"

Skateboarding
Is The Sound Of Living

"

James Kendall "Jake" Phelps
(R.I.P 1962-2019)

Tim Redaksi

Penerbit:
Golosor Club

Managing Editor:
Reka Nugraha

Penyunting Bahasa:
Yusuf Wijanarko

Ilustrasi Sampul:
Ibay Arifin

Penata Letak:
Fian Afandi

Kontributor:
Puji Utami / Frans Ari Prasetyo / Arfian / Hey Ipul

Kontributor Foto:
Phaerlymaviec Musadi / Puji Utami / Wolfpack Skate Girls / Yayasan Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution / Rudy Sagir / Nala Rinaldo / Charlie Jojaya Kusuma / Bonnie R Widibuana / Alvinflip / Siswo / Ahmad Madani / Akmal Thoriq / Ridho Reynaldi / Fian Afandi / Boredoom / Grimloc Records

Edisi No 2, Maret 2021

Didistribusikan di bawah lisensi
Creative Commons

www.golosortimes.com
Instagram/@golosortimes
Youtube/golosortimes

Ruang Iklan

Kami terbuka bagi siapa pun teman-teman yang memiliki usaha mandiri untuk beriklan di fanzine edisi selanjutnya, Silahkan hubungi kami melalui email ke **golosortimes@gmail.com** untuk informasi lengkapnya.

Satu halaman penuh	21 cm x 21 cm
Dua halaman halaman	41 cm x 21 cm

Sebuah Pengantar

Golosor Times No 2: Empower Issue

Kami memulai edisi kedua Golosor Times dari kolom kecil pada edisi cetak perdana yang ditulis oleh Irfan Popish, penulis buku Bandung Pop Darlings;

"Dari sini (Taman Lalulintas era awal 90-an) mewujudlah Reverse, mewujudlah The Waves, mewujudlah Puppen, mewujud sebagian spirit di Pure Saturday, mewujud banyak hal yang kita rayakan sampai hari ini. Saya mengambil kesimpulan kalau kemudian skateboard telah melampaui sekedar olahraga ekstrim, dia membentuk manusia, dengan kreatifitas di dalamnya."

Di belahan negara lainnya, skateboard telah dicoba sebagai salah satu upaya membenahi persoalan dan relasi sosial di suatu komunitas masyarakat. Beberapanya bisa disebutkan seperti; bagaimana Oliver Percovich memulai NGO yang bernama Skateistan di negara rawan konflik seperti di Kabul – Afghanistan.

Berpindah ke India. Seorang ibu dari desa Mahabalipuram, daerah pesisir Tamil Nadu, bertekad untuk mengupayakan anaknya Kamali, agar mampu mengakses pendidikan yang sebelumnya dia belum pernah memiliki. Kamali senang bermain Skateboard, dengan nya mendobrak status quo stereotip kultural atas perempuan desa di India yang terlahir hanya dengan satu tujuan utama dalam hidupnya, yaitu menikah dan melayani suami nya kelak.

Menoleh sedikit kebelakang, tahun 2015, ketika terjadi penyerangan "teroris" di kota Paris yang mengakibatkan 130 orang meninggal. Setelah kejadian tersebut perhatian pemerintah Prancis segera beralih ke ibukota Belgia, Brussels, sebagai kota pusat para imigran, yang dicurigai menjadi markas para teroris. Terjadi penutupan akses terhadap keluar masuk Belgia, pemutusan jaringan komunikasi dan penerapan siaga militer. Kekalutan terjadi ditengah masyarakatnya, dalam video pendek produksi majalah Huck pada tahun yang sama, diceritakan seorang anak perempuan berhijab, imigran Maroko beserta beberapa anak imigran lainnya, menjadikan skatepark Ursulines yang berada dipusat kota Belgia menjadi zona aman bagi mereka untuk berinteraksi antar sesamanya. Hal tersebut serupa pula dengan komunitas queer seperti Forward Living Skate Collective di Wisconsin, United States, yang membangun skatepark-nya secara swadaya yang diperuntukan sebagai zona aman bagi para *queer skateboarder* disana.

Apa yang kemudian dapat ditarik dari catatan pendek diatas, kami memahami bahwa skateboard ini mampu menggerakan individu-individu yang bersinggungan dengannya, tentang membangun s*upport system* serta tentang bagaimana cara bagi kita untuk mendorong daya kreatifitas hingga batasan yang kita sendiri pun tidak mampu melihatnya lagi.

Kami selalu meyakini hal-hal kecil seperti Skateboard, lalu sebut saja Punk dengan etos kerja D.I.Y/Do It With your Friends, kemudian Zine dengan semangat bereksperimen dalam ruang bebasnya, maupun subkultur lainnya adalah hal yang paling mampu untuk menggerakan kita untuk memulai narasi-narasi kecil untuk menggapai hal-hal besar yang kita impikan dikemudian hari.

Tim
Golosor Club

Daftar Isi

2 Tim

3 Sebuah Pengantar

5 Daftar Isi

10 Never Grow Up/Parental Advisory

16 Melihat Aksi Perempuan di Negeri Jiran

20 Shredder Spotlight: Raymond Sirait

24 Artist Spotlight: Ibay Arifin

30 Pre Something to Something (Bagian 1): Gelombang Pertama Skateboard di Bandung 1976-1981

40 Pre Something to Something (Bagian 2): Street Spydrs 1982-1992

56 Cicaheum Hell Park: Berdaya dengan Swadaya

64 Skate Fellas: Supporting Indonesia's Next Generation of Skateboarders

70 4.7% Anarcho/Vol: Surel dari Teman di Tanah Kangguru

90 Setegar Erlina Menjagai Toko Buku Maranatha

96 Berbagi Pengalaman: Cerita Bersama Forum Pekerja dan Keluarga Besar Grimloc Records Sambil Mendengarkan Dasawarsa Kebisingan

107 Lembar Mewarnai

108 Lembar Jualan

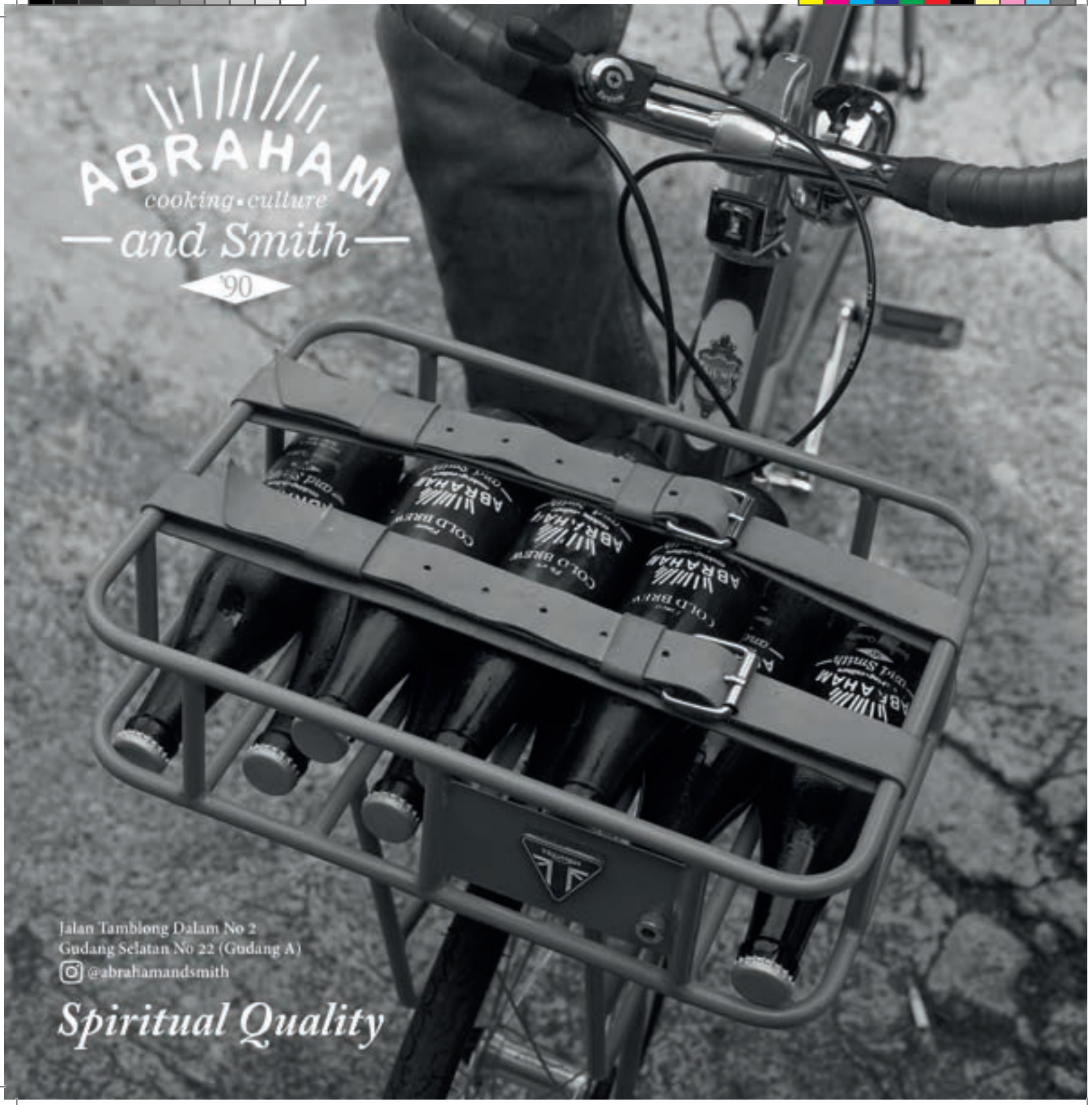
Pindai kode QR ini untuk mendengarkan playlist yang telah tim redaksi siapkan, sebagai teman pendamping guna menikmati suguhan edisi kedua kami.

"

Skateboarding is not a hobby.
And it's not a sport. Skateboarding is a way of learning how to redefine the world around you. It's a way of getting out of house, connecting with other people, and looking at the world through different sets of eyes

"

Ian Thomas Garner MacKaye


ABRAHAM
cooking • culture
and Smith
'90
Jalan Tamblong Dalam No 2
Gudang Selatan No 22 (Gudang A)
@abrahamandsmith
Spiritual Quality

LEKKA UNION MFG | JOSHUA WIBISONO'S ROCK N' ROLL | PHOTO BY RAYHAN ZNAYKA | INSTAGRAM @LEKKA_ID

Never Grow Up/ Parental Advisory

GOLOSOR TIMES

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Foto oleh
Phaerlymaviec Musadi & Reka Nugraha

Dimulai sejak 2006, kampanye Never Grow Up mulai digalakan pria yang bernama lengkap Phaerlymaviec Musadi atau akrab dipanggil Ompei. Never Grow Up merupakan seruan untuk mengajak para orangtua agar meluangkan waktu menemani anak-anaknya bermain, setidaknya 15 menit setiap hari.

Ompei menceritakan kepada kami mengenai asal-usul kampanye yang merupakan bagian dari program Yayasan Adikaka itu ketika kami temui di kantornya, Parental Advisory, di daerah Baranangsiang, Kosambi.

"Waktu itu ketika anak saya masih kecil, saya senang sekali bermain bersamanya, terkadang karena saking keasikannya, sering ditegur kakek. 'Kamu *tuh udah gede* jangan berkelakuan *kayak* anak kecil seperti *gitu lah*.' Nah, teguran itu menginspirasi saya untuk memulai kampanye Never Grow Up".

Dalam zine Total Lokal yang ditulis Ompei, ia menuliskan, "Kampanye Never Grow Up lahir dengan dasar pemikiran bahwa di dalam jiwa setiap orang dewasa ada bagian yang menolak untuk meninggalkan jiwa kekanak-kanakannya, begitu pula pada setiap jiwa seorang anak, ada keinginan untuk dianggap, didengar dan diperhatikan oleh para orangtua".

Sebagai implementasi kampanye Never Grow Up, Ompei kemudian mengelola sarana bermain bagi anak-anak yang diberi nama The Neverland Supervise Playground, tepatnya pada November 2006.

Neverland diambil dari nama kepulauan tempat Peterpan, Tinker Bell, Captain Hook & The Lost Boys tinggal dari dongeng Peter Pan karangan James Matthew Barrie.

"Kampanye Never Grow Up lahir dengan dasar pemikiran bahwa di dalam jiwa setiap orang dewasa ada bagian yang menolak untuk meninggalkan jiwa kekanak-kanakannya, begitu pula pada setiap jiwa seorang anak, ada keinginan untuk dianggap, didengar dan diperhatikan oleh para orangtua"

Ompei bercerita, "Saya senang dan terinspirasi oleh J. M. Barrie yang ketika eranya, akhir abad ke-19, banyak laki-laki yang ber-*dress up gentlemen*, menjaga kewibawannya, hal tersebut sangat berkebalikan dari Barrie yang malah lebih senang bermain-main dengan anak-anak kecil".

Fasilitas utama yang dimiliki The Neverland Supervise Playground berupa *quarter* setinggi 60 cm dengan lebar 50 cm dan *banks* setinggi 40 cm dengan lebar 50 cm, lengkap dengan 8 *skateboard* sebagai fasilitas

tambahan yang bisa digunakan bergantian oleh anak-anak.

Lokasinya terletak di halaman depan kantor Parental Advisory Baby Clothing, merek *clothing line* yang sudah dijalankan Ompei semenjak 2007. Pada awal pembentukan sarana bermain itu, dia bukan tanpa alasan memilih *skateboard* sebagai fasilitas utama The Neverland Supervise Playground.

Selain karena kekerennannya, Ompei mengatakan, "*Skateboard* adalah olahraga individual tetapi nilai kolektifitasnya kuat sekali serta mampu menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak-anak yang bermain *skateboard*. Seperti kita pahami, tidak mudah bisa bermain *skateboard*, misalnya ketika Kamu belajar hal *basic* seperti *ollie*, untuk belajar *ollie* saja dibutuhkan waktu yang tidak sebentar, butuh kedisiplinan dalam berlatih dan tentunya keberanian melawan rasa ragu serta takut, misalnya untuk saat pertama kali mau *drop in* di *mini ramp*".

Untuk operasionalnya, terdapat dua *skateboarder* yang menjadi *supervisor* anak-anak ketika bermain *skateboard*. Mereka adalah Gredy dan Shendy Pranoordy Heryadi. Mereka mendampingi sekira 11 anak yang secara reguler hadir bermain *skateboard*. Setiap akhir pekan, mereka biasanya *cruising* dari Baranangsiang ke 18th Park yang terletak di Jl. Riau kala itu.

Tidak tanggung-tanggung, dari kegiatan bermain tersebut,

"Skateboard adalah olahraga individual tetapi nilai kolektifitasnya kuat sekali serta mampu menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak-anak yang bermain skateboard"

anak-anak sempat berkesempatan menjadi bagian iklan Indomilk yang waktu itu audisinya dilakukan di *backyard ramp* Hobbies, bertetanggaan dengan toko Parental Advisory Baby Clothing di jalan Sultan Tirtayasa.

The Neverland Supervise Playground menerapkan tiga aturan sederhana bagi anak-anak yang ingin bermain di sana; jaga kebersihan, jaga antrean, jangan *ngomong* "Anjing".

"Karena *kalo* ungkapan anjing itu dalam penggunaan kesehariannya sudah seperti imbuhan saja, kata tersebut tidak hanya mengekspresikan marah, tetapi pula ekspresi menyatakan kekaguman, bahkan ketika hanya untuk mengatakan sesuatu", ujar Ompei ketika kami tanya kenapa memberikan penekanan pada perkataan "anjing".

Aturan tersebut dibuat seiring berjalannya waktu, disesuaikan dengan apa yang Ompei pelajari dari tingkah laku anak-anak ketika mereka bermain *skateboard* kala itu.

Secara geografis, Jalan

Baranangsiang merupakan jalan yang menghubungkan Kosambi dengan Jalan Sunda. Area padat penduduk dengan lokasi berdekatan dengan pasar kosambi.

Ompei bertutur dalam video NOTTO PATV, "Dulu sebelum saya pindah ke sini–istri saya asli dari sini–banyak cerita soal preman ini atau preman itu lah yang kena bacok dan tusukan di sana-sini. Ketika saya pindah ke sini pun beberapa teman saya memang bukan preman tetapi mereka 'pemakai' dan 'pengedar' sehingga jelas betul dalam lingkungan seperti apa The Neverland Supervise Playground ini berada. Dari situlah keberadaannya menjadi esensial terutama bagi anak-anak di sekitar sana."

The Neverland Supervise Playground dengan arena

bermain sketaboard bertahan sampai 2011. Ketika kami tanya alasannya, Ompei menjelasakan.

"Pada tahun tersebut, saya mendapat musibah. Awal ceritanya ketika si pemilik rumah yang saya sewa untuk toko Parental Advisory di jalan Tirtayasa menaikan harga sewa dan menginginkan saya langsung mengontrak untuk sekaligus tiga tahun. Dari situ saya merasa tidak mampu memenuhinya. Kemudian, saya berencana memindahkan semua barang jualan Parental Advisory ke Kalimantan dan membuka toko di sana, tetapi kapal yang mangangkut barang saya kebakaran. Alhasil, barang saya ikut terbakar habis. Pada momen itulah akhirnya saya memutuskan dengan berat hati program Never Grow Up, bersamaan dengan area bermain The Neverland Supervise Playground dihentikan sementara, untuk berfokus pada membangun lagi basis ekonominya yaitu Parental Advisory," ujar dia.

Ketika kami temui di kantor Parental Advisory Baby Clothing, Ompei saat ini sedang banyak membuat konten untuk kanal Youtube Ompei Parental. Kantor tersebut sekarang sudah memiliki dua lantai dengan satu rubanah, di rubanah inilah Ompei banyak menghabiskan waktu membuat konten Youtube berupa *live talkshow* dengan para penggiat sablon atau membahas apa pun yang ada dalam lingkaran Ompei.

Ia menjelaskan bahwa saat ini setelah vakum selama tiga tahun terhitung dari 2011, The

Neverland Supervise Playground sekarang bermutasi dengan tidak hanya berfokus pada *skateboard*.

Karena, semangat yang ada pada The Neverland Supervise Playground adalah semangat bermain untuk belajar. Beberapa kegiatan lain yang sempat berada di bawah naungannya adalah sablon-menyablon dan Just Dance.

Menutup obrolan kami, Ompei mengungkapkan keinginannnya mengaktifkan kembali arena bermain *skateboard* yang dulu terletak di halaman depan kantornya. Sehingga, anak-anak sekitar tidak sering bermain di pinggir jalan karena hal itu bukan hanya membahayakan anak tetapi juga membahayakan pengguna jalan pada umumnya.

COVID19 **SUCKS!**
GO SKATEBOARDING

HVN SKATEBOARDS COMPANY EST.2007

Trunojoyo No 15 Bandung

Melihat Aksi Perempuan di Negeri Jiran

Ditulis oleh
Puji Utami

Arsip Foto
Wolfpack Skate Girls & Puji Utami

Maret 2020 lalu, saya melakukan perjalanan ke Malaysia. Perjalanan itu termasuk perjalanan nekat saya karena direncanakan secara mendadak. Tiba-tiba, saya ingin menginjakkan kaki di negeri itu.

Rencananya awal Februari saya ingin berangkat. Namun *slot* untuk mengikuti kegiatan yang diselenggarakan salah satu gerakan *charity*, *Longboard* Women, sudah penuh.

Hal itu berawal dari ketertarikan saya melihat unggahan Wolfpack Skate Girls, tim *longboard* Malaysia yang terbentuk dari program Non Government Organization Longboard Women.

Tim itu merupakan bagian dari LGC (Longboard Girl Crew) untuk menjalankan program inklusif bagi perempuan di dunia *longboard*, tidak hanya perempuan.

Hal ini akan saya sebut sebagai yayasan agar akrab di telinga orang Indonesia. Yayasan ini membantu kaum minoritas mendapat kesempatan sama untuk berkembang dan menciptakan *safe place* bagi orang-orang yang ingin meraih impian di dunia *skate* dan *longboard*.

Saat itu, tanpa keraguan sedikit pun dalam hati, saya terbang dari Jakarta menuju Malaysia dan jadi pengalaman pertama saya ke sana. Sebelumnya, hanya transit.

Saya berkoordinasi dengan Emma, perempuan yang tak kenal lelah dan sosok yang tangguh di balik Wolfpack Girl Skate.

Emma menjemput saya di bandara bersama salah seorang donatur. Lalu kami makan malam sembari berbincang melalui *video call* bersama Valeria Kechichian (co-founder LGC/inisiator longboardwomen) dan Aole (ilustrator). Kami bercerita tentang rencana beberapa hari ke depan bermain dan berlatih bersama teman-teman dari Malaysia.

Tentu banyak hal menarik yang saya dapat dari perjalanan singkat itu. Memang saya tertarik dengan isu kemanusian dan perempuan. Betapa saya merasa beruntung sebagai perempuan Indonesia karena saya rasa negara saya tergolong demokratis dan bisa bebas berekspresi.

Berbeda dengan keadaan yang saya temui di Malaysia. Sebelum saya menceritakan hal ini lebih detail, saya akan bertanya kepada pembaca khususnya perempuan di Indonesia. Berikut pertanyaannya.

1. Apakah Kamu bebas menentukan pilihanmu sendiri?
2. Apakah Kamu melakukan sesuatu atas keinginan sendiri atau berdasarkan pendapat orang lain?
3. Apakah Kamu pernah melakukan perjalanan sendiri?
4. Apakah Kamu bebas mengekspresikan diri?

Saya rasa, saya masih bebas melakukan apa pun yang saya inginkan selama tidak merugikan orang lain, Saya juga masih bisa bebas menentukan pilihan hidup tanpa tekanan dari luar.

Inilah yang ingin saya ceritakan. Saya menjumpai

kelompok remaja yang memang masih membutuhkan bimbingan orangtua. Namun seperti kebanyakan stereotipe remaja di Asia Tenggara, terkadang mereka harus mengikuti kehendak orangtua yang saklek. Terlebih, sebagai perempuan, kadang dituntut tidak melakukan apa yang dilakukan laki-laki.

Beruntung bagi saya mempunyai sosok ayah yang tidak membeda-bedakan gender. Saya diajari banyak hal seperti *woodworking*, bercocok tanam, bermain gim, dan banyak hal yang biasanya hanya dimainkan atau diajarkan kepada anak laki-lak.

Memang ayah dan ibu saya berbeda pandangan. Namun saya beruntung ada sosok yang bisa menjadi *role model* dan mendukung saya. Kedatangan saya waktu itu membuat mereka kaget ketika saya bercerita bahwa saya berangkat ke Malaysia sendirian. Saya sering *traveling* sendirian. Saya bebas melakukan hal apa saja. Mungkin, bagi saya itu sudah biasa. Bukan hal baru ketika orang melakukan *solo traveling*.

Saya juga tidak kalah kaget mendengar cerita-cerita mereka. Salah ada satu anak yang tergabung di Wolfpack Skate Girls yang tidak diperbolehkan bermain *longboard* lantaran hal itu hanya dilakukan laki-laki, bukan permainan perempuan.

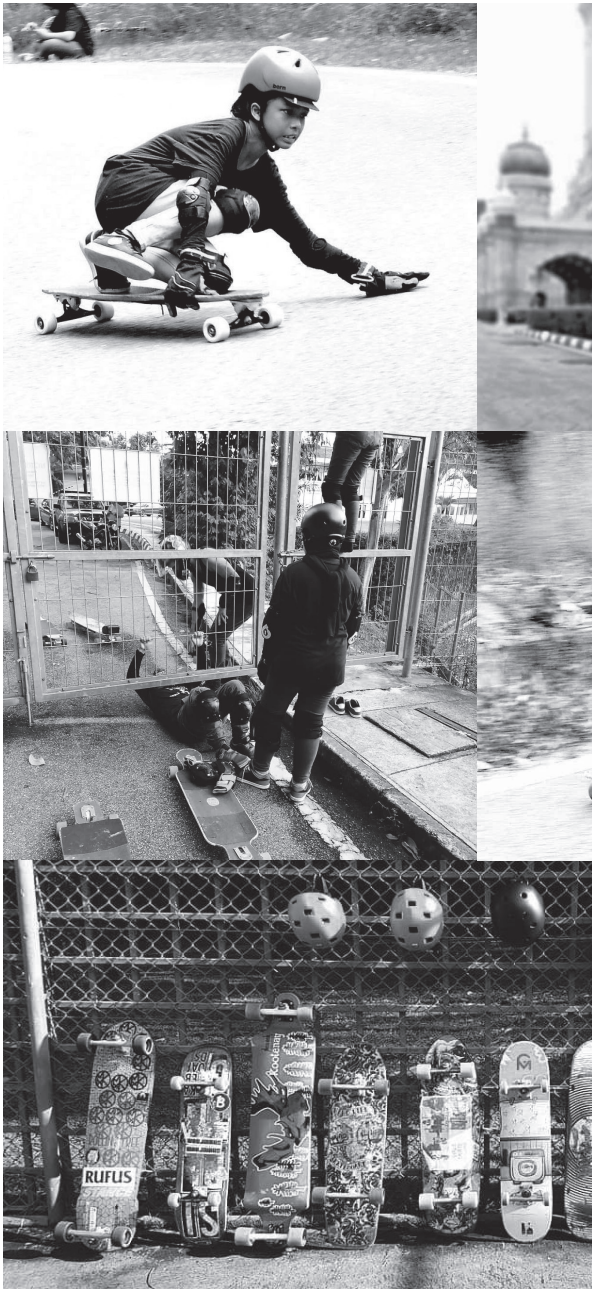
Bukan hanya itu, isu-isu kekerasan domestik untuk perempuan dan anak perempuan juga masih kerap terjadi, tidak hanya di Indonesia. Tetangga kita juga mengalami hal serupa. Saya mendengarkan mengapa gerakan Wolfpack Skate Girls ada di Malaysia.

Mereka ingin menjadikan Wolfpack Skate Girls bukan hanya untuk mendukung para perempuan yang ingin bermain *longboard*, tetapi lebih mulia lagi ingin menjadi tempat aman untuk mereka yang menjadi korban kekerasan domestik, fisik, atau mental. Kita menghadapi masalah yang sama, tidak hanya kekerasan, masih maraknya pernikahan anak juga masih menjadi sorotan.

Mereka bergerak dan mendukung perempuan generasi penerus untuk menjadi perempuan bebas dalam arti bebas menentukan pilihan hidup, bermimpi, mendapatkan keadilan, kesempatan yang sama dalam setiap hal, menjadi tangguh, dan terlindungi.

Hal itu masih menjadi harapan banyak perempuan lainnya dan saya rasa ini adalah teriakan perempuan hampir di seluruh belahan dunia.

"Mereka ingin menjadikan Wolfpack Skate Girls bukan hanya untuk mendukung para perempuan yang ingin bermain longboard, tetapi lebih mulia lagi ingin menjadi tempat aman untuk mereka yang menjadi korban kekerasan domestik, fisik, atau mental"



Banyak sekali perempuan yang menghadapi masalah diskriminasi. Contohnya, banyak juga gerakan *skate* serupa yang mendukung dan membantu perempuan lebih berdaya. Memang kita tidak bisa bergerak sendirian, tidak mudah juga mengumpulkan massa. Butuh kesadaran, juga sikap saling mendukung antarperempuan yang mungkin agak mustahil. Ya, tahu sendiri karena banyak sekali perempuan yang malah menyerang perempuan lainnya.

Coba kita lupakan itu, lihat saudarimu sedang mendapatkan masalah. Beri dukungan dan yuk, berjuang bersama.

