



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

**PERHIBURAN SUBBUDAYA PUNK DALAM KALANGAN REMAJA
MELAYU KUALA LUMPUR**

ASHARIL SUHARDI ABDULLAH.

FEM 2005 10

**PERHIBURAN SUBBUDAYA PUNK DALAM KALANGAN REMAJA
MELAYU KUALA LUMPUR**

Oleh

ASHARIL SUHARDI ABDULLAH

**Tesis ini Dikemukakan Kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti
Putra Malaysia, Sebagai Memenuhi Keperluan Untuk Ijazah Master Sains**

Mei 2005



DEDIKASI

Khusus yang dicintai,
untuk tunang tersayang
Halimaton Saadiah Abdul Manaf
Yang sentiasa memberi sokongan dan semangat.

Buat ibu dan nenek
Hjh. Siti Aishah Hj. Ibrahim dan Hjh. Che Ah Hj Noh
Yang sentiasa memberi dorongan
untuk menambah ilmu pengetahuan

Adik
Suharlinda Abdullah

Dan
Rakan-rakan Komuniti *Punk se-Malaysia*

Kasih sayang kalian tetap subur mekar di jiwa
pembakar semangat untuk
teruskan usaha ke tangga kejayaan

Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Master Sains

**PERHIBURAN SUBBUDAYA PUNK DALAM KALANGAN REMAJA
MELAYU KUALA LUMPUR**

Oleh

ASHARIL SUHARDI ABDULLAH

Mei 2005

Penyelia : Zaid Ahmad, PhD

Fakulti : Ekologi Manusia

Kajian ini dijalankan dengan tujuan memperlihatkan manifestasi hedonistik di kalangan remaja *punk* di sekitar bandar raya Kuala Lumpur. Kajian menunjukkan hedonistik merupakan kehidupan yang berasas keseronokan yang hadir menerusi ruang hiburan yang memberikan realiti baru yang sentiasa diperjuangkan oleh remaja. Ini dapat dibuktikan apabila dapatan menunjukkan bahawa aspek keseronokan menjadi pendorong yang terbina dalam jiwa muda mereka. Mereka menggunakan keseronokan itu sebagai platform untuk mencapai hasrat atau matlamat dalam menggerakkan subbudaya *punk* berkenaan. Dengan matlamat tersebut, hasrat yang ingin mereka lahirkan terbina dan dapat dilihat oleh masyarakat sekeliling bahawa perjuangan atau manifestasi mereka dapat mengubah pemikiran masyarakat sebagaimana yang mereka cita-citakan. Dengan subbudaya demikian juga mereka berupaya membangunkan ruang budaya mereka sendiri untuk meletakkan keupayaan diri dalam mengharungi suasana masyarakat dan zaman hari ini. Perjuangan yang tidak langsung mencerminkan bahawa mereka berupaya bergerak secara sendirian tanpa meminta dan menagih simpati dari masyarakat sekitar. Apa yang mereka inginkan, mereka lakukan secara *sendirian* sesama mereka. Walaupun manifestasi mereka dalam

ruang subbudaya yang diperjuangkan itu masih berada di tahap pinggiran oleh pandangan umum, namun ia memiliki kekuatan tersendiri untuk mengekspresikan pelbagai hal. Sebagai langkah awal, data yang terkumpul hasil pengamatan ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan penelitian lanjutan tentang manifestasi hedonistik ke atas subbudaya lain yang ada dewasa ini.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia
fulfillment of the requirement for the degree of Master of Science

**PUNK SUBCULTURE ENTERTAINMENTIZATION AMONG MALAY
YOUTH IN KUALA LUMPUR**

By

ASHARIL SUHARDI ABDULLAH

May 2005

Chairman : Zaid Ahmad, PhD

Faculty : Human Ecology

This study is implemented with the objective to show the hedonistic manifestation amongst a youth punk in Kuala Lumpur city area. Study shows that hedonistic is the way of life which are based on presence of excitement via entertainment. It also will gives a new reality what is always become today's youth fight for, particularly to youth punk. This can be proved by obtaining a information which show that excitement aspect becomes the major influence in generating their young soul. They are using this excitement as a platform to gain their target in generating the punk subculture. Therefore, their intention to born this culture is generated and could been seen by the surrounding community as the punk manifestation can change the way of thinking which are they intend to do so. With this subculture, they will be strong to develop it own culture and to put themselves in community situation these days. Their fight is not well enough to depict that their organization can move by itself without give and take situation from the community. What they want is to do by themselves privately or by grouping. However their fight for manifestation in subculture area is still in isolated stage by public opinion. As the initial stage, colleted data from this observation can be used in enhance

the advanced detailing regarding to the hedonistic manifestation over the other subcultures in these days.



