

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Wirt sebuah perkotaan adalah “sebuah pemukiman yang penduduknya relatif besar, padat, permanen, dan dihuni oleh orang yang heterogen.” (Safari Imam, 1993, Sosiologi Perkotaan:38). Kota Bandung adalah ibu kota dari provinsi Jawa Barat dan salah satu kota di Indonesia yang mempunyai jumlah penduduk yang relatif tinggi, menurut hasil sensus penduduk tahun 2010 (Sosiologi Perkotaan, 2015:38) “di kota Bandung tercatat memiliki jumlah penduduk sekitar 2.394.873 jiwa dan menempati urutan ke tiga sebagai jumlah penduduk terbanyak”. Tentu dengan berkembangnya sebuah kota semakin besar masalah yang akan timbul, seperti masalah sosial, ekonomi, kemacetan, kriminalitas, budaya dan lingkungan.

Bandung sebagai salah satu kota yang maju dalam pembangunannya, di beberapa tahun belakangan ini sangat terlihat melakukan perubahan dalam tata ruang kota dan membangun ruang publik bagi masyarakat Bandung. Tentunya keberadaan ruang publik sangatlah dibutuhkan dan memiliki dampak baik bagi masyarakat dalam segi ekonomi, sosial, dan kesehatan. Namun tidak semua ruang publik kota Bandung memiliki kondisi yang baik, masalah umum yang paling terlihat itu dari prasarana terbengkalai, lingkungan kumuh akibat sampah dan coretan-coretan pada ruang publik.

Ruang publik merupakan media bagi masyarakat untuk bersosialisasi baik dengan individu maupun kelompok dengan berbagai kebutuhan, seperti menyalurkan sebuah pikiran melalui media ruang publik. Seperti *street art*, media ini sudah banyak digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi pada publik. Media mural dan *graffiti* sebagai salah satu dari banyak seni di kota Bandung, fenomena *graffiti* sebagai sebuah media komunikasi personal kepada publik merupakan suatu pandangan baru yang memiliki banyak persepsi.

Pro dan kontra sudah menjadi bagian dalam perkembangan *graffiti* di kota Bandung, menurut sumber (infobandung, 19/02/17) menyebutkan bahwa “Dari awal mula keberadaan *graffiti* yang identik dengan hal mencoret-coret dinding atau tembok jalanan, kegiatan *graffiti* yang terbilang *illegal* membuat sebagian besar masyarakat perkotaan selalu memandang dengan sebelah mata.” Hal ini karena *graffiti* menggunakan ruang publik atau prasarana publik sebagai media untuk membuat karya, *graffiti* sendiri bagi sebagian masyarakat masih dianggap sebagai kegiatan vandalisme atau kegiatan yang merusak tata kota. Dimana *graffiti* masih dipandang sebagai sebuah masalah dalam aspek sosial dan lingkungan, dan tidak jarang pula *graffiti* dianggap sebagai sebuah bentuk kenakalan remaja. Hal ini berdampak langsung kepada seniman *graffiti* yang sulit mendapatkan kesempatan dan ruang berkarya.

Dengan berjalannya waktu, *graffiti* sekarang sudah banyak berkembang dan jauh lebih diterima oleh masyarakat. Menurut hasil wawancara dengan *The Yellow Dino* salah seorang *graffiti* artis kota Bandung menyebutkan “*Graffiti* sekarang sudah jauh lebih positif, karena kebetulan dulu kota Bandung cukup terkenal dengan coretan gengster nya, dengan begitu bentuk *graffiti* yang lebih kompleks mulai berkembang di Bandung, masyarakat lebih mudah menerima karena menurut mereka *graffiti* jauh lebih baik dari coretan gengster.” *Graffiti* sekarang tidak lagi berbicara hanya tentang sebuah komunikasi masyarakat untuk mengkritik sesuatu masalah di ruang publik saja, namun fungsi *graffiti* sekarang sudah mulai berubah menjadi media baru untuk memperindah sebuah lingkungan atau ruang khusus tertentu. Dengan adanya perubahan ini *graffiti* sedikit demi sedikit tidak lagi dipandang sebagai bentuk dari vandalisme, kriminalitas, dan anggapan buruk lainnya. Dan menurut kutipan dari hasil wawancara Tisna Sanjaya (pikiranrakyat, 20/02/17) “*Graffiti* yang indah dan inspiratif adalah seni *graffiti* yang akan mampu menumbuhkan daya imajinasi, inspirasi dalam perubahan tata kota dan lingkungan hidup masyarakat untuk menjadi baik, seni *graffiti* yang harus dikembangkan, dan diberi ruang khusus menjadi sebuah seni *graffiti* yang memperindah kota.”