Apa saja kegiatan mereka selama bergabung di Wolfpack Skate Girls? Selain membimbing perempuan usia muda dalam beraktivitas olahraga ekstrem seperti *downhill*, *street luge*, *skate* dan lainnya, mereka mengadakan *charity* ke sekolah untuk memberikan dukungan di bidang pendidikan. Mereka juga menyediakan *safe place* bagi perempuan yang menjadi korban kekerasan. Berkat kerja keras Emma, perempuan tangguh di balik Wolfpack Skate Girls, aktivitas ini dapat berjalan lancar dan apik. Tak lupa pula dukungan donatur-donatur aktif yang turut membantu agar Wolfpack Skate Girls selalu menjadi tempat aman dan nyaman untuk perempuan-perempuan agar bebas berekspresi sesuai mimpinya.

Terima kasih Emma, Valeria, Wolfpack Skate Girls, LGCI, dan perempuan-perempuan tangguh terdekat saya. Merekalah *role model* saya yang selalu menginspirasi.

Shredder Spotlight:

Raymond Sirait

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Foto oleh
Akmal Thoriq

Raymon Luat Parulian Sirait atau biasa dipanggil Emon lahir 25 tahun silam terhitung dari tahun 2020. Anak ke tiga dari empat bersaudara, darah Batak dan marga Sirait ia dapatkan dari ayahnya yang merantau dari Medan ke Bandung semenjak lulus sekolah.

Skateboard dikenalnya sewaktu ada anak tetangga asyik bermain *skateboard* di jalanan perumahannya. Momen itu terjadi ketika ia masih di kelas 2 SMP. Merasa terganggu dengan suara ribut dari luar rumah, sesaat kemudian ia dengan Dado, kakak keduanya, datang menghampiri anak tersebut berniat untuk menegurnya. Entah ada angin apa, akhirnya mereka berdua ikut mencoba *skateboard* dan bermain bareng.

Selepas itu, mereka pulang ke rumah, kemudian Emon mengatakan bahwa ia lebih tertarik untuk bermain *skateboard* daripada ikutan ngebentuk band bersama kakaknya.

Mendenger hal itu, Dado menimpali, kalau Emon itu cuma ikut-ikutan *doang*, *gak* berpendirian.

Merespons apa yang dikatain kakaknya, Emon *enggak* kalah sengit membalasnya mengatakan, *kalo* ia ingin bermain *skateboard* dan hal itu bukan karena ikut-ikutan *doang*. Dari obrolan antara kakak beradik yang layaknya lebih mirip kelakuan Tom & Jerry tersebut, *ngebikin* Emon membulatkan tekad benar-benar menekuni *skateboard*.

Ketika ditanya kenapa masih bermain *skateboard* hingga hari ini, ia dengan lugas diiringi candaan menjawab, "Soalnya *gak* ada lagi yang bisa *aing* kerjain juga...."

Niat membentuk band dilupakan oleh Emon. Ia lebih memilih *skateboard*, salah satu alasan lainnya karena ia sudah semakin berjarak dari lingkaran tongkrongan bermusiknya. Emon pada kemudian hari lebih disibukkan bermain *skateboard* di Kota Baru Parahayangan, yang notabene sangat riskan untuk diusir. Di sana, penjagaannya sangat ketat dengan hampir setengah jam sekali akan selalu ada petugas keamanan yang melakukan patroli keliling area.

Ada beberapa *spot* relatif kondusif yang biasa ia dan kawanan *skateboarder* lainnya pakai untuk menyimpan *rail portable*,

Meski demikian, bukan berarti hal itu menjadikan mereka bisa terbebas dari usiran petugas keamanan. Dengan ketengilan anak-anak, mereka selalu kembali lagi ke *spot* yang sama setelah memastikan sebelumnya kalau petugas keamanan sudah hilang.

Seperti anak muda pada umumnya, Emon bergerak dari tongkrongan satu ke tongkrongan lainnya. Ia kemudian banyak menghabiskan waktunya bermain *skateboard* di Cimahi, tepatnya di GOR Sangkuriang. Itulah tempat yang mengantarkannya ke lingkaran tongkrongan anak-anak Cimahi Skateboard Association (C.S.A).

Mereka biasa terlihat nongkrong dan bermain *skateboard* di belakang Alun-alun Cimahi kala itu.

Hingga hari ini, ia sudah bermain *skateboard* hampir 10 tahun. Dalam kurun waktu selama itu, kita bisa membaginya menjadi dua periode masa ketika Emon bermain *skateboard* walau pembagian periodenya tidaklah akan sama berat. Pada periode pertama, ia banyak menghabiskan waktu bermain *street skating* dari semenjak perkenalan pertamanya ketika SMP hingga jelang *drop out* dari kampus pertamanya yang *ngebikin* ia menganggur.

Memasuki periode kedua, sepulangnya *trip* dari Bali bersama Lekka Union MFG tahun 2017, Emon bermigrasi dengan lebih memilih bermain transisi, dia beralasan karena sudah mentok untuk mengulik trik-trik lain. “Seperti jalan di tempat,” katanya.

Hal itu dapat dipahami karena ia bukan tipikal *street skating* yang mengulik *flip tricks* atau *trick-trick combo.* Dalam kesaksiannya pula ia *ngerasa* ketika *ngelakuin tricks* di *bowl* atau transisi *dirasainnya* lebih keren walau *tricks* itu hanyalah *trick basic* belaka dengan tentunya persyaratan kecepatan laju *skateboard* mesti jadi perhatian utama tanpa bisa ditawar.

Perlu menjadi catatan tambahan, selama bermain *street skating,* dia pernah memenangi beberapa kompetisi, beberapa yang ia ingat adalah juara pertandingan yang di gelar ISA (Indonesian Skateboard Association) tahun 2010 untuk kategori Under 15 Class. Pada LSP (Lucky Line Skate Park) Competition dia meraih posisi ketiga dan Best Trick, Unjani Fest juara pertama, serta masih ada beberapa prestasi lainnya yang tak bisa ia ingat.

Beberapa di antaranya adalah kompetisi-kompetisi kecil yang diselenggarakan secara mandiri oleh komunitas *skateboard* di beberapa daerah di luar Kota Bandung.

Pindai kode QR diatas untuk mendengarkan playlist yang disusun oleh Raymond Sirait

Artist Spotlight:

Ibay Arifin

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Foto oleh
Ridho Reynaldi & Fian Afandi

Ibay Arifin Suradi atau biasa kami panggil Ibay adalah sosok yang akhirnya kami pilih untuk mengerjakan *cover* edisi cetak kedua kami. Dia seorang ilustrator yang tahun 2019 namanya masuk daftar "4 Undergound Illustrator You Should Know About!" yang disusun Cvlt Nation.

Mengerjakan banyak ilustrasi untuk sampul kaset hingga vinyl dan desain *merchandise*, yang tentunya kebanyakan untuk band bernuansa gelap, seperti Arc Enemy, Gojira, pg.lost, Pound, Daughter Chaos, Orion, Woorms, Torpor, Thunderworm, Calligram, bahkan untuk Body Void sendiri ia dipercaya dalam mengurusi semua hal menyangkut kebutuhan visual mereka.

Ia pun sekaligus *skateboarder* yang banyak bermain transisi sambil memburu *curb-curb* liar untuk ia tabrak serampangan. Sudah mulai menggambar sejak SD, kemudian meneruskan sekolahnya ke jenjang lebih tinggi mengambil jurusan Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) angkatan 2010. Selepas lulus, Ibay tidak memilih menjadi guru seni tetapi banyak berkecimpung dalam dunia ilustrator. Simak obrolan singkat kami tentang kegiatan berkeseniannya dan *skateboard*, silakan

Kenapa memilih gaya menggambar yang gelap-gelapan, dalam arti hanya bermain warna hitam dan putih?

Sebenarnya dulu semejak saya kecil sampai tahap akhir remaja hampir semua bidang seni yang saya tekuni seperti; seni murni membuat patung dari tanah *liat* kemudian di cetak dengan *gypsum*, melukis, sampai cetak grafis, namun pada akhirnya menggambar dengan media pulpen di atas kertas lebih murah dibanding dengan membuat seni lainnya, sehingga saya memutuskan untuk fokus hanya pada *drawing* di atas kertas cukup dengan media pulpen dan kertas sedikit tambahan tinta cina yang bisa dibeli di mana saja. Membuat ilustrasi hitam putih tanpa warna menurut saya lebih mampu memberikan "kesan" pada siapapun, serta untuk berkarya seperti itu tidak harus dengan media yang cukup mengguras uang jajan. Intinya lebih *simple aja*. pada kehidupan pun menurut saya, merupakan pilihan untuk menjadi baik atau tidak seperti memilih warna hitam atau putih, pada dasarnya dunia ini gelap, hingga tersingkap oleh cahaya putih semua warna dapat terlihat.

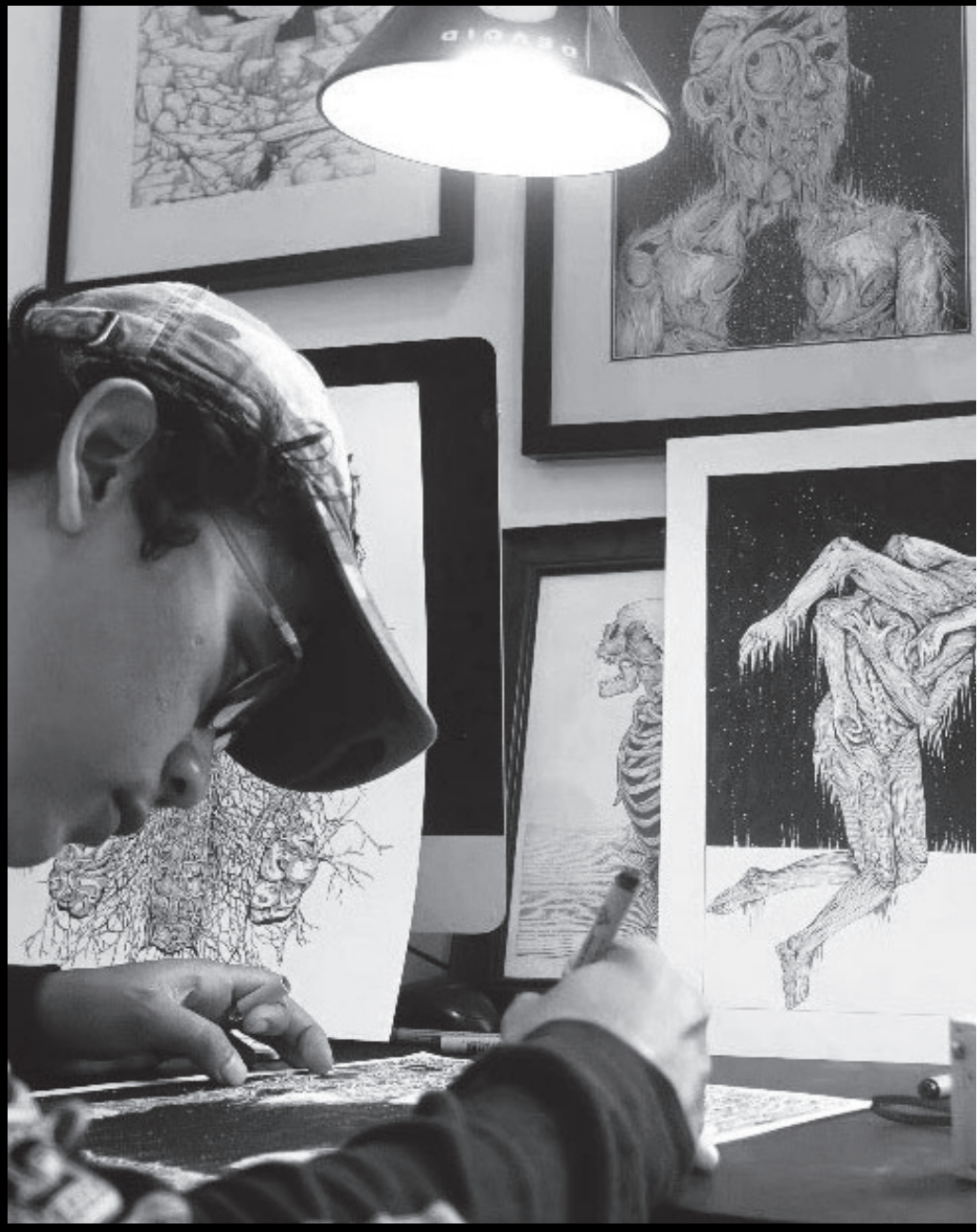
Bagaimana awal mulanya Kamu menjadi ilustrator cover suatu band?

Awalnya *gak* jauh dari penasaran, berproses lalu

mencoba, sempat *ga pede* dulu, *minder* gitu, dari situlah saya hampir tiap hari latihan bagaimana *ngebuat* gambar agar terlihat detail dan punya gaya sendiri, awalnya pasti *liat* referensi dari illustrator-illustrator keren lokal sampai internasioanl dari internet. Untungnya di zaman saya memulai menekuni sebagai illustrator, internet dengan media sosialnya sudah gampang di akses. Beda sejak saya kecil, referensi harus langsung dilihat fisiknya misal dari komik atau majalah.

Setelah proses belajar hampir selama beberapa tahun akhirnya saya bisa memberanikan diri, karena saya merasa punya *style* gambar sendiri, hasil merespon dari berbagai macam illustrator yang saya lihat, bukan menjiplak tapi lebih ke merespons gaya mereka, dari situlah saya memulai percaya diri untuk memperlihatkan di media sosial, jujur berkat media sosial *lah* menjadi banyak orang-orang yang mengapresiasi walaupun sekedar dunia maya, dari situlah ada beberapa *band* yang ingin membuatkan *cover* album dengan gaya gambar dan musik yang menurut mereka cocok, disitulah semua di mulai.

Dari siapa Kamu mendapatkan style arsiran menggambarmu sekarang?



Tidak bisa di pungkiri jika karya dan teknik *style* seniman berkembang dan terinspirasi dari karya-karya zaman dulu, saya mendapatlan *style* arsiran *line art* atau garis (teknik *etching*) dari Albert Durer seniman asal Jerman sebagai ahli ukiran dengan teknik *etching* pada seni grafis, dan saya menyukai illustrasi hitam putih *black hole* dari karya Harry Clarke seniman asal irlandia. Harry Clarke juga sering membuat karya pada kaca yang biasanya menjadi penghias ornamen di gereja atau yang bisa disebut Art Nouveau. *Black hole* yang menjadi objek di karya saya bisa di ambil dari konsep gaya Harry Clarke. Garis rapih di ambil dari Durer. Sebenernya masih banyak yang membuat saya terinspirasi dari tematik seperti *artwork scifi* dari Roger Dean, Bruce Peninngton, Pushead dan Mark Riddick dari tema kematian atau tengkoraknya. namun secara teknik dan idea. Durer dan Clarke dua seniman inilah yang mewakili saya dan menggali *style* dari mereka.

Sejak kapan mulai serius menekuni gambar sebagai pekerjaan?

Serius menekuni delapan tahun yang lalu dengan keyakinan 99 persen, yang terpenting percaya diri dan yakin hehe. *Gak* terlalu memikirkan *gimana* nanti atau nanti *gimana*, yang penting apa yang saya lakuin sekarang *have fun* aja. dan terus berkarya. Saya percaya bahwa karya tidak akan pernah mati.

Dari yang kami perhatikan, Kamu banyak menggambar objek dari anatomi tubuh manusia, binatang, lanskap, dan galaksi. Dari sekian banyak objek itu, mana yang paling disukai ketika menggambarnya?

Yang paling saya sukai mengambil tema dari anatomi tubuh beserta lanskap luar angkasa karena *gak* tau kenapa saya merasa nyaman bebas dan lebih pokus ketika melihat objek-objek tersebut. Ketika tubuh manusia berada di ruang yang hampa tanpa batas memasuki galaxy berubah wujud dan mengalami perubahan waktu, langit yang luas dengan bintang-bintang jauh dari berbagai tata surya, saya personal seperti menemukan surealisme dan misteri yang sampai saat ini masih banyak fakta belum bisa terpecahkan. Ketertarikan itulah menjadikan sebuah objek yang saya gambar.

segala sesuatu yang telah menjadi pekerjaan selalu memiliki titik jenuhnya sendiri, bahkan yang berangkat dari hobi sekalipun, bagaimana kamu menanggulanginya?

Karena saya dari dulu bekerja di rumah pasti mood naik turun itu selalu ada, ketika rasa jenuh itu datang saya perbanyak kegiatan *outdoor*, saya ber-*skateboard* dan beberapa waktu lalu pernah aktif main sepeda juga. Karena dengan seperti itu saya tidak memikirkan apa-apa menjadikan pikiran saya merasa *fresh* saja.

Apakah aktifitas skateboard Kamu mempengaruhi kekaryaan yang dihasilkan? Kalau memang ya, sejauh mana hal itu berpengaruh.

Kayanya ada *sih*, walaupun dari segi tematik kekaryaan masih belum ada projek dari sebuah brand *skateboard*. Masih belum ada jalan keranah situ. Mungkin pada kesehatan tubuh saja, saya meluangkan waktu untuk *skateboard* seminggu sekali. Berpengaruh pada kebugaran saja *sih* untuk di aplikasikan saat bekerja ketika ada *project*-kan menggambar badan *ngerasa* jadi ringan.

Kamu cukup mengidolakan Ryan Maddox. Apa yang Kamu lihat dari dia? Selain dia, siapa lagi yang Kamu ikuti?

Ryan Maddox yang saya *liat* dari gaya *style* dan *trick* nya tidak semainstream para *sekateboard* pada umunya, walaupun *slappy grind* sudah ada di era 80an, Maddox memperlihatkan kembali dengan gaya dia sendiri yang dimana dia benar-benar fokus pada *curbs* dan dia selalu memberikan sentuhan *epic* untuk memperlihatkan *slappy grind* telihat enak untuk dinikmati, *simple* tapi keren. Mungkin saya sudah merasa jenuh dengan *style skateboard* sekarang dan selain dia masih ada beberapa *skaters* yang saya ikutin dari gaya bermainnya, walaupun *skill* saya dengan mereka jauh dari ujung kukunya seperti Natas Kaupas, Kareem Campbell, Craig Questions, ama Jason Adam.

Apa musik yang Kamu dengarkan ketika menggambar?

Suasana ruangan berpengaruh saat berkarya dan yang terpenting yaitu musik selama proses pengkerjaan.

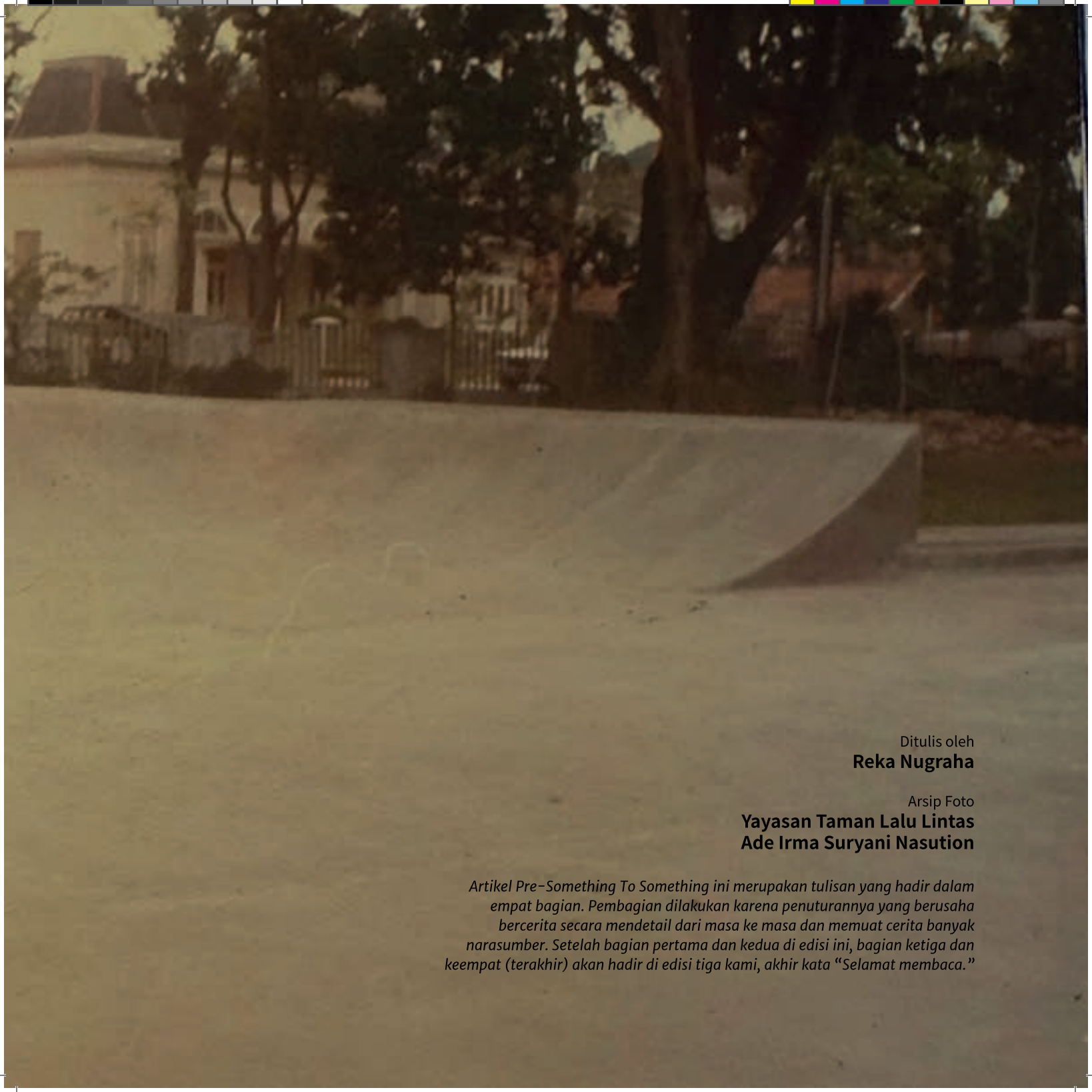
Beberapa musik yang saya dengarkan untuk mendobrak semangat ketika berkaya dari mulai musik ga enak di dengar sampai benar-benar enak untuk di dengar seperti:

Blasphemy - fallen angel of doom. Takashi kukobo – oasis of the wind ~ A story of forest and water ~. William basinski – watermusic II. John carpenter - “night”. Slint – good morning, captain. Crematory – wrath from the unknown. Beherit – the oath of black blood. Disorder – under the scalpel blade

Pindai kode QR dibawah untuk mendengarkan playlist yang disusun oleh Ibay Arifin

Pre Something to Something (Bagian 1):

Gelombang Pertama Skateboard di Bandung 1976-1981



Ditulis oleh
Reka Nugraha

Arsip Foto
Yayasan Taman Lalu Lintas
Ade Irma Suryani Nasution

Artikel Pre-Something To Something ini merupakan tulisan yang hadir dalam empat bagian. Pembagian dilakukan karena penuturannya yang berusaha bercerita secara mendetail dari masa ke masa dan memuat cerita banyak narasumber. Setelah bagian pertama dan kedua di edisi ini, bagian ketiga dan keempat (terakhir) akan hadir di edisi tiga kami, akhir kata "Selamat membaca."

Frank Nasworthy dari Cadillac Wheels memperkenalkan formula baru untuk ban *skateboard* pada 1972. Hingga detik ini, warisan penemuannya masih kita pergunakan untuk bermain *skateboard*, Urethane formula.

Menyusul kemudian setahun setelahnya, 1973, Ron Bennett dari Bennett Skateboards, setelah melewati berbagai macam eksperimen, memperkenalkan Trucks yang diperuntukan khusus bagi *skateboard*. Mereka dikenal saat itu karena produk Big Red Bushing miliknya menggantikan elemen besi berbentuk "T" copotan dari sepatu roda.

Dua hal tersebut membuat laju *skateboard* semakin halus dan cepat, serta lebih mampu mengeksplorasi manuver-manuver ketika mengendarainya, terutama saat berbelok tajam dan memutar.

Penemuan itu juga menandakan kebangkitan gelombang kedua *skateboard* di Amerika Serikat setelah gelombang pertama pada 1965 surut akibat tingginya jumlah anak yang cedera akibat bermain *skateboard*. Sehingga, membuat banyak kota di Amerika Serikat memberlakukan pelarangan aktifitas bermain *skateboard* dengan diikuti pelarangan toko untuk menjualnya.

Berselang dua tahun dari 1973, majalah *skateboard* pertama yang sempat terbit di 1964-1965 bernama Skateboarder Magazine terbit kembali (dua edisi pertamanya mereka

> "
> **Baru sekitar tahun 1976 sekelompok anak muda di Bandung mulai terlihat berseluncur dengan skateboard**
> "

menamakan diri The Quarterly Skateboarder-pen) tepatnya pada musim panas 1975, dengan konten lebih progresif dari empat edisi sebelumnya pada 1960-an.

Agresifitas Z-Boys sepertinya mulai menular ke banyak *skateboarder* kala itu. Tentu saja setelah para Zephyr Team tersebut menggerudug kompetisi The Bahne/Cadillac Nationals di Del Mar bulan April tahun yang sama.

Terbukti pada terbitan pertama Skateboarder Magazine, setidaknya ada dua artikel; Slalom Technique yang menyajikan foto Stacy Peralta dan Tony Alva yang tengah bermanuver melewati cone saat *slalom* hasil jepretan Craig R. Stecyk III, serta tentunya *bowl ridding* pada artikel Getting Vertical yang akan mudah mengingatkan kita pada para penghuni Dog Bowl.

Kemunculan kembali majalah *Skateboarder* memicu meningkatnya popularitas *skateboard* di Amerika Serikat hingga mampu menjangkau benua lain.

Seorang Herry Sutresna menuliskan, "Soalnya *gak* mungkin jaman dulu ada produk yang rilis dari luar bisa berbarengan beredarnya di Indonesia pada tahun yang sama... hitungan satu tahun dulu berarti sama dengan satu bulan sekarang."

Pernyataan itu dia tuliskan dalam pesan Whatsapp yang dikirimkan sewaktu saya membahas tentang masuknya breakdance ke Indonesia (tahan, jangan bingung dulu karena ini memiliki pertaliannya sendiri dengan perkembangan *skateboard* di lokal kita kedepannya, khususnya Bandung).

Sehingga bisa sangat difahami, baru sekitar tahun 1976 sekelompok anak muda di Bandung mulai terlihat berseluncur dengan *skateboard*.

Di antara penghuni angkatan pertama *skateboarder* Bandung ini, tersebutlah tiga orang yang paling bersinar namanya; Yoko, Widya, dan Budi. Mereka tergabung dalam tim *skateboard* dengan nama Geleseur.

Kebanyakan yang aktif berseluncur pada era tersebut adalah anak-anak dosen ITB yang bertempat tinggal di daerah Ciumbuleit dan Jalan Sangkuriang.

Pembahasan Skate Park Taman Lalu Lintas. Lery (di hadapan kertas) dari Geleser Team menjadi arsitek yang menggambar desain Skate Park Taman Lalu Lintas, didampingi Iwan Bule (sebelah kanan Lery) dari Cula Shila Team dan Iman (pojok kanan depan) yang merupakan pemain sepatu roda.

Selain Geleseur, ada pula tim bentukan Iwan Adjie a.k.a Iwan Bule atau yang akrab dipanggil Wanbul, Cula Shila Team.

Sepak terjang tim *skateboard* Geleseur maupun Chula Shila Team seakan luput dari radar sejarah perkembangan *skateboard* di lokal kita, indikasinya bisa jadi karena pada penghujung dekade 1970 laju populasi *skateboarder* melambat dan semakin menurun hingga akhirnya pada awal 1980-an sempat hingga mencapai titik hiatus untuk beberapa tahun kedepan.