PENGHARGAAN

Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Mengasihi, Alhamdulillah, syukur serta puji kepada Allah S.W.T kerana dengan limpah kurniaNYa, saya dapat menyempurnakan tesis ini walaupun menghadapi pelbagai halangan dan kesukaran.

Pada kesempatan ini saya ingin merakamkan jutaan ucapan terima kasih kepada Dr. Zaid Ahmad, En. Ahmad Tarmizi Talib dan Cik Aishah Edris selaku penyelia tesis dan ahli jawatankuasa yang telah banyak memberi tunjuk ajar, bimbingan dan dorongan sepenuhnya dalam menyempurnakan tesis ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bahagian Peristiylan Dewan Bahasa dan Pustaka, Perpustakaan utama UPM dan rakan-rakan punk sekitar Kuala Lumpur yang sentiasa peka dan prihatin serta sanggup bekerjasama membantu menjayakan kajian ini. Di samping itu, jutaan terima kasih juga ditujukan kepada Zulkifli Ramli (Joe Kidd), Hamizah Lahman, Raja Iskandar, Mohd Rom Mohd Nor (ROTTW), Nik Mohd Khusairie Nik Aman (USM), Arsil Lumayan (Divisi Monitoring Indonesia), Amran Wahab (Editor Zine), Kolektif FNBG/P dan FNBKL, dan Azmil Mohd Tayeb (NGO) serta rakan-rakan sealiran kerana memberikan sepenuh kerjasama semasa kajian yang dijalankan.

Akhir sekali, saya ingin merakamkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung mahu pun tidak langsung dalam menjayakan kajian ini.

Sekian dan terima kasih.

Wassalam.

**Asharil Suhardi Abdullah (GS11879)
Master Sains Falsafah dan Kajian Ketamadunan
UPM
Disember 2004**

SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
DEDIKASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
PENGHARGAAN	viii
PENGESAHAN	ix
PERAKUAN	xi
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI CARTA	xvi
SENARAI SINGKATAN	xvii
GLOSARI PUNK	xviii

BAB

1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah dan Kepentingan Kajian	4
1.3 Skop dan Batasan Kajian	5
1.4 Objektif Kajian	6
2 SOROTAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	7
2.2 Kajian Lalu	7
2.2.1 Kajian Penulis Tempatan	
2.2.2 Kajian Penulis Antarabangsa	
2.3 Landasan Konseptual	30
2.3.1 Evolusi Idea Tentang Perhiburan	
2.3.1.1 Idea Kebahagiaan dan Kesenangan Zaman Kuno	
2.3.1.2 Idea Kebahagiaan dan Kesenangan Zaman Pertengahan	
2.3.1.3 Idea Kebahagiaan dan Kesenangan Zaman Moden	
2.3.1.4 Idea Kebahagiaan dan Kesenangan Menurut Falsafah Islam	
2.3.2 Kerangka Konseptual	
2.4 Organisasi Tesis	63

