

PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN CITRA SENI JALANAN KEPADA ANAK MUDA DI KOTA BEKASI

Bernardinus Orlando Bima Alviantoro¹, Idhar Resmadi² dan Ganjar Gumilar³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
orlandobima@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Seni jalanan atau *Street art* merupakan jenis karya seni asli yang hanya bisa kita temukan di jalanan, bangunan dan permukaan publik lainnya. Namun, perkembangan seni jalanan yang makin baik ini tidak dibarengi dengan persepsi publik yang baik. Pernyataan tersebut akibat dari penggunaan media atau bidang yang sama yaitu ruang publik. Namun, berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner didapati masih banyak kelompok masyarakat yang menganggap graffiti adalah vandalisme dan seringkali membuat para pelaku graffiti atau *street artist* terhalang oleh stigma masyarakat tersebut. Kesimpulan dari perancangan ini yaitu masih adanya kesalahpahaman informasi tentang seni jalanan terhadap anak muda di Kota Bekasi sehingga masih kurangnya apresiasi graffiti dan masih dianggap negatif oleh masyarakat. Hal ini akibat penyebaran informasi tentang perkembangan graffiti yang kurang efektif. Tugas Akhir ini memiliki tujuan yaitu meningkatkan pengakuan sekaligus mengapresiasi para *street artist* di Bekasi, meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap perkembangan seni jalanan di Bekasi, serta tujuan yang terakhir untuk merancang alternatif media visual dan media informasi yang efektif dan sesuai berdasarkan dari hasil pengumpulan data melalui studi pustaka dan juga analisis deskriptif serta analisis matriks perbandingan.

Kata kunci: Apresiasi, Graffiti, Media Informasi

Abstract: *Street art is a type of original artwork that can only be found on the streets, buildings and other public surfaces. However, the development of street art that is getting better is not accompanied by good public perception, which also considers Street Art as the identity of bad children or street children who only scribble on public facilities with no aesthetic impression, aka vandalism. This is due to the use of the same media, namely public space. However, based on data collection through observation, interviews and questionnaires, it is found that there are still many groups of people who consider graffiti as vandalism and often make graffiti artists or*

street artists hindered by the stigma of the community. The conclusion of this design is that there is still a misunderstanding of information about street art to young people in Bekasi City so that there is still a lack of appreciation for graffiti and it is still considered negative by the community. This is due to the ineffective dissemination of information about the development of graffiti. This Final Project has the objectives of increasing recognition as well as appreciating street artists in Bekasi, increasing public awareness of the development of street art in Bekasi, and the last goal is to design alternative visual media and information media that are effective and appropriate based on data collection through literature study and also descriptive analysis and comparison matrix analysis.

Keywords: *Appreciate, Graffiti, Information Media*

PENDAHULUAN

Seni jalanan atau *Street art* merupakan sebuah karya seni yang hanya bisa kita temukan diruang publik seperti jalanan, tembok bangunan, fasilitas umum dan permukaan publik lain. *Street art* hadir sebagai bagian dari fenomena globalisasi budaya yang tak bisa lepas dari masuknya budaya hiphop ke Indonesia, dimana *breakdance* adalah ekspresi fisik dari fenomena tersebut. Graffiti merupakan salah satu jenis *street art* yang perkembangannya bisa dibilang sangat pesat.

Berkaca dari Jakarta, kota tetangga yang merupakan salah satu *pioneer* munculnya *street art* di Indonesia, perlahan membuat para pecinta seni jalanan di Bekasi mulai bermunculan. *Artherapy Movement* adalah suatu wadah bagi para pelaku graffiti atau *street artist* yang dibentuk pada tahun 2007 oleh gabungan para pencinta *street art*. Berawal dari keresahan sekelompok orang dengan hobi dibidang yang sama serta keinginan untuk berkumpul, berdiskusi dan membuat karya bersama. Tentunya bukan hal yang mudah untuk beradaptasi pada suatu hal

yang baru disebuah kota, pasti banyak tantangan dan kesulitan bagi para *street artist* mulai dari keterbatasan alat yang dimana pada saat itu masih harus mencari ke luar kota sampai bergelut dengan stigma masyarakat yang menganggap bahwa *street art* hanyalah kegiatan coret coret yang merusak ruang publik.

Bekasi adalah Kota yang dijuluki sebagai penduduk terbanyak di Indonesia dan juga merupakan sentra industri yang membuat Bekasi memiliki banyak sekali permasalahan sosial, mulai dari permasalahan lingkungan seperti sampah sampai masalah kependudukan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media komunikasi yang mudah dilihat masyarakat seperti graffiti, karena masyarakat di kota Bekasi sering berada diluar rumah untuk bekerja dan beraktifitas. Berbagai acara street art telah dibuat di Bekasi, salah satunya adalah “Maranin Kampung”, merupakan agenda tahunan yang berkolaborasi dengan Karang Taruna dengan tujuan memperindah lingkungan tempat tinggal mereka sekaligus memberikan edukasi tentang seni kepada masyarakat setempat.