Belum saya temukan dengan jelas musabab fenomena tersebut. Rudy Sagir atau yang akrab disapa Bang Udy, ketua Jurusan Desain Grafis Universitas Widyatama, dosen tamu di ITB dan Itenas, merangkap desainer, yang juga salah seorang pentolan Street Spydrs berpendapat, "Mungkin karena pada periode tahun yang sama pula di Amerika sana popularitasnya menurun juga. Mungkin karena kita butuh inspirasi, jika di sananya mati angin, ke sininya jadi *gak* ada angin gitu, ya".

Jika kita melihat pada skala yang lebih besar, apa yang dikemukakan Bang Udy benar adanya. Pada 1979-1980, sebagai ekses peningkatan cedera yang cukup signifikan, terutama dari orang-orang yang mencoba bermain vert-skating, untuk kedua kalinya pemerintahan setempat memberlakukan pelarangan aktifitas bermain skateboard, sehingga membuat popularitasnya kembali menurun.

Skatepark mulai sepi sehingga memaksa banyak tempat tersebut tutup, sebagai efek dominonya menjadikan industri *skateboard* menurun tajam, mengalami kerugian finansial yang besar.

Hal itu pula yang menutup gelombang besar kedua *skateboard*, menyisakan para core *skateboarder* yang bergerak

"Sepak terjang tim skateboard Geleseur maupun Chula Shila Team seakan luput dari radar sejarah perkembangan skateboard di lokal kita, indikasinya bisa jadi karena pada penghujung dekade 1970 laju populasi skateboarder melambat dan semakin menurun"

secara underground dan militan. Pun, pada periode yang sama, Skateboarder Magazine bertransformasi menjadi Action Now tercatat sejak Agustus 1980, mencampur adukan berbagai kegiatan olahraga ekstrem dalam satu majalah; BMX, surf, wind surfing, in-line skates dan masih banyak lainnya.

Saya rasa itu adalah cara mereka bertahan di tengah terpaan lesunya popularitas *skateboard* tetapi gagal menangkap semangat para core skareboarder.

Sebagai respon dari lesunya industri skateboard kala itu, berkembang selanjutnya zine-zine yang terbit secara mandiri dibeberapa negara bagian Amerika, yang saling mengabarkan dan menyebar dari satu tongkrongan ke tongkrongan lainnya.

Titik terang dari periode kelam *skateboard* di Amerika sana, mulai terlihat sejak terbitnya majalah Thrasher pada Januari 1981, hanya berselang dua tahun dari penurunan grafik popularitas *skateboard* saat itu.

Namun, jika kita kembalikan pada kondisi di lokal kita, diperlukan setidaknya tiga tahun lagi untuk *skateboard* agar bergeliat kembali. Itu pun terjadi tanpa kesengajaan.

***

Gelombang angkatan pertama *skateboard* di Bandung memang hanya bertahan beberapa tahun, bahkan masih dalam hitungan satu jari tangan. Tentu pencapaiannya perlu kita catat secara cermat. Bang Udy yang merupakan salah satu pentolan Street Spydrs juga merupakan saksi gelombang angkatan pertama *skateboard* di Bandung.

Dia ikut aktif berseluncur pada penghujung gelombang pertama tersebut. Saya menemui dia saat siang menjelang mendung di kantornya di Jalan Ligar Raya. Sesaat setelah kami saling bertegur sapa, kemudian ia mulai bercerita.

Ketertarikannya pada *skateboard* muncul sejak dia masih duduk di bangku SD. Sepengakuannya, ia mendapatkan *skateboard* pertama kalinya di Miramar, departmen store yang terletak di depan Alun-Alun Bandung.

Skateboard buatan Taiwan itu bentuknya pun agak unik karena memiliki tiang *pegangan*, mungkin *kalo* kita bayangin sekarang akan lebih mirip otopet daripada *skateboard*. Tanpa referensi dari

Peresmian Skatepark Taman Lalu Lintas Tahun 1981, dihadiri oleh Bapak Surya Sumantri selaku ketua Yayasan Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution.

mana pun, Rudy Sagir kecil langsung suka dan membelinya untuk ia main-mainin di jalanan rumahnya.

Baru ketika tahun 1976 ia mendapati sekelompok anak muda berseluncuran di jalanan Cilaki. Dari situ ia melihat yang pada kemudian hari mereka saling mengenal; Yoko, Hentriesah, Widya, Budi, dan beberapa anak lainnya.

Orang-orang yang bermain *skateboard* di jalanan Cilaki itu tergabung dalam tim Geleseur, tim *skateboard* yang paling disegani pada periode tersebut. Mereka kerap terlihat bermain dan berkumpul di Jalan Cilaki dengan alasan karena aspalnya yang halus dan sedikit menurun cocok untuk *slalom*. Pada saat itu belum banyak trick yang bisa dimainkan.

Dari situlah Rudy Sagir kecil mengetahui kalau *skateboard* itu tanpa *pegangan* tangan. Menyadari hal tersebut, kemudian ia melepas *pegangan* yang ada di "*skateboard*" milikinya.

Berselang dua tahun, pada 1978, terselenggaralah kompetisi *skateboard* untuk pertama kalinya di Bandung. Dapat dikatakan pula ini adalah kompetisi *skateboard* pertama di Indonesia.

Kompetisi berlokasi di area depan ITB, Jalan Ganesha. Kategori yang dilombakan masih sangat sederhana yaitu *slalom*, hippie jump, dan *freestyle*.

Rudy Sagir turut hadir pada kompetisi tersebut, menonton, dan memperhatikan dengan cermat jalannya kompetisi.

"

Dari situlah Rudy Sagir kecil mengetahui kalau skateboard itu tanpa pegangan tangan. Menyadari hal tersebut, kemudian ia melepas pegangan yang ada di "skateboard" milikinya

"

"Saat itu *rame* banget, bisa dibilang sepertinya itu adalah untuk kali pertama orang Indonesia secara umumnya mulai berkenalan dengan *skateboard*," kata Bang Udy.

Dalam satu kesempatan yang sama pula di antara para peserta terdapat Wanbul, tetapi saat itu mereka berdua belumlah saling mengenal.

Perkenalan Bang Udy dengan Wanbul terjadi ketika bang Udy sudah duduk di bangku SMP. Dia berkenalan dengan beberapa teman baru yang suka bermain *skateboard* juga. Mereka biasa bermain quarter di tempat milik Pramono di Jalan Dr Setiabudi.

"Ketika itu munculah tiba-tiba seorang Wanbul, sendirian *gak* ada temen gitu, bermain *skateboard* dengan cara dia sendiri yang masih terbilang aneh waktu itu seperti layback. Jadi kami nontonin aja dia main *skateboard*," ujar Bang Udy menerangkan pertemuan pertamanya dengan Wanbul.

Masih pada tahun yang sama, anak-anak dari Geleseur membuat

ramp untuk pertama kalinya di Bandung, terletak di daerah Jalan Sangkuriang, lokasi yang sekarang dijadikan hotel The House.

Bang Udy bercerita, "Dulu di situ ada satu rumah besar. Nah, ramp ada di dalam area rumah itu. Bentuknya halfpipe gede banget tapi tanpa deck sebagai pijakan untuk tail drop. Jadi, mereka mainnya dari bawah, kalau bisa sampai atas tuh udah juara banget."

Hentriesah, menurut cerita yang saya dapetkan dari Bang Udy, dia pernah muncul di TVRI sebagai bintang tamu dalam acara talkshow. Di tampil untuk memperkenalkan apa itu *skateboard* dan bagaimana memainkannya.

Hal tersebut mengingatkan saya pada Patti McGee ketika beliau tampil sebagai bintang tamu di suatu acara televisi saat beliau menjadi *skateboarder* perempuan pertama di sampul majalah LIFE tahun 1965.

Pada 1970-an, suplai *skateboard* masih terbatas, hanya dapat diperoleh dari hasil titip-menitip melalui sanak keluarga atau teman-temannya yang pergi ke luar negeri.

Akan tetapi, gelombang pertama *skateboard* di Bandung itu memang bisa dikatakan cukup masif. Terlebih, kawanan Geleseur mengulik untuk bikin *skateboard* sendiri.

Bang Udy bertutur, "*Kalo* anak Geleseur itu pada bikin kalau buat *slalom*-an, dari bahan fiber, papannya. Karena trucks yang banyak beredar di lokal kecil-kecil, jadinya ditambah-tambahin, dibikin tambah lebar *pake* besi karena *gak* ada yang jual waktu itu. Jadi, ngulik aja udah."

Setelah dari Jalan Cilaki dan halfpipe yang ada di daerah Jalan Sangkuriang, mereka berpindah ke area Jalan Surapati yang sengaja ditutup setiap Minggu untuk mengakomodasi anak muda bermain permainan beroda; sepatu roda dan *skateboard*.

"Jalan Surapati ketika itu baru jadi. Setiap hari Minggu ditutup. Kami bikin quarter untuk *maen* di sana berbarengan dengan sepatu roda juga, *kalo* kami *skateboard* mainnya di sebelah kiri kemudian sepatu roda ada di sebelah kanannya," ujar Bang Udy.

***

Tawaran itu datang pada penghujung 1970-an. Ketika itu Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution di bawah kepemimpinan Prof. Drg. RG Surya Sumantri MPh, mempersilakan untuk memanfaatkan sebagain area Taman Lalu Lintas menjadi arena bermain permainan beroda. Lokasinya ada di area depan samping kiri pintu utama Taman Lalu Lintas.

Meski pada tahun itu popularitas sepatu roda dan *skateboard* di Bandung mulai terlihat menurun, hal itu tidak menyurutkan niat pengelola Taman Lalu Lintas merealisasikan rencananya. Terlebih, Surya Sumantri kala itu menaruh perhatian besar terhadap anak muda.

Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution diprakarsai Ajun Komisaris Polisi Nazaruddin SH selaku ketua Perkumpulan Badan Keamanan Lalu Lintas (BKLL) cabang Bandung.

Taman tersebut diresmikan pada 1958 dengan nama Taman Lalu Lintas oleh Ibu R Ipik Gandamana, istri Gubernur Jawa Barat waktu itu. Terjadi peristiwa penculikan tujuh jenderal tahun 1965. Insiden itu ikut menewaskan putri dari Jenderal AH Nasution yaitu Ade Irma Suryani Nasution.

Berdasarkan pengumumuan yang dikeluarkan pemerintah, untuk mengenang anak perempuan yang menjadi korban peristiwa tersebut, ditambahkanlah nama Ade Irma Suryani Nasution di belakang nama Taman Lalu Lintas secara resmi pada 1966 dan dipakai hingga saat ini.

Memasuki tahun 1980-an, dimulailah pengerjaan *skatepark* di Taman Lalu Lintas dengan pembiayaan sepenuhnya dari pengelola Taman Lalu Lintas. Desain *skatepark* dirancang Lerri, mahasiswa arsitektur Unpar, dibantu Yoko, Wanbul, dan Iman dari pegiat anak sepatu roda.

Pada 1981, *skatepark* tersebut diresmikan langsung oleh Surya Sumantri selaku ketua Yayasan Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution saat itu.

Wanbul, pada tahun yang hampir bersamaan dengan pembangunan *skatepark* di Taman Lalu Lintas, memasukan *skateboard* asal Amerika ke Indonesia.

Dia membeli 8 *skateboard* dengan merek 777 *Skateboard* yang pernah dirilis Tracker Trucks dan signature series Jay Smith dari Powell Peralta.

Skatepark mulai dibuka untuk umum. Beberapa anak terlihat aktif bermain *skateboard* dan sepatu roda. Beberapa yang saat itu yang masih aktif adalah Yoko beserta tim Geleseur, Wanbul, dan Hentriesah yang menjadi jagoannya. Bang Udy ikut bermain dengan *skateboard* 777 yang ia dapatkan dari Wanbul.

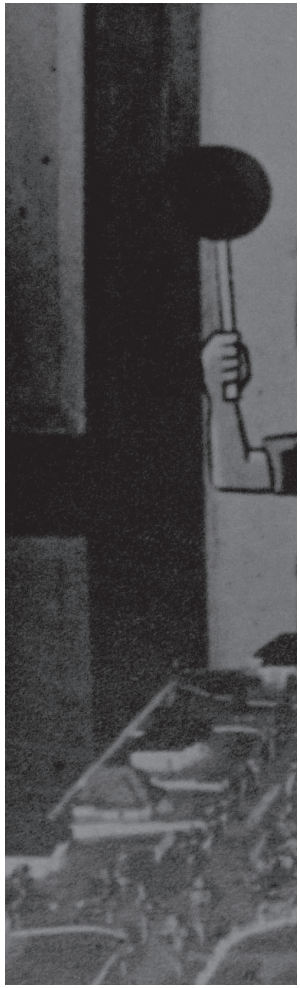
Pada kemudian hari, aktifitas *skateboard* semakin menurun bahkan popularitas sepatu roda sudah lebih dulu meredup yang akhirnya membuat *skatepark* Taman Lalu Lintas ditinggalkan.

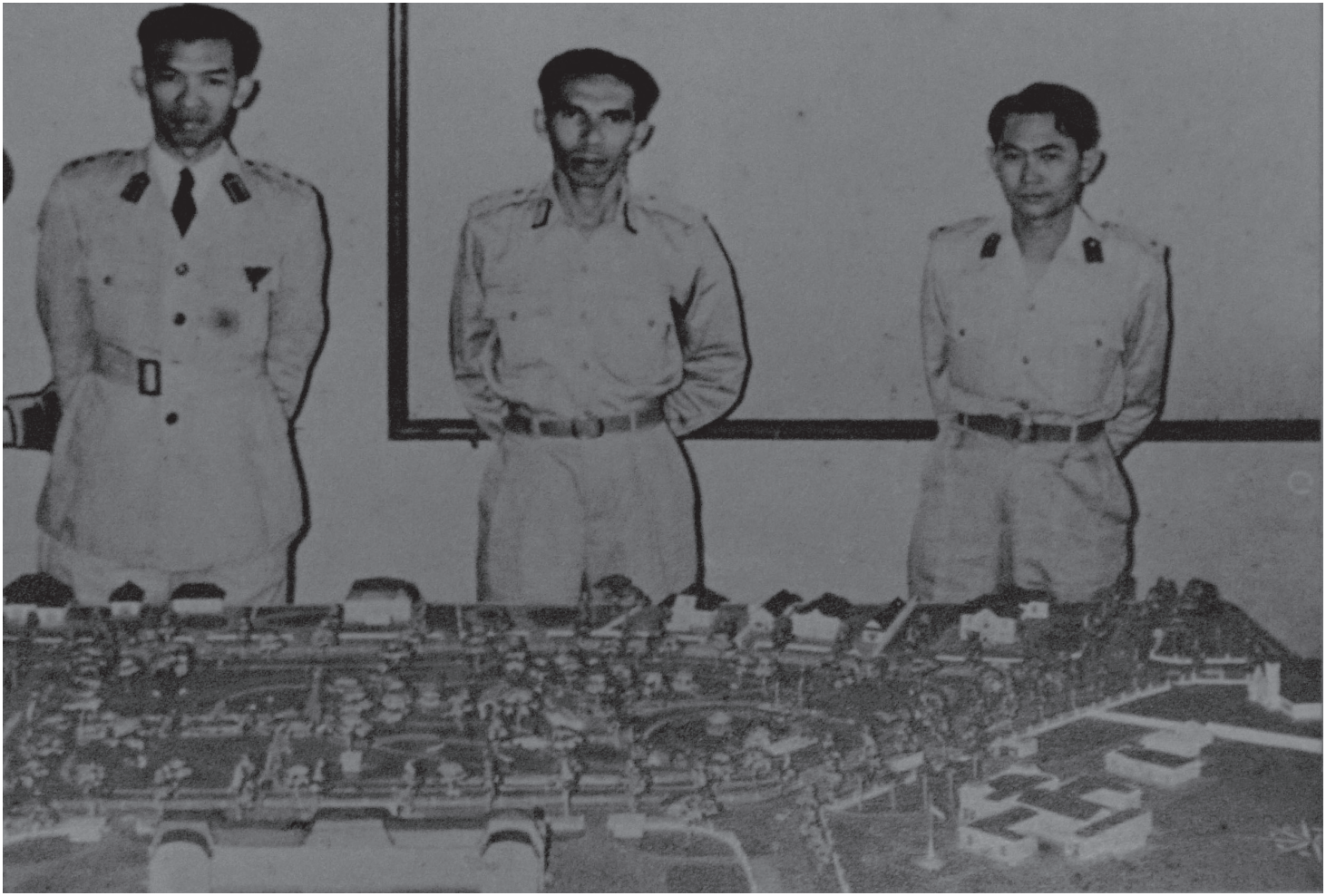
Hal itu tentunya berimbas pada stok *skateboard* dagangan Wanbul yang tidak terjual. Pada tahun itu *skateboard* di Bandung memasuki masa hiatus hingga beberapa tahun.

Hal serupa terjadi pada komunitas *skateboard* gelombang pertama di Jakarta. Tahun 1982 mulai masuk gelombang pertama breakdance dan *grafitti* ke Indonesia khususnya Bandung.

Bang Udy sendiri bergabung dengan tim breakdance bernama Bandung City Crew dengan Wanbul sebagai pendirinya.

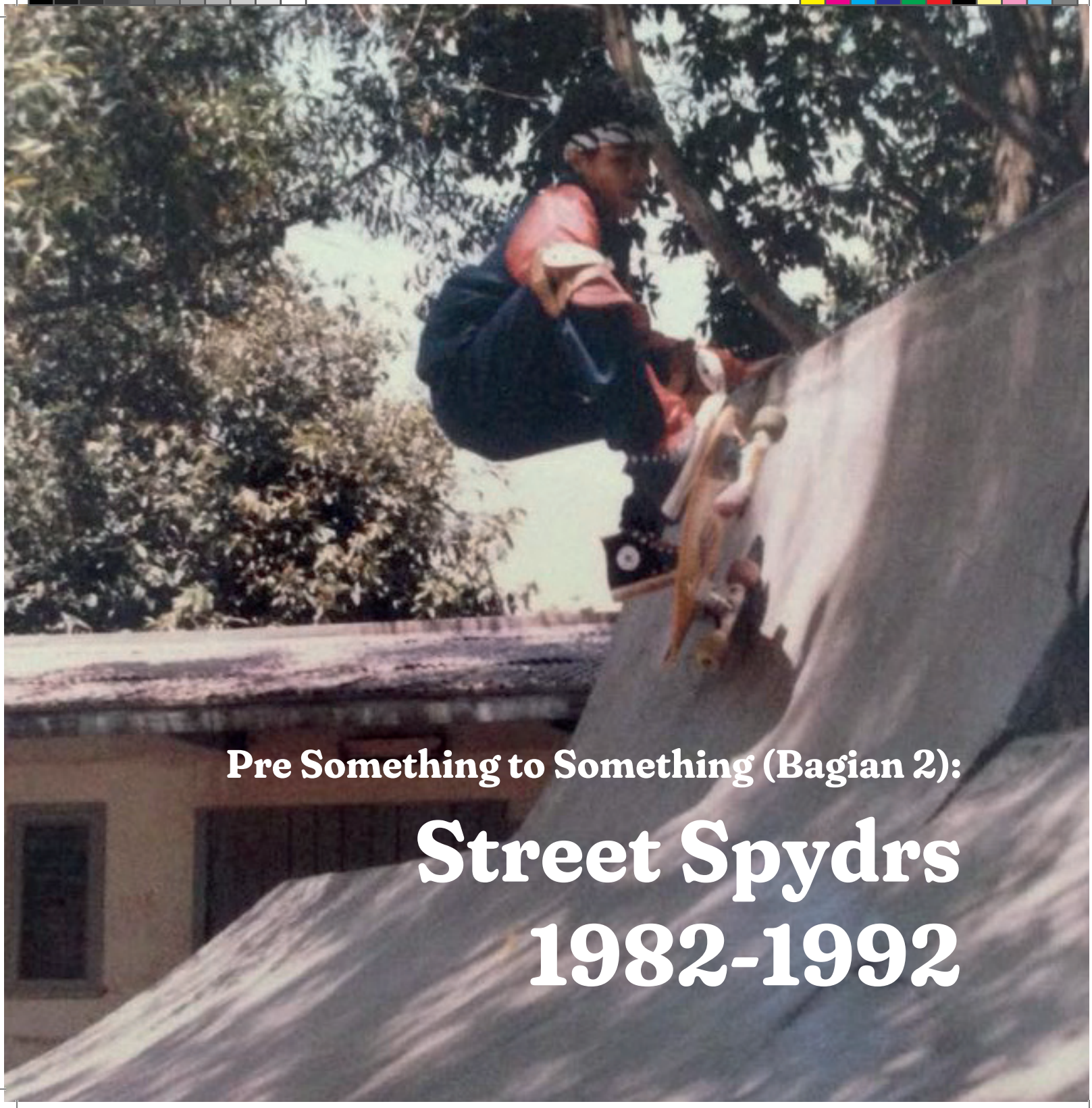
Pada tahun ini *youth street culture* mulai meriah dan semakin semarak dan ke depannya mengahantarkan pada kebangkitan gelombang kedua *skateboard* di lokal kita dan berkembang hingga hari ini.





Maket dari Taman Lalu Lintas/TLL dibuat oleh Bagian Perencanaan DPU Kodya Bandung dengan dikepalai oleh Ir. Lien Khen Zin, yang dibangun dilahan Taman Nusantara terletak diantara Jl. Belitung, Jl. Sumatera, Jl. Aceh. TLL selesai dibangun dan diresmikan pada tanggal 1 Maret 1958.

Kiri: ***Ajun Komisaris Polisi Nazaruddin, ketua perkumpulan BKLL & TLL dan selaku salah seorang pendiri Taman Lalu Lintas,*** *Tengah:* ***Kombes Polisi Mustafa Pane, anggota kehormatan perkumpulan BKLL & TLL,*** *Kanan:* ***Komisaris Polisi I Sudjana, pendamping bapak M. Pane dikantor Kapot Lalu Lintas kota Bandung.***



Pre Something to Something (Bagian 2):

Street Spydrs 1982-1992

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Arsip Foto
Rudy Sagir, Nala Rinaldo, Charlie Jojaya Kusuma, & Bonnie R Widibuana

Tahun 1981, Nala diterima di kampus ITB program studi Seni Rupa. Sepengakuannya, walau ia lahir di Jakarta, baginya ikatan dengan Bandung sudah lama terjalin bahkan semenjak ia masih duduk dibangku sekolah. Dalam setahun, ia bisa 6-10 kali mengunjungi rumah kakak dan adik ayahnya yang tinggal di Bandung. Sehingga, baginya Bandung sudah seperti rumah kedua. Ia bernama lengkap Nala Rinaldo. Kariernya sebagai fotografer dan videografer profesional sudah diasah sejak berkecimpung di dunia *broadcaster*. Ia mulai fokus memotret keindahan pemandangan alam dan menjadi *traveling photographer* sejak 2014. Sempat pula ia menjadi *brand ambassador* Nikon Indonesia dalam kurun waktu 2015-2019. Sudah banyak fotonya menjadi sampul *in-flight magazine* Garuda, AirAsia, dan Citilink. Jauh sebelum menekuni kariernya dalam dunia fotograi, videografi dan *broadcasting*, kecintaannya terhadap *skateboard* tidak bisa kita sebut sambil lalu.

***

Nala terbilang gelombang angkatan pertama *skateboarder* di Jakarta. Ia mulai mengenal dan berseluncur sejak duduk di bangku kelas 3 SMP tahun 1977. Kala itu, ia menggunakan *skateboard* Grentec GT berbahan plastik buatan Amerika yang ia dapatkan sebagai oleh-oleh ketika ayahnya bertugas ke luar negeri. Ia mengaku kurang begitu faham dari mana ayahnya mendapatkan *skateboard* tersebut, apakah dari negara asalnya yaitu Amerika atau Hong Kong mengingat saat itu Hong Kong adalah tempat transit setiap pesawat sebelum melanjutkan penerbangan ke Indonesia.

Dengan *skateboard* Grentec tersebut, ia biasa berseluncur sambil *slalom* di sekitar Jalan Jogja atau yang sekarang telah berubah nama menjadi Jalan Ki Mangunsarkoro, area dekat sekolahnya, SMPN 9 di Pegangsaan. Jalanannya memiliki kontur aspal halus dan menurun, daerah itu merupakan komplek perumahan menteri-menteri era tahun 1970-an.

Masih pada era yang sama, Nala menonton pertandingan *skateboard* di Monas, ketika itu ia hanya mengenal Arya Soebijakto, anak Laksamana Madya TNI R Soebijakto, yang sudah lebih dulu bermain *skateboard*. Bahkan, Arya saat itu sudah memakai *board* berbahan kayu. Sayangnya, tidak lama setalah itu dan sebelum Nala lebih mengenal mereka, pada penghujung 1970-an, para pioner *skateboard* di Jakarta menyurut dan perlahan mengalami hiatus memasuki tahun 1980-an, senasib pula dengan gelombang pertama di Bandung.

Ketika saya menghubunginya melalui Whatsapp Call, ia bertutur, “Ketika aku pindah ke Bandung, *skateboard* di sana pun mati persis seperti ketika aku meninggalkan Jakarta untuk berkuliah di ITB”.

Nala, setelah lulus dari SMA

Nala Rinaldo masih memakai jaket tim breakdance Street Spydrs, ketika era awal Street Spydrs mulai aktif bermaen skateboard (Oktober 1985)

7 Jakarta, karena ketertarikannya terhadap seni terutama audio-visual, melanjutkan kuliah di ITB mengambil program studi Seni Rupa, angkatan 1981. Dia memilihnya dengan alasan karena di sana ada mata kuliah animasi.

Maka semenjak itulah ia mulai tinggal di Bandung untuk jangka waktu cukup lama. Kota yang sudah tidak asing lagi baginya itu membuat ia cepat kerasan untuk menetap dan beraktifitas.

Tahun pertama kuliah seni rupa, selepas tugas berkesenian, Nala iseng-iseng mencorat-coret tembok rumah temannya yang biasa ia sapa Koko di jalan Natuna. Rumah itulah yang ke depannya menjadi tempat berkumpul anak-anak Street Spydrs sebelum berpindah tongkorngan ke Taman Lalu Lintas.

Ketika itu, Nala bikin *grafitti* bertuliskan Street Spydrs dengan sisa cat semprot kaleng yang ada.

"Waktu itu geng *aja kan gak* punya jadi bingung mesti nulis *apaan*, masa *iya* bikin 'Nala ITB '81'. Jadi, daripada norak nulis *begituan*, *udah aja gue* bikin 'STREET SPYDRS' keren *kan tuh* laba-laba jalanan," ujar Nala berceloteh.

Ketika saya tanya kenapa ejaan dari *Spiders* menjadi SPYDRS, ia menjelaskan, "Sengaja mengganti dan menghilangkan huruf vokal pada nama *spiders* itu untuk supaya keren *aja*, tetapi kemudian ketika kami semakin berumur, ejaan DRS itu seoalah seperti doa, karena akhirnya banyak dari kami ber-*tittle* Drs. Di belakang nama-nama kami,"

Polonia Skateshop, Jakarta 1986. Foto awal-awal Nala Rinaldo buka skateshop di rumah orangtuanya di Polonia, Jakarta.

Berselang setahun kemudian, ia mendapat kiriman video dari Amerika berisi *random footage* orang-orang yang sedang melakukan *breakdance*.

"Isi videonya itu orang-orang yang *lagi ngelakuin dance* gaya baru, masih *underground gitu* dan mereka menamainya *breakdance*. Ini pun awal-awalnya musik hiphop nongol juga *gitu loh*," kata dia.

