

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERAN STREET ART
UNTUK GENERASI Z DI KOTA SURABAYA**



Diajukan Oleh:
Stevan Deyo Febrian
21052010178

Dosen Pembimbing:
Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
Dr. Aryo Bayu Wibisono., S.T., M.Med.kom.

Dosen Penguji:
Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
Bayu Setiawan, S. Sn.,M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERAN STREET ART UNTUK GENERASI Z DI KOTA SURABAYA



Diajukan Oleh:
Stevan Deyo Febrian
21052010178

Dosen Pembimbing:
Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
Dr. Aryo Bayu Wibisono., S.T., M.Med.kom.

Dosen Penguji:
Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
Bayu Setiawan, S. Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERAN STREET ART UNTUK
GENERASI Z DI KOTA SURABAYA**

Disusun Oleh:

Stevan Deyo Febrian

21052010178

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji

Pada Tanggal 10 Juni 2025

Pembimbing I:

Pembimbing II:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Dr. Arvo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19831204 2021 211001

Penguji I:

Penguji II:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202.19930419 173

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain:

Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERAN STREET ART UNTUK
GENERASI Z DI KOTA SURABAYA

Disusun Oleh:

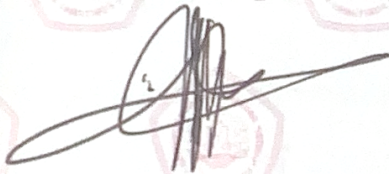
Stevan Deyo Febrian

21052010178

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji

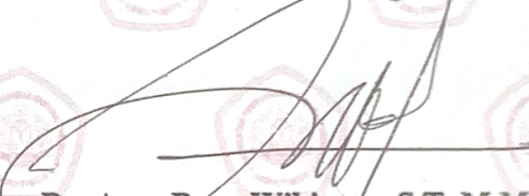
Pada Tanggal 10 Juni 2025

Pembimbing I:



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II:



Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19831204 2021 211001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual:



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Stevan Deyo Febrian
NPM : 21052010178
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 12 JUNI 2025.....

Yang Membuat pernyataan



Stevan Deyo Febrian

21052010178

ABSTRAK

Street art merupakan bentuk seni visual di ruang publik yang berkontribusi terhadap identitas sosial dan visual kota. Namun, persepsi negatif, khususnya terkait vandalisme, masih kuat di kalangan Generasi Z. Penelitian ini merancang sebuah film dokumenter ekspositoris yang menggali peran graffiti dan mural di Kota Surabaya sebagai media edukasi dan informasi. Dokumenter ini mengeksplorasi sejarah, proses kreatif, serta tantangan yang dihadapi seniman jalanan, dengan tujuan membedakan antara ekspresi seni dan vandalisme. Dengan pendekatan visual dinamis, wawancara mendalam, dan data kuesioner mengenai preferensi media edukasi Gen Z (usia 17–22 tahun), film ini ditujukan untuk membentuk pemahaman yang lebih positif terhadap street art. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya apresiasi masyarakat, khususnya Gen Z, terhadap seni jalanan, serta terbukanya ruang dialog antara seniman, masyarakat, dan pemerintah. Dokumenter ini diharapkan menjadi media efektif untuk memperkuat kesadaran akan kontribusi street art dalam dinamika urban dan pentingnya ruang ekspresi legal.

Kata Kunci : Street Art, Film Dokumenter, Generasi Z.

ABSTRACT

Street art is a form of visual expression in public spaces that contributes significantly to the social and visual identity of a city. However, negative perceptions—particularly associating it with vandalism—remain prevalent among Generation Z. This study presents the design of an expository documentary film that explores the role of graffiti and murals in Surabaya as effective tools for education and public awareness. The documentary delves into the history, creative processes, and challenges faced by street artists, aiming to distinguish artistic expression from acts of vandalism. Utilizing a dynamic visual approach, in-depth interviews, and questionnaire data on the media preferences of Generation Z (ages 17–22), the film seeks to foster a more informed and appreciative perspective on street art. The anticipated outcome is an increased public appreciation—especially among Generation Z—for street art, along with the promotion of dialogue between artists, communities, and local authorities. The documentary aspires to serve as an effective medium for raising awareness of street art’s positive contributions to urban dynamics and the importance of legal spaces for creative expression.

Keywords : *Street Art, Documentary Film, Generation Z.*

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Stevan Deyo Febrian
NPM : 21052010178
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya,
Yang Membuat pernyataan

Materai Rp. 10000

Stevan Deyo Febrian
21052010178

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Peran Street Art Untuk Generasi Z di Kota Surabaya” dengan baik dan lancar.

Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. Sebagai dosen penguji.
3. Seluruh dosen dan staf Fakultas Arsitektur dan Desain serta program studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa studi.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan penuh.
5. Bapak Obed Bima Wicandra selaku akademisi sekaligus pemerhati Street Art di Indonesia.
6. Toko Cat Spray Mystery sebagai perantara narasumber dari *scene* Graffiti di Surabaya.
7. Bunuh Diri Studio yang memberikan bantuan non-materiil sebagai ruang untuk memproduksi rekaman wawancara dengan XGO.
8. Teman-teman dari Institut Seni Indonesia Surakarta yang memberikan motivasi dan saran yang membangun dalam perancangan ini.
9. Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya.
10. Satuan Polisi Pamong-Praja Kota Surabaya yang mewakili pemerintah kota di bidang hukum terkait seni jalanan.
11. Rekan-rekan dan semua pihak yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang seni visual, media, serta komunikasi publik, khususnya terkait street art dan generasi muda.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	9
1.7 Kerangka Perancangan	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	12
2.1. Definisi Operasional Judul	12
2.1.1. Definisi Film	12
2.1.2. Definisi Film Dokumenter	13
2.1.3. Definisi Street Art	14
2.2. Landasan Teori	14

2.2.1. Pengertian film	14
2.2.2. Jenis Film	15
2.2.2. Genre Film.....	16
2.3. Tinjauan Film Dokumenter.....	18
2.3.1. Pengertian Film Dokumenter	18
2.3.2. Jenis-jenis Film Dokumenter	19
2.3.3. Teknik Pengambilan Gambar.....	22
2.3.4. Fase Tahapan Produksi Film.....	25
2.3.5. Manfaat Dokumenter.....	29
2.3. Tinjauan Street Art : Graffiti dan Mural	30
2.3.1. Ragam Jenis Street Art.....	30
2.4. Studi Eksisting	32
2.4.1. Studi Eksisting Film Dokumenter.....	32
2.4.2. Studi Komparator Film Dokumenter.....	33
BAB III.....	35
METODOLOGI DESAIN.....	35
3.1. Metode Perancangan.....	35
3.2. Objek Perancangan	36
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3.1. Data Primer	36
3.3.2. Data Sekunder	37
3.4. Teknik Analisis Data.....	38
3.4.1. Hasil Kuesioner	38
3.4.2. Hasil Observasi	40
3.4.2. Hasil Wawancara.....	43
3.4.3. Analisis SWOT	51
3.4.4. Analisis Consumer Insight	53

3.4.5. Analisis Consumer Journey.....	53
3.4. Sintesa Data	55
3.5. Unique Selling Proposition (USP).....	55
BAB IV	57
4.1. Perumusan Konsep	57
4.1.1. Keyword.....	57
4.1.2. Definisi Keyword	58
4.1.3. Makna Denotatif.....	58
4.1.4. Makna Konotatif	58
4.1.5. Konsep Verbal.....	59
4.1.4. Konsep Visual	67
4.1.5. Konsep Media	72
4.2. Proses Perancangan Desain	73
4.2.1. Alternatif Desain Judul.....	74
4.2.2. Alternatif Poster	74
4.2.3. Alternatif <i>Lower Third</i>	75
4.2.4. Validasi Desain Judul.....	75
4.2.5. Validasi Desain Poster	78
4.2.6. Validasi Desain Lower Third	79
4.3. Implementasi Desain.....	79
4.3.1. Implementasi Desain Media Utama	79
4.3.2. Implementasi Desain Media Pendukung.....	80
4.4. Rincian Anggaran	85
4.4.1. Anggaran Media Utama	85
4.4.1. Anggaran Media Pendukung.....	85
BAB V	86
PENUTUP	86

