

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang-kadang diterjemahkan sebagai 'kultur' dalam bahasa Indonesia.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski dalam buku *Man and His Works* (1948), mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*. Menurut Andreas Eppink¹, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, serta segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang

¹ <http://nationmaster.com/>

sebagai anggota masyarakat². Sedangkan menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat³.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yaitu sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat⁴.

Dengan mengaitkan pada pengertian kebudayaan tersebut, subkultur merupakan bagian dari kebudayaan yakni suatu cabang dari perwujudan kebudayaan tersebut. Subkultur berasal dari bahasa Inggris yakni *subculture* yang berarti cabang kebudayaan atau kebudayaan cabang (John M. Echols dan Hasan Shadily, 2000, hlm. 565).

Selanjutnya secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka⁵. Subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, dan/atau gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, pekerjaan, dan jenis kelamin atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut.

² <http://lyricc.wordpress.com/2008/08/08/sekilas-tentang-kebudayaan/> (8 Agustus 2008).

³ Ibid.

⁴ <http://nationmaster.com/>

⁵ *The Meaning of the Style*, Dick Hebdige (1999).

Faktor-faktor tersebut yang membuat kelompok-kelompok subkultur menjadi berbeda dengan masyarakat pada umumnya.

Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan Chris Barker (2000), bahwa yang dimaksud dengan subkultur adalah:

“Sekelompok orang yang diberi label dan sama-sama memiliki nilai dan norma yang khas yang diyakini berbeda dengan masyarakat mainstream atau masyarakat dominan. Istilah subkultur erat kaitannya dengan suatu kondisi yang khas dan berbeda dengan budaya dominan dalam masyarakat⁶”.

Dalam perkembangan selanjutnya subkultur sering dikaitkan dengan para pemuda atau yang lebih dikenal dengan istilah *youth subculture* atau subkultur pemuda. Istilah *youth subculture* mengacu pada sekelompok pemuda yang mempunyai kecenderungan untuk saling berbagi aktivitas serta gaya hidup yang sama namun berbeda dengan masyarakat umum (John Clarke, 1976).

Salah satu wujud dari budaya dominan dalam masyarakat Jepang adalah pentingnya nilai-nilai formalitas serta kepatuhan mereka terhadap peraturan yang berlaku (Martinez, 1998). Hal yang sungguh ironis di suatu sisi masyarakatnya, ada sekelompok masyarakat (pemuda) yang mempunyai kecenderungan melanggar atau mengadakan ‘perlawanan’ terhadap peraturan-peraturan tersebut. Mereka termasuk ke dalam kelompok *youth subculture* karena terdiri dari para pemuda yang mengadakan ‘perlawanan’ untuk menunjukkan eksistensi mereka.

Dalam masyarakat Jepang, masa remaja tersebut merupakan suatu ‘pemberontakan’ yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Saat itu lah mereka berusaha untuk lebih menunjukkan identitas mereka yang berbeda dengan masyarakat Jepang pada umumnya, sesuai dengan konsep *youth subculture*

⁶ Budaya dominan adalah kebudayaan umum yang berlaku di masyarakat.

yang memang ditujukan untuk menunjukkan eksistensi dari suatu individu atau kelompok yang dinilai berbeda dari masyarakat pada umumnya.

Sebagai bagian dari kebudayaan, subkultur khususnya *youth subculture* merupakan kebudayaan yang anggotanya termasuk minoritas dalam masyarakat karena menyukai hal-hal yang dianggap berbeda dengan masyarakat umum, seperti musik *punk*, *hip hop*⁷ serta *style* tertentu seperti *street fashion*, *cosplay*⁸ atau adanya ketertarikan dengan modifikasi barang-barang tertentu, contohnya modifikasi kendaraan bermotor.

Di dalam masyarakat Jepang ada satu istilah yang ditujukan bagi mereka yang mempunyai ketertarikan akan modifikasi kendaraan bermotor serta memiliki gaya serta penampilan tertentu dalam aktivitas tersebut, yaitu 'bousouzoku'.

Bousouzoku secara etimologis, terdiri dari kanji 暴走 (*bousou*) yang berarti berjalan atau berlari dengan liarnya (Nelson, 1962, hlm. 2157 dan 2090) dan kanji 族 (*zoku*) yang artinya suku, keluarga, gerombolan jadi 暴走族 (*bousouzoku*) dapat diartikan sebagai suku atau gerombolan yang berlari dengan liarnya, namun dalam konteks *bousouzoku* lebih tepat kalau disebut sebagai suatu kelompok karena makna gerombolan cenderung ke arah negatif.