3	HEDONISME DAN PROSES URBANISASI	
3.1	Pengenalan	64
3.2	Perilaku Remaja Sebagai Pencipta Budaya Keseronokan	66
3.3	Pengaruh Persekutaran Bandar Mengubah Corak Hidup	71
3.3.1	Perubahan Nilai Dalam Kehidupan Bandar	
3.3.1.1	Masalah Kebosanan Remaja	
3.3.2	Pembentukan Alienasi Remaja	
3.4	Teknologi Media Melahirkan Sikap Remaja Hedonistik	84
3.4.1	Teknologi Sebagai Alat Pengguna	
3.4.2	Kekuatan Media Massa	
3.5	Pembentukan Subbudaya <i>Punk</i>	92
3.6	Kesimpulan	101
4	METODOLOGI KAJIAN	
4.1	Pengenalan	102
4.2	Lokasi Kajian	102
4.3	Kaedah Pengumpulan Data	103
4.3.1	Data Primer	
a.	Temu bual	
b.	Pemerhatian	
c.	Soal Selidik	
4.3.2	Data Sekunder	
4.4	Analisis Data	106
5	HASIL KAJIAN	
5.1	Fesyen dan Penggayaan	107
5.1.1	Bertindik	
5.2	Muzik	116
5.2.1	<i>Band</i>	
5.3	Bahan Bacaan	130
5.3.1	<i>Fanzine (Zine)</i>	
5.4	<i>Distro</i>	140
5.5	Hubungan Komunikasi Antara Komuniti <i>Punk</i>	142
5.5.1	<i>Gathering</i>	
5.5.2	Kesetiakawanan	
5.6	Ritualisme Hiburan Remaja <i>Punk</i>	147
5.6.1	<i>Pogo</i>	
5.6.2	<i>Moshing</i> atau <i>Slam Dancing</i>	
5.6.3	<i>Circle Pit</i>	
5.6.4	<i>Head Banging</i>	
5.7	Perjuangan <i>Punk</i> di Kuala Lumpur	151
5.7.1	<i>Food Not Bombs</i> Kuala Lumpur (FNBKL)	
5.7.1.1	<i>Kuasa Veggie</i>	
5.8	Cara Gaya Keseronokan Remaja <i>Punk</i>	169
5.9	Kesimpulan	172
6	KESIMPULAN	
6.1	Kesimpulan dan Cadangan	174
RUJUKAN		186
LAMPIRAN		201
BIODATA PENULIS		242

SENARAI JADUAL

Jadual	Halaman
1. Peragaan fesyen <i>punk</i>	107
2. Faktor usia dan pekerjaan	118
3. Pengaruh usia terhadap kecenderungan muzik	118
4. Tahap keseronokan dan kepuasan yang diperoleh oleh individu remaja <i>punk</i> bandar terhadap tahap yang diperoleh sewaktu berada dalam komuniti	171

SENARAI RAJAH

Rajah	Halaman
1. Kerangka Konseptual	62

SENARAI CARTA

Carta	Halaman
1. Memakai anting-anting	114
2. Bertindik	114
3. Jenis-jenis lagu yang diminati	119
4. Faktor-faktor kenapa mereka membeli sesuatu album berunsur genre <i>punk</i>	121
5. Jenis kediaman responden	122
6. Kekerapan responden mengunjungi persembahan <i>gig</i>	126
7. Penyertaan <i>crowds</i> membantu menjayakan sesebuah <i>gig</i>	127
8. Faktor-faktor pendorong kehadiran <i>crowds</i>	128
9. Kekerapan responden membeli sesebuah <i>zine</i>	137
10. <i>Punk</i> membawa perubahan aspirasi diri	155

SENARAI SINGKATAN

DBKL	-	Dewan Bandar raya Kuala Lumpur
DBP	-	Dewan Bahasa dan Pustaka
FNB	-	<i>Food Not Bombs</i>
Hc	-	<i>Hardcore</i>
NGO	-	<i>Non-Government Organization</i>
PETA	-	<i>People for the Ethical Treatment of Animal</i>
RM	-	Ringgit Malaysia
SUARAM	-	Suara Rakyat Malaysia
UBU	-	Universiti Bangsar Utama
UKM	-	Universiti Kebangsaan Malaysia
UPM	-	Universiti Putra Malaysia