Dalam beberapa waktu belakangan, Spasi yang merupakan sebuah kelompok kolektif yang berisikan para *street artist* Bekasi dan biasanya mengerjakan projek-projek komersil mural dan graffiti, dipercaya oleh pemerintah kota untuk berkomunikasi dengan menyampaikan pesan dan menghias sudut sudut Kota Bekasi. Namun, meski begitu tetap saja masih banyak masyarakat di Kota Bekasi yang menganggap bahwa *street art* bukan kegiatan yang positif dan bermanfaat. Sehingga dibutuhkan edukasi terhadap *street art* melalui dokumentasi dan informasi tentang seni jalanan atau *street art* di Bekasi dengan tujuan merubah stigma para anak muda bahwa seni jalanan bukan merusak ruang publik melainkan sebagai sarana komunikasi dan juga untuk membangun inisiatif kreatif para anak muda di Bekasi untuk memanfaatkan graffiti dengan tepat seperti membangun semangat lokal serta merespon permasalahan sosial yang ada di Bekasi melalui graffiti. Zine merupakan media

informasi yang sederhana dan fleksibel sehingga lebih mudah tersampaikan ke masyarakat dengan harapan mengubah stigma anak muda di kota Bekasi serta meningkatkan pengakuan dan mengapresiasi kreativitas para *street artist* di Bekasi.

METODE PENELITIAN

Menurut Subagyo dalam Syamsul Bahry dan Fakhry Zamzan (2015:3). Metode Penelitian merupakan cara lain dalam kita mengolah pemecahan masalah dengan tujuan mendapatkan data terhadap segala isu atau fenomena yang dibawakan.

Observasi

Bungin (2007: 115-117) menjelaskan bahwa observasi adalah pengumpulan data yang dapat diterapkan dengan cara mengumpulkan data penelitian melalui bagian pengamatan dan penginderaan untuk proses mengolah data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian yang dijalankan atau dilakukan.

Penulis sudah menyelesaikan observasi dengan cara mengamati secara langsung bagaimana kegiatan dan budaya seni jalanan di Bekasi. Penulis juga mengamati tanggapan atau respon masyarakat Bekasi terhadap kegiatan seni jalanan.

Wawancara

Dikutip dari buku Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual (Soewardikoen, 2021) wawancara merupakan suatu kegiatan percakapan yang memiliki tujuan untuk menelaah pemikiran, pengalaman seseorang, menemukan konsep, mencari pendirian, dan juga pandangan yang berasal dari narasumber tertentu, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang suatu kejadian yang tidak bisa diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, serta

peristiwa yang ada di masa belakangan. Wawancara ditujukan kepada komunitas street art dan para street artist di Bekasi untuk memastikan konteks data dan budaya terkait.

Kuesioner

Dikutip dari buku Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual (Soewardikoen, 2021) kuesioner adalah salah satu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dalam waktu singkat, dengan banyaknya orang yang diminta untuk menjawab pilihan pertanyaan tertentu yang diberikan oleh peneliti. Responden dari kuesioner dalam penelitian ini adalah para *street artist*, pengamat urban dan masyarakat Bekasi sendiri.

Studi Pustaka

Dikutip dari buku Metode Penelitian (Nazir, 2011) Studi pustaka merupakan salah satu cara untuk pengumpulan data melalui studi penelitian terhadap artikel, buku maupun jurnal terkait dan berhubungan dengan masalah yang sedang dipecahkan.

Media Informasi

Media Informasi menjadi sarana penghubung antara seseorang atau instansi yang ingin menyampaikan pesan kepada penerima pesan yang ingin dituju. Fungsi yang dapat dimanfaatkan dari hal tersebut adalah memberikan wadah untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi yang ingin disebarluaskan (Mukhlis, 2023). Zine menjadi media informasi yang populer saat ini dan berguna mengekspresikan diri di kalangan anak muda. Fleksibilitas konten yang dibawakan dan cara menyampaikannya yang kreatif serta unik membuat anak muda lebih tertarik dan nyaman dalam menikmati atau menerima pesan informatif dari zine (Imanu, 2024).

Media Zine

Zine adalah suatu jenis media alternatif yang sangat memudahkan para komunitas *underground* atau *independent* dalam mengekspresikan dirinya atau

budaya mereka. Berdasarkan hal tersebut Zine menyampaikan makna serta tujuan baru mengenai bagaimana dan hal-hal yang tidak ada atau dibawakan pada majalah *mainstream*, serta merupakan media yang berupaya menggambarkan realitas atau keadaan sebenarnya tentang yang terjadi di lingkungan masyarakat, berdasarkan sudut pandang penulisnya (Astrini, 2017). Zine dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dan menyebarluaskan informasi di luar media massa arus utama. Akan tetapi, di tengah arus praktik komodifikasi informasi saat ini, zine sudah tidak lagi dipandang sebagai produk dari suatu subkultur tertentu, tetapi juga menjadi bagian dari perkembangan informasi global (Resmadi, 2021).

