

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya globalisasi dan modernisasi membawa berbagai inovasi dan perubahan yang melampaui batas - batas wilayah. Seperti yang dikatakan oleh Robertson, "Proses globalisasi menghasilkan dunia yang terhubung" (Sztompka, 2008: 101). Fenomena globalisasi memungkinkan pertemuan berbagai budaya lokal. Salah satu hasil dari fenomena globalisasi ini adalah fenomena seni jalanan atau *street art*. *Street art* muncul sebagai bagian dari fenomena globalisasi budaya yang juga disertai dengan masuknya budaya hip-hop ke Indonesia.

Seni jalanan atau *street art* telah menjadi fenomena unik yang menyebar luas di berbagai kota di Indonesia. Hampir di setiap kota, berbagai macam bentuk *street art* dapat ditemukan. Sebagai bentuk seni publik, *street art* tidak hanya terbatas pada medium yang digunakan, tetapi juga memberikan makna yang berbeda. Beberapa jenis *street art* yang sering dijumpai di jalan antara lain mural, *graffiti*, stensil, stiker, wheatpasting, poster, dan instalasi. Setiap medium memiliki keunikan dan kelebihanannya sendiri sebagai bentuk ekspresi dari seniman yang membuatnya. Dari berbagai jenis *street art* tersebut, *graffiti* merupakan jenis yang perkembangannya sangat pesat. Namun sayangnya, masyarakat masih kesulitan dalam membedakan antara karya *graffiti* dan vandalisme. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang sama untuk membuat karya seni dan vandalisme yaitu ruang publik.

Bandung, sebagai salah satu pusat perkembangan yang signifikan, dalam beberapa tahun terakhir telah mengalami transformasi yang jelas dalam hal perencanaan tata ruang kota dan pembangunan area publik yang dapat dimanfaatkan oleh penduduknya. Keberadaan area publik ini memiliki dampak yang positif bagi masyarakat dalam berbagai aspek, seperti ekonomi, interaksi sosial, dan kesejahteraan. Namun, tidak semua area publik di Bandung menunjukkan kondisi yang optimal. Salah

satu masalah yang umum terlihat adalah terbengkalainya fasilitas, serta lingkungan yang kurang terjaga karena masalah sampah dan vandalisme di area publik tersebut.

Ruang publik berperan sebagai platform bagi masyarakat untuk berinteraksi baik dengan individu maupun kelompok, memenuhi berbagai kebutuhan, termasuk mengekspresikan gagasan melalui media ruang publik. Contohnya, street art telah menjadi metode umum dalam berkomunikasi dengan masyarakat. Salah satu bentuk seni di Kota Bandung adalah media mural dan *graffiti*, yang telah diadopsi sebagai cara untuk berkomunikasi dengan khalayak. Fenomena *graffiti* ini sebagai bentuk komunikasi pribadi kepada publik mewakili perspektif baru yang menciptakan berbagai persepsi.

Graffiti merupakan bentuk seni gambar yang menggunakan tembok sebagai media dan alat cat semprot untuk menggambar. *Graffiti* hadir dalam berbagai warna, jenis, dan bentuk yang dapat ditemukan di berbagai sudut ruang publik perkotaan. Menurut Susanto (2002), "*Graffiti*" berasal dari kata Italia "*Graffito*" yang memiliki arti goresan atau tanda guratan. Menurut Arthur Danto, seperti yang dijelaskan oleh Susanto, menyebutnya sebagai *demotic art* yang memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret. Berbeda dengan vandalisme, *graffiti* secara umum dapat diartikan sebagai tulisan atau gambar yang dihasilkan melalui sebuah teknik tertentu, Murray & Murray (dalam Darisman, 2014). Karya *graffiti* berkisar dari tulisan atau kata-kata sederhana sampai pada karya yang memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi. karya yang dibuat dapat memberikan informasi kepada audience atau masyarakat yang melihatnya, sehingga memiliki banyak makna.

Perkembangan *graffiti* di kota Bandung telah menghasilkan sudut pandang yang berbeda-beda. Terdapat berbagai pendapat mengenai manfaat dan kerugian yang timbul. *Graffiti* menggunakan ruang publik atau fasilitas umum sebagai medianya, namun dalam sebagian pandangan, tindakan ini masih dianggap sebagai vandalisme atau kerusakan tatanan kota. Meskipun ada pandangan bahwa *graffiti* bisa menjadi masalah dalam konteks sosial dan lingkungan, sekaligus dianggap sebagai tindakan

kenakalan remaja, hal ini secara langsung mempengaruhi para seniman *graffiti*. Mereka menghadapi kesulitan dalam mendapatkan peluang dan tempat untuk berkreasi.

