

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Street Art memiliki peran yang signifikan dalam membentuk identitas visual dan sosial kota. Pandangan itu didasari oleh anggapan bahwa street art merupakan sistem tanda dan simbol yang diambil bersama yang secara naratif dapat dijadikan media atau wahana untuk merefleksikan, menginformasikan dan mengonstruksikan antara identitas kolektif kota dan tempat hunian (Sungkar, 2018). Dalam tesisnya, *Street Art, Ideology, and Public Space*, Tiffany Renée Conklin mengungkapkan bahwa *street art* merupakan ekspresi natural dalam menjalankan hak kolektif atas kota (Conklin, 2000). Kota atau urban merupakan wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa sosial, pelayanan jasa pemerintah, dan kegiatan ekonomi. Adapun daya pesona kota yang memberikan konsekuensi berupa perilaku urbanisasi, yang mana hal tersebut tidak hanya dimaknai sebagai proses perpindahan individu atau masyarakat dari wilayah pedesaan ke perkotaan secara fisik saja. Pada masyarakat urban terdapat sebuah sistem yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik tata ruang kota, arsitektur, dan desain dengan terbentuknya karakter masyarakat urban (Lisdawati, 2022). Keanekaragaman karya seni yang bermunculan di era globalisasi tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Salah satu karya seni yang berkembang belakangan ini adalah graffiti dan mural yang divisualisasikan dalam bentuk lukisan dinding berupa teks tipografi, tanda dan simbol-simbol tertentu sebagai pengantar proses komunikasi di dalam lingkungannya. *Street Art* adalah fenomena aktivitas estetik sekaligus ekshibisi terutama yang berkaitan dengan seni rupa yang dikembangkan di ruang publik. Kata “*street*” jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi “jalanan” mengandung arti tanpa aturan, illegal, menang-menangan (Sumanti, BVM 2024).

Seni jalanan, yang menjadikan ruang publik sebagai kanvasnya, telah melahirkan beragam bentuk ekspresi visual. Grafiti dan mural, dua jenis seni jalanan yang paling menonjol, memiliki karakteristik unik masing-masing. Grafiti, yang identik dengan cat semprot dan gaya yang lebih bebas, seringkali dianggap sebagai bentuk ekspresi individual yang spontan. Kata "graffiti" sendiri berasal dari bahasa Italia yang berarti coretan di dinding. Sementara itu, mural, dengan tekniknya yang lebih tradisional menggunakan kuas, cenderung memiliki tampilan yang lebih halus dan seringkali menyampaikan pesan yang lebih spesifik. Perbedaan mendasar antara

keduanya terletak pada teknik yang digunakan dan tujuan yang ingin dicapai. Jika grafiti lebih mengedepankan kebebasan berekspresi, mural seringkali memiliki tujuan yang lebih terarah, seperti mempercantik lingkungan atau menyampaikan pesan sosial (Sutejo, 2021).

Street Art menghubungkan kehidupan sosial manusia dengan ruang-ruang di wilayah urban yang memungkinkan semua ruang sebagai media pertunjukan dan setiap orang dapat mengambil peran sebagai pelaku kreatif. Menurut penelitian (Sutejo, 2021), Kreatifitas dapat dimaknai sebagai proses evolusi, dari manual menuju modernisasi kebudayaan baru bagi seniman jalanan. Seniman jalanan pada umumnya adalah individu, namun banyak pula yang menggunakan kelompoknya (*crew*), terdiri dari organisasi multi-kelompok. Mereka berkarya, tanpa mengikuti pimpinan, tanpa rumus, hanya ada inspirasi. Dalam menuangkan kreatifitasnya, para pelaku street art mengalami berbagai masalah, diantaranya adalah media untuk pengaplikasian karya mereka menggunakan tembok bangunan kota yang selalu dianggap vandalisme atau perusakan ruang publik. Anggapan ini dapat dibantah dengan Peraturan Daerah (Perda) Kota Surabaya Nomor 2 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Ketertiban Umum dan Ketentraman Masyarakat mengatakan bahwa setiap orang/badan dilarang mencoret-coret, menulis, melukis, menempel iklan di dinding atau di tembok, jembatan lintas, jembatan penyebrangan orang, halte, tiang listrik, pohon, kendaraan umum dan sarana umum lainnya tanpa seizin Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk. Kepala Satuan Polisi Pamong Praja Kota Surabaya, M. Fikser beranggapan bahwa untuk menyalurkan bakat minat dan kreatifitas, perlu tersedianya ruang bebas berekspresi yang mewadahi seniman *street art* dengan harapan mengurangi vandalisme di Kota Surabaya. Ini didasari pada artikel. Cegah Vandalisme, Pemkot Surabaya Sediakan Ruang Berkarya untuk Anak Muda. [Unggahan blog](Devi, 2024)