5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	90
A. Lembar Asistensi	90
B. Wawancara	91
C. Observasi.....	95
D. Kuesioner	96
E. Storyboard	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Harapan Seniman Jalanan.....	2
Gambar 1. 2. FGD dengan Graffiti Writter	4
Gambar 1. 3. Diagram Media Informasi yg Menarik.....	5
Gambar 1. 4. Diagram Efektifitas Film Dokumenter.	6
Gambar 1. 5. Vandalisme di Bandung yang terekam CCTV.	7
Gambar 1. 6. Poster Film Banksy.....	8
Gambar 1. 7. Kuesioner Film Dokumenter Merubah Perspektif.....	8
Gambar 1. 8. Kerangka Perancangan.	11
Gambar 2. 1. Un Chen Andalou.	15
Gambar 2. 2. Poster Narnia.	15
Gambar 2. 3. Poster Ice Cold.....	16
Gambar 2. 4. Poster Incantation.	17
Gambar 2. 5. Poster Keluarga Cemara.	17
Gambar 2. 6. Poster 13 Bom di Jakarta.	18
Gambar 2. 7. Poster Agak Laen.....	18
Gambar 2. 8. Berlin: A Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1926).....	19
Gambar 2. 9. Workers Newsreel.	20
Gambar 2. 10. Don't Look Now.....	20
Gambar 2. 11. Chronicle of a Summer (Chronique d'un été).....	21
Gambar 2. 12. Reassemblage / Trinh T. Minh-ha / 1983.....	21
Gambar 2. 13. Tarnation/Jonathan Caouette/2003.	22
Gambar 2. 14. Ragam Jenis Street Art : Graffiti.	31
Gambar 2. 15. Ragam Street Art: Mural XGO.....	31
Gambar 2. 16. Jogja Berhati Mural.	32
Gambar 2. 17. Coretan Seni di Balik Vandalisme.....	33
Gambar 3. 1. Diagram Kuesioner Umur.....	38
Gambar 3. 2. Diagram Kuesioner Tingkat Keseringan.	39
Gambar 3. 3. Diagram Aktivitas Street Art.	39
Gambar 3. 4. Diagram Street Art Bentuk Ekspresi.	39
Gambar 3. 5. Diagram Edukasi Film Dokumenter.....	40

Gambar 3. 6. Observasi King Royal Pride 2024.	41
Gambar 3. 7. Observasi Live Mural DKV ITS.....	41
Gambar 3. 8. Observasi Tactical Jungle.	42
Gambar 3. 9. Aufer Pyno Graffiti Artist.....	43
Gambar 3. 10. Wawancara XGO.....	45
Gambar 3. 11. Wawancara DISBUDPORAPAR.	46
Gambar 3. 12. Wawancara SATPOL PP.....	47
Gambar 3. 13. Wawancara Obed Bima Wicandra.....	48
Gambar 3. 14. Wawancara Micko Boanerges Filmmaker.....	50
Gambar 3. 15. Analisis Consumer Journey.	53
Gambar 4. 1. Keyword.	57
Gambar 4. 2. Typeface Helvetica.	68
Gambar 4. 3. Typeface Urban Calligraphy.....	68
Gambar 4. 4. Framing.....	69
Gambar 4. 5. Storyboard.	70
Gambar 4. 6. Moodboard.....	71
Gambar 4. 7. Anamorphic Ratio.....	71
Gambar 4. 8. Aspect Ratio.....	72
Gambar 4. 9. Mockup Kaos.....	73
Gambar 4. 10. Sticker Pack.	73
Gambar 4. 11. Alternatif Desain Judul.	74
Gambar 4. 12. Alternatif Poster.....	75
Gambar 4. 13. Alternatif Desain Lower Third	75
Gambar 4. 14. Validasi dengan Aufer Pyno.....	76
Gambar 4. 15. Validasi Desain Judul	76
Gambar 4. 16. Kuesioner Pilihan Desain Judul.....	77
Gambar 4. 17. Kuesioner Pilihan Desain Poster	77
Gambar 4. 18. Kuesioner Pilihan Desain Lower Third.	77
Gambar 4. 19. Validasi Desain Poster.....	78
Gambar 4. 20. Validasi Lower Third.....	79
Gambar 4. 21. Implementasi Judul Bumper.....	80
Gambar 4. 22. Implementasi Lower Third	80

Gambar 4. 23. Implementasi T-Shirt.....	81
Gambar 4. 24. Implementasi pada Totebag.....	82
Gambar 4. 25. Implementasi Poster.	82
Gambar 4. 26. Implementasi pada Tumbler.	83
Gambar 4. 27. Implementasi pada Snapback Hat.....	83
Gambar 4. 28.Implementasi pada Hoodie.	84
Gambar 4. 29. Implementasi pada Sticker.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Tabel Strategi SWOT	51
Tabel 3. 2. Tabel Consumer Journey	54
Tabel 4. 1. Tabel Storyline.	61
Tabel 4. 2. Tabel Anggaran Media Utama.	85
Tabel 4. 3. Tabel Anggaran Media Pendukung.	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Lembar Asistensi.....	95
Lampiran Wawancara.....	96
Lampiran Observasi.....	100
Lampiran Storyboard.....	104