Selepas mendapatkan video tersebut, mulailah muncul ketertarikannya belajar *breakdance* bersama teman-teman lainnya yang waktu itu. Ada Agung yang

merupakan adik dari kakak angkatannya. Kemudian ada Koko, sang pemilik rumah di Jalan Natuna. Munyusul Didit a.k.a Dxxxt yang paling kecil, masih SMP kala itu. Dia diajak oleh Yopie (Eki), adik dari ibu Dxxxt.

Berkat kepiawaian mereka, dalam kurun waktu setahun, kumpulan *breakdance* Nala dihampiri Radio OZ untuk diajak *breaking* di pelataran depan kantor Radio OZ setiap Sabtu sore sambil memutar lagu-lagu *pop disco* dengan penyiar kala itu, Daniel Tumiwa dan kang Iyu atau yang memiliki nama asli Wahyu.

Musik hiphop kala itu belum terlalu membumi. Sebagai gantinya, banyak radio menggunakan lagu-lagu *pop disco upbeat*. Sebagai bukti artefaknya, bisa kita dengarkan *soundtrack* film *breakdance* Gejolak Kawula Muda tahun 1985.

Momen saat diajak Radio Oz itulah yang membuat mereka ditanyai tentang apa nama grupnya mereka. Nala kemudian berseloroh Street Spydrs.

"Waktu itu aku *inget* pernah nulis di tembok yang ada di Natuna, 'Street Spydrs' sekira awal 1980-an *gitu lah*. Jadi *ya udah* nama itu yang *dipake* oleh kami dan semenjak itulah nama Street Spydrs mulai kita *gunain* seterusnya."

Biasanya, setiap anak-anak Street Spydrs berkumpul, mereka menggelar kardus bekas kulkas lalu mengeluarkan *boombox* dan memasang lagu-lagu *pop disco* sebagai musik latar *breaking* mereka.

"Tahun 1983 itu *breakdance* sudah mulai *rame tuh* di Indonesia, sebelum ke Jakarta, sebelum ada Septian Dwi Cahyo yang orang pantomim itu, lalu tiba-tiba Ria Irawan *breaking* juga. Sebenarnya kita *udah* mulai *duluan tuh*, yang *emang bener-bener breaking* seperti *windmill*, *head spin*, *turtle*," kata dia.

Dari apa yang diceritakan Nala, maka tidak aneh kalau setiap ada kesempatan orang-orang dari tim lain sedang *breakdance*, lalu menyusul kemudian anak-anak Street Spydrs muncul dan mulai *breaking*. Secara otomatis, orang-orang dari tim lain melipir memberi kesempatan lebih untuk

Parkiran Stadion Pelita Jaya, Lebak Bulus, Jakarta 1988.

Street Spydrs memakai *floor* mereka.

Seiring waktu, ternyata banyak radio lain mengikuti jejak Radio Oz dengan merekrut tim *breakdance* masing-masing seperti Radio Rase, Radio Pamor, dan Radio 101.

Mereka biasa menggelar acaranya masing-masing setiap Sabtu/Minggu sore di pelataran kantor radionya. Terkadang pula digelar di area samping lapangan basket Gelora Saparua yang merupakan *hotspot* anak muda berkumpul pada masa itu.

Nala mengungkapkan, "Kadang-kadang, entah itu Radio 101 atau Radio Pamor datang bawa VW Combi *keluarin boombox* terus pada *breakdance gitu-gitu kan*. Kita-kita pun *dateng* ke situ, tahu-tahunya ketemu *deh* sama Rudy Sagir dan Iwan Bule yang pada *breaking* juga. Lalu ada geng lain lagi, gengnya barudak *leutik kalo* aku bilang waktu itu, Irlan dan ada Didit juga di situ. Mereka itu gengnya anak-anak sekolahan Balai Perguruan Putri (BPP) ini semua *tuh* eranya sebelum *skateboard*."

Nala termasuk yang paling tua saat itu karena anak-anak yang lain masih ada yang duduk di bangku SMA atau SMP kelas 3. Pertemuan pertamanya dengan Rudy Sagir atau bang Udy terjadi ketika ia masih duduk di bangku SMA kelas 3 dan tergabung dalam tim *breakdance* Bandung City Crew yang diinisiasi Wanbul. Momen perjumpaan itu membuat Nala dan bang Udy segera berteman baik.

Lifebuoy Freestyle Contest di Polda Jaya (dulu disebut KOMDAK) tahun 1987, yang di organize oleh Alphabetical.

Pada hari-hari selanjutnya, banyak anak-anak sekolah itu datang menggunakan BMX ke tongkrongannya Nala di Jalan Natuna.

Memasuki tahun 1984, mereka semakin sering berkumpul di Jalan Natuna. Ada bang Udy, Didit, Irlan, serta beberapa anak lainnya seperti Franki yang kemudian hari lebih fokus pada BMX.

Suatu hari pada tahun yang sama, bang Udy bersama Nala berboncengan menaiki sepeda motor melewati Taman Lalu Lintas. Secara tidak sengaja, Nala melihat ada quarter dan banks. Spontan ia bertanya kepada bang Udy, "Wah tempat apa ini Gir?"

"Tempat *maen skateboard* itu, dulu gua sering main di situ," tutur bang Udy.

"Kenapa *gak dipake*? *Dulu gua* juga *maen* tapi *cuman slalom*. Kita nongkrong di sana *aja* nanti *yuk*!" ujar Nala.

> "
>
> **Suatu hari pada tahun yang sama, Rudy Sagir bersama Nala berboncengan menaiki sepeda motor melewati Taman Lalu Lintas. Secara tidak sengaja, Nala melihat ada quarter & banks**
>
> "

Pada hari minggu nya, mereka datang ke sana. Semenjak itulah mereka berpindah tempat tongkrongan dan latihan *breakdance* ke Taman Lalu Lintas yang kemudian akrab dipanggil TL.

Semenjak mereka mulai berpindah ke TL, Nala mengajak bang Udy untuk bermain *skateboard* lagi. Ajakan tersebut secara spontan diiyakan oleh bang Udy mengingat *skateboard* lamanya masih ia simpan. Bisa dikatakan, momen tahun 1984 ini menjadi awal mula kebangkitan kembali *skateboard* di Bandung.

Setelah tersimpan lama di garasinya Wanbul, berselang tiga tahun dari hiatusnya *skateboard* di Bandung, datanglah Nala, Irlan, dan Dxxxt ke tempat Wanbul untuk membeli stok *skateboard* miliknya.

Dengan sedikit berusaha mengingat ke belakang, Nala menceritakan, "Rudy Sagir sudah punya *duluan* yang 777 *skateboard*. Aku sama Irlan beli 777 juga dan Didit beli Jay Smith-nya Powell Peralta. Cuma, saat itu Wanbul *gak masukin griptape*, kami *akalin* dengan membeli amplas merek Norton. Beli di Cikapundung, kita lem pakai Aibon. Biasanya untuk satu papan kita *pake* tiga lembar. Amplas Norton ini *tuh* biasa dipakai *buat* di tangga-tangga kapal atau di pelabuhan supaya *gak* licin."

Mulai bermainlah mereka semua di TL. Dalam seminggu, bisa 5-6 kali mereka menghabiskan waktunya berseluncur. Sebagian lainnya bermain BMX dan berlatih *breakdance*.

Memasuki pertengahan 1980-an, *breakdance* mengalami titik jenuhnya sehingga mulai banyak ditinggalkan. Tidak terkecuali dengan apa yang terjadi dalam tubuh Street Spydrs.

Banyak dari mereka yang berangkat dari *breakdance* mulai beralih dan fokus ke *skateboard* seperti Nala, Rudy Sagir, Irlan, dan Dxxxt. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak orang mulai tertarik ikut bermain *skateboard* di TL. Pada kemudian hari, yang masuk ke tubuh Street Spydrs,

beberapanya ada Richard Mutter yang merupakan kakak kelas Irlan saat di BPI, Firman Badot, Bira, dan Kiki Kasoem.

Ada pula Roy, teman bang Udy yang kerap datang ke TL untuk nongkrong dan bermain *skateboard*. Pada suatu hari, ia membawa majalah dari Amerika yaitu Thrasher sambil bercerita, "Ternyata *skateboard* sudah mulai *rame* lagi di Amerika."

Dari majalah Thrasher itulah anak-anak TL jadi tahu kalau ada bentuk baru dari *skateboard* yang menyerupai ikan. Jadi, model lama yang bulat atau yang biasa disebut *bullet shape* itu sudah tidak ada.

Hampir bersamaan dengan itu, Dxxxt, ketika masih sekolah di SMA kelas 1, mendapatkan kiriman majalah edisi terbaru dari Transworld Skateboarding dari ayahnya yang bekerja di Jakarta, hanya berpaut 3 bulan dari bulan terbitnya.

Dari majalah itu pula Dxxxt beserta banyak teman-teman lainnya di TL, termasuk Wanbul, mendapat banyak masukan informasi baru tentang perkembangan *skateboard* di Amerika.

Ketika mereka mendapatkan banyak asupan informasi dari majalah-majalah tersebut, beberapa orang berinisiatif memotong bagian papannya hingga membentuk ikan. Dari majalah itu juga mereka jadi tahu bahwa *skateboard* sudah berpindah dari *skatepark* ke street dengan trik-trik *handplant*, *boneless,* naik ke atap mobil lalu meloncat, menabrak-nabrak tembok, dan *trick-trick street skating* lainnya seperti *slide* dan *grind* pada *curb*. Mengikuti apa yang sedang ramai di Amerika, anak-anak *skateboard* Street Spydrs turun ke jalan untuk melakukan *downhill* dari Dago atas sampai Panti Karya di sebelah Bandung Indah Plaza (BIP) di Jalan Merdeka.

Rudy Sagir transfer mute air di TL

Mereka meloncat-loncat di trotoar Jalan Sukajadi. Nala bercerita, “Dulu itu kita sempat juga downwill di Ciumbuleit sebelum jalanannya macet parah seperti sekarang ini. Di situ suka ada *oplet gede gitu*. Kita biasa *ngerem* sambil *pegangan* ke oplet itu.”

Ia melanjutkan, “Lama-lama kita semakin naik, dari Borobudur (sekarang Borma) di Jalan Setiabudi *sampe* Wastukencana terus naik lagi ke Gegerkalong sampai akhirnya *downhill* dari Ledeng”.

Skateboard kembali bergeliat baik dalam skala lokal Bandung maupun di negara asalnya. Pada momen itulah Wanbul membaca peluang dan memasukkan kembali barang-barang *skateboard* dari Amerika. Tentunya setelah ia mendapat cukup asupan informasi dari majalah Thrasher dan Transworld Skateboarding yang saat itu mulai beredar di tongkrongan TL.

Wanbul mendirikan *skateshop* pertama di Bandung bahkan di Indonesia dengan nama One On One. Saat itu lokasinya masih berada di garasi rumahnya di Jalan Ciumbuleuit.

Ketika gelombang kedua dan selanjutnya itulah, Wanbul mulai menjual juga *griptape*, yang tentunya disambut baik kawanan Nala untuk mengganti amplas Norton yang telah mereka pakai sementara waktu.

Selain barang-barang *skateboard* yang ia distribusikan seperti Madrid skateboard, Santa Cruzz, Alva Skateboard, sampai Dogtown, ia ikut mendistribusikan beberapa edisi majalah Thrasher dan Transworld Skateboarding serta video-video *skateboard*. Dari situlah akhirnya ikut terbentuk gaya bermain *skateboard* yang berbeda-beda pada setiap orang di dalam tim Street Spydrs. Hal itu mempengaruhi pula cara berpakaian serta selera musik mereka.

Perkembangan *skateboard* semakin ramai walau masih terbatas di dua kota yaitu Bandung dan Jakarta. Pertandingan pun mulai bermunculan. Terdapat Alphabetical Club, Event Organizer berbasis di Jakarta yang biasa mengorganissasikan pertandingan BMX. Mereka mulai melirik *skateboard* dan sering memasukkannya sebagai salah satu pengisi acara yang mereka organissasikan.

Nala termasuk di dalam Alphabetical Club sebagai orang yang bertanggung jawab mempersiapkan alat, mengatur jalannya pertandingan, sampai pemilihan juri khususnya untuk pertandingan *skateboard*.

Kiki Kasoem merupakan salah satu orang yang sering bermain *skateboard* di TL. Ia adalah anak Dody Kasoem (Alm) pendiri Jayagiri Outdoor, pioner *brand outdoor* Indonesia.

Pada 1986, bersama Street Spydrs dan Alphabetical Club, dia menginisiasi acara pertandingan BMX bertajuk Jayagiri Freestyle Contest di Lapangan Basket Gelora Saparua.

Dalam pertandingan

tersebut, ikut dimasukkan pula *skateboard* sebagai bagian dari konten acara.

Nala, bang Udy, Irlan, dan Dxxxt mendapat kesempatan melakukan demo bermain *skateboard*,

"Irlan mengalami kecelakaan patah tulang saat itu," ujar Nala.

Juara pertandaingan BMX adalah Boni yang semenjak itu tegabung dengan Street Spydrs.

Boni menerangkan, "Aku ingin bergabung dengan mereka. aku melihat SS merupakan salah satu komunitas yang anggotanya jago-jago dan keren. Pokoknya harapannya dengan bergabung di SS, siapa *tau* bisa *ketularan* jago dan kebetulan waktu itu aku dapat juara satu di kelas *bunny hop*. Sepertinya gayung bersambut begitu."

Nala menambahkan keterangan soal bergabungnya Bonie ke SS, "Gara-gara Boni *habis* menang masuk SS, selanjutnya yang berani minta *gabung* biasanya yang pernah juara juga."

Beberapa pertandingan lainnya yang pernah digarap Alphbetical Club seperti acaranya Lifebouy. Kemudian Chiki pun pernah menjadi sponsor utama pertandingan *skateboard*. Ada pula acara lainnya seperti selebrasi pembukaan Sektor 3 Bintaro Jaya, peluncuran Pasar Seni di Ancol, dan ulang tahun Dufan yang biasanya memasukkan pertandingan *skateboard* sebagai salah satu acara.

"Aku juga pernah ikut pertandingan *skateboard* di Pasaraya, walau aneh itu

Pasaraya bikin pertandingannya, soalnya mereka tidak melibatkan *skateboarder* saat mengorganisasikannya. Aku ikut bertanding juga *tuh* di situ. Saat seperti itu, ketika aku *gak* diminta menjadi panitianya, kadang aku ikut pertandingannya *buat* iseng *aja maen* santai, tapi tahu-tahu dapat juara dua," ujar Nala bercerita sambil terkekeh.

Pada 1988 bisa jadi merupakan momen yang tidak terlupakan bagi orang-orang yang aktif di skena *skateboard* lokal kala itu. Tak terkecuali bagi Street Spydrs. Ketika itu ada anak orang kaya yang merayakan ulang tahunnya dengan mengundang *skateboarder* profesional dari luar negeri dan membuat acara *skateboard* di Gelora Senayan. Nala beserta *skateboarder* lainnya mendapat tugas menjadi supervisor pembuatan vert-ramp setinggi 3 meter, *banks*, *curb*, dan *obstacle* lainnya yang dibutuhkan untuk acara tersebut. Tidak tanggung-tanggung, acara itu mendatangkan banyak *skateboarder* profesional. Dari Alva Skateboard, mereka yang hadir di antaranya Eddie Reategui, Chris Cook, Jim Murphy, Eddie El-gato Elguera.

Ada Natas Kaupas dari Santa Monica Airlines, Ray Underhill (alm) dari Powell Peralta, Clauss Grabke dari Santa Cruzz, Nicky Guerrero dari G&S, dan Joe Johnson dari Vision Street Wear.

Nala mengenang, waktu itu ia diajarkan *wallride* oleh Natas Kaupas dan Chris Cook. Ia bercerita, "Aku *malahan dikasih deck sama* Joe Johnson, *dikasih short sama* Jim Murphy. Bahkan Claus Grabke kita jemput *main* ke *halfpipe* di Lebak Bulus".

Sepak terjang tim *skateboard* Street Spydrs semakin bersinar ketika banyak pertandingan *skateboard* bermunculan dan mereka selalu mendominasi klasemen pada setiap pertandingan yang diikuti.

Hal Tersebut seolah telah menjadi tradisi bagi Street Spydrs. Tradisi yang sudah dimulai bahkan sejak era *grafitti* dan *breakdance* ketika mereka selalu menjuarai setiap pertandingan.

Salah satu ajangnya adalah ketika acara Marathon *Breakdance* yang disponsori Nike di Jakarta tahun 1984. Tim Street Spydrs

GOLOSOR TIMES

Pertandingan yang diselenggarakan oleh Liga Skateboard Indonesia yang merupakan cikal bakal Indonesian Skateboard Association | Dxxxt Bs Air

Rudy Sagir dengan jaket breakdance Street Spydrs nya, beliau selain skateboard, grafitti, dan breakdance, pernah pula menggeluti BMX freestyle.

kala itu menurunkan dua tim untuk dua kategori yang dipertandingkan; kategori *Electric Dance* dan *Breakdance*.

Dua tim tersebut berjumlah sekira 12 orang yang di antaranya terdiri atas Iwan Banpol, Nug, Herlie Rachman, Agung, Koko, serta Nala.

Dari dua kategori yang dipertandingkan, tim Street Spydrs menjadi juara kategori Electric Dance. Untuk kategori kedua, *Breakdance*, mereka mesti merelakan timnya didiskualifikasi karena *ngeyel* memperagakan *windmill*, *turtle*, hingga *headspin* saat gerakan-gerakan ekstrem itu dilarang panitia.

Dalam kesaksiannya, Nala mengatakan, "Tapi dari situ kita jadi bahan omongan, 'Gila ini *sih* Street Spydrs bukan hanya jago *jojing*, ternyata memang *breaking* beneran. Ketika orang-orang tidak berani *head spin* dan dilarang *head spin*, mereka malah *ngelakuin head spin*'. Akhirnya setelah final itu banyak *diomonginlah tuh* kita hahaha".

Pun, pada pertandingan nasional graffiti di Senayan yang bertemakan Save The Planet sekira tahun 1984-1985, tim Street Spydrs menjadi juaranya yang waktu itu menurunkan Nala dan bang Udy.

Ketika masuk era *skateboard*, ada semacam celoteh yang muncul ke permukaan dan berkembang saat itu dan mungkin masih melekat hingga sekarang ketika kita membahas soal Street Spydrs. Celotehannya; pertandingan tidak akan dimulai kalau para pemain dari tim Street Spydrs belum sampai lokasi.

Menyinggung soal itu, Nala bertutur, "*Kalo* ditanya kenapa kita ditunggu, ya kalau kita belum *dateng* berarti belum ada pertandingan. Si sponsor berharapnya kita muncul. Kita jadi bintang di pertandingan itu. Kasarnya, bisa dibilang dari tahun 1982 sampai 1990-an awal,

kayaknya setiap ada pertandingan empat itu (*breakdance*, *grafitti*, *skateboard*, dan BMX) juaranya kita semua yang *sikat gitu*, tapi yang berumur panjang ya *skateboard*. Karena *grafitti* mulai berubah gaya jadi *bombing* dan kita *udah gak ngikutin*, lalu *breakdance* juga mati. Jadi kita merajalelanya di BMX dan *skateboard*".

Dxxxt menerangkan, "Ya, sekarang *gimana* mau mulai pertandingannya, *kalo misalkan* yang main *skateboard* ada 20 orang, lalu yang *ikutan* pertandingan 10 orang dan dari anak-anak Street Spydrs *aja* udah 5-6 orang. Bagaimana mau dimulai *kalo* yang *ikutan* pertandingan cuma *sedikitan gitu*. Kemudian, *misalkan kalo* ada kompetisi *skateboard* di Bandung, anak-anak *tuh* secara *gak* langsung jadi seperti panitianya juga, *ngangkutin* alat-alat. Bang Rudy juga yang mendesain posternya. Nala jadi MC. Jadi, bikin pertandingan itu *buat* kita-kita *aja* karena yang bertanding juga *tetep* kita-kita juga *gitu* kasarnya."

Dia menyambung, "Sekarang *kalo* ada pertandingan di Jakarta, yang jadi MC Nala, terus yang jadi supervisor alat-alat masih anak-anak juga, karena bagaimana pun kita lebih tahu *duluan* soal bagaimana mengatur pertandingan *skateboard* karena kita lebih awal ketika aktif kembali bermain *skateboard* waktu itu."

***

Pada angkatan selanjutnya, masuk Tiko, Arif Maskom, Helvi, Erwin Serawan, Cholay, lalu ada Shendy Pranoor Heryadi.

Bagi Shendy, ia pertama kali main ke TL sejak masih SD saat diajak tetangganya bermain BMX. Keterkarikan kepada *skateboard* semakin menguat ketika ia mulai sering bermain di TL.

Begitu pula dengan Cholay, "1987 *gue* baru masuk SMP, berarti pada 1988-an *gue* baru ke TL *tuh*. Nongkrong di TL terus tahu *kalo skateboard tuh* apa *kan*. Ke sana biasanya bareng *sodara gue* Remi Sugiantoro yang dia *emang udah maen skate duluan*. Akhirnya, muncul ketertarikan *gue ama skateboard*. Masuk 1989, *gue* mulai rajin *deh maen skateboard* di TL."

Keduanya sama-sama mengakui baru secara resmi tergabung dengan Street Spydrs ketika bisa memenangi pertandingan. "

"Baru ditarik ke Street Spydrs gara-gara dulu suka ada pertandingan. Mungkin si senior-senior *liat gue* itu sebagai *prospect gitu* soalnya *gue* lumayan sering dapat juara. Akhirnya ditarik *sama* Bang Nala, '*Udah* Kamu *gabung* kita *aja* di Street Spydrs'. Begitu, hahaha," ujarnya.

Cerita serupa diakui Shendy, "Wah dulu untuk masuk tergabung dengan Street Spydrs itu susah, mesti juara dulu baru *deh tuh* dapat sticker Street Spydrs. Aku waktu itu dapat ketika beres pertandingan di Senayan dapat juara 2. Kemudian *disamperin sama* Bang Nala yang *ngasihin* sticker tersebut kalau masuk tim Street Spydrs, hahaha".

"Kasarnya, kita semua jago-jago *loh* jadi *kalo lo gak* jago, cuma

Lifebuoy Freestyle Contest di Polda Jaya (dulu disebut KOMDAK) tahun 1987, yang di organize oleh Alphabetical

Shendy Pranoor Heryadi, Taman Lalu Lintas 1988

ngintil doang ya *gak* bisa *gitu* juga *dong*, maksudnya kita dari pertama ngumpul bareng *pake* nama SS kemudian lama-lama kita semakin terkenal. Ketika orang bahas *breakdance* pasti ngomongin SS. Ketika orang bicarain *grafitti* pasti SS *kesebut*. Ketika orang bahas *skateboard*, pasti SS. Jadi begitu lama-lama kita *gak* bisa *dong* siapa pun yang datang ke TL sekadar nongkrong dan *maen gitu-gitu doang*, beli papan di supermarket terus mereka bilang mau *gabung* ke SS, ya *gak* bisa *gitu*. Maunya kita, *next generation*-nya yang berprestasi, punya *skill* bagus dan punya *attitude* baik juga. Paling *enggak*, *gitu*."

Nala menjawab ketika saya mengkonfirmasikan soal cerita-cerita tersebut.

Awal tahun 1990-an, tepatnya tahun 1992, penamaan Street Spydrs sudah jarang dipergunakan serta secara resmi anggota tim Street Spydrs tidak bertambah.

Beberapa cerita dan alasan dibaliknya berkembang seputar

hal itu seperti karena banyak orang-orang lama Street Spydrs mulai sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Nala sudah kembali pindah ke Jakarta. bang Udy memperdalam ilmu agama, Richard Mutter menikah serta lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain musik dengan Pas band.

Dxxxt mengalami kecelakaan mobil yang mengakibatkan patah tulang punggung sehingga memaksanya tidak bisa bermain *skateboard* lagi.

"Sebenarnya *buat* anak-anak yang sering datang ke TL setelah kami yang katakanlah senior-seniornya sudah jarang ke sana, sah-sah saja *nyebutin* diri mereka bagian dari Street Spydrs karena mereka *maen* dan nongkrong bareng sama kita juga tapi mungkin si angkatan baru di TL sepertinya sungkan karena kami sudah jarang *maen* ke TL. Sehingga, mereka memilih lebih *ngegunain* istilah TL saja, *gak pake* lagi Street Spydrs," kata Nala.

Terlebih, semenjak permulaan 1990-an dan selanjutnya, pada setiap pertandingan *skateboard*, di belakang nama peserta tidak dicantumkan lagi nama tim atau nama klab melainkan nama brand yang mensponsori peserta.

Sehingga, lama-kelamaan nama Street Spydrs semakin jarang digunakan dan terhenti sampai angkatan Shendy dan Cholay.

Terdapat pernyataan lain mengatakan bahwa tidak dipergunakannnya nama Street

Spydrs karena ingin lebih membuka dan mengajak anak-anak dari tempat lain agar bisa berkumpul bermain bareng di TL. Mengingat, saat tahun 1990-an *skateboard* maju pesat. Hal itu terbukti dengan bermunculannya beberapa titik bermain *skateboard* lainnya.

Hal itu diutarakan Charlie Jojaya Kusuma, pendiri Indonesian Skateboard Association, penyambung tongkat estafet *skate shop* dari Wanbul, dan mengelola sepetak kecil ruangan di Toko Buku Q-Ta yang bertranformasi menjadi Hobbies Skate Shop.

Poster oleh Rudy Sagir, kompetisi skateboard di TL diinisiasi oleh Liga Skateboard Indonesia (LSI), momen ketika skateboard mulai digandrungi kembali. Banyak diikuti oleh skateboarder dari Jakarta.

Cicaheum Hell Park:

Berdaya dengan Swadaya

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Foto oleh
Alvinflip & Siswo

Kami bisa dibilang cukup beruntung mendapat kesempatan langsung mengobrol banyak hal dengan penggagas Cicaheum Hell Park, Lord Butche. Dengan dibantu Alvin Flip, kami membuat janji dengannya. Saat hari tersebut datang, kondisi cuaca memang sedang mendung, bahkan di beberapa titik Kota Bandung sudah mulai turun hujan, salah satunya di lokasi Alvin berada saat itu, yang membuatnya hampir mengurungkan niat datang ke lokasi tempat kami akan bertemu Butche. Singkat cerita, akhirnya Alvin membulatkan niatnya menempati janji. Walau dengan basah kuyup, dia sampai ke lokasi. Berselang berapa lama kemudian, kami sampai di tujuan setelah memutar-mutar mencari kediaman Butche.

Cicaheum Hell Park, bagi kami sebagai orang dari luar komunitas tersebut, adalah oase di tengah keringnya skena skateboard yang isiannya begitu-begitu doang. Lokasinya diapit Terminal dan Pasar Cicaheum, tepatnya di area belakang Terminal Cicaheum tempat angkot dan elf antar kota diparkir. Sesuatu yang bikin kami salut adalah di tengah kerasnya lingkungan terminal, mereka mampu membagi dan mengubah area belakang itu menjadi *skate-spot* dengan obstacle yang mereka bikin sendiri secara swadaya. Tidak aneh, beberapa teman yang sempat menjadi bagiannya menyebut, "Terkadang kami harus menyingkirkan dulu *table* dan *rail* ke pinggir jalan kalau ada elf mau keluar-masuk dari area parkirnya."

Obrolan tentang Cicaheum Hell Park kami mulai setelah mendapati kopi seduhan Butche dan menikmatinya. Setelah diselingi cerita proses rekaman materi album ke dua The Cruel yang belum rampung-rampung, kami memulai dengan;

Bagaimana semua bermula?