Gambar 1. 1. Harapan Seniman Jalanan
(Sumber : Pribadi)

Sebanyak 50 Jawaban responden dengan latar belakang pelaku atau seniman jalanan mengatakan, mereka sangat membutuhkan tembok-tembok atau spot legal sebagai media untuk menorehkan karya mereka. Ini merujuk kepada salah satu penyebab vandalisme yang seharusnya diberikan wadah lewat tembok bebas berekspresi. Dari data kuesioner di atas yang merupakan jawaban terbuka dapat disimpulkan bahwa perdebatan mengenai legalitas tempat untuk melukis grafiti seringkali dianggap sebagai sebuah proses negosiasi yang dinamis. Keberadaan spot legal dinilai sangat penting dan dianggap sebagai sarana edukasi yang efektif bagi para seniman grafiti. Spot legal juga dilihat sebagai solusi yang dapat mengakomodasi kebutuhan para seniman untuk berekspresi secara bebas tanpa harus melanggar hukum. Negara-negara seperti Singapura telah menunjukkan bahwa kebijakan yang ketat justru dapat mendorong terciptanya solusi-solusi kreatif seperti spot legal. Dengan demikian, spot legal dapat dianggap sebagai sebuah inisiatif yang positif, asalkan dikelola dengan baik dan melibatkan partisipasi aktif dari berbagai pihak terkait.

Berdasarkan *focus group discussion* yang dilakukan bersama pelaku *Street Art* di Kota Surabaya, secara garis besar sebagai penghubung dan pemisah antara graffiti dan mural adalah *roots* atau akar dari kedua jenis ini bermula pada vandalisme hingga seiring berjalannya waktu, *street art* telah masuk pada era modernisasi dan mulai diterima oleh masyarakat. Graffiti bertujuan penandaan eksistensi belaka, yang seolah-olah mengatakan “saya telah hadir di sini”. Sedangkan mural, pada prinsipnya hampir sama dengan seni graffiti, yang membedakan keduanya adalah penanaman ideologi dan pesan tertentu dalam karya tersebut juga terkait dengan material bahan beserta tekniknya, namun banyak juga yang mencampurkan antara keduanya. Para seniman jalanan ini mengakui bahwa di Indonesia, perkembangan gerakan graffiti dan mural berkembang cukup pesat dengan ditandainya beberapa kelompok (*crew*) graffiti *writer* baru yang mulai eksis menorehkan karyanya pada dinding-dinding (*spot*) tertentu di kota besar khususnya Surabaya.



Gambar 1. 2. FGD dengan Graffiti Writer
(Sumber : Pribadi)

Menurut mereka yang berkecimpung dalam seni jalanan, fenomena ini kembali menghasilkan nilai positif dan negatif. Pergerakan seni jalanan ini memiliki nilai positif karena meningkatkan kreatifitas, keterampilan hingga perekonomian pengusaha toko cat. Pada lain sisinya, *movement* ini dapat menimbulkan dampak yang serius perihal corat-coret vandalisme jika tidak teredukasi terkait konsekuensi dari tindakan tersebut. Menurut (Aulia Nurpasha et al., 2020) vandalisme sering dilakukan oleh remaja Gen Z dengan rentang usia 8 sampai 23 tahun menyangkut kegiatan mereka yang semata-mata hanya ikut-ikutan beralibi mencari jati diri dalam menuang gagasan dan idenya untuk validasi sosial atau kelompoknya. Sungguh miris apabila Generasi Z menyalah artikan kebebasan dalam berkarya sebagai tameng jika suatu saat terjadi konflik dengan instansi yang menertibkan kegiatan mereka akibat kurangnya peran edukasi *street art*.