GLOSARI PUNK

<i>Circle pit</i>	Peminat akan berkerumun di hadapan pentas dalam bentuk bulatan. Kemudian mereka menari atau berpusing mengikut rentak dan alunan muzik yang di mainkan sambil berlari-lari dalam keadaan kelam-kabut dengan melecek dan menghentam tangan dan kaki rakan di sebelah tanpa tujuan untuk mencederakannya.
<i>Crowd</i>	Adalah kumpulan individu atau golongan yang secara berkumpulan hadir dalam sesuatu persembahan, tempat atau lokasi untuk tujuan tertentu.
<i>Distro</i>	Merupakan tempat penjualan barang-barang keperluan <i>underground</i> seperti CD, kaset, baju, zine dan lencana.
<i>Etika DIY</i>	Merujuk pada idea "do it yourself" (DIY). Contohnya menghasilkan muzik dan mempromosikannya tanpa bergantung pada syarikat rakaman atau <i>record label</i> serta tanpa mementingkan keuntungan. Etika DIY adalah slogan yang sangat popular dalam perkembangan aliran <i>underground</i> . Ini kerana mereka menolak secara nyata nama-nama <i>major label</i> seperti EMI, Sony Music, BMG, Warner dan Universal. <i>Band-band punk</i> menerima dan mengikuti etika yang ada dalam DIY tersebut seperti menganjur persembahan <i>gig</i> dalam dewan yang kecil, membangunkan studio rakaman secara kecil-kecilan dan jaringan pengedaran dilakukan secara sendiri.
<i>Gathering</i>	Adalah pertemuan atau perjumpaan bagi ahli atau komuniti sesebuah kelompok atas tujuan atau agenda tertentu. Ia melibatkan penyertaan ahli yang ramai. Terdapat dua jenis <i>gathering</i> yang selalu diamalkan oleh subbudaya <i>punk</i> ini iaitu, <i>gathering berfokus</i> dan <i>gathering tidak berfokus</i> .
<i>Gig</i>	Ia adalah satu etimologi baru yang digunakan dalam dunia muzik <i>underground</i> hari ini. Ia merupakan sebuah persembahan yang diadakan di pentas secara persembahan muzik kecil-kecilan yang tertutup dari tontonan umum seperti di dewan, pub atau diskò. Ia hanya dikendalikan oleh kelompok mereka dan disaksikan oleh peminat mereka sendiri.
<i>Hardcore punk</i>	<i>Hardcore punk</i> ialah genre <i>punk rock</i> , dicirikan oleh <i>band-band</i> yang menggunakan lirik yang pendek, kuat dan lagu yang keras dengan keistimewaan kod (chord) lagu yang pantas, diiringi kemahiran bermain gitar yang baik. Lirik-lirik yang disampaikan selalunya bersifat politik semasa dan ungkapan lirik yang ganas. (hc punk)
<i>Head banging</i>	Sejenis tarian yang menggerakkan kepala dengan menggunakan bahagian leher sambil satu bongkokkan lutut dan pinggang dilakukan dengan mengikut dentuman pada rentak bunyi muzik yang rancak didengari.

<i>Indie</i>	Daripada perkataan ‘Independent’ yang dirujuk sebagai sejumlah genre, scenes, subbudaya dan ciri-ciri yang bebas dari muzik komersial dan budaya <i>mainstream</i> dengan mengamalkan pendekatan <i>do it yourself</i> .
<i>Kolektif</i>	Merupakan suatu organisasi kecil (tanpa berdaftar) yang bergerak tanpa hierarki dengan melibatkan sejumlah 5 hingga 20 orang atau lebih. Mereka yang terlibat dalam kolektif terdiri dari ahli sukarelawan yang mempunyai minat, pandangan dan pendapat politik yang sama. Contoh kolektif bawah tanah yang ada seperti <i>Food Not Bombs</i> , <i>Coalition Collective</i> dan <i>Co-Punx Collective</i> .
<i>Major Label</i>	Syarikat rakaman yang mempunyai modal yang besar dan lebih mengutamakan keuntungan yang tinggi dan publisiti. Dikenali juga dengan panggilan <i>mainstream</i> .
<i>Mohowk</i>	Cukuran di bahagian belakang dan tepi kepala untuk menghasilkan kesan bentuk bulu-bulu yang tinggi atau sekumpulan kerucut (bentuk pepaku).
<i>Moshing</i>	Dikenali juga dengan istilah lain iaitu ‘Slam dancing’. Tarian ini dilakukan oleh sebilangan penonton lelaki dengan cara lari sekeliling penonton atau di atas pentas, kemudian melompat atau terjun ke arah penonton lain di bawah yang sedia menanti untuk menyambutnya.
<i>Pogo</i>	Sejenis tarian yang dilakukan dengan cara melompat-lompat ‘up’ dan ‘down’ hasil tindak balas terhadap bunyi (sound), rentak dan lirik yang dialunkan menerusi dentuman drum dan suara penyanyi yang keras menyebabkan seseorang itu mula berinteraksi. Kadang kala mengklasifikasikan ia sebagai suatu bentuk tarian yang “merapu” dan “sewel” serta “gila babi” yang tidak tentu arah.
<i>Poseur</i>	Terdiri dari individu-individu yang secara luarannya menampilkan aksesori-aksesori gaya <i>punk</i> , tetapi di dalam jiwa dan minda mereka tidak mengetahui erti dan falsafah <i>punk</i> yang sebenarnya. Individu seperti ini hanya menjadi ikut-ikutan atau peniruan yang di zahir secara fizikal saja.
<i>Punk</i>	Ialah suatu semangat penerapan cara gaya yang luar kebiasaan. Pakaian dan dandanan seperti rambut pacak, boot, jaket kulit, kadangkala bertatu dan bertindik hanya perlambangan kecil dalam subbudaya <i>punk</i> . Yang lebih besar lagi adalah tentang muzik fahaman <i>punk</i> .
<i>Punk pemula</i>	Sering kali dikenali dengan panggilan <i>punk jalanan</i> (<i>street punk</i>) yang memperagakan elemen dandanan dan fesyen ala <i>punk</i> . Mereka ini digelar sebagai <i>poseur</i> .
<i>Punk elite</i>	Disebut juga dengan panggilan <i>punk rock</i> atau ‘ <i>punk inside</i> ’ iaitu pengikut-pengikut <i>punk</i> ini lebih mengutamakan idealisme dalam menyampaikan mesej, diikuti muzik dan