Hal tersebut memberikan pesan dan kesan tertentu bagi zine yang memiliki tujuan berbeda satu sama lain melalui cara penyampaian pesannya yang berbeda-beda juga. Pada sebagian besar zine, dalam penyampaian khususnya yang ada pada awal tahun '90-an, zine menunjukkan semangat komunalitas dari para komunitas *underground*, walaupun memang tidak seluruhnya menyampaikan semangat yang sama. Zine memiliki beberapa macam, yaitu zine *fan*, zine politik, zine seni, dan zine sastra. Banyak juga zine yang dipengaruhi oleh situasi politik baik nasional maupun internasional. Zine seperti *Submissive*, *Tigabelas*, dan *Ujungberung Update* menjadi media yang cenderung dipengaruhi oleh situasi sosial dan juga politik. Zine tersebut menjadi media alternatif propaganda bagi kelompok yang membahas fasisme, anarkisme dan juga gerakan penentangan terhadap wacana globalisasi yang di dukung oleh *World Trade Organization*.

Desain Komunikasi Visual

DKV merupakan suatu cabang ilmu desain yang memiliki tujuan menyampaikan konsep komunikasi serta ungkapan kreatif, teknik dan juga media yang menggunakan elemen visual maupun rupa dalam menyampaikan pesan serta tujuan tertentu (tujuan informasi atau persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Mengembangkan wujud bahasa visual seperti penerapan gambar dan mengolah

pesan dengan permainan kata, keduanya memiliki tujuan sosial ataupun komersial dari individu atau kelompok yang ditargetkan kepada kelompok lainnya. Dibutuhkan juga visual berbentuk kreatif dan inovatif dalam penyampaiannya, inti pesan diharuskan komunikatif, efisien serta efektif yang saling mendukung supaya pesan tersampaikan dengan baik kepada sasaran yang dituju (Yurisma & Prasetya, 2021).

Unsur & Elemen Desain

Unsur–unsur atau elemen desain adalah dasar pijakan atau titik awal yang dibuat menjadi satu kesatuan yang dirangkai dengan baik demi keefektifan informasi yang akan disampaikan. Unsur dan elemen desain juga terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya (Nursalam, Fallis, 2020) :

1. Titik
2. Garis
3. Bentuk/bidang
4. Tekstur
5. *Layout*
6. Tipografi
7. Warna
8. Fotografi

Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk memperjelas sebuah teks serta memberi sentuhan dekorasi pada lembaran teks serta memberikan gambaran bahwa gambar yang tercantum (ilustrasi) adalah subordinan atau suatu objek yang mendampingi informasi yang dibawakan. Gambar adalah objek untuk melengkapi teks, dan gambar hanyalah sarana untuk menyampaikan pemahaman dengan lebih utuh dari sebuah teks yang dibawakan (Wiralangkit, 2021). Ilustrasi yang digunakan dalam zine ini yaitu jenis ilustrasi *vector art* dan cenderung seperti

kartun yang dimodifikasi dengan sentuhan siluet, yang dimana ilustrasi *vector* juga dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya (Novitasari & Anggapuspa, 2021) :

1. WPAP (*Wedha's Pop Art Portrait*)
2. *Line Art*
3. *Anime Version*
4. *Vector Art*
5. *Siluet Art*
6. Karikatur
7. *Sketch Art*

Grafika

Menurut Maxipro dalam blog maxipro.co.id (16 Agustus 2024) dalam artikelnya berjudul "Pengertian Grafika, Tujuan Grafika dan Produk Grafika" menjelaskan bahwa pengertian grafika adalah segala sesuatu yang mempresentasikan atau menyampaikan secara visual pada berbagai media seperti kanvas, dinding, kertas atau juga dapat melalui program komputer dengan tujuan menyampaikan informasi, ilustrasi, tanda atau hanya sekedar hiburan semata. Adapun beberapa contoh produk grafika seperti koran, kaos bergambar, poster, iklan, hingga kemasan atau *packaging*. Selain berguna menyampaikan pesan, grafika juga dapat memperindah hasil komunikasi visual dan dapat memberi nilai lebih pada suatu produk sehingga membuat nilai jualnya pun akan semakin meningkat.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Data Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan beberapa hari di sekitar Kota Bekasi, penulis mendapati bahwa graffiti di Bekasi saat ini sudah tersebar di berbagai titik di Bekasi seperti tembok pinggir jalan, tiang beton *flyover*, *underpass*, pemukiman warga, tembok sekolahan, *coffeeshop*, dan berbagai tempat usaha. Graffiti yang ditemukan juga beragam bentuk dan gaya seperti *piece*, gambar karakter, sampai tulisan propaganda yang menyampaikan pesan. Di beberapa titik graffiti, tidak hanya semata-mata inisiatif dari para street artist tetapi banyak juga yang melakukan kolaborasi baik dengan warga (karang taruna dan RT/RW) maupun pemerintah kota selain untuk memperindah juga untuk menyampaikan pesan. Hal ini ditunjukkan dengan tulisan-tulisan kolaborasi seperti salah satunya “Artherapy Movement x RW 12 bersama kita bisa” yang membuktikan bahwa saat ini graffiti mulai dipandang baik oleh masyarakat Bekasi yang dimana saat ini juga pandangan graffiti bukan hanya sekedar kegiatan coret-corek melainkan juga sebagai sarana dalam menyampaikan pesan sampai kritik social.