Sebenarnya saya bermain sendiri saja di Cicheum *tuh*. Baru kemudian datang dari anak-anak Gedung Sate ikut bermain di sana. Ketika area Gedung Sate sudah *gak* bisa *dipake maen*, *kalo gak* salah *tuh* 2002-an *gitu lah*.

Untuk obstacle itu bagaimana?

Saya bikin sendiri. jadi bikin alat-alat sendiri lalu main pun sendiri. Ketika sebelum si anak-anak yang lain ikut main di Cicaheum, *si* alat-alat *mah* memang sudah ada.

Lokasi yang kerap digunakan untuk maen skateboard di sebelah mananya terminal?

Kami *mah* pindah-pindah saja, pokoknya semua terminal itu, kami main bisa di mana saja, kadang di area depan terminal

atau pinggir, lalu kadang ke belakang, tapi yang terakhir ya itu, yang di belakang itu di area tempat markir elf-elf dan angkot, berdekatan dengan depan pasar.

Berpindah-pindah itu karena mesti nyesuain kondisi terminal saat itu atau bagaimana?

Sebenarnya kami *mah ngacak aja*, hahaha. Di mana *we* seenaknya, hahaha. *Kalo* lagi pengen *maen* di depan area terminal, ya kami *taro* si alatnya di situ atau *kalo* lagi pengen di samping *ya udah* tinggal *taro* aja, bergantung ramenya anak-anak mau *maen* di mana, hahaha. Akhirnya, untuk menghindari banyak gesekan dengan pihak lain, kami mematenkan spot bermain di area belakang terminal.

Awal-awal maen di sana sering terjadi gesekan?

Wah *kalo* soal gesekan *mah* jangan ditanya, Bos. Di situ *mah* rimba, yang lemah pasti tertindas. Jadi bagaimana pun dengan cara apa pun harus *survive*. Secara tidak langsung, itu *tuh* bukan tempatnya bermain skateboard tapi karena dengan keterbatasan lahan, mau *gimana* lagi. Mau *gak* mau kami mesti ada di situ. Kami pun mendapatkan tempat itu tidak gampang. Akhirnya bisa meminimalisasi gesekan dengan warga setempat setelah melalui banyak pembicaraan karena *kalo* dengan kontak fisik *mah gak* akan beres-beres.

Jadi sering kejadian tuh beranteman begitu?

Kami *mah* sering, hahahaha, misalnya kami lagi *maen* skateboard nih lalu tiba-tiba angkot datang masuk ke terminal dengan ngebut lalu kami pecahin kacanya lalu gebukin sopirnya, hahahaha.

Secara fungsional memang itu tempat angkot, tapi mau *gimana* lagi. Seperti yang saya bilang tadi, kami mesti *survive* untuk mempertahankan area tersebut. Sampai akhirnya sempat ada kejadian yang cukup besar yang *ngebikin* kami hampir 3 atau 4 tidak bisa bermain akibat gesekan yang terjadi saat itu besar sekali dan anak-anak pun selama 3 bulan tidak *dibolehin* buat datang.

Ada kejadian apa saat itu memangnya?

Gesekan *aja* waktu itu, tetapi yang turunnya waktu itu sudah bukan lagi preman-preman angkot, tapi sampai ke preman bus pun turun. Berantemannya bikin *males aja* pokoknya saat itu *tuh*

*Alvin menambahkan cerita; (?)

Tapi semenjak saat itu kami sedikit mempunyai kekuatan untuk bisa bertahan di sana.

Kemudian, ketika bisa sampai mengklaim spot bermain kalian adalah di area belakang terminal, apakah ada yang ngasih izin sebelumnya atau langsung menduduki saja spot tersebut dengan bermain setiap hari di situ?

Karena dibiasakan *aja sih*, jadi mereka pun ikut terbiasa dan akhirnya lama kelamaan mereka pun mendukung kami, sampai akhirnya kami bisa bikin kompetisi skateboard di terminal.

Kami dapat cerita bahwa penamaan Cicaheum Hell Park datang dari judul kompetisi skateboard saat itu di terminal, bagaimana ceritanya?

Ya betul. Sempat pula saat kompetisi tersebut ada kejadian puting beliung, terus mengenai tukang cilok yang sedang mangkal dekat area kompetisi, gerobaknya terbalik dan terbakar, Jadi, sudah *mah*

memang tempatnya *ghetto gitu kan ya*, ditambah kejadian itu, *udah aja* bikin makin kuat *tuh* nama Cicaheum Hell Park, hahaha. *Kalo* anak-anak main *tuh* suka *nyalain* api bakar-bakar rail atau *kalo enggak ngambil box* bekas-bekas gitu di pasar kan suka banyak *tuh* lalu *dibakar-bakarin aja*.

Bisa sampai bikin kompetisi skateboard di Cicaheum bagaimana ceritanya?

Ah pengen bikin aja we, ketika itu pas 17 Agustus 2005-an, anak-anak sebagian *pada urunan*, lalu sebagiannya lagi ada yang tugasnya *ngumpulin* koran-koran bekas salat Id lalu dijualin sama anak-anak itu *buat* bantu-bantu *ngebiayain* bikin alat-alat untuk kompetisi. Terus kurang-kurang kayunya *ngambil* sebagian dari pasar, hahaha. Ya, semangatnya DIY *we*, karena *kalo* DIY *mah gak usah diomongin tapi dilakuin*. Kami bikin alatnya sehari sebelum acaranya sampai pukul 5 subuh dan kompetisinya sendiri mulai pukul 10 pagi, hahaha.

Keren, itu!

Ya, sebenarnya *segitu* sudah sebuah pencapaian. Pada tahun itu ada suatu komunitas yang sudah punya alat-alatnya sendiri walau alakadarnya dan dengan semangat kolektif mampu bikin kompetisinya sendiri. Ya, karena mungkin kami *mah* orang-orang susah dan yang namanya orang susah pasti maunya terus berusaha. Jadi, ketika kami punya mimpi untuk *dijadiin* kenyataan, jadilah seperti itu, jadilah alat, jadilah kompetisi, karena *kalo* kami pikir-pikir, seperti yang tidak mungkin, tapi karena menurut saya *mah* tidak ada yang tidak mungkin selama kita mau *ngejalaninnya*.

Jurinya waktu itu siapa?

Ada Inong sama Arif Maskom, dua *living legend* itu yang jadi juri kompetisi waktu itu.

Dulu sempat vakum juga?

Ya, sempat sekira 2006 mau ke 2007 waktu itu mulai vakum karena pada tahun *segitu* pas saja semuanya pada punya kesibukan masing-masing mungkin. Ada yang menikah,

yang lain *pada* baru beres kuliah, pada mulai bekerja. Saya sendiri, band sudah mulai jalan lagi, Jadi pada sibuk masing-masing saja.

Lumayan lama juga sampai baru aktif lagi pada 2020 sekarang. Bagaimana Cicaheum Hell Park bisa kembali aktif?

Ya, 13 tahun kami *gak ngumpul* lumayan lama juga. Waktu itu Ihsan KL datang terus *ngajakin buat pada maen-maen* lagi, akhirnya semua *maen* lagi. Jadi *kayak* reuni saja *pada* datang lagi, ngumpul-ngumpul lagi.

Kemarin ketika mulai aktif lagi bertepatan dengan pemberlakuan PSBB pertama kalinya di Kota Bandung dan sempat menjadi seperti kota mati. Pertanyaanya adalah bagaimana menyikapi pemberlakuan PSBB khususnya di Cicaheum?

Kalo anak-anak *maen aja we* biasa, pas kami reuni juga *dirayakeun we party-party*. *Da* kami-kami *mah gak* percaya *oge ama* corona. Bahkan itu jadi kesempatan baik untuk kami, karena *lockdown* itu *kan* kondisi terminal jadi kosong. *Lagian* yang *maen* juga anak-anaknya masih itu-itu *aja* yang *gak* ke mana-mana, yang bisa kebaca gerak mobilisasinya.

Bagaimana bisa gak percaya dengan corona?

Karena saya *ngerasa* yakin bahwa saya tinggal di negara tropis, terus di keseharian juga, apa *sih* yang *enggak* dikonsumsi *sama* kita, yang semuanya itu berupa herbal. Saya percaya corona itu memang ada, tapi saya berpikir corona itu tidak sekejam seperti apa yang diberitakan media, karena *kalo* namanya virus pasti bakalan ada. Kan ada yang lebih bahaya dari corona; TBC, Ebola, demam berdarah, yang ketiga itu sudah jelas sudah banyak membunuh, belum lagi HIV.

Apakah ini berarti kalo Butche pro terhadap isu-isu konspirasi global?

Oh enggak, saya berada di tengah-tengah, individu merdeka *we*, *kalo* mau *maen* skateboard ya *maen we*, terserah itu mau percaya corona atau *gak* itu *mah* persepsi masing-masing *aja* ya. Sekarang coba

pikirkan sama kalian, sebenarya Cicaheum itu bisa menjadi pusat penyebaran paling tinggi karena itu kan daerah transit, di situ sudah pasti ada terminal, pasar dan masjid tapi *alhamdulilah* sampai saat ini tidak ada yang sakit karena itu. Kemudian *kalo* kita lihat di mana pun *kalo* yang namanya *skateboarder* anak-anaknya *pada* susah diatur, mereka para pembangkang, dan itulah makna *skate & destroy*. *Bener, gak*?

Untuk anak-anak kecil di Cicaheum, ada yang pada maen skateboard juga?

Sekarang jadi ada regenerasi semenjak mulai *pada* kumpul lagi banyak anak kecil. Dari dulu memang *kalo* papan-papan itu *gak* boleh dibawa pulang disimpan di rumah. Jadi ketika setiap ada anak kecil yang mau *maen, sok aja pake* dan budaya itu sampai sekarang tetap ditanamkan.

Menarik. Ide seperti itu datang dari mana?

Karena anak-anak kan sering pada *nge-homless* di rumah, jadi si papan *tuh* pada *disimpenin we*. *Kalo* mereka mau pulang, papan pasti disuruh untuk *simpen*, jadi biar mereka pun pada balik lagi, hahahaha.

Istilah piranha itu apa?

Sebutan anak-anak *aja* biasa, *barudak jibeh*; *ribut hiji ribut kabeh* (berantem satu-berantem semua), hahaha. Maksud dari piranha itu *kalo* anak-anak *maen tuh skill* 1% keberaniannya 99%, walau memang mestinya *gak gitu* juga *goblog teh*, mesti bener juga maennya, hahaha.

Butche bisa kenalan dengan skateboard dari mana?

Dulu *sih* dapat *skateboard* bekas dari kakak, *skateboard hiu* gitu yang lebar.

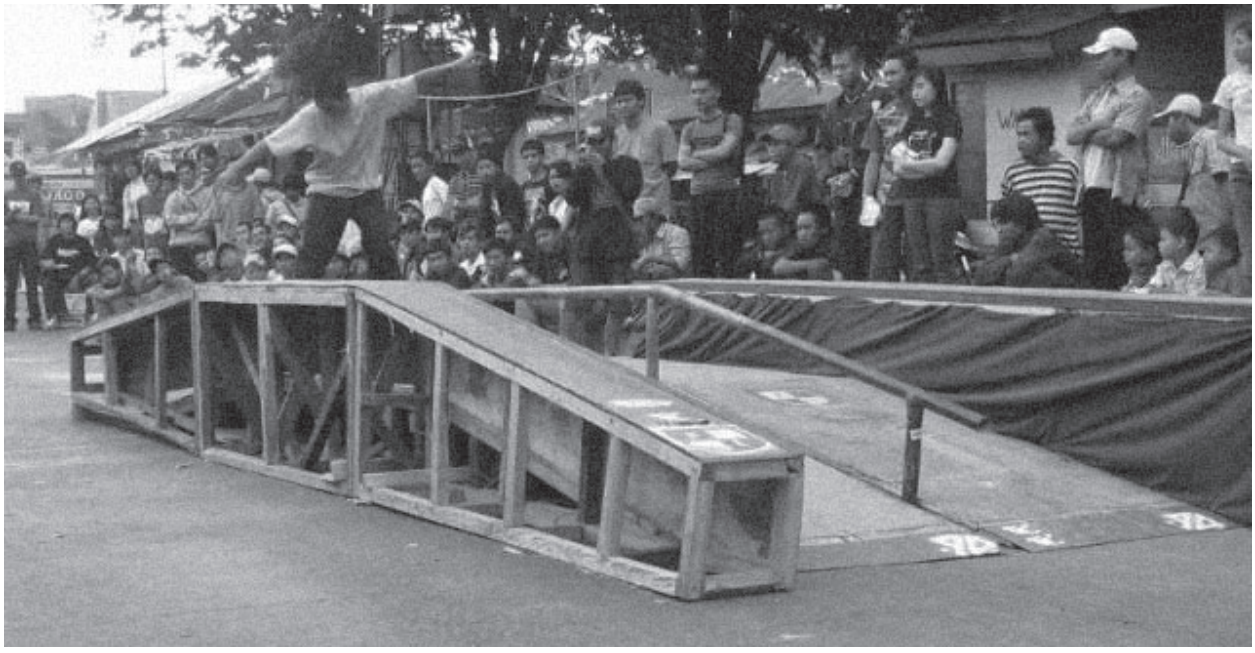
Kami menangkap dalam diri Butche, walau sempat tidak maen skateboard 13 tahun, tapi ketika kami membicarakan hal tersebut, api semangatnya masih terasa. Seberapa penting skateboard buat Butche?

Ngomongin soal rasa, itu *mah gak* bakal bisa hilang karena sudah dibangun bertahun-tahun dan ketika berhenti, yang stop cuma *maennya doang* tapi *kalo soul mah* masih ada di skateboard. Bagi saya, yang 13 tahun sudah berhenti *maen skateboard*, pas ketika *maen* lagi itu ada satu musuh terbesar yaitu melawan ketakutan. Jadi, *kalo* menurut saya *skateboard* itu filosofi hidup, karena pertama kita mesti punya keberanian *buat ngelawan* ketakutan itu. Kedua, keberanian harus diimbangi pikiran rasional. Ketiga, ketika

mengambil risiko mesti penuh pertimbangan. Ketiga hal itu menurut pandangan saya pribadi, ya. Lalu, di skateboard *mah equality*, mau yang hitam, putih, kuning, semua bisa main bareng dan itu cuma bisa di kultur *skateboard* yang bisa *ngehilangin* perbedaan itu semua. Di musik masih ada sedikitnya *mah rasis-rasisannya*, bisa jadi contoh kalau di metal ada NSBM (Nationalist Social Black Metal). *Kalo* di *skateboard mah gak* ada *ras-rasan* hanya ada satu kata, *skateboard*.

Selain skateboard, ada musik juga dalam diri Butche. Kedua hal tersebut saling mengisi hidup Butche selama ini. Bagaiman keduanya saling mempengaruhi?

Kultur *80's hardcore* pasti dekat dengan *skateboard*; Circle Jerk, Sucidal Tendencies, masih banyak contoh lainnya dan itu saling mempengaruhi. Memang dua hal itu paling susah saya atur waktunya. Misalnya, *kalo* saya sudah bermain *skateboard*, musik pasti *ditinggalin kayak* dulu *pas* The Cruel vakum. Terus *kalo* saya sudah *maen* musik lagi, giliran *skateboard* yang ditinggalin, jadi dua hal itu saling tarik-menarik, karena kecintaan saya dengan *skateboard* dan musik sama besarnya jadi mengatur waktunya susah *banget*.



Skate Fellas:

Supporting Indonesia's Next Generation of Skateboarders

GOLOSOR TIMES

Ditulis oleh
Reka Nugraha

Arsip Foto
Ahmad Madani

Skate Fellas adalah bentuk pengejawantahan paling gamblang dari tema edisi cetak kedua kami ini yaitu *empowering*. *Movement* yang digagas Ahmad Madani ini adalah yang pertama terlintas di kepala kami saat *brainstorming* di ruang redaksi.

Apa yang ia lakukan mengingatkan kami pada gerakan-gerakan yang diinisiasi sejumlah NGO yang sudah *well established* di luaran sana seperti SkatePal, Skateistan, atau Skate Aid. Skate Fellas hadir dengan semangat yang sama yaitu *Empowering The Kids* dalam bentuknya yang lebih sederhana, *humble* dan *to the point.*

Bekerja sehari-hari sebagai Graphic Designer di perusahaan swasta di Jakarta dan seorang suami yang sudah dikaruniai dua anak laki-lak, dalam pengakuannya, ketertarikannya pada *skateboard* muncul ketika bermain Tony Hawk Pro Skater saat masih di bangku kelas 5 SD, tetapi *skateboard* pertamanya baru ia dapatkan dari gaji pertama saat mulai bekerja kantoran. Perkenalan pertamanya dengan skena *skateboard* lokal adalah ketika diajak anak-anak *skateboard* Untar dan Trisakti untuk bergabung bermain bareng di Untar. Semenjak itulah ia lebih senang dan bersemangat bemain *skateboard*.

Selanjutnya, silakan simak langsung obrolan kami dengan Ahmad Madani tentang Skate Fellas dan bagaimana ia memaknai *skateboard* sebagai bagian dari hidupnya.

Ada siapa saja di belakang Skate Fellas?

Sejauh ini masih *gue* sendiri *aja*. Belum ada yang menemani... Hahaha

Apa yang memicu Kamu untuk akhirnya memulai Skate Fellas? Tepatnya dari tahun berapa *movement* ini dimulai dan apakah cuma bakal sendiri saja, *gak* coba *ngebentuk* tim kerja, mungkin?

Awal mula karena prihatin dengan anak-anak jalanan. Waktu itu berpikiran mau *ngebentuk* organisasi yang mengajak anak-anak jalanan ini untuk main *skate* sekaligus belajar keterampilan lain untuk masa depannya. Namun mimpi itu sepertinya terlalu besar. Jadi, *gue* memulai dari yang kecil dulu. Sekira Juli atau Agustus 2017, *gue ketemu sama* anak-anak kecil yang jago *banget* main *skate*-nya. Namun keadaan papannya *udah enggak* ada *nose* dan *tail*-nya. Kebetulan dia berasal dari keluarga yang kurang mampu. Saat itu juga, *gue* memberi dia tantangan melakukan suatu *trick* yang belum pernah dia lakukan. Kalau dia berhasil, *gue* menjanjikan akan memberinya satu set *skateboard* yang *gue* punya saat itu. Dalam waktu sekira sejam, dia berhasil melakukannya. Dari kejadian itulah *gue* mulai berpikir memulai dari sini dulu dan memulai Skate Fellas pada 13 September 2017. Dengan *movement* awalnya yaitu membantu anak-anak yang ingin

bermain *skate* tetapi keadaannya tidak mampu. Mau *banget sih* punya tim yang *ngebantu*. Cuma belum ketemu orangnya. Hehehe.

Kami rasa tentunya tidak mudah tetap konsisten dalam suatu *movement*, tentunya banyak waktu dan tenaga yang telah dan akan dikeluarkan lebih banyak ke depan, bagaimana cara Kamu merawat Skate Fellas agar tetap berjalan hingga sekarang?

Anak-anak yang tidak mampu *begini* akan terus ada. *Gue* berharap Skate Fellas bisa terus ada dan berkembang untuk mereka. Kebetulan juga dukungan dalam bentuk apa pun terus *gue* terima dari *skater* maupun *nonskater* untuk *ngejalanin* ini semua.

Fokus kerja Skate Fellas adalah anak-anak kecil. Bagaimana cara Kamu mengurasi para anak-anak ini untuk mendapatkan Skateboard dari Skate Fellas? Apakah Kamu juga pernah bertemu dan mengobrol dengan para orangtuanya? *Kalo iya*, apa pandangan mereka tentang Skate Fellas?

Skate Fellas membuka *submission aja* untuk teman-teman di luar sana. Jika di sekitar mereka ada anak kecil yang kurang mampu dan punya niat besar untuk bermain *skate*, cukup kirimkan videonya ke Skate Fellas beserta latar belakang anak itu.

Nanti Skate Fellas *review* dulu. Jarang *banget sih kalo sampe* ketemu orangtuanya. Biasanya kalo *enggak ketemu*, *dapet* pesan terima kasih dari orang tuanya melalui teman si anak ini.

Dengan pola *submission* tersebut, sempat pernah kejadian *sampe ngebludak gak*? Karena saking banyaknya yang masuk.

Kebetulan belum pernah *sampe* membludak *gitu*. Cuma pernah ada *submission* yang masuk *pas* keadaannya waktu itu *stock* donasi sedang habis. Jadi, *gue* harus *ngeluarin* dana pribadi dan mengajak teman-teman di luar sana untuk ikut berdonasi karena konsep Skate Fellas adalah sama-sama saling membantu. Jadi, dalam satu papan skate yang didonasikan, terdiri atas berbagai donatur. Jadi, sama-sama berbuat baik, sama-sama dapat pahala.

Sampai sekarang ada berapa jumlah anak yang sudah dibantu oleh Skate Fellas? Apakah mereka masih *keep in touch* dengan tim Skate Fellas? Bagaimana kabar Prem yang dari Medan itu, Yuki dari Bengkulu, dan Fadly yang selalu bersemangat *kalo* kami lihat di video?

Kalo jumlah masih belum begitu banyak. Mungkin 20-an anak sampai saat ini. Beberapa ada yang masih *keep in touch*, ada yang dibikinin *IG account sama* temannya agar kita bisa liat *progress* dia. Ada juga yang menghilang *ngga tau* ke mana. Prem masih terpantau aktif bermain *skate* dan tambah jago. Yuki juga masih main di tempat biasa dia bermain. Fadly kebetulan sudah pindah ikut orang tuanya dan kita *lose contact sama* dia.

Pernah ada *enggak* seperti korporasi besar yang datang menghubungi Skate Fellas lalu menawarkan kerja sama? Atau, apakah dari Skate Fellas ada yang mencoba mengajukan proposal kepada mereka? Mengingat, setiap korporasi mempunya dana CSR.

Sampai saat ini belum ada. Masih dari *brand* yang bergerak di industri *skateboarding* dan *skate shop*. Kalau untuk mengajukan

proposal, *gue* belum pernah sejauh itu. Mungkin karena belum siap. Masih *struggling ngejalanin* dan melancarkan hal yang kecil ini dulu.

Pencapaian terbesar Skate Fellas dalam pandangan Kamu akan sampai seperti apa?

Mewujudkan mimpi di awal yaitu membantu anak-anak jalanan dengan bermain *skate* sekaligus memberi keterampilan untuk bekal masa depannya. Punya *skatepark* sekaligus tempat khusus untuk belajar-mengajar keterampilan.

Tentang kampanye *Keep Your Skatepark Clean*, apa yang melatarbelakanginya? Karena, ini pun bisa berupa kritik terhadap kebiasaan di luar lingkungan *skatepark* ketika "kebersihan adalah bagian dari iman" hanya jargon.

Sebenarnya dari pandangan *gue*, *skaters* sekarang sudah cukup faham soal ini. Sudah banyak yang melakukan hal ini jauh dari sebelum *gue* mengangkat soal kebersihan. Namanya manusia, pasti kadang lupa atau hilaf. Jadi, harus saling mengingatkan saja. Pesan untuk menjaga kebersihan ini juga pastinya Skate Fellas peruntukkan kepada semua orang yang menerima. Tidak terbatas hanya untuk *skater*.

Apa yang membuat Kamu percaya *kalo skateboard* itu bisa mendorong anak-anak kecil lebih positif?

Ini bisa dibilang pengalaman pribadi juga. Dari main *skate*, *gue ketemu* berbagai macam orang dari berbagai macam latar belakang dan berbagai macam keterampilan yang mereka miliki. Dari sini *gue* bisa belajar apa yang mereka jalani, prosesnya seperti

apa, dan hasilnya bagaimana. Berawal dari foto. Dulu ada teman main *skate* yang sedang belajar fotografi. Dari situ *gue* juga ikut belajar. Teknik-teknik yang dia pelajari, dibagikan juga ke *gue*. Intinya *sih*, dalam pandangan *gue*, skater ini *enggak* pelit ilmu. Siapa pun *lo*, asal main *skate*, kita teman, kita saudara.

Menarik sekali apa yang Kamu sampaikan. Bagaimana Kamu memaknai *skateboard* alam hidup?

Skateboard *udah* bukan permainan atau *lifestyle* aja *sih*. *Skateboard* itu teman hidup. *You can't live without it*. Skateboard yang membahagiakan lo, *skateboard* yang mengangkat kreatifitas *lo*.

Kita tarik ke belakang saat gelombang pertama *skateboard* ketika tak lebih dari sekedar kayu dikasih roda, sekedar mainan anak-anak. Menurut pendapat Kamu, apa yang membentuk *skateboard* hingga sampai saat ini memiliki *value* lebih dari sekedar permainan anak-anak dan bisa se-inklusif sekarang?

Ini lebih ke lingkar pertemanan yang ada di dunia *skateboard aja yah*. Kita main *sama* yang lebih jago, kita ikut jago. Ada teman yang baru belajar main bareng, *ngga* lama ikut jago juga karena kita. Dan, kita *ngga* memandang latar belakang siapa yang main *skate*. Apa pun bentukannya, warna kulitnya, agamanya, pekerjaannya, kita bisa main bersama. Jadi, *skateboard* itu seperti wadah untuk mencari dan berbagi ilmu gratis. Makannya, *skateboard* bisa seinklusif ini.

Ada rencana terdekat bagi Skate Fellas? *Merch* atau *event*, mungkin?

Rencananya *sih* mau *lanjutin* lagi membuat produk yang hasilnya akan digunakan untuk menjalankan program yang ada. Hanya, ada beberapa kendala yang bikin produk ini tertunda-tunda. Semoga bisa cepat *ketemu* jalan keluarnya.

Amiiin, semangat selalu. Terakhir untuk penutup, *last shout*?

Do good, and good will come to you.

4.7% Anarcho/Vol: Surel dari Teman di Tanah Kangguru

GOLOSOR TIMES

Diasuh oleh
Frans Ari Prasetyo,
Hey Ipul & Reka Nugraha

Foto oleh
Akmal Thoriq

Ia telah menenggak habis sekaleng bir dingin yang ia ambil dari kulkas beberapa saat sebelumnya. Sempat terlintas dalam benaknya untuk mengambil kaleng terakhir yang ada di kulkas, tapi muncul rasa keraguan untuk itu. Dirasanya akan lebih tepat meminumnya ketika ia menyelesaikan surel untuk sahabatnya yang tengah berada di Tanah Kangguru.

Menulis surel bukanlah kebiasaan dia, tetapi ada hal yang menggelitik yang akhirnya menjadi alasan kuat menyapa sahabat lamanya tersebut melalui surel, bukan melalui kanal pengiriman pesan pendek.

Kota Kembang, 13 Nopember 2020

Pada sahabat
Tamtam Nurhadi
Di Kangguru

Salam sejahtera Tam,

Gimana kabarmu di sana? Baru tersadar hampir setahun sudah Kamu belum balik ke Kota Kembang ini, apakah alasan penutupan penerbangan ke Kota Kembang ini yang menahan Kamu balik ke sini? Namun, apa pun alasannya, kami berharap Kamu di sana dalam keadaan sehat baik fisik dan mental. Bagaimana juga kabar penelitianmu di sana tentang suku asli "Kangguru"? semoga itu pun tetap berjalan baik.

Saya kirim surel ini untuk membagi kabar *kalo* saya dengan istri dalam keadaan baik dan sehat walau tentunya *struggle nowadays is a real deal*. Selain ingin berbagi kabar tentang itu, juga ada hal yang bikin menggelitik akhir-akhir ini, Tam, di Kota Kembang, tempat kelahiran kita. Sekarang di sini akan begitu sangat mudah kita temui spanduk-spanduk penolakan terhadap Anarko Sindikalis sebelum akhirnya berganti menjadi "Selalu Patuhi Protokol Kesehatan".