zine sebagai medium komunikasinya. Fesyen dan dandanan ala *punk* bukan menjadi suatu kemestian untuk diperagakan.

<i>Scene</i>	Bererti ruang yang menjadi tempat bagi individu untuk bertemu, menjalankan aktiviti-aktiviti, dan berkongsi idea dengan rakan-rakan yang dikenali atau tidak dikenali yang berada jauh dari satu tempat yang sealiran perasaan.
<i>Spike top</i>	Gaya rambut yang cacak atau berbentuk pepaku tajam pada rambut tetapi ia tidak mencukur bahagian kiri dan kanan kepala seperti yang dilakukan pada gaya rambut <i>mohawk</i> .
<i>Veggie</i>	Diambil dari perkataan <i>vegetarian</i> iaitu individu yang tidak makan makanan berasaskan daging kerana faktor agama atau kesihatan. Menu sayur-sayuran lebih diutamakan dengan alasan dapat membekalkan lebih menu yang sihat.
<i>Zine</i>	Asalnya dikenali sebagai <i>fanzine</i> . Ia adalah media yang bersifat non-komersial, non-profesional, majalah bersiri kecil dihasilkan oleh pembuatnya (editor) dengan menulis, mencetak dan diedarkannya secara sendiri. Di dalamnya dimuatkan dengan pelbagai isu dan maklumat. Ia menjadi bahan bacaan di kalangan peminat <i>underground</i> . Bagaimana pun diterbitkan dalam skala yang kecil dan bukan untuk komersial.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Secara am, kecenderungan manusia terhadap hal-hal yang berkaitan dengan hiburan adalah suatu fenomena yang berkembang selari dengan kemajuan perbandaran. Manusia mempercayai bahawa keseronokan yang diperoleh menerusi hiburan itu sangat penting dan menggunakan banyak masa yang ada untuk melakukan perkara-perkara yang menggembirakan.¹ Ia merupakan fenomena sosial yang berlaku berseiring di antara naluri manusia dan proses perbandaran berkenaan.

Namun, kecenderungan individu untuk berhibur adalah sesuatu yang mudah ditemui khususnya di bandar. Ini kerana bandar menyediakan banyak ruang bagi manusia untuk menzahirkan minatnya terhadap hiburan.

Seorang pemikir Melayu yang tersohor, iaitu Abdullah Munsyi pernah mengkritik perangai manusia ini, terutamanya orang Melayu pada kurun ke-19 yang gemar berhibur.² Pada kurun tersebut, hiburan bagi orang Melayu seperti permainan laga ayam. Jadi masyarakat Melayu pada zaman tersebut menggunakan laga ayam sebagai pesta dan tempat untuk bersorak.