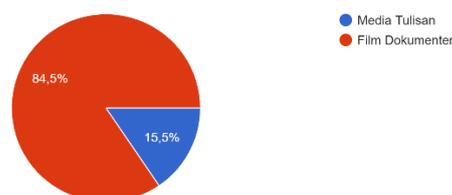
Menuangkan gagasan atau ide ke dalam bentuk visual memang lebih diminati menjadi pilihan karena bentuk visual memiliki beberapa kelebihan, seperti bisa dinikmati banyak orang karena publikasinya luas, pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas dan dapat terdokumentasikan dengan baik. Melalui perkembangan media massa, berbagai metode digital dipakai untuk membangun komunikasi menjadi lebih efektif dan menarik (Nur, 2021). Media massa yang digunakan dalam bentuk penyebaran informasi, memiliki pengaruh dalam membangun kesadaran masyarakat khususnya anak muda. Media massa yang dapat digunakan adalah media film bergenre dokumenter. Saat ini, Permintaan akan film semakin meningkat (Athoillah & PF, 2024). Sinematografi tidak hanya digunakan dalam industri hiburan, tetapi juga penuh dengan ilmu pengetahuan. Pengolahan gambar bergerak yang baik memiliki tujuan

untuk membuat rangkaian video menjadi menarik. Membuat video yang berkualitas diperlukan keterampilan dan pengetahuan yang mendalam tentang teknik pembuatan film karena semua orang khususnya Gen Z dapat mendapatkan pengalaman khusus dari pengaruhnya sebagai karya yang membangun tatanan sosial. Film dokumenter merupakan media komunikasi massa yang memiliki peran cukup penting sebagai alat ukur menyalurkan pesan-pesan kepada penonton sebagai penghubung dengan tokoh dan peristiwa nyata (Darmawan, 2020).

Representasi sosial dapat divisualisasikan secara faktual melalui film dokumenter. Hal ini dikaitkan dengan pendidikan, dimana pendidikan Indonesia saat ini merupakan salah satu program utama yang diperhatikan oleh pemerintah. Medium komunikasi visual yang diminati dan sedang digandrungi oleh kaula muda Indonesia dalam memproduksinya adalah film dokumenter (Rikarno Riki, 2015). Beberapa tahun ini film dokumenter menjadi sebuah ajang bergengsi, begitu banyak event dan festival film dokumenter dilaksanakan baik tingkat pelajar, mahasiswa maupun umum, ini juga antar sekolah, perguruan tinggi hingga event-event film bergengsi tingkat nasional bahkan internasional. Dilansir dari website resmi Forum Film Dokumenter Jogja (FFD), Nurbertus Nurbianto yang merupakan salah satu pendiri FFD mengatakan "Kami melihat potensi besar film dokumenter untuk memicu pemikiran kritis dan merefleksikan realitas sosial. Oleh karena itu, kami menginisiasi festival film dokumenter untuk memberikan wadah bagi para sineas dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap film dokumenter." [Unggahan Blog] (Wijayanti, 2021)

Jika dilihat dari tema yang diangkat dalam setiap event atau festival yang diadakan di Indonesia lebih dititikberatkan pada tema-tema kebudayaan dan pendidikan, ini kemungkinan besar dilandasi oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 23 tahun 1999 tentang Pelaksanaan Serah Simpan dan Pengelolaan Rekam Film Cerita atau Film Dokumenter.