Bahkan untuk beberapa saat ketika, menguatnya tensi gelombang protes anti *Omnibus Law* di hampir seluruh titik wilayah negara kita mampu menggeser perhatian banyak orang menyangkut penanggulagan pandemi Covid-19.

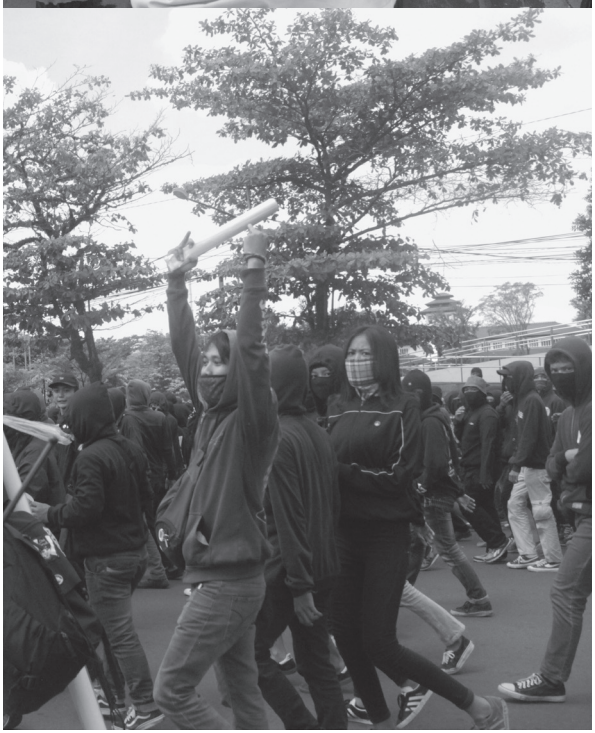
Di kota ini, spanduk-spanduk penolakan pada gerakan Anarko semakin banyak tersebar di beberapa titik yang saya lewati termasuk di depan pagar Gedung Sate atau Kantor Gubernur Barat Jawa yang bertuliskan, "Masyarakat Kota Kembang Menolak Anarko".

Penggunaan kata "Masyarakat" itu sangat ambigu karena entahlah, masyarakat mana yang mereka maksud dan siapa yang membuat spanduk-spanduk tersebut.

Hal tersebut justru memicu saya berselancar dan mulai mengetik di kolom mesin pencarian dengan kata kunci Anarko Sindikalisme. Hasilnya, saya mendapat beberapa informasi yang mencerahkan seperti sejarah gerakan Anarko dari abad ke-17 di Eropa sampai Amerika Serikat.

Selain yang mencerahkan, saya mendapatkan informasi yang bikin bingung terlebih mengenai Anarko Sindikalis yang dimuat pada banyak kolom berita arus utama media lokal kita yaitu tentang penangkapan ketua Anarko Sindikalis Indonesia oleh Polda Metrojaya bernama Pius, lengkap dengan tato "A" besar di dadanya si Pius ini.

Dari pengakuan Pilus selaku ketua Anarko, dia mempunyai cita-cita membuat tatanan dunia baru tanpa pemerintahan. Dia sendirilah yang



mengakui mempunyai kode nama yaitu A1 sebagai ketua, kemudian ada A2 sebagai bawahan dan seterusnya.

Hingga bagian ini, di kepala saya langsung teringat dengan sinetron kelas Indosiar saat mereka sedang dalam tahapan penyusunan skenario untuk diajukan pada produser Sonu Samtami agar digubah menjadi sinetron azab-azaban.

Sehingga, mereka akan dengan begitu mudahnya menghidupkan hantu-hantu Anarko Sindikalis setelah sebelumnya hantu komunisme sudah terlalu usang untuk diperjualbelikan.

Tentunya, saya awam dan bingung dengan persoalan Anarko Sindikalis yang ditolak masyarakat Kota Kembang, ditambah informasi dari sang ketua Anarko yang mempunyai kode nama unik macam ukuran kertas A1, A2, A3, hingga A4.

Saya rasa, selain untuk saling berbagi kabar masing-masing ada baiknya juga untuk menanyakan hal-hal yang berpaut dengan faham Anarko/Anarki ini dengan Kamu, Tam, yang tentunya Kamu akan lebih faham persoalan *beginian*.

Agar mempermudah Kamu, Tam, saya sudah siapin beberapa daftar pertanyaan *gitu*. Jadi, Kamu bisa dengan mudah tinggal menjawabnya, tapi *sorry nih pake* bahasa yang membumi ya, hehehe. Soalnya ini bukan untuk jurnal akademis, untuk bacaan selingan saya saja sambil minum bir berdua bareng istri, yang tumbennya dia sekarang jadi lebih memilih bir daripada Cabernet Sauvignon.

Sahabatmu
Andy Waluya.

***

Surel tersebut langsung ia kirim segera setelah ia menyelesaikannya. Niat untuk membuka kaleng bir terakhir di kulkas ia urungkan lagi karena istrinya memanggil berulang-ulang dari dalam kamarnya.

Setelah melihat jam di laptop, baru tersadar ternyata waktu sudah terlalu larut untuk tetap maksakan matanya bekerja dan mungkin atas alasan itu pula istrinya tersebut memanggil dia untuk segera istirahat.

***

Notifikasi surel balasan dari Tamtam masuk melalui gawai Andy seminggu setelah ia mengirimkan surel nya tersebut. Dalam balasan yang dikirim temannya itu, Tamtam menuliskan:

Kangguru, 21 Nopember 2020

Buat Kamu
Andy Waluya
Di Kota Kembang

Asalamulaikum Andy,

Ah, senang rasanya mendapati surel dari Kamu dan membaca Kamu beserta istri dalam keadaan sehat. Saya disini pun dalam keadaan baik, betul memang kata Kamu, hidup hari ini metode *struggle*-nya *gak* bisa diajak becanda. Riset saya di sini pun sempat tersendat karena *lockdown* yang dijalankan pemerintah setempat. Lalu pihak yang mendanai riset kami, sialnya mengundurkan diri, tetapi beruntung, tim saya dengan semangat kolektivitas yang kuat, akhirnya setelah berbagai cara pengumpulan dana kami tempuh, riset kami bisa tetap jalan. Bahkan beruntungnya karena sekarang kami berdiri sendiri, tidak mesti merasa berhutang budi pada siapa-siapa. Sehingga, tidak ada yang ikut campur dari luar *circle* tim kami.

Soal lampiran Kamu dari surel sebelumnya, sudah saya baca dan jawab juga yang karena alasan itu pula surel balasan ini cukup lama bisa terkirim. Semoga Kamu bisa cukup puas dengan apa yang saya tuliskan sebagai jawaban-jawaban atas pertanyaan Kamu soal Anarkisme.

Akan tetapi, bicara soal si Pilus itu memang lucu *banget sih*. Saya sempat dapat juga cuplikan videonya, kiriman dari teman saya dari Kota Pitung.

Semoga kita lekas bisa bertemu lagi nanti di Kota Kembang. Kamu dan temen-temen lainnya masih suka main skateboard kan? Nanti-nanti *ajakin* saya lagi ya buat ikut *dokumentasiin* kegiatan kalian. Untuk sekarang sebagai penutup; salam sehat selalu!

Teman sebotol
Tamtam Nurhadi.

***

Girang mendapati kabar temannya sehat dan lancar dalam segala urusannya, setelahnya itu ia segera mengunduh lampiran yang temannya itu kirimkan berbarengan surel balasan.

***

Plethosss... Andy membuka kaleng birnya. Dengan posisi duduk yang *dibikin* senyaman mungkin, ia mulai membacai lampiran jawaban, atas pertanyaannya soal Anarkisme dari Tamtam;

Dimulai dari pertanyaan yang umum nih, Apa itu Anarkisme?

Terkait anarkisme, ini merupakan filosofi politik dan ekonomi politik yang radikal dan revolusioner. Namun meskipun ada banyak definisi anarkisme, sebagian besar akan setuju dengan definisi yang dirumuskan oleh Peter Kropotkin, yaitu sebuah nama yang diberikan pada prinsip atau teori kehidupan dan perilaku di mana masyarakat dipahami tanpa pemerintah -keharmonisan dalam masyarakat seperti itu diperoleh, bukan dengan tunduk pada hukum, atau dengan ketaatan pada otoritas apa pun, tetapi dengan kesepakatan bebas yang dibuat antara berbagai kelompok, teritorial dan profesional, yang dibentuk secara bebas demi produksi dan konsumsi, serta untuk kepuasan berbagai kebutuhan dan aspirasi makhluk beradab yang tak terbatas.

Proses di mana otoritas dan dominasi diganti dengan struktur horizontal non-hirarkis, dengan asosiasi sukarela antara manusia. Ini adalah bentuk organisasi sosial dengan seperangkat prinsip kunci, seperti organisasi mandiri, asosiasi sukarela, kebebasan, otonomi, solidaritas, demokrasi langsung, egalitarianisme, dan saling membantu. Berdasarkan prinsip dan nilai ini, anarkisme menolak ekonomi kapitalis dan *nation state* yang diatur melalui demokrasi perwakilan. Intinya seperti campuran dari penekanan liberal pada kebebasan individu dan penekanan komunis-sosialis pada masyarakat yang setara. Teori anarkis -seperti kebanyakan ideologi politik- bukanlah konsep yang konsisten dan homogen. Ia berkembang saat orang yang berbeda mengartikulasikan ideologi intinya dengan cara yang berbeda.

Pemikir anarkis memberikan berbagai kontribusi pemikiran anarkisme dalam berbagai varian, seperti Pierre-Joseph Proudhon, William Godwin, Peter Kropotkin, Mikhail Bakunin, Emma Goldman, Max Stirner, Rudolf Rocker, Murray Bookchin, selain itu ada beberapa pemikir yang karya-karyanya merepresentasikan kuat anarkisme seperti David Greaber hingga James C Scoot. Mengambil contoh saja, apa yang Godwin kembangkan dalam anarkisme terkait kritik mendalam terhadap negara dan kekerasan strukturalnya, dengan alasan bahwa negara dan pemerintahannya memiliki pengaruh buruk terhadap keadilan masyarakat sehingga menimbulkan ketergantungan yang tidak diinginkan dengan menunjukkan bahwa hukum dan perundang-undangan diciptakan oleh orang kaya dan berkuasa.

Apakah ini terdengar akrab di Indonesia. Lihat saja yang terbaru terjadi di Indonesia, pengesahan undang-undang *neoliberal-catastrophe* bernama *Omnibus Law* itu yang menimbulkan protest dan mengakibatkan *clash*. Indonesia sekarang seperti era Bolshevik, dimana terlibat dalam hal-hal seperti *gerrymandering*, penyensoran, menggunakan aparat negara untuk memenjarakan dan membunuh lawan politik tanpa sesuatu yang menyerupai proses hukum, dan seterusnya.

Lalu, apakah anarkisme ada dalam protes itu? tentu saja ada, mengingat apa yang negara lakukan dan berbeda dengan konsepsi anarkisme itu sendiri, misalnya jika hanya merujuk kepada apa yang Godwin narasikan. Namun apakah anarkisme yang menciptakan *clash*? belum tentu, karena *clash* bisa muncul dari berbagai cara, motif dan aktor termasuk dari pihak negara itu sendiri melalui aparatusnya, polisi, militer termasuk dari paramiliter.

Untuk pendekatan non-akademis dan fiksi untuk memahami anarkisme, saya sangat merekomendasikan karya Ursula Le Guin, sebuah novel fiksi ilmiah tahun 1970-an berjudul The Dispossessed.

Kapan Anarkisme mulai berkembang dan kenapa?

Di Dunia? atau di Indonesia ?. Ok, jika di dunia rujukan paling awal tentu saja harus merujuk kepada sejarahnya. Berasal dari bahasa Yunani, *anarkhia* yang berarti "tanpa otoritas," anarkisme, anarkis, dan anarki digunakan untuk menyatakan persetujuan dan ketidaksetujuan. Dalam penggunaan awal, semua istilah ini merendahkan: misalnya, selama Perang Saudara Inggris (1642–1651) para radikal menyerukan hak pilih yang kemudian oleh lawannya disebut sebagai "Switzerising Anarchists". Lalu dalam Revolusi Prancis (1789-1799) pemimpin faksi Girondin yang moderat, Jacques-Pierre Brissot, menuduh saingannya yang paling ekstrim, Enragés, sebagai pendukung "anarki". Tapi anarkisme sebagai sebuah gerakan di dunia tentu saja muncul antara 1870–1940an dengan perkembangan penting dalam sejarah anarkisme melalui munculnya doktrin "propaganda of the deed". Sejumlah kongres anarkis internasional

diadakan pada fase itu dan yang paling terkenal diadakan di London tahun 1881 dan Amsterdam tahun 1907. Namun tidak ada organisasi sedunia yang efektif pernah dibentuk, meskipun pada akhir abad ke-19 gerakan anarkis telah menyebar ke semua benua dan dipersatukan oleh hubungan informal korespondensi dan persahabatan diantara tokoh-tokoh terkemuka. Pada era tahun 1890-an banyak dari mereka mendirikan sekolah dan komunitas eksperimental dalam upaya untuk hidup sesuai dengan prinsip-prinsip anarkis. Intinya pemikiran anarkis berkembang di Barat dan menyebar ke seluruh dunia, terutama pada awal abad ke-20.

Setiap wilayah atau yang sekarang diteritorialkan dan diadministrasikan dalam bentuk negara memiliki sejarah anarkisme yang berbeda-beda, seperti di Italia, Perancis yang banyak terdapat kaum anarkis diakhir tahun 1800an atau spanyol dan Belanda Atau perkembangan anarkisme di Rusia, America, Latin Amerika, Asia seperti di Jepang, China, Korea, Vietnam termasuk di Indonesia. Untuk Indonesia sendiri, mayoritas orang akan mengatakan bahwa 1998 adalah saat anarkis dan anarkisme muncul, tapi menurut saya, bisa lebih awal lagi, melalui perkembangan scene punk dan metal di tahun 80an atau awal 90an. Penggulingan orde baru di tahun 1998 dengan nama reformasi adalah moment penting semua orang turun ke jalan, termasuk para anarkis ini untuk melawan militer, polisi, dan pemerintah. Gerakan pengorganisiran bawah tanah melalui media underground seperti zines, pendistribusian illegal buku-buku kiri (termasuk buku tentang anarkisme) berperan signifikan dalam menciptakan momentum dan resonansi kebangkitan pengorganisasian dan gerakan-gerakan kiri-anti-kapitalis, anti neoliberalisme ini.

Lalu, kenapa anarkisme muncul? sederhananya mengikuti etimologinya, yaitu “tanpa penguasa” atau “tanpa otoritas”. Itu berarti

tidak adanya dominasi, hirarki dan kekuasaan atas orang lain. Ini konsepsi dasar kemunculannya, lalu dalam perkembangannya bermutasi dalam berbagai varian berdasarkan definisi dan gerakannya, tetapi tetap dalam satu sel utama dan tetap berada dalam rel dari konsepsi tersebut.

Pada suatu hari, saya mendengar celotehan dari almarhum nenek saya yang masih tinggal di desa. Dia berceloteh, "*Nini mah teu tiasa bahasa Indonesia. Ku Sunda we da nini mah can pernah ngarasaan oge jadi orang Indonesia teh kumaha.*" Apakah dari celotehan sederhana tersebut bisa disimpulkan bahwa nenek tersebut secara tidak dia sadari tengah mengamalkan nilai-nilai anarkis?

Hal ini sangat menarik, karena dalam struktur masyarakat terutama masyarakat adat dan mungkin nenek anda juga menjadi bagian dari masyarakat adat atau memiliki pemahaman sebagai masyarakat adat bukan sebagai warga negara. Masyarakat adat sendiri merupakan sebagai sebuah kesatuan kesepakatan hukum baik secara tertulis maupun lisan yang berada dalam kesatuan penguasa(an) dan kesatuan lingkungan hidup yang membentuk budaya dengan ciri khas tertentu yang hidup berdasarkan hak bersama terhadap *common resources* bagi semua masyarakatnya, hal yang sangat berbeda dengan negara. Jadi system masyarakat adat ini sudah ada sangat lampau jauh sebelum sistem masyarakat modern terbentuk, seperti sistem negara.

Negara Indonesia sendiri terdiri dari ratusan masyarakat adat yang tersebar dipelbagai tempat. Seperti Suku Baduy di Jawa barat, Suku Anak Dalam di Jambi-Sumatra, Suku Dayak di Kalimantan hingga suku-suku di Papua, yang mereka semua memiliki value adat yang khas, namun memiliki persamaan, yaitu kehidupan komunal berdasarkan hak bersama terhadap *common resources*. Namun ketika negara Indonesia terbentuk, suku-suku adat ini berada dalam kontrol administrasi negara.

Lalu apakah hal ini menjadi preseden baik? buktinya konflik adat terutama terkait permasalahan lahan adat mendominasi konflik agraria di Indonesia. Jadi buat apa negara ini jika menimbulkan konflik bagi masyarakatnya, khususnya masyarakat adat, sederhananya begitu. Lalu apakah masyarakat adat telah mengamalkan nilai-nilai anarkis? Bisa jadi karena pada dasarnya masyarakat adat itu hidup secara komunal dengan hak dan kepemilikan *resources* bersama yang dibentuk berdasarkan konsensus bersama, walaupun memiliki hirarki berupa kepala adat tetapi hirarki ini sifatnya bukan mengontrol seperti peran otoritas pada negara, namun sebagai bagian dari konsensus penghormatan terhadap relasi antara leluhur dan manusia serta diantara manusia itu sendiri.

Miskonsepsi atas anarkisme sering terjadi dalam pemahaman masyarakat kita, terlebih ketika media arus utama yang tetap menggunakannya sebagai pelabelan bagi perusuh pada suatu aksi tertentu. Kalau kita coba runut, kenapa hal tersebut bisa terjadi? Sejak kapan? Serta kenapa sampai sekarang miskonsepsi tersebut masih melanggeng?

Setidaknya kita dapat membedakan antara dua aliran yang agak berbeda dari anarkisme, anarkisme sosial dan anarkisme libertarian. Sementara anarkisme sosial menekankan pada masyarakat dan seringkali mendukung ekonomi politik yang mensosialisasikan alat-alat produksi. Anarkisme libertarian sebagian besar berkaitan dengan memastikan jumlah maksimum kebebasan bagi individu. Di sini, keinginan individu dianggap lebih penting daripada masyarakat yang harmonis dan egaliter. Nah miss konsepsi masyarakat kita itu terhadap yang mana atau jangan-jangan memang tidak mengerti tentang konsepsi anarkisme itu sendiri.

Selama dua dekade terakhir ini, praktik anarkis telah menikmati kebangkitan yang signifikan. Ini terutama terlihat dalam gerakan sosial baru yang telah dipengaruhi oleh bentuk-bentuk organisasi anarkis dengan struktur horizontal dan proses pengambilan keputusan yang tidak representatif. Kapanpun protes publik memicu perilaku kekerasan, media arus utama seringkali dengan cepat merujuk pada “anarki” dan “anarkis”. Yang disebut anarkis adalah pengunjuk rasa yang membakar ban atau terlibat bentrok dengan polisi. Dalam narasi ini, kaum anarkis adalah penjahat tanpa hukum dan anarki adalah tentang kekacauan dan kekerasan yang tidak ada gunanya.

Contoh terbaru di kota Kembang dapat dilihat dari aksi protes #reformasidikorupsi tahun 2019 dan #tolakomnibuslaw di tahun 2020, setelah sebelumnya muncul bentrok dalam aksi mayday 2018, hingga

aksi melawan penggusuran terhadap kampung-kampung kota, seperti di Tamansari tahun 2019 lalu. Itu semua memang melibatkan sejumlah kelompok anarkis - dan ada wabah kekerasan yang terbatas - namun persamaan kekacauan dan kekerasan dengan anarkisme hampir sama produktifnya dengan persamaannya, lingkaran dengan kotak. Tampaknya mungkin menemukan ketegangan yang muncul terus, dari ini semua dalam kaitannya dengan interpretasi anarkis yang sesuai tentang otonomi dan kebebasan, dalam asal-usul pribadi dan sosial yang beragam. Ini terkait dengan kurangnya kehalusan, kompleksitas, ketidaksadarannya akan nuansa dan ambiguitas.

Apakah betul tindakan perusakan fasilitas umum, simbol-simbol negara, dan korporasi itu merupakan aksi simbolik untuk mencuri perhatian serta memicu kesadaran masyarakat atas persoalan-persoalan ketimpangan yang terjadi? Apakah pola tersebut masih efektif digunakan saat ini? Kemudian, apakah ada alternatif lain yang dapat digunakan untuk menarik simpati massa atas isu dan melakukan aksi supaya lebih masif?

Tidak bisa melihat hal tersebut secara parsial, karena hal ini sangat kompleks keterkaitannya. Namun sebagai agresi publik, aktivitasnya tampaknya dipandu oleh refleksi pembebasan dan (mungkin) dialektika spontan. Hal ini juga terkait tentang ketegangan antara metafora dan koherensi. Orang metafora menantang pendukung koherensi. Karena dalam mengejar koherensi yang selaras dengan rasionalitas, terdapat praktik dan cara berfikir dengan mengabaikan sensibilitas yang penting bagi kesadaran pembebasan yang luas dan beragam. Bagaimanapun, anarkisme adalah "merek", untuk memberi tahu publik, dengan cara bersedia membuka kembali pertanyaan politik mendasar, namun tampaknya seperti strategi yang berisiko dari perspektif manajemen merek, hingga kesalahan publik bahkan negara termasuk polisi dan militer membaca ini semua.

Ketakutan yang muncul dari anarkisme yang timbul ini terkait perkawinan antara teknologi yang disponsori kapitalis dan utopia kota, yang melingkupi aktifitas keseharian, mengakibatkan menunjukkan ketidakmampuannya untuk memahami matriks penuh dari organisasi sosial dan psikologis, hierarkis dan tersegmentasi yang melekat dalam masyarakat modern; ekonom Marxis dalam filsuf anarkis dan ahli ekologi sosial. Di sini kesadaran tentang "penjaga nalar" bukanlah kenaifan instrumentalis tetapi referensi intelektual penting untuk membimbing kritik. Pengalaman pribadi dari kerja keras atau marginalisasi yang dipaksakan, menginspirasi semangat yang berbeda dari yang tercipta dalam bidang kenangan romantis yang dipilih dan gerakan radikal yang ditekuni.

Bagaimana cara para anarkis mewujudkan apa yang mereka perjuangkan?

Meskipun secara luas saya membenarkan tentang sifat dari periode yang sekarang dijalani - tentang absurditas politik dan negara ini diakhir ledakan pasca reformasi lalu krisis ekologi yang berkembang serta sejauh mana krisis pada awal 2010-an menjadi periode ekspansi ekonomi selanjutnya. Kita semua meremehkannya padahal masih akan ada siklus *boom* dan *bust*. Di sisi lain, menekankan dampak malapetaka yang dihadapi kapitalisme dan akan terus terjadi pada lingkungan dan kelas pekerja dan itu sebuah kebenaran sekarang ini.

Kita dapat menunjukkan kekuatan obyektif tertentu, yang tidak diragukan lagi sebagai nilai yang penting, tetapi harus ada yang lebih dipertaruhkan daripada sekadar "keterbelakangan" ekonomi politik dan gerakan sipil. Situasi ini yang membawa mereka kepada apa yang ditawarkan oleh anarkisme. Tetapi pada saat yang sama kelompok semakin kecil dan kecil, dan begitu mereka tidak lagi melihat dirinya dalam pusaran sipil dan negara. Maka, kanvas yang lebih luas dan diskusi serta percakapan intensif sangat disarankan untuk membagi peran, mengambil inisiatif dan menentukan ketegangan mana yang menjadi jalan untuk interpretasi selanjutnya.

Kita semua bisa berbagi lapar dengan gerakan sosial yang bisa menjadi benih di masyarakat dalam cangkang yang lama, sebagai penebusan keinginan, imajinasi serta memberikan desakan kemungkinan jenis gerakan dan pemikiran organik yang berbeda di ruang-ruang publik sipil sekarang ini.

Apakah yang mereka perjuangkan itu adalah suatu hal yang utopis?

Utopis atau tidak tergantung bagaimana melihat peran dan posisi anarkisme dalam konteks relasi masyarakat sipil, negara dan kapitalisme. Ini bukan menghindar, tapi mungkin mencoba pahami. Berguna untuk dapat mendengarkan dan tidak hanya berbicara. Dan tentu saja, tradisi anarkis sangat baik dalam masalah ini, dengan penekanan pada konsensus, menggunakan fasilitator daripada kursi, dan sebagainya. Melalui retorika marah dan estetika subversif, anarkisme muncul diruang publik melalui massa pemuda idealis berteriak kebenaran untuk berkuasa atas akord yang berderak dan drum yang berdebar, tetapi kurang tertarik pada tindakan politik yang nyata. Namun dalam konteksnya, gerakan anarkis merepresentasikan sesuatu yang sangat berbeda; ekspresi ketidakpuasan massa yang muncul tepat saat kekuatan politik yang diperlukan memasuki kemunduran. Ada upaya setidaknya untuk mendorong semua orang berpartisipasi atas dasar kesetaraan. Bagaimanapun, itulah yang ideal.

Ketika dalam kesedaran seperti apa orang akhirnya mengukuhkan diri sebagai seorang anarkis?

Penekanan gerakan pada otonomi struktural dan permusuhan terhadap kapitalis dan negara adalah koneksi yang paling menonjol ke ideologi anarkis, yang menyerupai bentuk sindikalisme budaya. Sebuah kondisi yang dapat terlihat agar berkomitmen secara politik untuk dapat berkembang, maka harus secara aktif dimobilisasi oleh kelompok politik. Ini adalah kondisi yang menguntungkan bagi munculnya gerakan oposisi anak muda yang berkomitmen secara politik.

Mungkin ada anarkis yang menganggap mereka sebagai seorang anarkis yang berpura-pura, tapi pasti ada orang-orang yang berkontribusi pada gerakan sosial tidak menerima bahwa mereka adalah bagian dari gerakan anarkis. Saya tidak terlalu tertarik untuk mencoba membuktikan seorang anarkis. Jelas saya dipengaruhi oleh Marx, tetapi juga berpikir bahwa kita dapat belajar banyak dari banyak lainnya, Salah satu keuntungan dari tradisi anarkis adalah bahwa ia terbuka dengan cara yang tidak dimiliki oleh Marxisme.

Anarkisme tidak mengklaim mengetahui segalanya dan ingin belajar dari tradisi teoritis lainnya. Ada juga yang bersikeras bahwa tidak mungkin menjadi anarkis dan sosialis, Namun hampir semua anarkis klasik menyebut diri mereka sosialis. Proudhon menyebut dirinya seorang sosialis, begitu pula Benjamin Tucker, dan tentu saja Emma Goldman. Tetapi apakah saya mendiskusikan anarkisme dengan warga sipil? Tidak. Saya ada di sana bersama mereka belajar Bersama untuk dapat berpikir mandiri lalu melakukan gerakan sipil apapun bentuknya. Anarkisme tetap menjadi metronome dari gerakan sipil dengan varian ketukan dalam resonansi yang sama walaupun amplitude berbeda.

Dalam sejarah peradaban manusia, pernahkah para anarkis mencapai suatu titik kemenangan?