Bekasi merupakan kota yang padat baik dari infrastruktur dan pemukiman warga, dan bahkan di beberapa sudut terlihat tidak terawat dan berantakan, selain itu juga Bekasi merupakan sentra industri yang pastinya memiliki banyak sekali permasalahan sosial dan saat ini mulai bermunculan graffiti yang bertujuan membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menyampaikan pesan kritik sampai pembangkit semangat lokal melalui media graffiti. Graffiti 9 ditahun ini merupakan salah satu acara graffiti yang berkolaborasi dengan warga di Kampung Pabrik yang dimana warga setempat turut membantu dalam menyediakan lahan tembok, listrik, acara musik, sampai konsumsi para *street artist*, hal tersebut juga merupakan salah satu usaha para *street artist* Bekasi untuk berdamai dengan masyarakat dan ternyata mendapat respon baik serta didukung oleh masyarakat. Dengan banyaknya acara anak muda saat ini yang menggandeng pelaku graffiti untuk turut mengisi acara juga dapat menjadi sarana untuk

memperkenalkan dan memberitahukan kepada masyarakat khususnya anak muda melalui media zine bahwa graffiti tidak hanya sekedar kegiatan coret-coretan.

Analisis Data Wawancara

Hasil analisis data wawancara dengan beberapa narasumber yang diantaranya adalah beberapa street artist sebagai pelaku graffiti, Jejen Jaelani sebagai pengamat urban dan beberapa anak muda di kota Bekasi membuktikan bahwa masih banyaknya perbedaan pendapat dari berbagai belah pihak, terlebih antara para pelaku graffiti dan para anak muda di kota Bekasi. Para pelaku graffiti berusaha untuk mengambil hati masyarakat dan ingin membuktikan bahwa graffiti bukan hanya sekedar kegiatan coret-coret melainkan dapat membantu menghias sudut kota yang dimana Bekasi merupakan kota yang padat bahkan terlihat tidak teratur baik dari infrastruktur dan pemukiman warga, selain itu menurut mereka graffiti juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dan kritik sosial. Sedangkan dari sisi para anak muda di Kota Bekasi, graffiti merupakan kegiatan negatif dan hanyalah bagian dari kenakalan remaja karena terkesan coret-coretan yang merusak dan hanya ingin menampilkan eksistensi dari sebuah nama.

Pandangan yang lebih netral didapatkan dari pengamat urban Jejen Jaelani, dimana beliau menjelaskan bahwa graffiti merupakan sejenis komunikasi melalui media tulisan atau gambar yang umumnya dibuat di ruang publik, dan antusias graffiti sangat besar dikalangan pelajar yang dimana mereka masih dalam masa pencarian jati diri dan eksistensi yang mungkin belum bisa memanfaatkannya secara positif sehingga membuat graffiti dianggap merusak atau vandalisme. Menurutnya, graffiti selalu menjadi bahasan yang menarik karena graffiti selalu hadir disekitar kita dan terus berkembang dari masa ke masa. Pro dan kontra yang juga membuatnya menarik adalah skena ini terus berkembang menjadi besar, bisa beradaptasi dan berkolaborasi dengan berbagai aktivitas lainnya, termasuk secara ekonomi, sedangkan kontra biasanya graffiti masih dianggap vandalisme dan merusak estetika kota. Oleh karena itu, hal ini




memerlukan sarana edukasi untuk meluruskan antara kedua belah pihak yang berbeda pendapat seperti media yang cocok dan efektif untuk memaparkan graffiti seperti berita, liputan event, analisis, catatan kuratorial sampai zine karena menurutnya semakin banyak teks yang diproduksi, semakin wacana tentang graffiti dikenal masyarakat.

Analisis Data Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner, disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum bisa membedakan antara graffiti dan vandalisme sehingga seringkali graffiti dianggap sama saja seperti coret-coretan kotor dipinggir jalan. Setelah mereka diberikan pemahaman tentang perbedaan antar keduanya, menurut mereka upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan citra seni jalanan atau graffiti itu sendiri adalah dengan mendekati diri dengan masyarakat seperti melakukan sosialisasi tentang graffiti, mengadakan *event-event* positif yang membantu masyarakat menghias wilayahnya dan juga membuat sebuah karya yang mengandung kesan dan pesan inspiratif serta membangun semangat lokal.

Analisis Matriks Media Sejenis

Tabel 1 Hasil Analisis Matriks Media Sejenis

Judul	WALK BEFORE RUN	KAWS	MOTICK
Cover			

	Gambar 1 Zine Walk Before Run Sumber: issuu.com (2024)		Sumber: issuu.com (2024)
Deskripsi	Zine ini membahas tentang kehidupan graffiti mulai dari dokumentasi kegiatan, koneksi yang terjalin melalui <i>event-event</i> graffiti di Indonesia, interview dari seorang street artist sampai kultur graffiti itu sendiri	Zine ini berisi biografi serta dokumentasi karya-karya dari <i>street artist</i> "KAWS"	Zine ini berisi informasi tentang jenis-jenis graffiti beserta karya-karya dari beberapa street artist. Zine ini juga menampilkan <i>interview</i> dari seorang <i>street artist</i> yaitu "MOTICK"
Warna	Pada bagian cover, warna yang digunakan dominan hitam dengan sedikit tambahan warna ungu dan kuning. Sedangkan pada bagian isi, zine ini menggunakan banyak warna-warna mencolok	Zine ini tidak menggunakan banyak warna mulai dari bagian cover sampai isinya, hanya menggunakan warna putih sebagai dominan dan warna hitam pada tulisannya	Pada bagian <i>cover</i> , zine ini menggunakan warna dominan hitam dengan penerapan tekstur pada tulisan judul. Sedangkan pada bagian isi, zine ini menggunakan warna hitam putih
Tipografi	Serif dan Sans Serif	Sans Serif	Serif dan Sans Serif
Layout	Asimetris	Simetris	Simetris
Komposisi	Menggunakan ilustrasi <i>vector</i> , tekstur, dan fotografi	Hanya menggunakan fotografi dan sedikit sentuhan tulisan tangan	Zine ini menggunakan fotografi dan sedikit tekstur pada beberapa bagian
Ukuran	148 x 210 mm	190 x 279 mm	210 x 297 mm