⁷ *Hip Hop* adalah perpaduan yang sangat dinamis antara sebuah genre musik dan sebuah kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970-an, yang dibawa oleh seorang Afrika-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Pusat pertumbuhan *Hip Hop* sendiri terjadi di kota New York pada tahun yang sama dan *Hip Hop* berkembang sangat pesat pada tahun tersebut. Tidak hanya sebagai musik saja, melainkan melekat sebagai gaya hidup. (<http://nationmaster.com/>)

⁸ *Cosplay* adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata 'costume' (kostum) dan 'play' (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan kartun Nickelodeon. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*, di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*. (<http://nationmaster.com/>)

Menurut Mihally dan Csikszentimihalyi (1988), *bousouzoku* adalah suatu geng kendaraan bermotor yang juga biasa disebut dengan *kaminari zoku* (雷族) atau gerombolan kilat, mereka berkendara dengan kecepatan tinggi serta menunjukkan keingintahuan atau penjelajahan pada jalan-jalan sibuk atau padat di kota-kota besar di Jepang (Sato, 1991, hlm.13). Mereka mempunyai gaya tersendiri yaitu berupa seragam dengan jas panjang seperti jas laboratorium, atau biasa disebut dengan *tokkōfuku* (特攻服) yang di bagian punggungnya terdapat huruf *kanji*, namun tidak menggunakan baju dalam atau kaos di dalamnya agar terlihat stagen yang melilit di bagian perut. Sedangkan celana panjang yang digunakan berupa celana *baggy*⁹ yang longgar, dipadukan dengan sepatu bot. Atribut lainnya berupa kacamata hitam, *hachimaki* (鉢巻) atau ikat kepala bertuliskan slogan atau huruf *kanji*, dan terutama gaya rambut yang ditata ala *rocker* atau *punk*¹⁰, *style* tersebut dimaksudkan untuk sarana aktualisasi diri mereka (Tazaki, 1981).

Selanjutnya *bousouzoku* berkendara secara kebut-kebutan, ugal-ugalan, melanggar rambu-rambu lalu lintas, menerobos lalu lintas, serta tidak menggunakan helm. Anggota dari *bousouzoku* adalah para pelajar sekolah menengah yang sebagian besar di antaranya adalah mereka yang dikeluarkan dari sekolah atau *drop out* dengan latar belakang orang tua berasal dari kelas pekerja (Sato, 1991). Jarang sekali ada anggota *bousouzoku* yang berusia di atas 20 tahun, karena di atas usia tersebut selain dianggap kekanak-kanakan, juga dikategorikan sebagai pelaku tindakan kriminal

⁹ Celana *baggy* adalah celana panjang longgar yang biasa dipakai di pinggul bukan di pinggang dan terlihat agak kedodoran.

¹⁰ Gaya *punk* terlihat dari potongan rambut *mohawk* atau ala suku Indian, dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, kemudian mereka memakai sepatu bot, rantai dan serta ada juga yang memiliki potongan rambut yang jabrik seperti duri-duri (*spike*), jaket kulit, celana *jeans* ketat dan baju yang lusuh. Sering diasosiasikan sebagai kelompok anti kemapanan, anti sosial, kaum perusuh dan kriminal dari kelas rendah, pemabuk berbahaya sehingga banyak yang mengira bahwa orang yang berpenampilan seperti itu sudah layak untuk disebut sebagai *punker*.

mengingat usia mereka sudah dianggap dewasa dan seharusnya sudah mengerti akan hukum. *Bousouzoku* banyak dijumpai di kota-kota besar di Jepang seperti Tokyo (Greenfield, 1994) dan Kyoto (Sato, 1991).

Jadi *bousouzoku* adalah subkultur dalam masyarakat Jepang yang lebih dikenal sebagai kelompok mobil, yakni geng yang terdiri dari para pemuda yang saling berbagi ketertarikan yang sama dalam mendesain atau memodifikasi (seringkali secara ilegal) mobil dan sepeda motor. Modifikasi yang dilakukan termasuk dengan mengganti bagian dari kendaraan tersebut agar menghasilkan suara yang lebih keras. Mereka juga terlibat dalam praktek berkendara yang berbahaya, seperti berpindah dari satu lajur ke lajur yang lain di jalan raya, tidak memakai helm, serta tidak menghiraukan lampu lalu lintas. Mereka juga dapat dengan mudah dikenali karena memiliki gaya atau penampilan yang khas ketika sedang berkendara di jalan raya.