Saya tidak tahu bagaimana kemenangan itu terukur, tetapi pertanyaan harus diajukan tentang kelayakan praktik anarkis, di mana organisasi anarkis sangat jelas dapat bekerja di tingkat lokal, di tingkat komunitas kecil dan di tingkat daerah pedesaan. Lihat gerakan Zapatista, masyarakat di Cheran, di Rojava dan sebagian besar wilayah pedesaan Kurdi yang melakukan gerakan sipil dengan bersenjata atau melakukan penyadaran sipil tentang hak-hak sipil mereka di termasuk di area perkotaan seperti di kota Kembang, misalnya terkait hak buruh hingga perlawanan terhadap perampasan lahan dan penggusuran oleh negara dan kapitalisme walaupun mereka kehilangan itu secara fisik namun pemikiran warga menjadi berbeda, dan itu hal yang penting juga yang tidak bisa naif untuk diakui Jadi kemenangan itu dalam wujud apa dan bagaimana.

Kegemilangan kapitalisme juga ditandai oleh kemunculan gerakan serikat masa, celakanya kecanggihan kapitalisme ini yang memungkinkannya untuk mengintegrasikannya ke dalam perkembangan yang prosesnya dimulai saat korporasi dan negara merasa harus menerima keberadaan mereka (misalnya serikat buruh) sehingga mereka disatu sisi diakui sebagai pekerja disisi lain upaya pengontrolan gerakan serikat masa.

Dalam prosesnya, para pekerja memperoleh sesuatu tetapi pemberi kerja memperoleh jauh lebih banyak: kondisi stabil untuk eksploitasi tenaga kerja yang berkelanjutan, angkatan kerja yang tenang, dan perwakilan pekerja dari tingkat atas ke bawah, guna mempertahankan perdamaian, ketertiban, dan semangat tanggung jawab bersama untuk kesejahteraan kapitalisme dengan peran negara sebagai pengontrol masa dan serikat hingga penengah "netral".

Perjuangan anti-serikat pekerja ini akan dipaksa untuk mengubah diri mereka sendiri menjadi struktur alternatif yang mengambil fungsi serikat, atau mundur ke situasi atomisasi atau tanpa struktur serikat. Yang terjadi dalam konteks Indonesia adalah mundur dan tanpa struktur serikat dan bergabung dalam lingkup masyarakat sipil yang lebih cair yang memudahkan gerakan mereka terus bekerja secara gerilya tanpa kooptasi atau pengelompokan.

Walau ujungnya terdapat label, itu sudah bukan lagi hal penting, karena yang penting adalah bersama rakyat sipil menolak penindasan negara dan kapitalisme bagaimana pun caranya dan sistematikanya. Turun ke jalanan dalam berbagai demonstrasi dan gerakan social adalah salah satunya. Kritik terhadap serikat pekerja terkooptasi serta kesadaran akan sifat kontradiktifnya merupakan inti dari anarko-sindikalisme dan sumber vitalitasnya. Dalam hal ini, ia menangkap realitas fundamental dari kelas pekerja di dalam kapitalisme dan memasukkan dirinya ke dalam medan di mana revolusi sosial lahir, dan di mana revolusi tersebut juga berulang kali hilang. Ini contoh sederhana yang terjadi, lalu apakah para Anarkis ini mencapai di suatu titik kemenangan tertentu, itu tergantung perspektif dalam melihatnya.

Di Indonesia, bagaimana siklus pergerakan anarkisme? Apakah gerakan Black Bloc di Kota Kembang dan kota lainnya pada saat Mayday 2018 merupakan salah satu aksi langsung dari para anarkis?

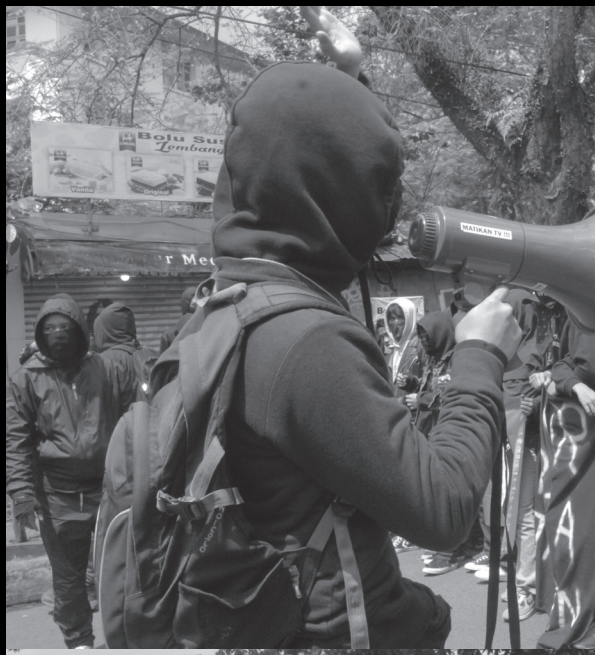
Pembersihan anti-komunis tahun 1965 menciptakan efek mengerikan pada segala jenis pengorganisasian kiri dan perjuangan anti-kapitalis. Era Orde baru, Indonesia menghadapi penindasan struktural dan budaya yang parah. Buku teks disensor, buku dilarang, simpatisan yang dicurigai terus diseret untuk diinterogasi dan banyaknya korupsi dan kronisme yang terjadi disemua tingkat pemerintahan semakin meningkatkan ketimpangan pendapatan yang besar dan pencurian *common resources*. Era reformasi situasi tidak berubah, kekerasan negara, korupsi dan kronisme tetap terjadi bahkan lebih masif. Gerakan politik anti pemerintahan ordebaru menciptakan demonstrasi besar di Indonesia, selain itu Indonesia juga merupakan negara yang *common resource*-nya di jarah kapitalisme. Maka gerakan yang didasari oleh anarkisme juga

tumpang tindih dengan gerakan protes penggulingan rezim ordebaru ini termasuk dengan gerakan lingkungan juga.

Momen dalam sejarah Indonesia ini, bersama dengan kegagalan revolusi komunis pada tahun 1926, telah menunjukkan batasan dari apa yang dapat dilakukan oleh Marxisme-Leninisme di Indonesia. Akibatnya, ini membuat perjuangan kiri untuk mendekati perjuangan kapitalisme dari sudut pandang sosialis atau komunis lebih kecil daripada dari sudut pandang anarkis, yang mungkin menjelaskan peran menonjol dari anarkis dari berbagai garis di Indonesia saat ini. Di balik tabir demokrasi dan supremasi hukum terdapat otoriterianisme neoliberal yang memaksakan kepentingan bisnis dan perdagangannya dengan kebrutalan tanpa batas dan tanpa memperhatikan hak-hak rakyat. Pemberantasan dan pemisahan kelas bawah secara perlahan mengingatkan pada praktik kolonial.

Setidaknya pada 1980-an, kaum anarkis tampak sangat terlibat dalam gerakan punk, termasuk di Indonesia. Berpartisipasi dalam acara-acara semacam itu, tetapi kebanyakan menerbitkan surat kabar, terlibat dalam Food Not Bombs dan mencoba membangun kelompok-kelompok lokal di seluruh negeri serta mengambil bagian dalam berbagai demonstrasi dan membantu membangun kontingen anarkis dan antikapitalis di acara-acara semacam itu. Selain itu mencoba melakukan pengorganisasian komunitas, mendukung kampanye anti-fasis serta membangun afiliasi dengan buruh secara informal, tapi tidak selalu dengan serikat buruh formal.

Pemerintah tampaknya putus asa dengan perlawanan warga, dalam aksi Mayday atau gerakan perlawanan di Tamansari, yang tumbuh dari hari ke hari yang sebagian besar adalah anarkis, tetapi mereka berasal dari latar belakang sayap kiri yang berbeda. Anarkis di Indonesia menjadikan kehadiran mereka sebagai ancaman berbahaya bagi negara, kapitalis, dan monarki Indonesia. Represi sistematis tampaknya menjadi program tegas pemerintah Indonesia. Gerakan Black Bloc di kota Kembang atau dalam beragam aksi protes lainnya, yang terkait dengan tuntutan sipil, terhadap negara secara tidak langsung, menjadi arena praktik dari anarkisme, untuk menunjukan apa yang mereka pikirkan, tentang anarkisme itu sendiri didalam ruang-ruang gerakan sipil. walaupun berbagai macam tuduhan akan muncul tapi setidaknya arena ini menunjukan tentang keberadaan anarkisme itu sendiri yang lebih kongkrit.



Selain bergabung dengan serikat buruh pada saat aksi langsung, adakah aksi lain yang dilakukan anarkis untuk melawan negara dan kebergantungan kepada kapitalisme? Mengingat, saat ini, hal yang paling disorot masyarakat luas pasti melulu persoalan merusuh saat demonstrasi.

Tidak selalu harus bergabung dengan serikat buruh, namun

kurangnya gerakan progresif yang berpengaruh membuat mereka teratomisasi, seringkali tidak efektif, dan tidak dalam posisi untuk menjadi tandingan dari sebuah gerakan politik. Mengambil contoh yang terjadi di kota Kembang, dimana sebuah koalisi jaringan kultur anak muda, terdiri dari mahasiswa, buruh informal yang didalamnya terdapat para anarkis melakukan *gated organize* dalam protes Mayday 2018, di mana ribuan orang melakukan *longmarch* menuju kantor pemerintahan (Gedung sate), lalu terdapat *longmarch* lainnya yang di organisir secara terbuka oleh berbagai serikat buruh yang berbeda-beda mereknya yang tidak juga Bersatu sebagai sebuah aliansi buruh tunggal. Tidak ada upaya yang untuk mengintegrasikan kedua longmarch dari kelompok ini atau memang tidak mau dari kedua belah pihak, yang pasti keduanya tetap merupakan buruh juga, setidaknya solidaritas dan pemahaman peran dan posisi berada dalam rel yang sama. Ketidakmampuan keduanya untuk mengembangkan hubungan yang berarti di tengah-tengah aksi demonstrasi ini, menyoroti tidak hanya kelemahan dalam kemampuan budaya untuk menengahi aliansi, tetapi juga ... kurangnya minat (dalam penyebab yang lebih luas).

Minat para anarkis dalam membangun koalisi dengan organisasi buruh mungkin kaum kiri juga tampaknya memudar, analisis yang lebih dalam, bagaimanapun, mengungkapkan sikap apatis ini sebagai konsekuensi dari faktor eksternal. Ketidakmampuan kaum Kiri yang menurun untuk bersama gerakan anarkisme, ekspresi yang jelas dari ketidakpuasan politik, ekonomi, dan budaya secara umum dalam massa muda yang menyebabkan anarkisme berbalik ke dalam, melakukannya kembali secara otonom, tanpa hirarki dan konsensus yang menyebabkan gerakannya menjadi *sprawl* namun paling efektif untuk menyerukan aksi protes untuk didengar publik luas.

Dalam aksi Mayday 2018 yang berujung *clash* di kota Kembang dan beberapa kota lainnya sebagai penanda saja, yang lalu berlanjut dalam aksi-aksi gerakan protes lainnya terhadap kebijakan negara. Lalu, dengan sembrono dan analisis dangkal pemerintah Indonesia melakukan pelabelan terhadap aksi tersebut dengan framing politis melalui label anarko-sindikalisme.

Seperti kita tahu, anarko-sindikalisme memang memiliki keterkaitan antara anarkisme dan gerakan buruh dengan tension yang berbeda disetiap kelompok dan geografi. Anarko-sindikalis merupakan mitos dan mimpi yang tidak dapat diwujudkan dalam masyarakat kapitalis saat ini. Dan jika bisa, itu hanya anggotanya saja. Tidak ada yang bisa menjadi milik kelas pekerja yang lebih luas selain fakta bahwa anggotanya dieksploitasi oleh kelas kapitalis.

Dalam masyarakat kapitalis milenium sulit untuk membayangkan persatuan praktis yang tidak besar dan terkooptasi. Tetapi untuk menutup pintu anarko-sindikalisme, tidaklah cukup karena secara empiris

keadaannya saat ini mengungkapkan mekanisme dalam anti-kapitalisme kontemporer, kemunculannya kembali di saat-saat perjuangan kelas semakin intensif. Hal ini juga terjadi atas cerminan dari kurangnya kepercayaan umum di kalangan pekerja itu sendiri dengan serikat buruh.

Apakah kerja kolektif, kemudian membangun basis ekonominya secara mandiri merupakan pengejawantahan dari nilai-nilai anarkisme?

Anarkisme menyiratkan bahwa solidaritas diperluas melampaui hanya sekedar keanggotaan, pada tingkat mikro dan makro berpikir dalam kerangka kelas pekerja secara keseluruhan, dan mengembangkan hubungan solidaritas dan koherensi praktis di level masyarakat sipil. Mengabaikan anarkisme tanpa analisis yang tepat atas konteks politik-historis penuhnya adalah tindakan merugikan gerakan kaum kiri kontemporer. Eksplorasi kebangkitan dan keruntuhan gerakan memegang pelajaran penting bagi aktivisme yang sekarang bertujuan untuk membangun apa yang disebut sebagai basis gerakan dan basis ekonomi alternatif.

Tindakan langsung dalam pengertian anarkis berarti membuat sarana sejauh mungkin sampai ke tujuan, dan dengan demikian membawa penataan kembali dunia dalam skala kecil atau besar dengan menggunakan kekuatan potensial komunal yang mungkin tidak hanya membawa perubahan sederhana dalam hidup, tetapi juga membakar imajinasi sendiri dan imajinasi orang lain. Ini lebih penting di saat kapitalisme memaksakan dirinya sebagai pabrik sosial yang semakin besar dari kehidupan kita sehari-hari. *Cheers*!

GOLOSOR TIMES

KROWBAR "SWAGTON NIROJIM"
12" VINYL

KOIL "BLACKLIGHT"
2 X 12" VINYL

BARS OF DEATH
"MORBID FUNK", CD

VA - DASAWARSA KEBISINGAN
KOMPILASI 10TAHUN GRIMLOC

OUT NOW

FORGOTTEN - "FUTURE SYNDROME" 12" VINYL
DOMESTICRUST - "RAHURU SONIK TANAH KOLONI" CD
MESIN TEMPUR - "SEREM: THE GREATEST GRIND" 7" BOXSET
TARUK - "BARA DALAM LEBAM" CD
SACRED WITCH - "MERSAULT" CD

SOON

ANJING TANAH - "(PROBABLY THE MOST) COMPLETE DISCOGRAPHY" CD
AMETIS - "RITUS HANCUR" CD
MORGUE VANGUARD X STILL - "FATEH" - 12" VINYL
EYEFEELSIX - "TAK BISA DIBUNGKAM"/"OBITUARI" - 7" VINYL
KOIL - "HUJAN" - 7" VINYL
KROWBAR - "BDSM"/"SENGGOL BACOK" - 7" VINYL
MORGUE VANGUARD - "KONTRA MUERTA"/"NEKRODAMUS 2020" - 7" VINYL
HARAMARAH/TOTAL JERKS - "SPLIT" 7" VINYL
BIRDS OF THE COMING STORM - "SELF TITLED" - CD

GRIMLOCRECORDS.COM
GRIMLOCSTORE.COM

STILL AVAILABLE

JERUJI - "SATU BARISAN", CD
JERUJI - STAY TRUE, CD
MORGUE VANGUARD / STILL - "FATEH", CD
VA - "BROTHERS KEEPER" DEF BLOC HIP HOP COMPILATION, CD
EYEFEELSIX - "ILLMORTALITY", CD
RAND SLAM - "9051", CD
PRIMAL DECAY "BANDUNG THRASH COMPILATION", CD
KIDSWAY - "S/T", CD
JAGAL SANGKALALA, "MANTRA PANDWA", CD
KROWBAR - "SWAGTON NIROJIM", CD
EYES OF WAR - THE LAWNMOWER DANCE MAYHEM, CD
WEST SIDE HOODZ X ONLY ATTITUDE COUNTS, CD
FLUKEMINIMIX "BETWEEN SPACES INTO SPACE", CD
TARING - "NAZAR PALAGAN", CD
TARING - ORKESTRASI KONTRA SENYAP, CD
VA - ORGANIZE!, GRIMLOC BENEFIT COMPILATION, CD
LOSE IT ALL - "CONTENTIOUS", CD
VARIOUS ARTIST - "PRETEXT FOR BURNRUSH" HIP HOP COMPILATION, CD

RILISAN YANG TAK ADA DI LIST BERARTI HABIS, ATAU BELUM DICETAK ULANG.

Setegar Erlina Menjagai Toko Buku Maranatha

GOLOSOR TIMES

Ditulis oleh
Bachrul

Arsip Foto
Boredoom

Sebelum era Superman, Naruto, Batman, atau Goku menguasai pasar komik Indonesia, imajinasi anak muda diwarnai kisah-kisah Pandawa melawan Kurawa, kebajikan Sri Asih, atau kesaktian Gatotkaca.

Komik dengan cerita yang mengadaptasi kisah pewayangan, silat, roman dan religi menjadi primadona pembaca komik Indonesia sepanjang tahun 1950-an sampai 1980-an.

Pada masa-masa itu, komik dengan genre pewayangan sangat populer sehingga setiap surat kabar memuat cerita bersambung komik dengan kisah pewayangan.

Pelukis (sebutan bagi pembuat komik pada era tersebut) yang membuat komik pewayangan pada era 1950-an sampai 1980-an ini beberapa di antaranya adalah Johnlo, R.A. Kosasih, dan Ardisoma. Mereka membuat komik di bawah naungan penerbit Melodi yang notabene memang penerbit khusus komik.

Kabarnya, di Amerika Serikat, komik populer mulai 1930-an, dan pada era 1930-an sampai 1960-an disebut sebagai *The Golden Age of Comic Books* karena pesatnya pertumbuhan industri dan peminat komik saat itu.

Sejalan dengan hal tersebut, terjadi juga pola yang sama di Indonesia. Pertumbuhan industri komik, peminat komik, dan pembuat komik berkembang pesat di Bandung dimulai dari era 1960-an, sampai akhirnya Bandung disebut sebagai Ibu Kota Komik.

Salah satu yang paling berpengaruh saat itu adalah penerbit Melodi. Mereka banyak menerbitkan komik yang mengangkat cerita rakyat dan pewayangan.

Langkah penerbit Melodi mengangkat cerita pewayangan diikuti penerbit Cosmos (Bandung), dan pada era itu diamini penggiat komik sebagai masa keemasan atau puncak kisah pewayangan yang ditandai dengan karya R.A. Kosasih, yaitu Mahabharata.

Pada era 1960-an, muncul penerbit komik bernama Maranatha yang digagas Marcus Hadi sebagai penggemar, juga pembuat komik dengan istrinya, Erlina.

Mereka juga membeli penerbitan Melodi beserta naskah-naskah komik di dalamnya. Mereka mulai memproduksi kembali naskah yang belum dicetak dan yang sudah pernah dicetak penerbit Melodi sebelumnya.

Kedua orang ini punnya semangat untuk terus mendistribusikan komik Indonesia dengan tujuan agar anak-anak muda saat itu mengenal dan menyukai komik.

Pola distribusi komik yang mereka lakukan adalah dengan

berkeliling dan mengunjungi kota-kota di Jawa hingga Bali untuk menitipkan penjualan komik pada kawan-kawannya di setiap kota yang mereka singgahi.

Komik-komik yang dicetak dan diterbitkan Toko Buku Maranatha awalnya berseputar pada dongeng anak-anak/ legenda/petikan kehidupan. Setelah membeli seluruh aset Melodi, Toko Buku Maranatha jadi berkembang dan lebih banyak menerbitkan komik pewayangan, silat, dan religi.

Marcus Hadi dan Erlina juga melibatkan banyak komikus seperti R.A. Kosasih, Johnlo, hingga Tatang S. untuk membuat komik yang selanjutnya mereka terbitkan.

Selain itu, komikus-komikus muda mulai berdatangan menawarkan jasa dalam tiap penggarapan komik yang akan diterbitkan Toko Buku Maranatha.

Sejak awal, Erlina berperan pada keberlangsungan toko, manajemen, dan sistem perdagangan. Sementara Marcus Hadi lebih menitikberatkan perhatian pada sentuhan artistik.

Semakin banyak naskah yang masuk, Erlina kemudian dilibatkan dalam melakukan proses kurasi guna menjaga kualitas komik yang akan diterbitkan.

Setelah berjalan beberapa

"

Pertumbuhan industri komik, peminat komik, dan pembuat komik berkembang pesat di Bandung dimulai dari era 1960-an, sampai akhirnya Bandung disebut sebagai Ibu Kota Komik

"

tahun sejak awal berdirinya Toko Buku Maranatha, pada 1965 sampai 1967, terjadi pergolakan politik yang kemudian sangat memberi dampak pada semua sektor, termasuk komik.

Pada tahun-tahun itu, distribusi komik tidak berjalan baik karena tiba-tiba pemerintah memberlakukan penyensoran terhadap komik-komik yang dianggap dapat merusak moral bangsa dan tidak sesuai karakter bangsa.

Saat itu juga muncul anggapan bahwa komik itu pembodohan, merusak imajinasi anak-anak, membahayakan identitas bangsa, dan lain sebagainya. Celakanya, seiring anggapan tersebut, pemerintah membredel komik-komik dari toko dan tempat penerbitannya hingga terjadi penyitaan komik sebanyak dua becak kemudian dibawa ke alun-alun Bandung untuk dibakar.

Selain itu, penyensoran dilakukan oleh Komdak (Komando Daerah Kepolisian) dan kejaksaan pada komik-komik yang akan diterbitkan.

Komik yang berhasil lulus sensor diberikan cap untuk diterbitkan. Komik yang tidak lulus sensor mendapat larangan terbit atau mengharuskan penerbit menghilangkan halaman yang bermasalah.

Bagi Erlina, Toko Buku Maranatha, tidak terlalu terpengaruh penyensoran komik karena kisah yang mereka angkat dalam komiknya lebih banyak tentang pewayangan dan selalu lulus sensor sehingga komiknya dapat terbit seperti biasa.

Pada masa-masa itu, Toko Buku Maranatha semakin produktif menerbitkan komik dan banyak juga komik berseri.

Erlina bercerita bahwa setiap komik yang tidak laku terjual kemudian tertumpuk. Akan tetapi komik yang tidak terjual tersebut, setiap setahun sekali, ada yang mengambil dan mengumpulkannyatermasuk dari penerbit lainnya.

Komik-komik yang dikumpulkan tersebut kemudian dibawa ke salah satu toko roti di Ambon untuk selanjutnya dijadikan sebagai hadiah bagi orang yang membeli roti.

Toko Buku Maranatha mencapai puncak kejayaannya dalam penjualan komik pada 1980-an, Erlina mengatakan, bahwa pada tahun itu mereka bisa menjual 2.000 eksemplar komik setiap harinya.

Berselang beberapa tahun dari masa kejayaannya, komik Manga mulai masuk ke Indonesia pada 1990-an. Alhasil, kedatangannya memberi pengaruh sangat besar bagi penerbit-penerbit komik lokal.

Manga menurunkan minat orang-orang membeli komik lokal. Pada masa itu, menurut Erlina, merupakan masa kelam bagi Toko Buku Maranatha dan penerbit lainnya. Ia mengatakan bahwa penjualan komik lokal sudah sangat menurun drastis. Akibatnya banyak penerbit dan penjual komik lokal gulung tikar.

Rentetan peristiwa yang dialami Erlina dan Toko Buku Maranatha diperparah dengan meninggalnya Marcus Hadi pada tahun 1991. Erlina tetap meneruskan dan mengelola Toko Buku Maranatha seorang diri.

Ia masih tetap menerbitkan beberapa naskah komik yang memang belum sempat terbit sebelumnya.

Setelah sisa naskah tersebut diterbitkan, Erlina kembali fokus pada penjualan komik yang masih tersedia di Toko Buku Maranatha, sampai saat ini.

Meski begitu, Toko Buku Maranatha tetap menerbitkan komik. Akan tetapi tidak semasif sebelumnya dan nama penerbit Maranatha kini berubah menjadi Penerbit Erlina.

"Toko Buku Maranatha mencapai puncak kejayaannya dalam penjualan komik pada 1980-an, Erlina mengatakan, bahwa pada tahun itu mereka bisa menjual 2.000 eksemplar komik setiap harinya"

Perjalanan yang dialami Erlina dengan Toko Buku Maranatha miliknya—yang tetap menampilkan dan menjual komik-komik dari komikus lokal dengan genre pewayangan—memperlihatkan konsistensi ia melestarikan cerita serta karya komikus lokal dengan harapan anak muda di era ini dan seterusnya meminati kembali komik lokal Indonesia, karena ia memiliki ketakutan akan hilangnya minat anak muda terhadap komik lokal.

Erlina menjadi saksi hidup dari perkembangan komik lokal, khususnya Bandung, dengan bermacam liku perjalanan yang ia, penerbit, dan komikus lokal alami. Berdasarkan perjalanan yang telah dilalui Erlina dengan Toko Buku Maranatha, tiga orang yang terdiri atas Ferial Afiff, Harry S. Waluyo, dan Bachrul R. Bagja merasa bahwa sosok Erlina sangat penting dalam perkembangan komik di Bandung.

Semangat dan konsistensinya tetap terjaga hingga saat ini. Memori Erlina tentang proses perjalanannya dalam dunia komik masih sangat jelas. Ia mengingat setiap detail kejadian pada usianya yang menginjak kepala delapan, dengan harapan yang masih tetap sama seperti awal mendirikan Toko Buku Maranatha.

SETEGAR ERLINA MENJAGAI TOKO BUKU MARANATHA

Berbagi Pengalaman:

Cerita Bersama Forum Pekerja dan Keluarga Besar Grimloc Records Sambil Mendengarkan Dasawarsa Kebisingan

Ditulis oleh
Arfian Firmansyah

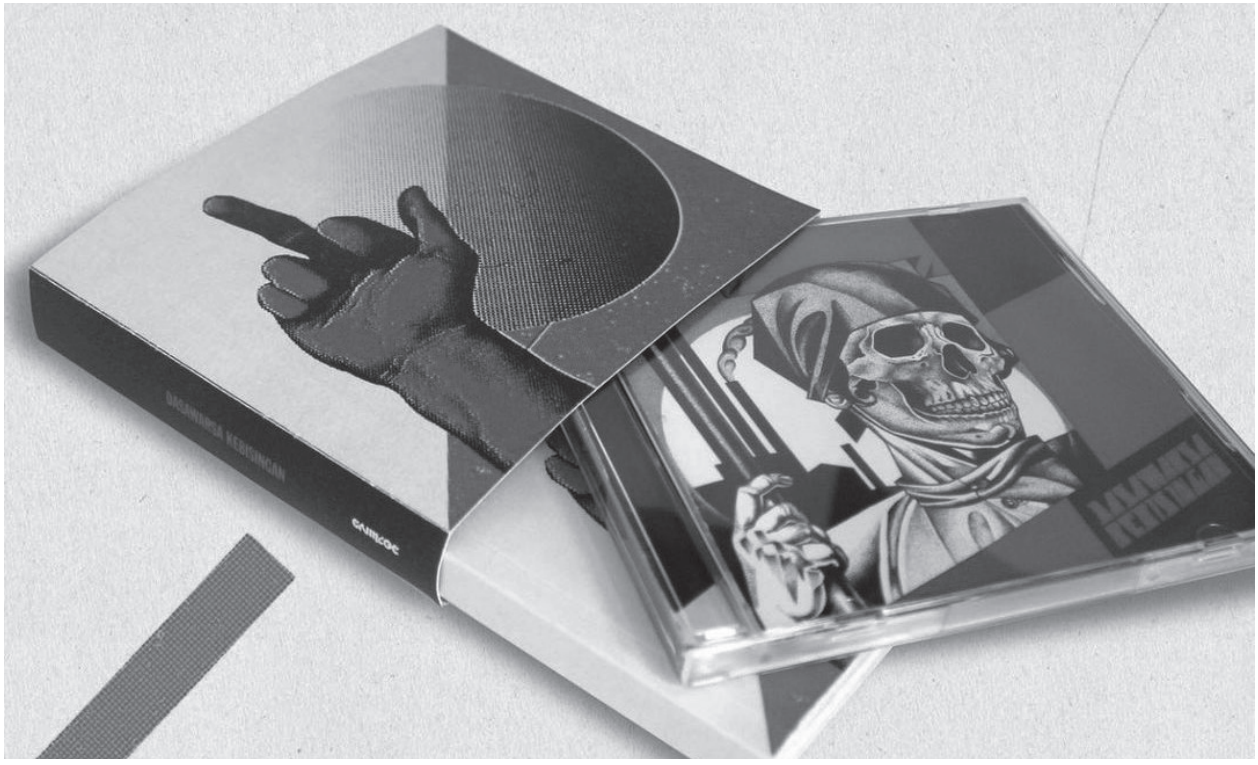
Arsip Foto
Grimloc Records

Pagi-pagi sekali Muhammad Syaiful Akbar atau yang akrab disapa Apuy, *eh* Ipul, merespons *story* #nowplaying akun Instagram dagang saya dengan ajakan berkontribusi mengulas kompilasi "Dasawarsa Kebisingan" untuk *blog/zine* kolektif *skateboard* senang-senangnya yang bernama Golosor Times.