Harga	Zine ini tidak dikomersilkan dan hanya menerima tukar dengan zine lain atau bisa juga didapatkan dengan pembelian <i>merchandise</i>	\$44	Rp. 266.000,-
-------	--	------	---------------

Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang menunjukkan bahwa Kota Bekasi merupakan sentra industri dan juga kota yang padat sehingga banyak bermunculan masalah sosial baik dari masalah lingkungan sampai masalah kependudukan, selain itu masyarakat di Kota Bekasi khususnya anak muda masih banyak yang menganggap graffiti hanyalah kenakalan remaja dan sekedar kegiatan coret-coret yang merusak atau vandalisme. Hal tersebut diakibatkan kurangnya informasi dan pemahaman tentang perkembangan graffiti. Tujuan perancangan ini adalah memberikan pesan informatif yang menunjukkan perkembangan graffiti yang bukan lagi hanya kegiatan coret-coret melainkan dapat menyampaikan pesan yang membangkitkan semangat lokal dan juga kritik sosial yang bertujuan merespon permasalahan sosial yang terus bermunculan di Kota Bekasi. Perancangan ini juga bertujuan membangun inisiatif para anak muda Bekasi untuk merespon permasalahan sosial dan membangun semangat lokal dengan komunikasi melalui media graffiti serta tidak hanya sekedar coret-coretan untuk menunjukkan eksistensi. Selain itu, zine ini juga diharapkan dapat menjadi media interaktif yang mengajak pembaca untuk mencoba graffiti.

Kata kunci yang didapatkan berdasarkan konsep pesan adalah :

1. Persuasif
2. Subversif
3. Apresiasi

Konsep Media

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah zine yang akan memuat informasi seputar graffiti di Kota Bekasi. Jenis zine yang akan dibuat yaitu zine seni atau *artzine*, karena berisi tentang graffiti yang termasuk karya seni khususnya seni jalanan. Pemilihan media ini bertujuan untuk menyebarkan informasi dan juga supaya lebih mudah menjangkau target *audience* dengan media alternatif yang lebih sederhana, kreatif dan tidak membosankan tetapi tetap dengan informasi yang jelas, sehingga *audience* selain dapat memahami juga dapat menikmati informasi yang diberikan.

Hal ini juga didasarkan pada kecenderungan anak muda di Kota Bekasi yang memiliki kegemaran mengoleksi media fisik seperti *merchandise band*, sticker, poster, sampai zine. Dengan banyaknya acara anak muda saat ini khususnya acara musik di Bekasi yang menggandeng graffiti sebagai pengisi acara, zine dapat menjadi sarana penyebaran informasi tentang graffiti untuk para pengunjung acara tersebut. Zine juga menunjukkan ekspresi dan semangat komunalitas dari komunitas graffiti yang ingin meningkatkan citranya kepada masyarakat.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang dibutuhkan untuk memasarkan zine ini diantaranya dapat berupa xbanner dan poster untuk kebutuhan *booth* penjualan *offline*, serta sticker dan poster untuk mengenalkan zine ini dan dapat dibagikan kepada konsumen. Selain itu, adapun *t-shirt* dan *totebag* untuk kebutuhan *merchandise*.

Konsep Kreatif

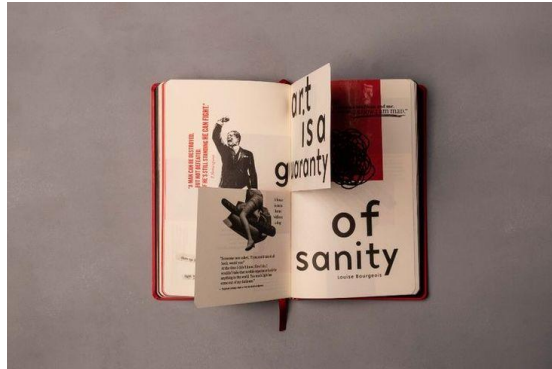
Dalam konsep kreatif untuk perancangan ini dibutuhkan analisa menggunakan metode SCAMPER. Pada umumnya zine seni atau *artzine* merupakan ekspresi dari seniman atau pencipta zine tersebut yang biasanya menggunakan gaya visual eksperimental dari seniman tersebut baik dari *layout*, warna, *font*, sampai isi dari *artzine* tersebut tanpa melakukan pendekatan dengan

target *audience*. Pada perancangan ini, zine dibuat dengan melakukan pendekatan kepada target *audience* supaya mereka dapat lebih mudah memahami dan juga dapat menikmati informasi yang diberikan. Konsep kreatif didasarkan pada kegemaran target *audience* yang mengadaptasi subkultur rock dan hiphop dengan gaya visualnya yang khas.



