

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bandung adalah kota yang mempunyai beragam objek wisata, dari kuliner, *fashion*, hingga wisata alam. Selain itu, Bandung dikenal sebagai kota kreatif. Didukung oleh seni budaya yang masih melekat pada diri masyarakat, dan arus budaya-budaya baru yang memasuki Kota Bandung. Arus informasi yang memasuki Kota Bandung melahirkan budaya baru yang dapat diterima masyarakat. Pemilahan budaya-budaya luar yang masuk diterima dari berbagai kalangan.

Salah satu budaya Barat yang sudah masuk adalah *graffiti* yang berasal dari Amerika pada tahun 1970-an. *Graffiti* adalah penandaan suatu daerah oleh penggiat *graffiti* dengan menggunakan *spray pain/cans*. Termasuk salah satu budaya dari *hip-hop*. Elemen lain dari *hip-hop* adalah *disc jockey (DJ)*, *breakdance*, dan *rap*. Penjelasan Shake (2016) sebagai penggiat *graffiti* dan pendiri store *graffiti* pertama di Kota Bandung. Jinx (2016) sebagai penggiat *graffiti* menambahkan “*Graffiti* lebih pada ekspresi diri.”

*Graffiti* terdiri dari beberapa jenis, yaitu *taging*, *throw up*, dan *wildstyle(piece)*. Pada *taging* dan *throw up*, penggiatnya disebut *bomber*. Sedangkan pada jenis *wildstyle*, penggiat *graffiti* ini disebut *writer*. Tiga jenis *graffiti* ini adalah *lettering*, sebagai dasar dari *graffiti* itu sendiri. Karena memang budaya asli *graffiti* yang selalu menutup identitas diri saat melakukan kegiatan *graffiti*, penggiat *graffiti* seringkali melakukan aksinya pada waktu malam hari agar tidak diketahui identitasnya oleh masyarakat dan polisi. Seiring berkembangnya zaman, muncul jenis baru dari *graffiti*, diantaranya karakter, *wheatpaste*, *stencil*, *realist*, dan *pattern*. Penggiat *graffiti* yang mempunyai jenis ini lebih ingin dipanggil sebagai *graffiti artist* atau *street artist*. *Street art* adalah semua kegiatan yang berbau seni di jalan.

Pada zaman dulu, *graffiti* di Kota Bandung masih sedikit. Anak-anak *hip-hop* Bandung pun masih jarang turun ke jalan. Makin ke sini mulai muncul forum

*graffiti* yaitu Tembok *Bomber*. Membahas tentang *graffiti* di Indonesia. Tahun 2005 mulai muncul *writer* dan *bomber*. Mulai naik daun setelah beberapa tahun, kemudian sempat berhenti dikarenakan forum juga tidak jalan. Tetapi di tahun-tahun setelah itu, *graffiti* di Bandung sudah mulai aktif kembali dan bisa bertahan sampai sekarang (Shake, 2016).

Keadaan *graffiti* di Kota Bandung masih bercampur dengan keadaan *graffiti* yang ada di budaya Barat seperti *vandalisme* (merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya) di Amerika. Tetapi ada juga yang menggunakan budaya Timur yaitu etika dan budaya lokal di Indonesia, seperti berinteraksi dengan masyarakat saat melakukan kegiatan *graffiti*. Penggiat *graffiti* di Kota Bandung memiliki agenda masing-masing diantaranya membuat *graffiti* hanya untuk menulis nama, mengungkap isu politik, dan hanya untuk membuat gambar.