Tabiat ketidakpercayaan diri saya yang akut meradang kembali melalui kalimat yang saya sampaikan kepadanya melalui WhatsApp. Karena, jujur saya bukan orang yang terbiasa menulis, terlebih untuk ulasan apalagi CD kompilasi *masterpiece* tahun 2020 dari teman-teman di Grimloc Records yang sudah diulas sebelumnya oleh Kang Jagal Babi dan Kak Marcel Thee. Saya juga heran kenapa Ipul tidak mengajak Yudhis atau Manan saja yang sudah terbiasa menulis.

Ipul hanya menanggapi dengan santai, "Karena ini untuk anak-anak juga *kok*. Seperti *nulis* di *zine aja*."

Pada akhirnya saya



BERBAGI PENGALAMAN: CERITA BERSAMA FORUM PEKERJA DAN KELUARGA BESAR GRIMLOC RECORDS SAMBIL MENDENGARKAN DASAWARSA KEBISINGAN

MEMENTO
MORI

sanggupi ajakannya dan ditutup dengan ucapan saling berterima kasih.

Jika memang ada teman-teman yang senggang dan menyempatkan mau membaca, sebelum waktu dan kuota data internetnya terbuang sia-sia, perlu saya ingatkan bahwa tulisan ini sekadar ulasan acak-acakan tak berurutan sesuai *playlist* dan *ngasal*.

Selebihnya, mungkin tidak penting. Selain sangat subjektif, juga karena isinya hanya berbagi pengalaman dan cerita yang kebablasan *baper*, juga terlalu personal.

***

Cerita dimulai...

Kebetulan, pada Minggu ini tak ada jadwal WFH. Akhirnya, hari itu sepulang kerja dari kantor, kira-kira selepas magrib, paket itu saya lihat sudah mendarat di meja halaman depan indekos.

Langsung saja saya buka dan baca tulisan-tulisan pengantarnya dari beberapa nama yang cukup akrab di telinga. Namun apa daya, *discman* yang saya punya sudah lama rusak entah kenapa sehingga CD kompilasinya baru bisa saya *nyalain* dan dengar keesokan harinya menggunakan CD player di kantor.

Di antara ketiga judul tulisan pengantar dalam *booklet* setebal 128 halaman ini, salah satunya berasal dari seorang teman yang biasanya rajin mengirim dan menyempatkan *drunk called* tiap akhir pekan. Kemudian, dia bersaksi di akhir tulisannya bahwa "Musik dapat mengubahmu."

Kalimatnya itu seketika terngiang mewakili dan saya mengiyakan dalam kaitannya dengan serpihan pengalaman apa yang saya rasakan, pemikiran diri saya, terhadap forum pekerja, dan keluarga besar Grimloc Records yang akan coba saya tuangkan dan ceritakan dalam tulisan ini.

Berbicara perihal kompilasi Dasawarsa Kebisingan yang sejatinya seperti yang diterangkan dalam *caption* unggahan akun Instagram Grimloc Records saat tanggal rilisnya, bahwasannya hal ini diinisiasi mendadak setelah rencana perayaan 10 tahun eksistensi mereka gagal karena pandemi Covid-19.

Hal tersebut yang membawa ingatan saya akan obrolan WhatsApp dengan Ucok jauh hari sebelum pandemi menerjang yakni keiinginan nya mengadakan Grimloc Fest. Saya pun menanggapi dan menggubrisnya dengan sangat antusias serta penuh semangat. Lalu, membayangkan apabila memungkinkan bisa pulang untuk membantu acaranya, setidaknya saat harinya tiba.

Obrolan berlanjut *ngalor-ngidul* sampai pada akhirnya membicarakan proyek band/ kolektif musik barunya

bernama Birds of The Coming Storm sambil mengirimkan tiga materi minus-vokalnya untuk coba saya dengarkan.

WOW, mungkin itulah kesan pertama saya, *neo crust*, katanya tetapi entahlah. Apa pun namanya yang pasti sekarang setelah saya membaca bagian *track credit* ternyata nama-nama di baliknya adalah kawan-kawan yang sudah lama saya kenal kiprahnya dalam bidang yang mereka geluti dan gemari.

Dengarkan saja raungan, gebukan, dan teriakan mereka di *track* ketujuh berjudul "*Ikarus Ibnu Firnas*". Apakah ini berkisah tentang dua orang yang bekerja sama mengalahkan Wright bersaudara dalam impiannya untuk bisa terbang?

Belum juga saya sempat *googling*, mencari, dan mempelajari apa hubungannya antara tokoh mitologi Yunani dengan nama belakang ilmuwan Cordoba dalam judul tersebut serta kaitannya dalam makna lirik yang disampaikan, tiba-tiba seorang teman *barudak* membalas story #NowPlaying saya, "*Godogan crass jang memoar si babap d skena lokal ieu*". Silakan langsung dengarkan, baca, dan artikan saja sendiri *track* dan lirik mereka segera.

Lalu, kalau bercerita mengenai forum pekerja dan keluarga besar Grimloc Records selama pengalaman saya mengenal mereka dan ikut terlibat secara tidak langsung

atau sekadar *nangkring* bersama mereka sebelum saya berpindah kerja ke Jakarta, banyak hal-hal bernilai yang saya dapatkan. Bukan sebatas soal musik, tetapi melampauinya. Dari mereka saya belajar bagaimana mempersiapkan dan mengemas rilisan fisik secara lebih baik dan menarik sebelum dipesan dan tiba di tangan kalian.

Dari mereka pula saya belajar arti kalimat lirik "*Never mind what's been selling. It's what you're buying. And receiving undefiled*" (Fugazi-Blueprint) ketika kita secara alamiah belajar dalam menentukan keputusan dan pilihan sendiri untuk membelanjakan rupiah kita dengan benar-benar paham dan tahu betul akan bermuara ke mana, seperti yang bisa kalian baca dalam *booklet* ditulisan bagian terakhir

setelah *lyric sheets*, yakni profil Solidaritas Sosial Bandung.

Banyak ilmu, wawasan, pandangan, keterampilan, cerita-serita ringan, kenalan baru, jajanan kesukaan, dan kopi enak yang saya dapatkan setiap menghabiskan waktu bersama di tempat mereka dulu sebelum berpindah ke Suryalaya beberapa bulan lalu.

Dari momen berbagi keresahan pada saat pengerjaan proyek dokumenter Factory Asia, saya belajar "jurus" Pein Akatsuki dan Lebahganteng dengan *mengulik* cara membuat *subtitle* hanya menggunakan Media Player Classic dan menyelaraskannya dengan narasi yang dibacakan

Saat itu pula saya menyadari bagaimana eksplorasi suara-suara dan bebunyian dari sobat-sobat Flukeminimix bersama duo menakjubkan Mas Wukir-Mas Rully di Senyawa. Karya-karya mereka masing-masing dapat menyublim ke dalam narasi dan visual yang seolah-olah menjadikan keduanya sebuah lirik beserta penjelasannya.

Sekarang saya bisa mendengarkan kembali interpretasi "*Genjer-genjer*" oleh Flukeminimix dengan alunan dan lantunan suara Bobby Satriya serta piano Gardika Gigih di *track* terakhir. Hal itu saya lakukan sambil memejamkan mata dan mengucap syukur sempat beberapa kali pernah menyaksikannya. Sejujurnya, saya merindukan juga tak sabar menunggu album kedua mereka.

Perihal konsistensi Grimloc Records memang

BERBAGI PENGALAMAN: CERITA BERSAMA FORUM PEKERJA DAN KELUARGA BESAR GRIMLOC RECORDS SAMBIL MENDENGARKAN DASAWARSA KEBISINGAN

tidak diragukan lagi. Perlu diacungi jempol seperti yang telah diutarakan Wreck di akun Instagram miliknya. Wreck juga ikut berpartisipasi di *track* keempat melalui materi barunya berjudul "*Karam*" yang bercerita tentang ode untuk siapa pun yang selalu berusaha menghidupi hidupnya walau dihantam badai tak berkesudahan.

Dengan perpaduan dua gitar berbalut modulasi yang saling bersahutan dan hanya memutar knob *gain/drive* sedikit saja dibanding yang lainnya, ditambah keterampilan ketukan-ketukan drumnya yang menuntut saya kembali belajar berhitung ganjil-genapnya *metronome* dan *bassline* yang *anthemic*, serta isian vokal yang lebih bernuansa.

Lupakan sejenak angan-angan untuk bisa *manggung/nonton* di depan gedung putih, Fort Reno, SXSW, Hammersonic, atau panggung besar lainnya karena Wreck bisa menyulap taman bermain tempat *nongkrong* kalian dan reruntuhan bangunan kampung kota menjadi lantai dansa bersama, mungkin setelah pandemi Covid-19 berakhir.

Dalam kompilasi ini, Grimloc mengajak *rosters* barunya. Selain Bird of The Coming Storm, ada Ametis di *track* ketiga berjudul "*Liberated in Worship*" dan Taruk di *track* ke-13 dengan judul terpanjang "*Pesta Durga, Kegilaan Takkan Pernah Berakhir*", yang keduanya *beautifully chaotic*. Maka, sudah pasti debut-debutnya patut ditunggu.

Kemudian tentu saja hadir juga sejumlah *roster* lama yang sudah mempunyai rilisan di bawah naungan Grimloc Records sebelumnya. Mereka di antaranya Ssslothhh di *track* pembuka dengan "*Eulogy to The Passing*" yang *heavy* nan *poetic* selalu sejak awal kami berkenalan. Mereka muncul dengan lebih dinamis melalui perkawinan mesra dua gitar dan olahan pekik vokal penuh amarah, juga *backing vocal* ala Tool. Disusul Taring di *track* kedua dengan "*Solek Gigil Sejarah*" melalui *intro* drum yang *shell*, dan *ply* yang terdengar *boomy* serta tebal dibarengi dentuman bass. Juga, ditimpali sayatan *feedback* gitar yang menjadi penghantar spirit baru mereka di materi ini.

Loncat ke *roster* lama di *track* kelima, "*Tatapan Kosong Gorilla Gadget*" dari Kidsway akan membuat *hardcore kids*

pogo, stage dive, dan *moshing* dengan energik.

Dilanjut Eyefeelsix di *track* keenam dengan "*Persetankan Dunia*" yang dimulai dengan *sampling contra* bass pada detik awal, lalu menyamberlah racauan Mindfreeza dan Soulkillaz lewat komposisi racikan MV dan Jaydawn yang otomatis membuat manggut-manggut kepala mengamini dan menambah keyakinan bahwa permainan *scratch turntablism* mumpuni dari DJ Evil Cutz yang berprestasi tinggi memang sungguh nyata tiada tandingannya di jagat raya ini.

Tidak lupa *track* kedelapan adalah yang paling ditunggu-tunggu rilisan terbarunya yang bertajuk "*Silasatu*" oleh khalayak metal seluruh alam semesta 18 Desember dalam bentuk cakram padat dan preordernya sudah dibuka, yaitu Forgotten dengan "*Badai Api*".

Hal itu semakin memantapkan sujud saya kepada Toteng yang berperan rangkap 666, selain sebagai gitaris juga operator, plus *mixing*, dan *mastering engineer*. Di *track* ini pula tombol *rewind*, dan skip back pada CD player di kantor saya mulai difungsikan karena teringat akan permainan bass rapi, cepat, padat, dan mengagumkan Dicky yang konon tanpa *pick*.

Dua *track* berikutnya, sembilan dan sepuluh, berdampingan kebut-kebutan. Ada "*Manifestasi Api*" dari Eyes of War, dan Jeruji dengan "*Rebut, Rampas*".

Perjalanan dilanjutkan Mesin Tempur di *track* sebelas dengan "*Detkor Kapiting*" yang mengingatkan saya akan *hits* lagu anak-anak dari Eno Lerian di pertengahan 1990-an, sangat kocak, dan *nyunda pisan*.

Dengan lirik yang bikin saya *ngakak, aslina bodor euy*! Namun, mereka sangat serius dan menurut informasi yang beredar, Grimloc Records akan merilis materi-materi mereka dalam bentuk piringan hitam 7 inci kelak. Setelahnya, mulut dari MC kerajaan GandoxXx, yakni Krowbar, *baceo*, dan *nyoroscos* kembali di *track* 12 lewat judul "BDSM" dengan keajaiban *music writing* dari MV dan Jaydawn. Juga, tentu saja *scratch* sakti DJ Evil Cutz yang semakin mengukuhkan bahwa Sang Swagtonirojim abadi bercokol di singgasananya.

Untuk *trash metal* era awal, ada Goredeath dengan "*Manic Depression*" di *track* ke-14 yang semenjak intro saja saya membayangkan betapa megah auranya apabila mereka *manggung* di panggung berkekuatan puluhan ribu watt.

Kemudian di *track* ke-15, re-worx "*Aku Lupa Aku Luka*" dari Koil cukup menarik dan menambah perbendaharaan musikal bagi saya.

Mungkin itu sekilas ulasan *ngasal* dan acak-acakan saya

untuk kompilasi yang berulang-ulang mengiringi saya dan saya coba terus dengarkan, juga baca dengan seksama setiap sambil menulis tulisan ini. Tulisan ini dibuat saat sebelum dan selepas kerja sampai hari wacana basi dan guyonan usang lewat kotak suara bernama Pilkada dari para oligarki berlangsung di tengah masa sulit dan rumit pandemi Covid-19.

Bagi yang belum mendapatkan CD berkombinasi jemari canggih dari *artworker* kawakan Ken Terror dalam menarikan pena dan *mastering engineer* unggulan Hamzah Kusbiyanto dalam menggeser *fader* ini, bisa langsung *check* dan *order* ke laman Grimloc Store:

https://grimlocstore.com/product/grimloc-compilation-dasawarsa-kebisingan/

Menyambung cerita di atas mengenai forum pekerja dan keluarga besar Grimloc Records. Ada rasa *sono* (rindu) kepada mereka dan akan kegiatan apa pun bersama mereka yang salah satunya adalah waktu terakhir setahun lalu bertemu ketika Krowbar tampil dalam acara Street Dealin di Senayan City. Saya tancap gas merapat, menghadiri, ikut coba bantu mengoperatori dan *nongkrong* sekaligus kebetulan ada janji ketemuan untuk mengambil kaos yang sudah saya pesan.

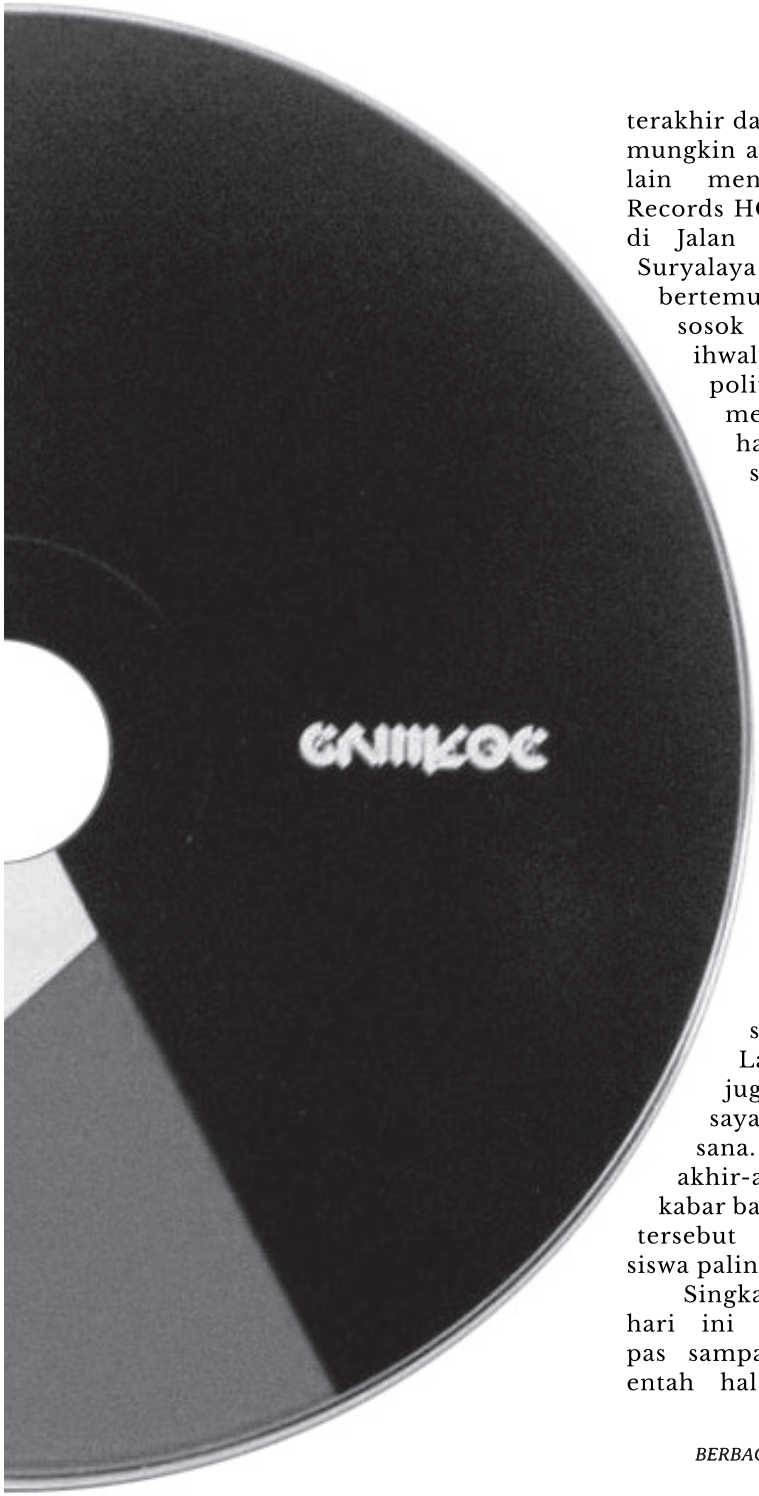
Akan tetapi, ada hal yang disayangkan, saya merasa *kentang* dan kurang maksimal membantu karena penyedia rental dan panitia melakukan *mute* dan membatasi SPL *subwoofer* dan P.A mereka karena ada komplain dari pengelola apartemen dan mal, serta warga sekitar.

Akan tetapi, terlepas dari kondisi tadi, suasana terbayarkan dengan keramahan dan kehadiran terman-teman yang saling berbagi isi kepala dan isi botol bersama.

dilain kesempatan Ada momen mencengangkan juga mengasyikan ketika ikut berpartisipasi menjaga antrean-antrean panjang pembelian *t-shirt* Homicide di depan pintu masuk. Dahulu ketika sistem belanjanya masih belum terstruktur rapi via laman Grimloc Store seperti sekarang dan yang memang sengaja hanya bisa beli di tempat, barang itu *habis* dalam sekejap ketika saya lihat waktu di Festival Kampung Kota - Dago Elos.

Terlintas harapan jika saja inisiasi dan ihtiar seperti benefit kompilasi, *milis* Balad Barudak, dll. ini berkelanjutan dan semakin kuat didukung teman-teman, mungkin ke depannya apabila ada hal yang sangat darurat dibutuhkan bagi perpanjangan nafas kolektif-kolektif solidaritas, ruang bersama yang megap-megap, atau untuk sesuatu yang sangat darurat, dan lain sebagainya tak harus melulu melalui *po t-shirt* Homicide. Amin.

Kemudian, satu hal



terakhir dan penting bagi saya, mungkin apabila kawan-kawan lain mengunjungi Grimloc Records HQ, baik waktu masih di Jalan Kartini, atau pun Suryalaya sekarang untuk bertemu dan mewawancarai sosok Herry Sutresna ihwal musik, gerakan politik, hiphop, atau membicarakan suatu hal krusial, dan sebagainya.

Maka lain halnya dengan saya sendiri, selalu Ada hal-hal kecil, dan cerita ringan, juga momen-momen sederhana namun sangat berarti, Seperti ketika bisa menemani Abil (putra/anak bungsunya) bermain sepulang sekolah dan dia memperlihatkan serta tidak lupa merekemondasikan saya *game* Mine Craft. Lalu, saya sampaikan juga ke keponakan saya sepulang dari sana. Kemudian, sampai akhir-akhir ini terdengar kabar bahwa keponakan saya tersebut sekarang menjadi siswa paling terampil.

Singkat cerita, pada sore hari ini saya menulis dan pas sampai di paragraf ini, entah hal *transcendence* apa yang mendatangi karena tepat jam digital di sudut kanan monitor komputer di meja kerja menunjukkan pukul empat (4.00 PM) dengan rintik-rintik hujan yang saya lihat melalui jendela, Saya tiba-tiba mengambil *handphone* dan melihat-lihat status-status WhatsApp. Kebetulan sekali saya lihat Ucok mengunggah foto sedang berpose dengan kedua putrinya yang ternyata telah tumbuh dewasa, Alyssa yang sudah kuliah dan Nayla yang sudah kelas 3 SMA. Sedangkan si bungsu yang sekarang sudah kelas 3 SMP tidak *ikutan* karena sedang asyik-asyiknya di rumah bermain *game* Mobile Legend, "... *Hadeuuh*", katanya.

Time flies, *gak* terasa karena terakhir saya bertemu 'lyssa masih pakai seragam. Saya membalasnya sembari berharap dalam hati semoga situasi, kondisi, dan status Kota Bandung terkait pandemi Covid-19 saat ini segera kondusif sehingga memungkinkan saya bisa pulang ke Bandung, mengunjungi orangtua dengan leluasa tanpa ada rasa khawatir berlebihan dari mereka dan dapat menyempatkan mampir bersilaturahmi lagi ke Suryalaya, Buahbatu. Perbincangan pun ditutup dengan kalimat saling mendoakan.

Mungkin itu beberapa pengalaman dan cerita yang bisa saya sampaikan. Masih

banyak momen indah lainnya bersama mereka yang tidak mungkin saya tulis mendetail di sini karena terbentur deadline yang ditentukan Ipul juga.

Maka langsung saja tulisan ini saya tutup dengan salam dan doa penutup untuk kita semua serta kawan-kawan lainnya: RUU *omnibus law* sudah sah menjadi UU, selain resesi yang akan dihadapi, entah hal-hal menyebalkan dan mengerikan seperti apalagi ke depannya yang akan terjadi selama dan setelah pandemi Covid-19. Untuk itu jagalah diri dan keluarga tercinta serta orang-orang terdekat kita baik-baik.

Semoga ke depannya akan ada dan terwujud pula "*Grimloc-Grimloc lainnya*" dan kolektif-kolektif solidaritas beririsan lainnya di masing-masing kota dan daerah lain. Semoga ada pergerakan yang merangkul kawan kalian kanan-kiri, mengorganisasikan festival kampung kota bersama teman-teman, menghadang *crane* dan mengahalau penggusuran di tiap jengkal tanah yang terendus niat busuk tiran.

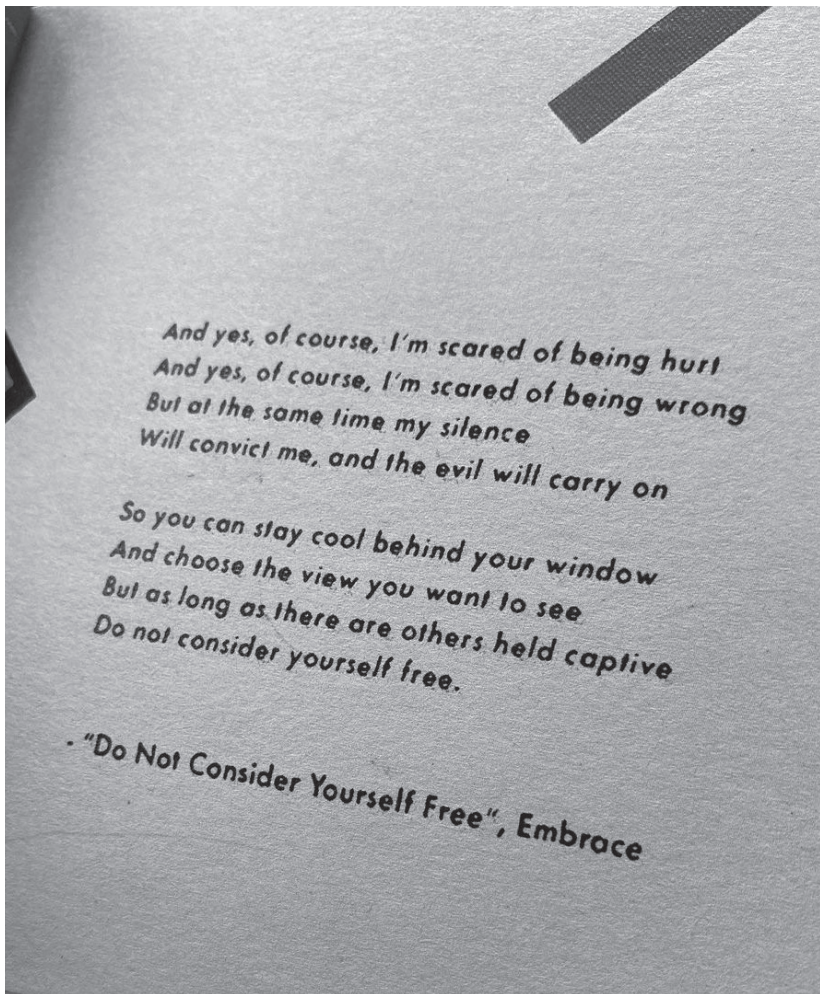
A luta continua!

Akhirul kalam, *wilujeng milangkala ka sapuluh* Grimloc Records.

Terima kasih banyak Mang Juni, Mang Yadi, Om Febby, E-One, dan Ucok, juga A Gaya, serta semua yang pernah terlibat dan telah bikin bising selama satu dasawarsa, juga menjaga kobaran api tetap menyala, menginspirasi, serta menyebarkan harapan.

I wouldn't be what I am today without y'all, cheers to many years to come!

Jakarta, 9 Desember 2020
Arfian Firmansyah.



"

I came to skateboarding because
it was the alternative to all other shit, and that in
of itself is fucking magic, straight up. Because they
have all this other sport stuff... you could do all that
stuff, then skateboarding is over here for the freaks
and the geeks you know what i mean, the artist
type in the introverted, the people that will beat
their fucking head against the ground a hundred
five times to make it once

"

Jeffrey Blaine Grosso
(R.I.P 1968-2020)