Gambar 4 Contoh Zine Seni
Sumber : id.pinterest.com (2024)

Zine yang dirancang akan menggantikan media informasi komunitas graffiti yang terbatas melalui event dan sosial media. Dibutuhkan media khusus berbasis komunitas yang relevan dengan komunitas graffiti, oleh karena itu zine ini akan dimodifikasi menggunakan ilustrasi atau gambar siluet khusus serta penggunaan warna hitam dan juga penambahan warna yang melambangkan Kota Bekasi yaitu kuning dan biru langit. Zine ini juga akan dibuat dengan teknik cetak kreatif yang tidak monoton seperti penerapan *paper engineering*, dimana menggunakan lebih dari 1 jenis kertas dan terdapat ukuran kertas yang lebih kecil dan berbeda dengan ukuran kertas aslinya. Selain itu, pada bagian akhir (*cover* belakang) akan diberikan bonus *sticker pack*. Dengan keunikannya, zine ini dapat menarik perhatian dan minat *audience* yang suka dengan hal unik sehingga selain dapat dibaca, zine ini juga dapat dijadikan bahan koleksi maupun pajangan.



Gambar 5 Contoh paper engineering
Sumber : id.pinterest.com (2024)

Konsep Visual

Perancangan ini menciptakan media Informasi berupa zine, yang lebih tepatnya adalah zine seni atau *artzine*, Konsep visual didasarkan pada hasil analisa data yang akan membantu dalam menggabungkan dan menyusun elemen-elemen yang akan digunakan pada perancangan zine ini.

Layout



Gambar 6 Referensi *Layout*

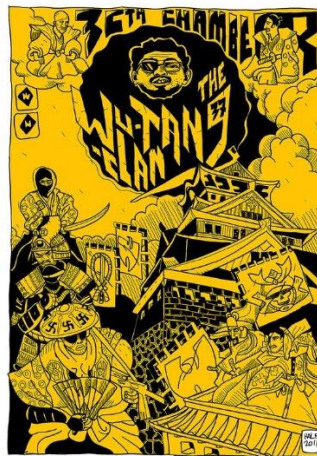
Sumber : id.pinterest.com (2024)

Layout atau tata letak untuk menyusun elemen-elemen dalam zine ini menggunakan jenis layout dengan keseimbangan simetris yang memiliki satu

kesatuan yang teratur, seimbang dan dinamis supaya pembaca atau audience dapat dengan mudah menerima dan memahami informasi dengan baik.

Ilustrasi

Ilustrasi pada zine ini menggunakan gaya ilustrasi siluet yang tidak menggunakan banyak warna dan menggunakan gambaran street artist lengkap dengan gaya fashion yang biasa dipakai oleh skena musik *rock* dan *hiphop* supaya menyesuaikan dengan pendekatan target *audience* yang telah dilakukan.



Gambar 7 Referensi Ilustrasi
Sumber : id.pinterest.com (2024)

Tipografi

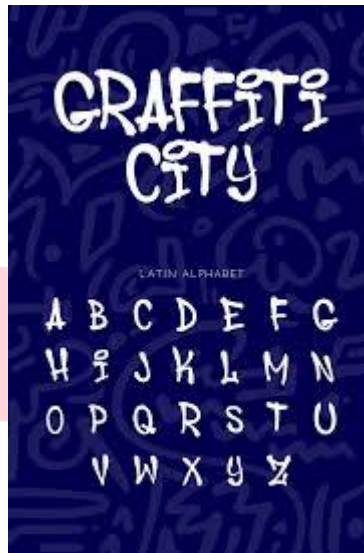
Bahnschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 8 Font *Bahnschrift*
Sumber: taylorhiebertype.com (2024)

Berdasarkan hasil analisa matriks media sejenis, zine ini menggunakan jenis tipografi sans serif atau jenis huruf yang tidak memiliki kait, tidak terlalu formal dan memiliki kesan sederhana sehingga dapat mudah dibaca oleh

audience. *Font* yang digunakan pada zine ini adalah Bahnschrift dengan berbagai ukuran yang tersedia didalam *Bahnschrift*. Pada judul dan subjudul, zine ini menggunakan font *Graffiti City* yang merupakan jenis huruf khas graffiti.



Gambar 9 Font *Graffiti City*
Sumber : id.pinterest.com (2024)

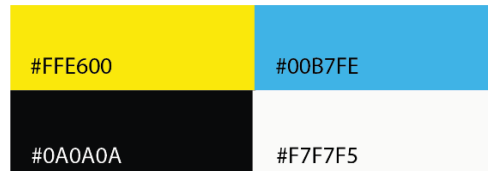


Gambar 10 Font *Blow Brush*
Sumber : id.pinterest.com (2024)

Warna

Warna yang diterapkan pada zine ini adalah warna hitam dan putih dengan tambahan warna yang berasal dari logo Kota Bekasi yaitu warna kuning untuk

menunjukkan Kota Bekasi sebagai daerah pemukiman dan juga warna biru langit yang menandakan kejernihan pikiran serta menunjukkan Kota Bekasi sebagai zona atau sentra industri.