Masyarakat yang belum mengetahui *graffiti* akan menilai *graffiti* hanya sebatas *vandalisme* atau sesuatu yang merusak lingkungan. Karena melihat penggiat *graffiti* yang melakukan aksinya pada waktu malam hari dengan bahan *spray paint/cans*. Sebagian penggiat *graffiti* mulai berfikir jika tetap melakukan *vandalisme*, karya yang mereka buat tidak akan maksimal dan akan dinilai masyarakat hanya merusak lingkungan. Akhirnya sebagian penggiat *graffiti* memutuskan untuk mulai berinteraksi kepada masyarakat dengan melalui izin, agar mendapatkan hasil yang maksimal dan akhirnya sebagian masyarakat bisa menerima *graffiti* yang tidak hanya sekedar coret-coret dan melihat nilai keindahan didalamnya. Sebagai penggiat *graffiti* juga akhirnya bisa menyelesaikan gambarnya dengan hasil yang maksimal tanpa ada aksi sembunyi-sembunyi. Penggiat *graffiti* juga bisa menggambar santai di siang hari tanpa harus menunggu larut malam. Penjelasan Yudi Andhika (2016) sebagai penggiat *graffiti*. Menggeser nilai *vandalisme* sebagai budaya tradisional *graffiti* menjadi budaya modern dengan melihat aspek ruang dan budaya lokal yang ada.

Sasaran dari budaya yang bergeser ini untuk menginformasikan kepada penggiat *graffiti* bahwa budaya Timur, yaitu etika dan budaya lokal harus tetap dibudayakan karena penyesuaian budaya asal Indonesia khususnya Kota Bandung,

agar *graffiti* bisa diterima oleh masyarakat. Ketika penggiat *graffiti* menginformasikan pesan, makna dari gambar yang akan dibuat, dan merealisasikan kedalam bentuk *graffiti* yang maksimal, masyarakat akan mengerti keberadaan *graffiti* yang berdampak pada pembaharuan suasana dalam lingkungan masyarakat.

Dari permasalahan di atas, dibutuhkan media untuk menginformasikan suatu pesan yang ingin disampaikan bertemakan pergeseran *graffiti* dari budaya Barat ke budaya Timur. Oleh karena itu perancang memilih media film untuk menyampaikan informasi tersebut karena masih jarang nya film tentang penggiat *graffiti* yang ditemui di Indonesia khususnya Kota Bandung.

Perancang memutuskan untuk membuat film dokumenter esai tentang penggiat *graffiti* dan *graffiti* sebagai contoh yang mewakili pergeseran budaya asli *graffiti* Barat ke budaya Timur. Merupakan suatu upaya untuk memaksimalkan potensi *graffiti* yang ada di Kota Bandung. Menampilkan adegan dari peristiwa pergeseran budaya *graffiti* yang belum terekam. Menginformasikan kepada masyarakat tentang *graffiti* di Kota Bandung agar masyarakat tidak selalu beranggapan jika *graffiti* adalah *vandalisme* atau sesuatu yang merusak lingkungan.

Dalam perancangan ini, perancang akan berperan sebagai sutradara yang mempunyai konsep dan bekerjasama dengan *DOP (direct of photography)*. Selain itu sutradara juga harus bertanggung jawab terhadap proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Memberi arahan kepada pekerja kreatif tentang konsep yang akan dihadirkan. Menentukan *setting* yang sesuai dengan keadaan *graffiti* di Kota Bandung. Mempertimbangkan adegan mana yang akan dipilih kedalam film.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Adanya pergeseran budaya asli *graffiti* sebagai budaya Barat ke budaya Timur yaitu etika dan budaya lokal Indonesia di Kota Bandung.
- b. Stigma masyarakat Bandung yang masih menganggap *graffiti* sebagai vandal.
- c. Masih jarang nya film dokumenter esai yang mengangkat tentang budaya *graffiti* di Kota Bandung.
- d. Penyutradaraan dalam proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi film yang mengangkat tentang budaya *graffiti*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah berupa poin-poin yang telah ada. Perancang memberikan batasan masalah pada perancangan ini. Masalah yang diangkat adalah mengenai *graffiti* Kota Bandung terhadap bergesernya budaya Barat ke budaya Timur yang akan diangkat kedalam film dokumenter esai. Pada perancangan ini perancang akan berperan sebagai sutradara yang bertujuan membuat konsep cerita. Selain itu sutradara juga harus bertanggung jawab terhadap proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

### **1.3.1. Apa**

Media film yang dirancang meliputi media utama berupa film dokumenter esai yang memanfaatkan potensi *graffiti* di Kota Bandung.