Senario sedemikian sudah berlanjutan sehingga kurun ke-20, apabila orang Melayu masih lagi mencipta mainan dan seni bagi mengisi ruang masa senggang setelah penat bekerja seharian. Terdapat unsur-unsur hiburan

¹ Macmillan English Dictionary for Advanced Leaders, Education International Student Edition, hal. 666

² Walaupun beliau tidak begitu mengkritik secara serius dalam perkara ini, namun di sebalik pengisahan kehidupan masyarakat Melayu secara keseluruhan membuktikan tabiat orang Melayu terhadap aktiviti seperti menyabung ayam, pelacuran dan bermadat (menghisap cанду) semakin berleluasa dalam masyarakat Melayu pada waktu itu. Aktiviti-aktiviti sedemikian sudah menjadi suatu kelaziman bagi masyarakat pada zaman tersebut. Abdullah Abdul Kadir, (Pengantar: Kassim Ahmad), *Kisah Pelayaran*, hal. 125

bercorak tradisional seperti wayang kulit, bangsawan, bongai, dikir barat, main putri, barongan, kercong (muzik popular) dan boria (teater popular). Semuanya ini dicipta dan diserapkan dalam kehidupan masyarakat waktu itu mengikut peredaran masa. Kekayaan idea dan kebolehan masyarakat pada waktu tersebut turut mendedahkan akan kreativiti orang Melayu dalam berhibur. Dalam waktu yang sama, berupaya menarik minat masyarakat setempat untuk turut serta menyaksikan persembahan yang dipersembahkan. Keadaan demikian menunjukkan minat terhadap hiburan bagi orang Melayu sangat tinggi.

Apabila berlakunya proses perbandaran banyak peluang hiburan telah disediakan di bandar-bandar. Secara tidak langsung sanjungan masyarakat terhadap hiburan ini kian diterima. Dengan itu, hiburan telah mendapat tempat dan ia menjadi salah satu keperluan khususnya oleh penduduk-penduduk bandar itu sendiri.

Kemunculan hiburan di bandar telah menunjukkan landskap hiburannya jauh berbeza dengan hiburan tradisional yang berada di kampung-kampung sebelumnya. Ini ditambah pula dengan fungsi teknologi massa (radio, televisyen, internet dan telekomunikasi) yang menjadi sumber penting bagi pilihan oleh kumpulan-kumpulan masyarakat dan disusuli pula dengan adanya persembahan langsung (hiburan pentas).

Apa yang berlaku hari ini telah pun disingkap oleh penjajah British yang mentadbir bandar-bandar besar di Tanah Melayu sekitar 1920-an dan 1930-an ketika itu, iaitu melihat minat dan kecenderungan orang Melayu terhadap hiburan ini sebagai suatu peluang yang baik untuk membawa jenis-jenis hiburan dari Barat ke bandar-bandar di Tanah Melayu. Dengan bersikap “*terima dan pakai*”, masyarakat tempatan di bandar menerima kemasukan

unsur-unsur budaya Barat ke dalam kehidupan mereka. Wan Abdul Kadir menyatakan, antara saluran yang digunakan oleh Barat menyampaikan unsur-unsur budayanya kepada penduduk bandar seperti media hiburan (piring hitam dan filem), kemasukan orang-orang Eropah itu sendiri, menghantar pelajar tempatan ke luar negara, dan mengimport barang-barang Barat masuk dalam wilayah ekonomi bandar.³ Ini menunjukkan bahawa proses penjajahan di bandar-bandar telah membuka ruang interaksi maklumat yang pelbagai sehingga corak hidup masyarakat bandar juga turut berubah dan ia memberi peluang kepada masyarakat untuk mencari hiburan sebagai suatu keperluan yang bercorak baru terutamanya oleh golongan muda.

Apabila kemajuan bandar tersebut terus berkembang, secara tidak langsung permintaan terhadap peluang perniagaan berdasarkan hiburan juga turut bercambah seperti adanya 'cafe', pusat hiburan malam, syarikat-syarikat rakaman muzik, taman liburan (Theme Park), spa dan sauna, industri penerbitan elektronik dan cetakan. Ini disusuli dengan kemasukan atau perpindahan teknologi yang disertai bersama syarikat-syarikat multinasional yang membuka industri berdasarkan hiburan di sini iaitu antaranya syarikat makanan dan minuman francais, gedung-gedung membeli-belah, teknologi maklumat dan telekomunikasi. Secara tidak langsung penawaran barang atau produk dan perkhidmatan hiburan semakin melebar. Ini membuka peluang pelaburan perniagaan bagi "golongan ekonomi" untuk mengaut keuntungan dan menzahirkan pengaruh gaya hidup kepada masyarakat bandar itu sendiri.