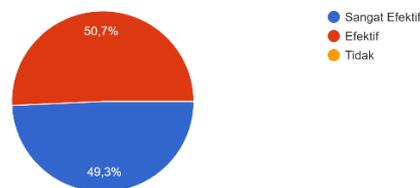
Menurut anda media informasi dan edukasi mana yang lebih menarik?
71 jawaban



Gambar 1. 3. Diagram Media Informasi yg Menarik
(Sumber : Pribadi)

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang telah disebarluaskan, diperoleh fakta menarik mengenai preferensi masyarakat dalam mengakses informasi. Sebanyak 71 responden, yang mewakili persentase sebesar 84,5% dari total partisipan, secara tegas menyatakan ketertarikan mereka yang lebih besar terhadap film dokumenter sebagai sumber informasi dan edukasi. Pilihan mereka yang jatuh pada film dokumenter ini mengindikasikan adanya preferensi yang kuat terhadap media visual yang mampu menyajikan informasi secara lebih hidup dan menarik. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kemampuan film dokumenter dalam menggabungkan narasi yang kuat dengan visual yang memukau, sehingga mampu menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan mengesankan. Selain itu, film dokumenter juga seringkali menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh penonton.

Seberapa efektif menurut Anda film dokumenter dalam menyampaikan edukasi tentang street art?
71 jawaban



Gambar 1. 4. Diagram Efektifitas Film Dokumenter.
(Sumber : Pribadi)

Para responden juga mengatakan Jika dibandingkan dengan media lain seperti artikel atau buku, film dokumenter dinilai lebih efektif dalam menyampaikan edukasi tentang street art. Sebanyak 49,3% responden menyatakan bahwa film dokumenter sangat efektif, sedangkan 50,7% lainnya menganggapnya cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa masyarakat cenderung lebih tertarik dan terpengaruh oleh informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang dinamis. Film dokumenter mampu menangkap nuansa dan semangat street art dengan lebih baik, sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton.

Dalam perancangan ini, jenis dokumenter yang dipilih adalah film dokumenter Ekspositoris. Gambar dan suara menjalin hubungan yang begitu erat, saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain. Gambar berperan sebagai jendela yang membuka pandangan kita terhadap dunia yang sedang dijelajahi, sementara suara menjadi narator yang memandu kita melalui setiap adegan. Kombinasi antara visual yang kuat dan narasi yang jelas memungkinkan penonton untuk lebih memahami dan meresapi pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat

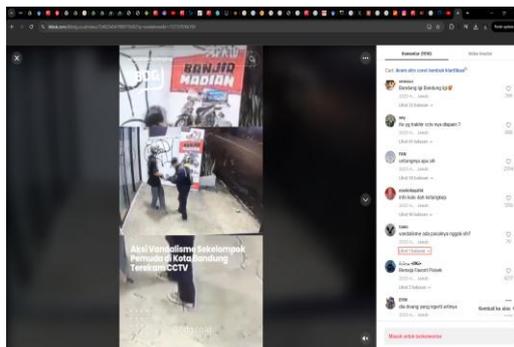
film. Keduanya bekerja secara sinergis, menciptakan pengalaman menonton yang kaya perspektif (Sasono, 2020).

Melalui media film dokumenter, penelitian ini dilakukan untuk menumbuhkan perspektif lain dalam mengedukasi peran seni jalanan sebagai medium komunikasi sosial, ekspresi budaya, dan kritik terhadap kondisi perkotaan. Dokumenter ini menyoroti kontribusi para seniman jalanan dalam menghidupkan ruang-ruang kota dan memperkaya dinamika kehidupan perkotaan. Dengan pendekatan visual, wawancara, kuesioner dan observasi lapangan, film ini mengeksplorasi perspektif seniman, warga dan pemerintah tentang eksistensi serta dampak seni jalanan dalam konteks urbanisasi dan modernisasi. Tujuan utama dokumenter ini adalah memberikan pandangan komprehensif kepada Gen Z yang belum teredukasi tentang bagaimana *street art* berperan dalam merefleksikan isu sosial dan mempengaruhi tata ruang kota, serta bagaimana masyarakat menyikapi fenomena ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut:

1. Melalui observasi dari platform media Tiktok, *Vandalisme* dilakukan oleh remaja demi tercapainya kepuasan pribadi. Hal ini yang menumbuhkan stigma negatif masyarakat yang menemukan kegiatan menggambar pada ruang publik, *mindset* ini sangat berbeda dengan motivasi para pelaku *Street Art* dalam misi memberi sentuhan indah pada kotanya. Ini disebabkan oleh maraknya remaja tidak memiliki *attitude* atau rasa hormat.