1.2. Pokok Permasalahan

Mengacu pada teori *youth subculture* yang mengkaji suatu kebudayaan dan perilaku pemuda yang dianggap bertentangan dengan pola umum serta kebudayaan dominan yang berlaku dalam masyarakat, maka masalah penelitian dalam skripsi ini adalah cara *bousouzoku* sebagai bentuk manifestasi *youth subculture* merepresentasikan diri di dalam masyarakat Jepang.

1.3. Kerangka Teori

Di berbagai negara-negara di dunia, studi mengenai generasi muda tetaplah menjadi suatu kajian yang sangat menyita perhatian. Kaum muda dikenal sebagai suatu golongan yang identik dengan ‘perlawanan’ serta semangat untuk menunjukkan eksistensi mereka.

Berbagai upaya telah dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana hal atau proses yang dialami generasi muda tersebut dapat terjadi. Teori yang menjelaskan tentang hal tersebut sangat lah beraneka ragam. Salah satu teori yang dianggap dapat

menjelaskan tentang ‘perlawanan’ generasi muda tersebut adalah teori *youth subculture* atau subkultur pemuda yang dikemukakan oleh John Clarke (1976)¹¹.

Teori *youth subculture* merepresentasikan suatu usaha dari para pemuda untuk mencoba mempertahankan atau memenangkan wilayah kebudayaan dari kebudayaan yang mendominasi (kebudayaan dominan). Mereka terbentuk dari kebudayaan induk dari kelas yang mereka hasilkan (contohnya: kelas menengah dan kelas pekerja), tetapi mereka berbeda darinya. Mereka membentuk gaya mereka sendiri yang berbeda, seperti memilih gaya berpakaian dan mendengarkan tipe musik tertentu (Clarke, 1976).

Dalam perkembangan selanjutnya, teori *youth subculture*, mengkaji suatu kelompok pemuda yang mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Identitas yang berbeda dengan kebudayaan dominan yang ada.
2. Gaya berpakaian dan selera musik.
3. Pilihan antara kesenangan atau pekerjaan.

Teori ini diterapkan dalam pembahasan *bousouzoku* sebagai bagian dari *youth subculture* dalam masyarakat Jepang.

1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memahami serta menjelaskan *bousouzoku* sebagai bentuk manifestasi *youth subculture* dalam masyarakat Jepang.

1.5. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri atas empat bab. Pada bab 1 diuraikan latar belakang, pokok permasalahan, kerangka teori, tujuan penulisan, sistematika penulisan dan metode penulisan.

Kemudian pada bab 2 dibahas mengenai *bousouzoku* seperti munculnya *bousouzoku*, karakteristik, gaya, serta penampilannya, kegiatan atau aktivitas anggota *bousouzoku*, kendaraan *bousouzoku*, bahasa, karakter dan nama grup *bousouzoku*.

¹¹ *Sociology Themes and Perspectives (sixth edition)*, Michael Harlambors, Holborn, dan Robin Heald (2004).

Selanjutnya pada bab 3 dikemukakan bagaimana *bousouzoku* dianggap menjadi bentuk manifestasi dari konsep *youth subculture* dalam masyarakat Jepang beserta dengan latar belakangnya. Akhirnya bab 4 berisi kesimpulan dari skripsi ini.

1.6. Metode Penulisan

Metode yang dipakai dalam penulisan skripsi ini adalah deskriptif analitis dengan menjelaskan dan memaparkan *bousouzoku* dengan segala permasalahannya yang timbul dalam masyarakat Jepang. Kemudian dianalisis dengan teori *youth subculture*. Metode pengumpulan data skripsi ini adalah penelitian kepustakaan melalui buku-buku serta bahan-bahan bacaan yang diperoleh dari Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Studi Jepang Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Kebudayaan Jepang The Japan Foundation, dosen, para senior, *website*, jurnal-jurnal ilmiah, dan koleksi pribadi. Bahan-bahan bacaan tersebut dibaca, diklasifikasikan kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tema yang diangkat.