

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni grafiti tercipta di Indonesia sebagai hasil dari adopsi seni jalanan dan grafiti dari barat pada tahun 1990an. Hal ini dimungkinkan oleh kemajuan teknis seperti internet, yang memiliki banyak informasi tentang jenis seni ini. Alat yang digunakan saat ini biasanya berupa cat semprot. Sebelum cat semprot, grafiti umumnya dibuat menggunakan kuas ataupun kapur (Sanada, 2009, h.64).



Gambar 1.1 grafiti oleh Darbotz

(<https://neocha.com/magazine/redefining-street-art-with-darbotz/>)

Diakses pada tanggal 1 September 2023

Pada awalnya, seniman grafiti sering menggunakan dinding jalan untuk menyampaikan pandangan mereka. Seringkali ada pro dan kontra ketika seorang

seniman berkarya di jalanan. Karena konotasi negatif yang terkait dengan grafiti, sebagian besar seniman grafiti sering kali terlibat dalam permainan "kucing dan tikus" dengan Departemen Kebersihan, yang bertugas menjaga infrastruktur sipi. Bahkan ada graffiti yang dibuat malam hari, tapi waktu esok sore hari sudah 'di-*buff*' (dibersihkan) oleh Dinas Kebersihan.

Selain oleh pihak kebersihan, para *writers* (pelaku graffiti) juga seringkali harus berurusan oleh pihak keamanan maupun masyarakat pada saat melakukan aksinya. Karena momok grafiti yang dianggap sebagai vandalisme atau kerugian, hal ini terjadi. Banyak orang yang salah mengira bahwa grafiti hanya mengacu pada tulisan pada nama suatu grup. Padahal grafiti itu sendiri merupakan bentuk kritik atau perlawanan. Dalam grafiti, kritik biasanya berbentuk komentar sosial atau politik. Grafiti yang mengkritisi tata ruang kota banyak bermunculan di area publik.

Banyak seniman grafiti kini mulai menyerbu ruang-ruang pribadi kelas atas. Grafiti sering kali menjadi daya tarik utama sebuah kafe atau restoran. Atau akhir-akhir ini banyak sekali pameran seni yang menampilkan kreasi seniman grafiti. Pendidikan merupakan salah satu teknik untuk mempengaruhi persepsi buruk masyarakat terhadap grafiti. Menurut (Notoadmojo,2003:16) Edukasi adalah segala upaya untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.



Gambar II.2 graffiti oleh Tuyuloveme di hotel Ibis Style Mangga Dua Square

(<https://jkldiary.blog/2018/11/02/ibis-style-mangga-dua-square-paduan-stylish-seni-dan-service-sempurna/>)

Diakses pada tanggal 7 Agustus 2023

Melihat dari permasalahan yang telah diurai di atas penulis tertarik ingin memberikan sebuah edukasi pengetahuan tentang graffiti kepada masyarakat. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam merancang sebuah media edukasi berbentuk zine fotografi dan perancangan ini memiliki judul “Perancangan Fotografi Zine Sebagai Media Informasi Mengenai Pergerakan Graffiti di Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Bagaimana cara mengkomunikasikan sebuah informasi mengenai graffiti yang tepat sasaran untuk masyarakat?
2. Bagaimana merancang media utama sebuah *zine* fotografi sebagai media interaktif yang menjadi edukasi menarik, informatif dan efektif bagi masyarakat guna menambah informasi mengenai graffiti?

1.3 Tujuan dan Manfaat Kekaryaannya

1.3.1 Tujuan Kekaryaannya

Tujuan dari proses perancangan karya ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan konsep media yang menginformasikan tentang graffiti.
2. Memberikan informasi edukasi kepada masyarakat umum tentang perkembangan budaya graffiti di Jakarta, termasuk profil seniman dan dokumentasinya.
3. Menumbuhkan keinginan membaca buku dengan konten visual yang menarik.
4. Membuat *zine* fotografi yang dapat memberikan informasi kepada pembaca tentang graffiti.

1.3.2 Manfaat Kekaryaannya

Ada pun manfaat dari proses perancangan karya ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Konten *zine* ini diharapkan dapat menggugah pembaca untuk berinovasi dalam memanfaatkannya untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang perkembangan grafiti di Jakarta dan menawarkan solusi terhadap permasalahan tertentu.

2. Manfaat bagi Institusi

Sebagai panduan atau sebagai sumber inspirasi segar dalam menciptakan desain *zine* yang lebih kreatif, mendidik, dan efektif.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Memberikan informasi tentang perkembangan grafiti di Jakarta, sehingga mampu menghilangkan stigma negatif yang ada di masyarakat umum, khususnya 1968 di wilayah Jakarta.