Gambar 1. 5. Vandalisme di Bandung yang terekam CCTV.
(Sumber : Pribadi)

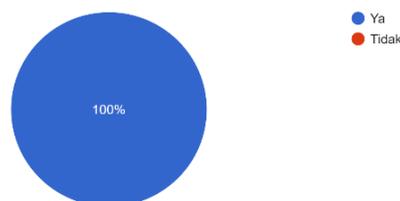
2. Melalui analisis dari platform layanan streaming film komersil, film dokumenter menjadi medium yang unik dalam mendalami kisah dan peran *Street Art* sebagai pilihan bagi anak muda untuk menyampaikan apresiasi atau mengkritisi permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Sebagai contoh film dokumenter *Exit Through the Gift Shop* karya Banksy memiliki rating yang cukup tinggi versi Internet Movie Database (IMDb).



Gambar 1. 6. Poster Film Banksy.
(Sumber : Pribadi)

3. Melalui data dari hasil kuesioner yang dibuat dan disebar, respon positif dari 71 responden kuisisioner terhadap ide pembuatan film dokumenter tentang seni jalanan sangat menggembirakan. Dengan persentase 100%, ini menjelaskan bahwa masyarakat percaya bahwa film dokumenter dapat menjadi alat yang efektif untuk mengedukasi publik tentang sejarah, teknik, dan makna di balik setiap karya seni jalanan serta merubah cara pandang.

Apakah Anda merasa film dokumenter dapat mengubah pandangan Anda tentang Street Art?
71 jawaban



Gambar 1. 7. Kuesioner Film Dokumenter Merubah Perspektif.
(Sumber : Pribadi)

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film dokumenter Peran Street Art untuk Generasi Z di Kota Surabaya sebagai media informasi yang edukatif?

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan dalam Kota Surabaya serta melakukan diskusi langsung dengan pelaku *Street Art* (graffiti dan mural) dalam kota.
2. Target utama perancangan perancangan dokumenter ini adalah seluruh elemen masyarakat kota terutama Generasi Z dengan rentang usia 17 sampai 22 tahun.
3. Poin utama pembuatan film dokumenter ini adalah menyampaikan visi pelaku seni jalanan terkait seni hingga vandalisme.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Film dokumenter yang dibuat memiliki tujuan bagaimana gambaran sejarah Street Art bisa tumbuh dan berkembang di Kota Surabaya,
2. Menampilkan proses kreatif di balik usaha masif mereka dalam melakukan pergerakan seni jalanan yang dianggap sepele,
3. Mengungkap perbedaan *street art* dengan aksi vandal perusak wajah Kota Surabaya, serta menyorotkan tantangan yang selalu dihadapi dalam berkesenian di jalan.
4. Dokumenter ini akan memperkuat peran Street Art dalam menciptakan karya-karya yang lebih direspon baik oleh masyarakat serta dipandang, didukung dengan diberi fasilitas pendukung.
5. Menyadarkan para pelaku vandal tentang konsekuensi hukuman yang diperoleh jika mereka tertangkap basah melakukan kegiatan tersebut.