Perkembangan *graffiti* sekarang di kota Bandung sudah semakin baik, ditandai dengan semakin banyak seniman *graffiti* yang muncul, media semakin banyak, alat gambar semakin mendukung, dan karya yang semakin baik dalam segi konsep dan teknis. Hal ini semakin terlihat bahwa setiap seniman di kota Bandung berusaha untuk merubah persepsi dan perspektif buruk dari *graffiti* menjadi lebih baik, karena menurut sebagian besar masyarakat hanya sebagai kegiatan vandalisme, kriminalitas, kenakalan remaja, dan sebuah kegiatan yang merusak lingkungan. Menurut kutipan dari hasil wawancara dari Tisna Sanjaya (pikiranrakyat, 20/02/17) menyebutkan bahwa “Ketika *graffiti* oleh penciptanya di posisikan sebagai sebuah karya seni, tentu saja untuk diterima sebagai karya seni tergantung daya apresiasi masyarakat serta sejauh mana senimannya mencoba untuk berinteraksi dengan setiap lingkungannya untuk mengapresiasi karya seni *graffiti*.”

Menurut Azhar Arsyad dalam buku (Media pembelajaran, 2003:4) Media adalah sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.” Oleh karena itu perlu adanya media dokumentasi untuk mengetahui bagaimana perkembangan *graffiti* di kota Bandung, sebagai media informasi kepada masyarakat bahwa *graffiti* bukan sesuatu yang merusak lingkungan, melainkan memanfaatkan media ruang publik sebagai sebuah media lain dalam berkomunikasi untuk mengubah suatu kebiasaan masyarakat dalam kepedulian lingkungan. Diharapkan pula masyarakat dapat membedakan mana vandalisme dan *graffiti*, dengan begitu masyarakat akan mengerti bahwa adanya *graffiti* dapat menjadi solusi dalam menanggulangi vandalisme pada ruang publik.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai landasan perancangan, berikut:

1. Sebagian masyarakat Bandung memandang *graffiti* sebagai masalah dalam aspek sosial dan lingkungan, seperti masalah kriminalitas, kenakalan remaja, vandalisme, dan kegiatan yang merusak lingkungan.
2. Sebagian masyarakat Bandung yang tidak dapat mengetahui bagaimana membedakan vandalisme dengan *graffiti* yang benar, dan dampak besar apa yang diakibatkan dengan adanya *graffiti* bagi ruang publik dan lingkungan.
3. Semakin berkembangnya *graffiti* di kota Bandung, menjadi kesempatan baik dalam memberikan sebuah informasi dan pembelajaran bagi masyarakat bahwa *graffiti* mempunyai perspektif baik dan positif.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah di atas maka dapat di rumuskan bahwa masalah yang akan dituju sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media dokumentasi *graffiti* untuk memberikan informasi dan pembelajaran kepada masyarakat luas bahwa *graffiti* memiliki dampak baik bagi ruang publik dan lingkungan?
2. Bagaimana perancangan media dokumentasi *graffiti* ini dapat membuat masyarakat memahami dan membedakan vandalisme dan *graffiti*?

### **1.3 Ruang Lingkup**

1. Apa

Perancangan media dokumentasi *graffiti* di kota Bandung.

2. Siapa

*Segment* yang menjadi target perancangan ini merupakan pelajar, mahasiswa, masyarakat umum dan seniman *graffiti* sendiri.

3. Dimana

Perancangan media dokumentasi *graffiti* ini fokus pada kota Bandung.

4. Kapan

Pengumpulan data awal akan dilakukan pada bulan Januari 2017, sedangkan untuk masuk dalam perancangan akan dilakukan pada bulan April sampai Agustus 2017.