Gambar 11 Palet Warna Zine
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Konsep Komunikasi Pemasaran

Dalam menyebarkan zine ini tentunya dibutuhkan strategi komunikasi pemasaran yang berguna untuk memastikan penyebaran informasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai *audience* atau khalayak yang dituju. Strategi komunikasi pemasaran ini juga dapat menarik perhatian dan minat audience untuk membaca dan membeli zine. Jenis strategi komunikasi pemasaran yang akan digunakan pada zine ini adalah AIDA (*awareness, interest, desire, dan action*). Karena akan disebar pada saat event musik dan kesenian.

Tabel 2 Strategi komunikasi pemasaran

Metode	Pendekatan
<i>Awareness</i>	Dalam menarik perhatian target <i>audience</i> atau konsumen, zine ini akan dirancang dengan menggunakan desain, elemen visual serta foto dokumentasi yang menarik dan diadaptasi dengan subkultur musik rock dan hiphop yang dimana merupakan kegemaran anak muda di Kota Bekasi. Lokasi penempatan zine ini juga disesuaikan dengan tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh anak muda di Kota Bekasi seperti acara musik, <i>coffeeshop</i> , dan juga <i>graffiti store</i> dengan bantuan media pendukung seperti poster dan <i>x banner</i> .
<i>Interest</i>	Membangkitkan minat konsumen atau <i>audience</i> dilakukan dengan menampilkan pengenalan konten-konten zine melalui poster supaya

	<i>audience</i> memiliki rasa ingin tahu. Hal ini juga dibantu penawaran <i>merchandise</i> yang juga menarik perhatian dengan desain yang diadaptasi dari subkultur musik rock dan hiphop seperti <i>long sleeve tees</i> dan <i>totebag</i> .
<i>Desire</i>	Penampilan konten graffiti pada zine ini memberikan pemahaman yang unik kepada pembaca tentang graffiti yang bukan hanya coret-corek melainkan memiliki tujuan dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan sosial. Informasi pada zine ini juga berisi tentang usaha komunitas <i>Artherapy Movement</i> dalam memberikan pandangan baik graffiti melalui <i>event-event</i> positif yang dijalankannya. Hal ini dibantu dengan penjualan zine yang dilakukan dengan membuka booth di tempat-tempat yang biasa dikunjungi anak muda seperti event musik dan event kesenian.
<i>Action</i>	Penjualan dapat dilakukan dengan membuka <i>booth offline</i> seperti di acara musik, acara graffiti dan lainnya. Selain itu, bonus <i>sticker pack</i> dan tampilan zine interaktif yang menarik membuat <i>audience</i> memiliki keputusan untuk membeli.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep Bisnis

Tabel 3 Rincian harga produksi zine

Media Utama	Jumlah	Harga	Total
Art Paper 260 gsm prnfc Indigo laminasi doff (Bahan Cover)	1	Rp. 18.000,-	Rp. 18.000,-
Kopenhagen Putih prnfc Indigo (Bahan isi)	14	Rp. 16.000,-	Rp. 224.000,-
Kalkir (Bahan isi)	1	Rp. 3.000,-	Rp. 3.000,-
Vinyl Putih (Sticker pack)	1	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
Total Produksi 2 zine			Rp. 270.000,-

Sumber: Dokumentasi penulis

Harga Penjualan = 120% x Biaya produksi zine

$$= 120\% \times \text{Rp. } 135.000,-$$

= Rp. 162.000,- /pcs

Hasil Perancangan

Media Utama

Berikut adalah hasil karya perancangan zine graffiti berjudul "*Wall of Patriot's*" yang diambil berdasarkan kata kunci yang didapat dari konsep pesan, dimana "*Wall*" menggambarkan media dari graffiti itu sendiri serta dapat melambangkan kondisi Kota Bekasi yang dipenuhi oleh beton-beton disekitaran jalan, selain itu kata "*Patriot's*" melambangkan Kota Bekasi yang memiliki julukan Kota Patriot dan juga melambangkan jiwa patriotisme atau kepahlawanan, jika digabungkan semua "*Wall of Patriot's*" memiliki arti tembok pahlawan yang dapat membantu memerangi permasalahan sosial dan membuat Kota Bekasi menjadi lebih hidup. Zine ini dibagi menjadi 6 bagian diantaranya bagian graffiti yang mengenalkan masyarakat khususnya anak muda di Kota Bekasi tentang graffiti dan perannya, bagian problem response yang menampilkan contoh bagaimana graffiti merespon permasalahan sosial, bagian Artherapy Movement mengenalkan komunitas graffiti yang ada di Bekasi, bagian *event* memaparkan *event-event* yang dijalani komunitas graffiti di Bekasi (Artherapy Movement) dalam menjalin hubungan dengan masyarakat sekaligus meningkatkan citra graffiti, bagian *short interview* menampilkan rekap hasil wawancara dengan *street artist* yang tergabung dalam Artherapy Movement untuk lebih menjelaskan tentang Artherapy Movement dan tujuan dari *event-event* yang diadakan, dan yang terakhir bagian spasi sebagai penampilan kolektif seni jalanan di Bekasi yang sering berkolaborasi dengan instansi dalam membangun Kota Bekasi.