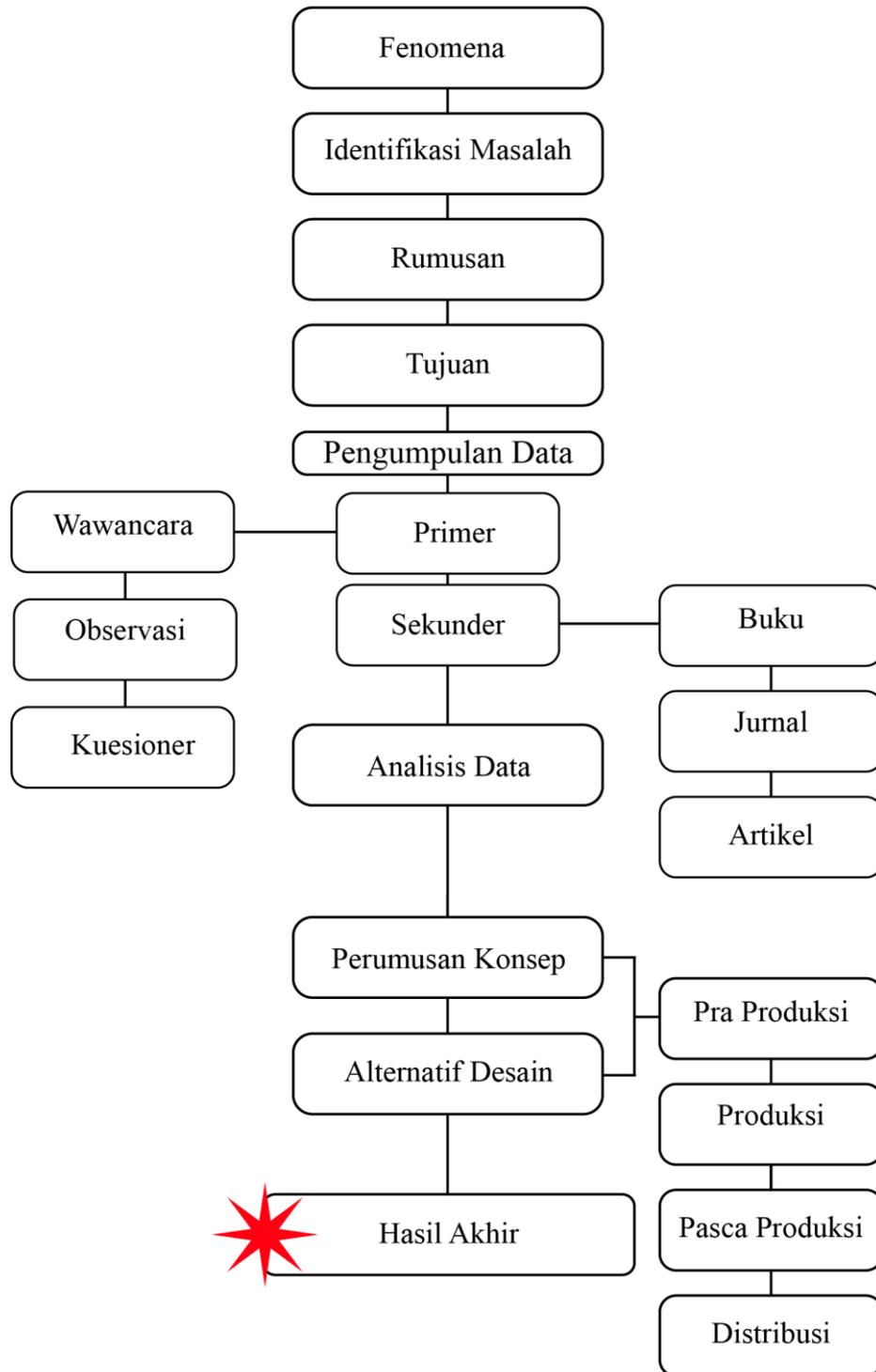
1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan film dokumenter ini memiliki potensi manfaat yang luas, baik secara akademis, sosial, maupun budaya. Berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh:

1. Film ini akan menjadi arsip visual yang berharga tentang perkembangan dan dinamika street art di Kota Surabaya sebagai bagian dari ekspresi budaya urban yang unik.
2. Memperkenalkan masyarakat luas pada fenomena street art dan nilai-nilai estetika yang terkandung di dalamnya.
3. Menginspirasi generasi muda terutama Generasi Z untuk lebih menghargai seni dan kreativitas.
4. Menyediakan data dan pemahaman yang lebih baik tentang street art sebagai dasar untuk pengembangan kebijakan yang mendukung seni rupa.

5. Film ini dapat menjadi studi kasus yang menarik untuk penelitian lebih lanjut tentang sosiologi seni, antropologi visual, atau studi budaya.
6. Membuka ruang dialog antara seniman street art, masyarakat, dan pemerintah.
7. Mempromosikan Kota Surabaya sebagai destinasi wisata yang kaya akan seni dan budaya.
8. Memberikan eksposur yang lebih luas bagi seniman.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 8. Kerangka Perancangan.
(Sumber : Pribadi)