### **1.3.2. Bagian Apa**

Dalam perancangan media film ini perancang akan berperan sebagai sutradara yang akan menginformasikan pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung.

### **1.3.3. Siapa**

Target dari perancangan ini ialah penggiat *graffiti* dan masyarakat dengan usia 18-24 tahun di wilayah geografis Kota Bandung.

### **1.3.4. Tempat**

Media film ini akan disebar ke media sosial, yaitu *Youtube*, *Instagram* dan forum *graffiti* di Kota Bandung.

### **1.3.5. Waktu**

Pemutaran perdana dari film dokumenter esai ini direncanakan pada tahun 2018.

### **1.4. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung?
- b. Bagaimana penyutradaraan dokumenter esai *Cans* di Kota Bandung?

### **1.5. Tujuan Perancangan**

- a. Untuk mengetahui pergeseran budaya *graffiti*
- b. Untuk mengetahui penyutradaraan dalam pembuatan documenter esai *Cans* di Kota Bandung.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

#### **a. Bagi Perancang**

- 1) Perancang dapat memperoleh wawasan yang lebih mengenai pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung.
- 2) Perancang dapat menambah wawasan dan mengasah dalam penyutradaraan.

#### **b. Bagi Masyarakat**

- 1) Perancangan ini dapat digunakan sebagai media yang menginformasikan penonton tentang *graffiti*.
- 2) Perancangan ini dapat digunakan sebagai media untuk menambah wawasan penonton tentang *graffiti*.

#### **c. Bagi Penggiat *Graffiti***

- 1) Penggiat *graffiti* dapat memperoleh informasi yang lebih mengenai pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung.
- 2) Penggiat *graffiti* Kota Bandung diharapkan bisa ikut mempertahankan budaya Timur yaitu budaya lokal.

### **1.7. Metode Perancangan**

Agar dapat membuat perancangan yang tepat, maka dibutuhkan metode pengumpulan data dan analisis yang tepat. Digunakan metode kualitatif untuk mengetahui nilai pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung.

## **1. Pra-Produksi**

Sutradara melakukan tahap awal yaitu menemukan ide, menemukan fenomena pergeseran budaya *graffiti* di Kota Bandung, membuat konsep film yang akan dibuat. Pengumpulan data-data terkait dengan penggiat *graffiti* (mengikuti langsung kegiatan *graffiti* di Kota Bandung, mengamati kebiasaan penggiat *graffiti* dan penikmat *graffiti* di Kota Bandung, mengamati film-film sejenis sebagai acuan untuk sutradara dan pekerja kreatif lain).

## **2. Produksi**

Dalam tahap ini adalah proses pengambilan video. Sutradara bertanggung jawab atas segala aspek yang ada di lokasi pengambilan video dan harus bisa berkomunikasi baik dan memberi arahan baik dengan semua pekerja kreatif dan pemeran film yang ada, agar film dokumenter esai yang ingin dibuat bisa selesai dengan baik.

## **3. Pasca-Produksi**

Sutradara bekerja sama dengan *editor* dalam memilih adegan yang baik dan memantau *editor* dalam merangkai adegan tersebut sampai film dokumenter esai jadi utuh.

### **1.7.1. Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Pada metode ini perancang melakukan wawancara semi struktur, yaitu mengajukan pertanyaan dari daftar pertanyaan dan mengajukan pertanyaan baru. Target narasumber dengan mewawancarai penggiat *graffiti* dari beberapa kalangan dan masyarakat.