Kesempatan sebegini telah membuka peluang yang luas bagi masyarakat bandar menikmati kesenangan hidup berdasarkan hiburan. Berasaskan prinsip

³ Wan Abdul Kadir, "Unsur Mainan dan Hiburan Orang Melayu", *Purba*, Bil. 1: 8-20.

penawaran dan permintaan, masyarakat khususnya remaja Melayu di bandar boleh memilih dan menikmati sebarang jenis hiburan yang ditawarkan.

Ini memperlihatkan latar belakang perhubungan industri hiburan bandar dalam masyarakat Melayu begitu rapat dan sukar untuk dipisahkan dalam kehidupannya. Ini kerana naluri hidup orang Melayu itu sendiri terdorong ke arah kreativiti iaitu mencari keseronokan.

1.2 Pernyataan Masalah dan Kepentingan Kajian

a) Perkembangan industri hiburan yang pesat di bandar

Perkembangan industri hiburan yang pesat di bandar hari ini disebabkan oleh persekitaran yang menjadi penyumbang kepada minat masyarakat khususnya remaja kerana adanya pusat-pusat hiburan seperti internet, diskò, pub, pusat perjudian dan karaoke yang menggalakkan dan meningkatkan rangsangan emosi remaja untuk mendekatinya. Oleh kerana adanya penawaran seperti itu, mereka mudah terdorong untuk mengunjungi pusat-pusat berkenaan untuk berseronok.

b) Remaja yang terlibat dengan masalah sosial semakin ramai

Kehidupan remaja di bandar memperlihatkan suasana kehidupan remajanya yang bebas dan sentiasa berusaha untuk menonjolkan kreativiti diri sehingga terlibat dengan perkara-perkara yang menyimpang dari norma kebiasaan masyarakat. Sekelompok remaja juga berani melakukan sesuatu yang menyalahi adat dan undang-undang seperti mengganggu orang awam, berkelahi, pergaulan bebas, minum minuman keras, berpakaian yang aneh. Hal-hal sebegini menimbulkan kebingungan oleh masyarakat sekitarnya.

c) Kewujudan subbudaya yang banyak dikaitkan dengan perhiburan

Kewujudan subbudaya dalam kalangan remaja di bandar untuk menunjukkan kepada masyarakat sekitarnya bahawa mereka adalah kelompok individu yang ‘istimewa’ dan juga ingin orang lain menghormati tingkah laku mereka. Atas kewujudan subbudaya ini juga mereka menggerakkan kelompok mereka mengikuti minat, cara gaya dan hubungan sesama rakan untuk mencari keseronokan tanpa perlu campur tangan dari pihak luar seperti ibu bapa dan masyarakat. Mereka bergerak berdasarkan keserasian dan kesesuaian diri bersama rakan-rakan yang sealiran.

1.3 Skop dan Batasan Kajian

Pada asasnya, kajian ini memfokuskan kepada penglibatan remaja Melayu dengan gaya hidup *punk* di bandar Kuala Lumpur. Kumpulan sasaran kajian ini adalah pada peringkat umur 13 tahun hingga 24 tahun. Tumpuan ini adalah pada satu kawasan iaitu di sekitar Bukit Bintang, Kuala Lumpur.

Kajian ini merangkumi definisi dan konsep “perhiburan”. Ia dilihat bersama-sama faktor yang mempengaruhi perkembangan “perhiburan” yang berlaku dalam masyarakat bandar sehingga menyokong kelangsungan budaya suka berhibur di kalangan remaja.

Kajian ini memberi penumpuan kepada cara gaya kehidupan remaja yang terlibat dari pelbagai aspek dan amalan kehidupan termasuk fesyen dan pakaian, muzik, bentuk bacaan, kesetiakawanan dan perjuangannya.