Di luar pengaruh dan perkembangannya *graffiti* tak bisa dipungkiri sebagai karya seni yang tak berumur panjang. Untuk itu, diperlukan suatu cara untuk mendokumentasikan perkembangan *graffiti* di Kota Bandung, yang bertujuan sebagai sumber informasi kepada masyarakat bahwa *graffiti* bukanlah tindakan merusak lingkungan, tetapi justru memanfaatkan ruang publik sebagai bentuk komunikasi alternatif untuk mengubah pola pikir masyarakat terkait lingkungan. Harapannya, masyarakat akan dapat membedakan antara vandalisme dan *graffiti*, sehingga akan lebih terpahami bahwa *graffiti* dapat menjadi solusi untuk mengatasi tindakan merusak pada ruang publik.

Sebagai salah satu media komunikasi visual yang efektif, zine dapat digunakan untuk memberikan informasi yang mudah dipahami dan menarik perhatian anak muda tentang seni jalanan. Dalam perancangan zine tentang seni jalanan ini, Anda dapat mengenali seni jalanan dan kreativitas di dalamnya, sekaligus informasi tentang seniman - seniman jalanan yang telah berkecimpung sebagai *street artist* di Bandung. Melalui perancangan zine ini, diharapkan dapat meningkatkan apresiasi dan pengakuan terhadap seni jalanan di masyarakat khususnya kalangan anak muda Bandung serta memperkaya wawasan dan budaya anak muda tentang seni dan kreativitas di kota mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minimnya apresiasi dan pemahaman tentang seni jalanan di kalangan masyarakat khususnya anak muda.

2. Kurangnya media yang memuat informasi tentang perkembangan seni jalanan kepada anak muda.
3. Kurangnya partisipasi anak muda dalam kegiatan seni jalanan yang diselenggarakan di Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang zine sebagai media alternatif untuk memberikan informasi dan pemahaman dalam meningkatkan apresiasi seni jalanan di kalangan anak muda Bandung?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan, maka ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Dalam penelitian ini, fokus akan ditujukan pada objek penerapan perancangan media cetak berupa zine mengenai *graffiti* di Kota Bandung.

1.3.2 Siapa

Target perancangan ini akan difokuskan pada kelompok pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, dan bahkan para seniman *graffiti* sendiri.

1.3.3 Dimana

Proses pengumpulan data dan perancangan berfokus di Kota Bandung.

1.3.4 Kapan

Pengumpulan data awal dilakukan pada bulan Maret 2023, sementara tahap perancangan dilakukan dari bulan Mei hingga awal Agustus 2023.

1.3.5 Bagaimana

Dengan merancang zine mengenai *graffiti* di kota Bandung ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat umum terhadap peran *graffiti* dalam ruang publik dan lingkungan, serta menghindari persepsi negatif yang menganggap *graffiti* sebagai hal yang merugikan dan merusak.

1.4 Tujuan Perancangan

Dari perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, Adapun tujuan dari perancangan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak muda tentang seni jalanan, Zine dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan seni jalanan kepada anak muda dan membantu mereka memahami berbagai jenis seni jalanan.
2. Meningkatkan minat anak muda terhadap seni jalanan: Dengan menggunakan Zine, kita dapat menginspirasi anak muda untuk lebih tertarik dan mulai mengapresiasi seni jalanan dengan lebih baik.
3. Membantu menjaga keberlangsungan seni jalanan: Dengan meningkatkan apresiasi dan partisipasi anak muda dalam kegiatan seni jalanan, dapat membantu menjaga keberlangsungan seni jalanan di Bandung dan mendorong tumbuhnya komunitas seni jalanan yang kuat.

