninisme.
Konservatisme	: <i>punk</i> yang terikat dengan tata nilai
Liberalisme	: paham yang mengutamakan kebebasan individu dan kebebasan berpendapat di muka umum
<i>May Day</i>	: hari peringatan buruh tyang lahir dari berbagai rentetan perjuangan kelas pekerja untuk meraih kendali ekonomi politis hak-hak industrial.
<i>Mohawk</i>	: Potongan rambut yang kadang-kadang berwarna tajam, sering dipadukan dengan busana <i>punk</i> . Rambut dipotong dari pinggir ke tengah kepala, dan di tengah bagian atas kepala itu dibikin garis memanjang hingga belakang kepala.
<i>Moshing</i>	: gaya tarian <i>punk</i>
<i>Nazi Punk</i>	: <i>punk</i> yang penganut paham nazi

- Neo Nazi* : *punk* memiliki ideologi nasionalis yang terkait erat dengan kekuasaan *skinhead* kulit putih di Eropa.
- Nihilisme : Ideologi ini berpusat pada kecenderungan merusak diri dan minimnya pemaknaan terhadap nilai kehidupan.
- Noise Rock* : aliran musik rock yang menonjolkan suara gitar elektrik dan drum yang mengesampingkan irama. Suara musik cenderung berisik.
- Oi!* : musik anak-anak *skinhead*, pada dasarnya adalah musik rock, iramanya lurus dan terkesan monoton mirip mars, istilah *Oi!* lahir dari lagu *Oi! Oi! Oi!* Dari grup band *Cockney*
- Pid Pub* : tempat pertunjukan musik yang terletak di pertokoan Plaza Pondok Indah di Jakarta Selatan, dimana interaksi para pelaku musik yang ada disini, secara tidak langsung juga menciptakan pra kondisi bagi lahirnya generasi *punk* pertama di Jakarta.
- Pogo* : istilah untuk tarian *ska* atau *punk ska*
- Pop Punk* : aliran musik pop yang terpengaruh oleh *punk*.
- Protopunk* : Masa awal kelahiran *punk*
- Riot Grllll* : Komunitas *punk* yang beranggotakan wanita
- Segregasi Rasial : Ketidaksukaan kepada ras tertentu yang diturunkan dari orang tua (turun temurun)
- Scene* : Area tersendiri untuk aktivitas, orang-orang, atau hal-hal yang khusus, misalnya dalam dunia pop dan budaya anak muda
- Situationist* : sebutan bagi para pengikut ideologi situasional
- Ska Punk* : aliran musik *punk* yang dipengaruhi oleh musik *ska*. Musik *ska* adalah musik yang root-nya dekat dengan reggae.
- Skanking* : gaya tari *ska*
- Skate Punk* : Komunitas *punk* dengan anggota yang memiliki hobi *skateboard*
- Skinhead* : istilah *slang* untuk orang yang berkepala gundul, dan di Inggris secara khusus dikenakan pada anggota geng-geng jalanan.
- New Wave* : aliran musik yang memiliki warna baru
- Straight Edge* : *punk* yang memiliki pola hidup bersih, lahir dari komunitas *punk/hardcore* di Amerika yang menolak keras pengkonsumsian alkohol, tembakau, dan penggunaan narkoba. Beberapa bahkan ada yang menjauhkan diri dari kafein, seks bebas, dan daging.
- Street Punk* : *punk* kelas pekerja yang mulai terbentuk pada awal tahun 1980-an, sebagai pemberontakan terhadap pretensi artistik. Mereka dianggap gelombang pertama *punk* Inggris.

- Swastika Nazi* : simbol Nazi yang sering digunakan sebagai simbol rasisme.
- Underground* : Kelompok bawah tanah, bukan mainstream
- Vandalisme* : sesuatu yang berhubungan dengan Kekerasan dan perusakan
- Veganisme* : suatu pola hidup yang hanya memakan sayuran
- Vegetarianisme* : suatu pola hidup tidak memakan daging, telur, atau susu
- Victorian Style* : gaya berpakaian dan gaya rambut pada masa Ratu Victoria
- Woodstock* : pagelaran musik di Amerika
- Zine /Fanzine* : buletin yang diproduksi secara swadaya oleh anak-anak *punk* yang berisi informasi seputar *punk* dan isu-isu lainnya.