5. Bagaimana

Dengan merancang media dokumentasi *graffiti* di kota Bandung, diharapkan membuat masyarakat luas lebih memahami dan mengerti dengan keberadaan *graffiti* bagi ruang publik dan lingkungan, bukan menganggap *graffiti* sebagai sesuatu hal yang buruk dan merusak.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini, yaitu:

1. Memberikan informasi dan pembelajaran kepada masyarakat Bandung, bahwa *graffiti* tidak selalu berkaitan dengan berbagai kegiatan buruk. Dari perancangan media dokumentasi ini diharapkan dapat merubah persepsi buruk *graffiti*, dan masyarakat dapat mengetahui bagaimana *graffiti* bisa menjadi sebuah solusi bagi masalah ruang publik dan lingkungan.

2. Memberikan informasi dan pembelajaran kepada masyarakat Bandung, bahwa vandalisme itu berbeda dengan *graffiti*. vandalisme itu sesuatu yang bersifat merusak dan tidak memiliki tujuan dari pelakunya, sedangkan

*graffiti* sesuatu yang bersifat menuangkan pikiran di ruang publik dengan berbagai tujuan dan kebutuhan, dimana setiap karya memiliki konsep dan teknik tertentu dari setiap seniman nya.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif.

Prof. Dr. Afrizal, M.A., (Metode Penelitian Kualitatif, 2014:13).

### **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau sedang dilakukan merasa perlu untuk melihat, mendengarkan dan merasakan sendiri apa yang sedang terjadi.

#### **2. Wawancara**

Penelitian yang bertujuan untuk melakukan wawancara berdasarkan jumlah pertanyaan yang telah disusun dengan mendetail dengan alternatif pertanyaan yang telah dibuat sebelum melakukan wawancara, melainkan berdasarkan pertanyaan umum dan kemudian di detailkan dan di kembangkan ketika melakukan wawancara.

#### **3. Studi Pustaka**

Penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan bahan tertulis seperti berita, penulisan, dan dengan melakukan studi pustaka dengan mempelajari berbagai

referensi buku dan juga penelitian sebelumnya yang sejenis guna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Menurut David (Fred R. David, 2008:8) Metode SWOT merupakan bentuk pernyataan secara menyeluruh mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari sebuah perusahaan.

#### *1. Strength*

Kekuatan adalah keunikan atau kelebihan yang dimiliki suatu perusahaan. Kekuatan ini yang akan mampu untuk berkompetisi dan bersaing lebih unggul dibandingkan dengan perusahaan lain.

#### *2. Weakness*

Kelemahan merupakan sebuah keterbatasan juga kekurangan yang dimiliki perusahaan yang dapat menghambat kinerja perusahaan.

#### *3. Opportunities*

Peluang muncul dari faktor eksternal perusahaan yang dapat memberikan celah untuk masuk bagi perusahaan lain.

#### *4. Threat*

Ancaman adalah situasi penting yang tidak menguntungkan karena adanya gangguan utama bagi posisi sekarang yang diinginkan kedepannya.

## 1.6 Kerangka Perancangan



## **1.7 Pembabakan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis akan mengacu kepada sebuah sistematika penulis sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini akan membahas mengenai latar belakang dari permasalahan dan fenomena umum apa yang akan diangkat. Masalah perancangan ini meliputi identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perencanaan dan pembabakan. Sehingga permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan ini memiliki fokus dan tidak keluar dari permasalahan yang diangkat.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam Bab ini membahas mengenai semua dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai landasan dalam perancangan.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Dalam Bab ini akan membahas mengenai data-data yang telah di dapatkan dari narasumber, data target secara demografis, psikografis, dan geografis. Data yang sudah di dapat dari hasil wawancara akan menjelaskan analisis terhadap masalah yang diangkat untuk perancangan.

### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Dalam Bab ini membahas mengenai konsep perancangan (ide), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media apa saja yang digunakan, biaya media), dan konsep visual juga hasil perancangan visual dalam bentuk sketsa hingga penerapan visual yang sudah dalam bentuk digital.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam Bab ini akan berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil perancangan yang telah di buat dalam tugas akhir.