1.5 Pengumpulan Data

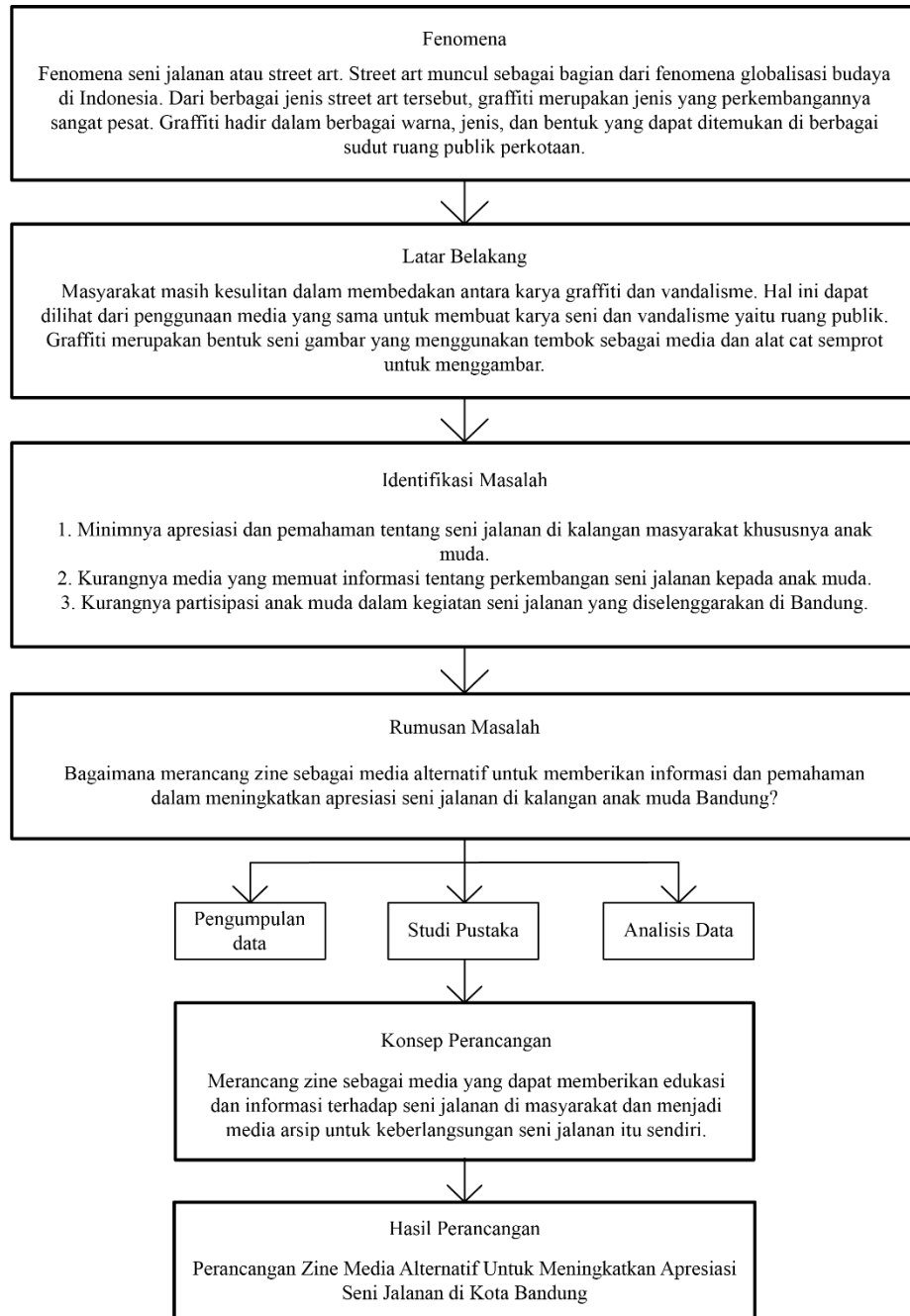
1. Studi literatur: Melakukan pencarian dan pengumpulan informasi dari buku, jurnal, artikel, dan sumber-sumber terpercaya lainnya terkait zine, media cetak, dan juga perkembangan seni jalanan yang dapat digunakan untuk perancangan ini.

2. Observasi: Melakukan observasi terhadap beberapa seni jalanan dan zine yang sudah ada, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang elemen desain yang digunakan dan dampaknya terhadap audiens.
3. Survey: Melakukan survey offline dan online kepada target audience atau sekelompok anak muda untuk mengetahui sejauh mana pengaruh zine sebagai media alternatif dalam memberikan informasi dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap seni jalanan.
4. Wawancara: Melakukan wawancara dengan beberapa seniman jalanan dan anak muda sebagai target audiensnya, untuk mendapatkan informasi tentang pemahaman mereka terhadap seni jalanan, perkembangannya, dan peran media sebagai dokumentasi ataupun arsip seni jalanan.
5. Kuesioner: Kuesioner dibagikan kepada responden dari berbagai komunitas dan kalangan usia, khususnya anak muda di kota Bandung.

1.6 Analisis Data

1. Analisis Deskriptif tentang karakteristik responden yang terlibat dalam perancangan zine, tentang apresiasi seni jalanan di kalangan anak muda. Mencakup tingkat pengetahuan tentang seni jalanan, preferensi terhadap jenis seni jalanan tertentu, dan sebagainya.
2. Analisis Matriks, dengan melakukan pencarian dan mengumpulkan data terkait produk-produk media cetak sejenis, seperti zine ataupun media cetak lainnya, yang selanjutnya akan dianalisis dengan memperhatikan berbagai elemen desain di dalamnya , seperti gambar, warna, layout, tipografi, dan sebagainya.

1.7 Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

BAB 1 Pendahuluan

Menjelaskan permasalahan yang terjadi tentang pandangan masyarakat dan kurangnya apresiasi terhadap *street art*, serta latar belakang pembuatan media alternatif *street art* sebagai solusi yang dirancang oleh penulis.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dan teori teori yang berkaitan dengan topik perancangan yang penulis buat.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Memuat data – data yang diperoleh dan melakukan analisis menggunakan teori – teori seperti analisis perbandingan.

BAB VI Konsep dan Hasil Perancangan

Memuat konsep kreatif, konsep media dan konsep visual yang akan digunakan, memuat hasil karya akhir yang telah diterapkan pada media sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

BAB V Penutup

Kesimpulan dan Saran pada waktu sidang.