BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang masalah

Beragamnya kultur yang ada di Indonesia merupakan hasil cipta dari beragamnya suku dan ras yang ada di Indonesia, yang sejak dulu telah diwariskan secara turun temurun dan tetap terjaga kelestarinya hingga sekarang. Menurut Tylor (seperti dikutip Prasetya, 2011) "kultur didefinisikan sebagai kesatuan yang menyeluruh yang terdiri dari pengetahuan dan kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat isitiadat dan semua kemampuan serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat". Dalam suatu kultur dominan yang berkembang dan dianut oleh masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari - harinya, tak jarang muncul individu maupun kelompok yang berusaha memisahkan diri dari kultur dominan yang akhirnya membentuk sebuah subkultur baru dari kultur dominan tersebut.

Dari sekian banyaknya subkultur yang ada di Indonesia salah satunya adalah *hipster. Hipster* merupakan subkultur populer yang berasal dari Amerika Serikat, timbul karena adanya dorongan hasrat untuk keluar dari kejenuhan aktivitas sehari – hari yang dilakukan oleh masyarakat umum. Secara umum *hipster* adalah kawula muda menengah ke atas yang memiliki sikap, selera, dan gaya yang berbeda dari kebanyakan masyarakat pada umumnya. Bila ditinjau dari sisi subkultur *hipster* adalah sebuah gerakan yang dilakukan secara kolektif oleh orang yang merasa kurang nyaman dan memisahkan diri dari kultur dominan di sekitar mereka.

Membahas tentang *hipster* tentunya tidak akan terlepas dengan fesyen *hipster* itu sendiri, beberapa arketipe fesyen *hipster* seperti *Normcore, The indie rockers, The white trash, The dandy style, The hypebeast, soft grunge*, dan *The witch house*, sebenarnya secara sadar maupun tidak banyak ditemui dan di adopsi dikalangan kawula muda terutama diperkotaan dan bagi mereka yang mengikuti suatu perkembangan tren terkini, arketipe sendiri diartikan sebagai sebuah pola atau konsep yang muncul dari sisi ketidaksadaran. Beberapa arketipe fesyen *hipster*

tersebut lahir dikarenakan beberapa fenomena yang melatarbelakanginya di masa lalu, diantaranya adalah era *jazz* di tahun 1940, dimana kala itu Amerika Serikat masih kental akan isu rasial dan perbudakan warga kulit hitam. Namun lambat laun mulai mendapat simpati dari warga kulit putih Amerika Serikat yang mulai ikut berbaur dengan warga kulit hitam komunitas *African – American* pecinta musik *jazz*. Setelahnya munculah era *beat generation* di tahun 1950, *beat generation* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut para penulis yang melawan budaya *mainstream* melalui karya tulis seperti novel, esai, puisi dan yang lainya. Era *hippie*. Kelompok ini masih merasakan sisa – sisa dari perang dunia II dan perang Vietnam, Berangkat dari *coffee shop* hasil pemikiran mereka dibawa ke luar dengan menyerukan ideologi anti perang mereka. Di era moderen munculah kelompok musik *hip – hop* dan *punk*. Setelah itu, ketika warga Amerika banyak disuguhi dengan musik – musik yang berasal dari *boyband/girlband* dan komunitas musik *punk* yang mulai cenderung lebih mementingkan gaya berpenampilanya, munculah *grunge* yang merupakan turunan dari *genre* musik *punk* sebagai bentuk perlawanan terhadap anak *punk* yang hanya sekadar mengikuti tren saja, ciri dari *grunge* adalah gaya penampilanya yang cenderung lebih sederhana .



Gambar I.1 Fenomena Hipster Jazz Tahun 1940
Sumber : http://www.queensofvintage.com/wp-content/uploads/2013/10/hip4.jpg
(Diakses pada 16/04/2017)

Pada beberapa era tersebut, yang disebut dengan kaum *hipster* adalah mereka yang melakukan perlawanan terhadap budaya *mainstream* dimana mereka menjadi bagianya, dan atribut penampilan yang mereka kenakanlah yang pada akhirnya sekarang melahirkan arketipe fesyen dari *hipster*. Di era *millenials* seperti sekarang ini, dimana arus globalisasi semakin kuat serta kacanggihan teknologi semakin berkembang terutama internet membuat penyebaran subkultur ini semakin meluas terutama dalam hal fesyen termasuk di Indonesia.



Gambar I.2 Fenomena Hipster Kota Bandung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berbagai macam sarana dan media yang ikut andil dalam menyebarluaskan fenomena *hipster* terutama fesyen diantaranya adalah katalog *online hypebeast* serta majalah fesyen dan gaya hidup yang memiliki target kawula muda seperti *vice* dan *nylon* juga mendistribusikan majalahnya di Indonesia. Akhirnya anggapan sebagai kaum trendi, fesyenebel, ataupun unik lambat laun mulai melekat pada subkultur *hipster* ini.

I.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

- Subkultur *hipster* merupakan sebuah kultur yang memisahkan diri dari kultur dominan.
- Perkembangan subkultur *hipster* yang telah mengalami pergesaran makna.
- Fenomena subkultur anak muda di masa lalu yang pada akhirnya melahirkan arketipe fesyen *hipster* saat ini.
- Anggapan sebagai kaum trendi, fesyenebel, ataupun unik lambat laun mulai melekat pada subkultur *hipster*.

I.3 Rumusan masalah

Dengan latar belakang masalah di atas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana memberikan informasi yang inspiratif tentang fesyen *hipster* kepada khalayak sasaran.

I.4 Batasan masalah

Agar perancangan informasi ini dapat dilakasanakan dengan baik serta mengingat luasnya ruang permasalahan. Maka perancangan ini dibatasi pada pembahasan yang mencakup informasi tentang :

- Kajian subkultur *hipster* hanya mencakup tentang fenomena penyebab munculnya subkultur *hipster* yang pada akhirnya menyebabkan pergeseran makna, serta melahirkan beberapa arketipe fesyen *hipster*.
- Mengidentifikasi *hipster* berdasarkan atribut penampilan yang dikenakan, dan disesuaikan dengan sumber literatur dari buku Alexander Kusuma Praja berjudul *before it was cool.*
- Target audiens : *The student millenials* (15 – 22 tahun), *The working millenials* (22 – 28 tahun) Sebastian. Et al (2016).
- Demografis : Pria/wanita berusia antara 20 – 28 tahun dan berasal dari kelas sosial menengah.

- Psikografis : Terkoneksi dengan internet, senang bergaul (*sense of community*), memiliki minat terhadap seni, musik, film, fesyen.

I.5 Tujuan perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi inspiratif tentang fesyen *hipster*, yang lahir dari berbagai fenomena yang melatarbelakangi munculnya subkultur *hipster* sehingga pada akhirnya melahirkan suatu arketipe fesyen dalam gaya berpakaian *hipster* saat ini.

I.6 Manfaat perancangan

- **Keilmuwan DKV**

  Perancangan ini diharapkan dapat menambah gambaran maupun referensi tentang ilmu kajian subkultur terutama dalam konteks ilmu desain komunikasi visual.

- **Bagi masyarakat**

  Perancangan ini diharapkan mampu menginspirasi ataupun sebagai referensi bagi masyarakat terutama kawula muda dari subkultur *hipster*.

- **Bagi penulis**

  Dengan perancangan ini sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir, juga memberikan sebuah pengalaman baru bagi penulis telah mempelajari tentang ilmu kajian subkultur *hipster*.