#### **b. Observasi**

Menurut Creswell (2013:351) pada metode ini peneliti memerhatikan dan mencatat kegiatan individu yang terlibat dalam penelitian. Semua penelitian dunia sosial pada dasarnya menggunakan teknik observasi. Faktor terpenting dalam teknik observasi adalah *observer* (pengamat) dan orang yang diamati yang kemudian berfungsi sebagai pemberi informasi, yaitu narasumber. Metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat di lapangan, Dalam

hal ini, Perancang secara langsung ke tempat-tempat objek *graffiti* di Kota Bandung.

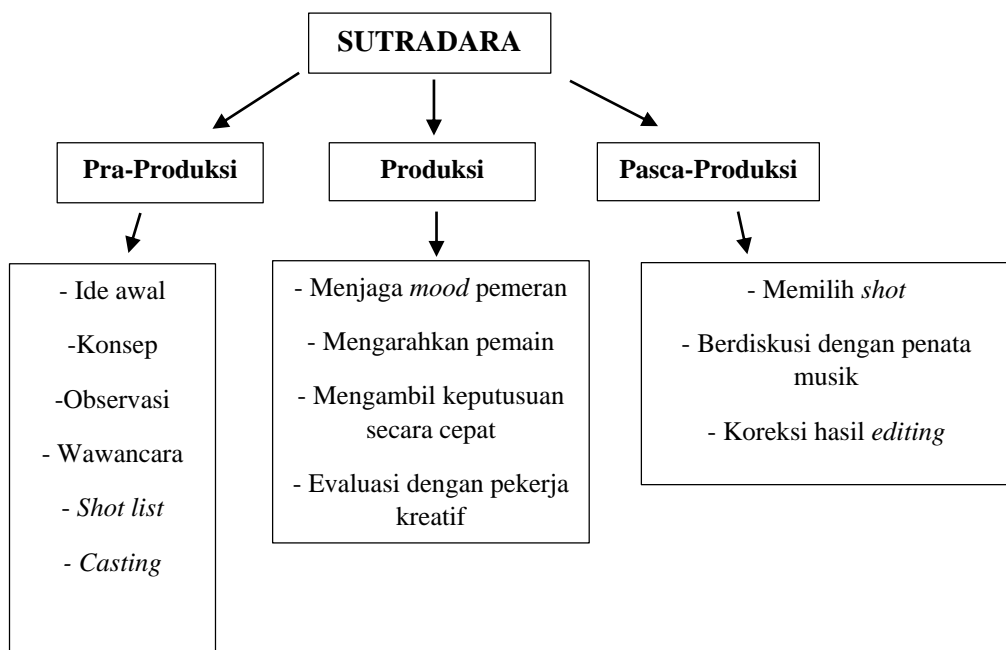
### c. Studi Pustaka

Perancang memelajari data-data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku terkait dengan objek penelitian dan teori-teori mengenai sutradara.

### 1.7.2. Analisis Data

Merupakan proses penelitian secara berkelanjutan dengan melihat peristiwa terus-menerus terhadap pergeseran *graffiti* di Kota Bandung, mengajukan pertanyaan, mencatat data, dan menyusun ke dalam laporan akhir. Setelah mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian lalu dilakukan analisis dengan pendekatan etnografi untuk menyelidiki kelompok budaya *graffiti* di Kota Bandung.