Gambar 12 Konten zine
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



Gambar 13 Konten zine
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



Gambar 14 Konten zine
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

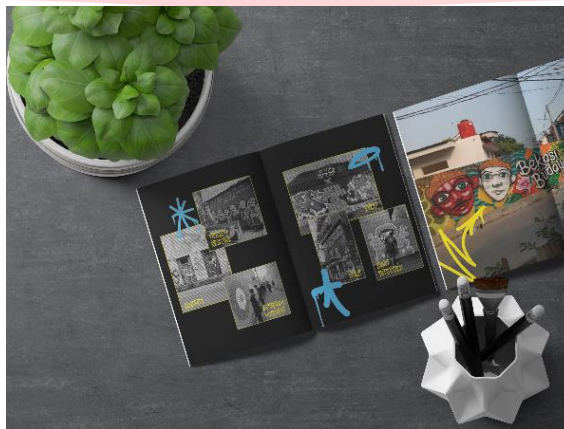


Gambar 15 Konten zine
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Mockup



Gambar 16 *Mockup cover zine*
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 17 *Mockup isi zine*
Sumber: Dokumentasi penulis

Media Pendukung



Gambar 18 X banner
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 19 Long sleeve tees
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 20 Totebag
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 21 Poster dan sticker
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 22 Bookmark
Sumber: Dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Perancangan zine ini didasarkan pada kesalahpahaman informasi tentang seni jalanan khususnya graffiti terhadap anak muda di Kota Bekasi sehingga masyarakat masih menganggap bahwa graffiti merupakan kegiatan yang negatif dan minimnya apresiasi terhadap para *street artist*. Berbagai usaha sudah dilakukan oleh para street artist untuk membangun citra baik graffiti kepada masyarakat seperti event-event yang berkolaborasi dengan masyarakat dan memberikan pengaruh serta hubungan yang baik, tetapi bukan hal yang mudah untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas tanpa penyebaran informasi yang efektif.

Minimnya media penyebaran informasi menjadi alasan utama sulitnya merubah pandangan masyarakat. Tujuan dari perancangan zine ini adalah menyebarluaskan informasi secara efektif kepada masyarakat untuk meningkatkan citra graffiti dan juga menunjukkan pada masyarakat tentang perkembangan graffiti saat ini yang tidak hanya sebuah kegiatan negatif atau vandalisme, melainkan dapat menghasilkan hal yang positif, Zine ini juga dapat

membangun kreativitas anak muda di Kota Bekasi serta mengapresiasi para street artist dalam menjalankan kegiatannya ini yang bukan semata-mata hanya coret-coretan semata melainkan memiliki konsep dan pesan tertentu yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. M. (2020). Eksistensi Zine Sebagai Media Alternatif Bagi Komunitas Lingkaran Solidaritas Surabaya Dalam Pendekatan Ruang Publik. *Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya*, 3, 1–10.
- Aleyda Azaria Panggabean, Eyen Septini Situmeang, Helena Manalu, & Damayanti Nababan. (2022). Manfaatkanlah Masa Mudamu Sebaik-Baiknya “Saatnya Anak Muda Kristen Berkarya Dan Kreatif “. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 78–89. <https://doi.org/10.35931/pediaqu.v1i4.29>
- Anggi Anggarini, M. D. (2018). DESAIN LAYOUT. *Desain Layout*, ISBN: 978-, 134. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>.
- Astrini, A. R. (2017). Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture Di Yogyakarta. *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, 1–109.
- D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 6(1), 129. <https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007>
- Dwi, M., Pradika, A., Swandi, W., & Mudra, W. (2020). Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 59–63. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/1215>
- Gunawan, A. P. (n.d.). *GENRE FOTOGRAFI YANG DIMINATI OLEH FOTOGRAFER DI INDONESIA*. 5(9), 1234–1245.

- Imanu, H. U. (2024). *Perancangan Zine Digital Gunung Grebeg Sekaten sebagai Media Informasi Budaya untuk Generasi Muda Yogyakarta*. 1–25.
- Meilani. (2013). *TEORI WARNA : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. 4(9), 326–338.
- Muhammad, W. A., & Pribadi, K. K. (2013). Anak Muda, Radikalisme, dan Budaya Populer. *Jurnal Maarif*, 8(1), 132–153.
- Mukhlis, I. R. (2023). Perancangan Media Informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo di Kota Surabaya Berbasis Website Menggunakan Metode Model View Controller. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 13(2), 143–153. <https://doi.org/10.21456/vol13iss2pp143-153>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nursalam, Fallis, A. . (2020). Tinjauan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pramiswara, I. G. A. N. A. Y. (2021). Fotografi Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Promosi Budaya. *Danapati : Jurnal Komunikasi*, 1(2), 126–138.
- Purnama Putra, D. (2022). Zine Sebagai Representasi Budaya Perkotaan Di Jakarta. *Kartala*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.36080/kvs.v1i2.84>
- Resmadi, I. (2021). *Analysis of Zinetflix Cyber Media As a Media in the Digital Era*. 327–336.
- Wiralangkit, K. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>