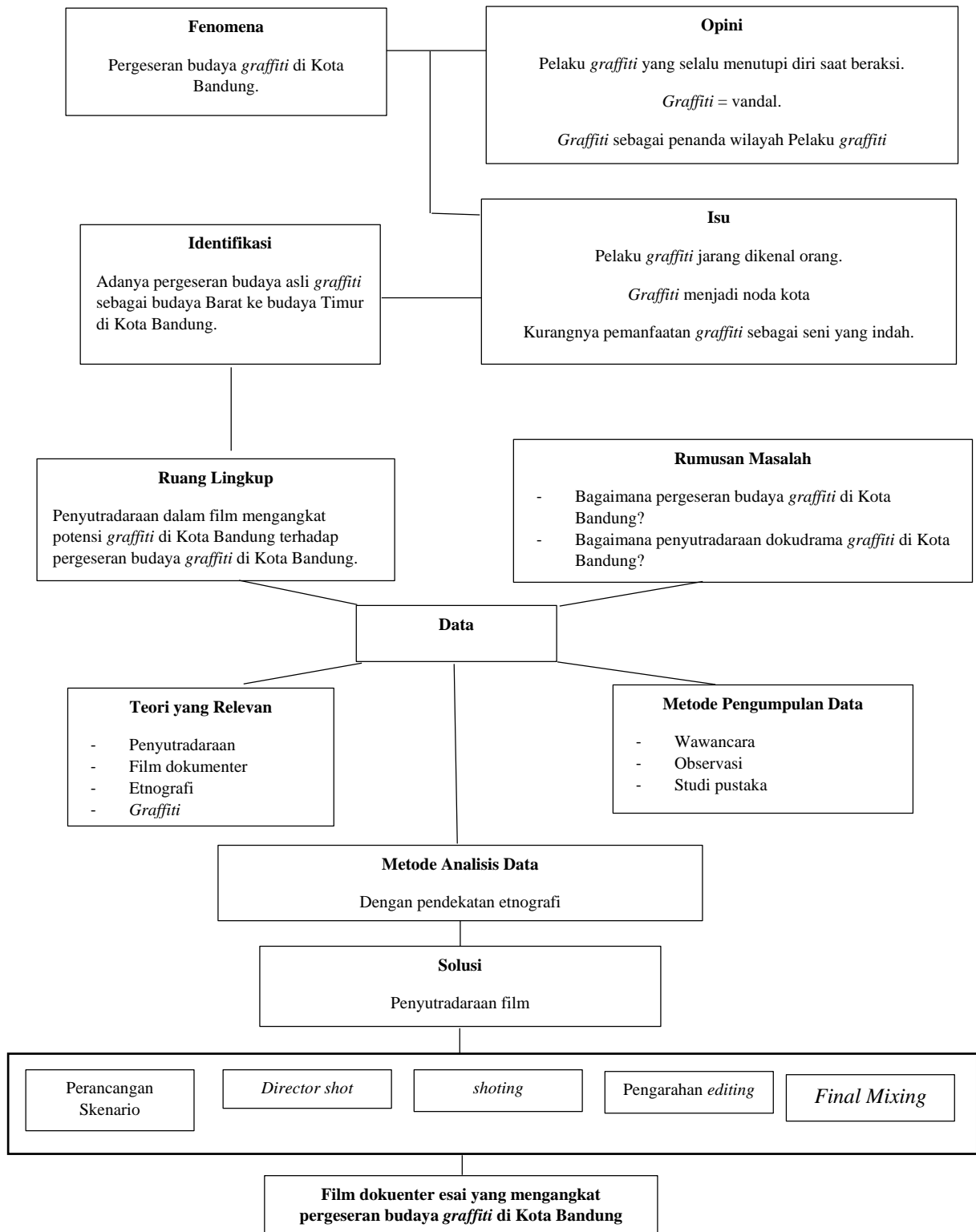
### 1.7.3. Sistematika Perancangan



Skema 1.1 Skema Sistematika Perancangan

(Dokumen Pribadi, 2017)

## 1.8. Kerangka Perancangan



Skema 1.2 Skema Kerangka Perancangan

Sumber: (Dokumen Pribadi, 2017)



## **1.9. Pembabakan**

- BAB I    Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan dari topik yang diangkat, permasalahan ruang lingkup, tujuan perancangan, metode, hingga pembabakan.
- BAB II    Dasar Pemikiran menjelaskan dasar dari teori-teori yang relevan sebagai panduan dalam perancangan.
- BAB III   Data dan analisis masalah berisi data yang berkaitan dengan perancangan.
- BAB IV    Konsep & hasil perancangan berupa tahapan produksi perancangan.
- BAB V    Penutup berisi kesimpulan dan saran.