

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebiasaan menulis mencoret di dinding berasal dari manusia primitif sebagai cara sebagai cara mengkomunikasikan hasil buruan. Pada masa itu, graffiti digunakan sebagai sarana mistik dan spiritual untuk membangkitkan semangat berburu. Perkembangan kesenian di zaman Mesir kuno juga memperlihatkan aktifitas melukis di dinding-dinding piramida. Lukisan ini mengkomunikasikan alam lain yang ditemui seorang pharaoh Firaun setelah di mumikan. Pada zaman Romawi, kegiatan ini di gunakan untuk sarana penyampaian tidak puasnya pada pemerintah, terbukti terdapat lukisan di dinding-dinding pada bangunan yang menyindir pemerintah. Sementara di Roma sendiri di pakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk Kristen yang pada zaman itu di larang kaisar.

Di Indonesia, pada masa perang kemerdekaan, graffiti menjadi alat propaganda yang efektif dalam menggelorakan semangat melawan penjajah. Pada masa itu berani menuliskan graffiti maka nyawa adala taruhannya. Pada masa penjajahan saat itu, pelukis Affandi melawan penjajahan dengan membuat slogan pada tembok-tembok yang bertuliskan“Boeng Ajo Boeng!”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Yohanes K.N Liliwari, Monika Wutun, *Graffiti Sebagai Media Komunikasi Visual (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Tentang Pesan Moral Di Balik Tembok Sekolah Di Kota Kupang)*, (Jurnal Prodi Ilmu Komunkasi FISIP UNDANA Kupang), hlm.1089.

Menurut catatan Majalah HAI No. 36/XXX/4 September-10, gerakan graffiti di Indonesia diawali sekitar tahun 1970-an berupa tag atau coretan tanda tangan pembuat serta coretan coretan yang lebih memaknakan identitas kelompok atau geng, nama sekolah, sumpah serapah, kritik sosial anti-pemerintah bahkan nama seseorang yang disukai. Cat semprot di Jakarta pada tahun 1970 sudah marak. Sehingga pada saat itu Jakarta di semarakkan oleh coretan-coretan yang di maksudkan sebagai kebanggaan kelompok atau geng, seperti “Rasela” yang berarti Rajawali Selatan di kawasan Gunung Sahari. “T2R” di wilayah Tomang-Slipi-Grogol atau “Lapendos” Laki-laki Penuh Dosa. Kawasan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan ada geng yang menuliskan “Legos”, lalu ada “Cokrem” Cowok Krempeng di sekitaran Pangundi Luhur serta geng anak-anak mobil yang menamakan diri mereka “Mondroid “. Untuk di Bandung pada tahun 1970-1980 ada geng yang menuliskan sebuah graffiti “Orexas” Organisasi Sex Bebas yang menyemarakkan kota ini. Graffiti di Jogjakarta pada sekitar tahun 1980-1995 pernah di semarakkan oleh graffiti yang memenuhi spot-spot di kota Jogja. Graffiti tersebut yaitu “JXZ” yang menyiratkan pada geng tertentu. Bahkan untuk perorangan atau kelompok karena hampir di setiap kota, tulisan ini selalu ada di tembok maupun dinding alat transportasi. Tulisan seperti “AN3DIS” Anti Gados, “Can Are Rock” Ken Arok dan “PRA ONE TO LAND” Perawan Tulen.

Pada decade 1980-an, graffiti geng mulai berkurang dan digantikan oleh nama sekolah. Jenis tulisan pada graffiti ini terbilang unik, karena graffiti jenis ini tidak di temukan di negara manapun. Pembuat graffiti ini membawa identitas sekolahnya pada coretan dinding misalnya ada “Mahakam Six”. “Brigade 70”, “Dos-Q”, “Kapin” dan

“Kapal 616”. 616 untuk merujuk kepada angkutan umum kopaja yang sering di pakai anak-anak sekolah di bilangan jalan Wolter Monginsidi, Blok Q, Kebayoran. Gerakan ini merujuk pada judul, yang berjudul “Tangan Setan” ciptaan Ian Antono yang di populerkan oleh Nicky Astria pada pertengahan 1980 sebagai wujud anti-graffiti yang pada saat itu terkesan merusak Jakarta. Graffiti yang terus berlanjut hingga pertengahan 1990 corak dan gaya graffiti masih berupa coretan-coretan liar dari cat semprot maupun spidol. Namun seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan internet yang memungkinkan masyarakat dapat mengakses internet menjadikan sekitar tahun 2000 graffiti menemukan gaya baru di Indonesia. Gerakan yang mengarahkan pada *artistic graffiti* Ini dipelopori kebanyakan oleh mahasiswa seni rupa di Jakarta, Bandung dan Jogjakarta. Karya-karya graffiti di luar negeri pun menjadi inspirasi pembuat graffiti *Bomber*<sup>2</sup> di Indonesia.

Graffiti naik pamor pada masa 1990 awal. Pada saat itu graffiti di angkat oleh alm. YB Mangunwidjaja atau Romo Mangun menjadi salah satu bentuk kesenian dalam program graffiti dan mural untuk perkampungan kumuh di pinggiran Kali Code, Jogjakarta. Bilik atau papan-papan rumah pun tampil dengan tidak kumuh dan menjadi lebih segar.

Meskipun model *Tagging*<sup>3</sup> sudah mulai ditinggalkan dan beralih ke model graffiti artistik dengan berbagai bentuknya, namun pola yang sama masih diterapkan, yaitu mereka menuliskan nama komunitas meskipun graffiti artistik memiliki tingkat

---

<sup>2</sup> Bomber adalah sebutan untuk orang yang melakukan aksi graffiti (pelaku).

<sup>3</sup> Tagging yaitu jenis graffiti yang erring di pakai untuk ketenaran seseorang atau kelompok.

keterbacaan sangat lemah tertutupi oleh berbagai bentuknya graffiti yang artistik dengan perpaduan warna dan bentuk. Beberapa orang mengasumsikan bahwa nama komunitas inilah sebagai identitas mereka yang diperlihatkan sekaligus sebagai semangat mereka dalam berkarya graffiti. Tidak terlalu beda pada saat graffiti dilakukan pertama kali di Amerika pada awal sekitar 1970 berbarengan dengan lahirnya era *breakdance*<sup>4</sup>. Menunjukkan identitas perorangan maupun identitas komunitas merupakan hal yang penting dari pada tulisan-tulisan yang berisi pesan sosial.<sup>5</sup>

Gambar yang kita lihat selama ini memiliki makna masing-masing. Desain komunikasi visual pada umumnya merupakan sebutan penggambaran untuk proses pengolahan media saat berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyaluran informasi yang bisa terbaca bahkan terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan pengaplikasian tanda-tanda (signs), gambar (drawing), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna semuanya bersangkutan dengan indera pengelihatan.<sup>6</sup>

Metode penuangan pesan adalah sebuah cara untuk menuangkan ide ke dalam kehidupan karya seni. Ide dituangkan seniman dalam bentuk bahasa visual, bahasa visual seniman adalah bahasa tanda atau simbol. Simbol-simbol yang digunakan

---

<sup>4</sup> Breakdance ialah gaya tari public yang muncul sebagai bagian dari pergerakan hiphop.

<sup>5</sup> Obet Bima Wicandra, *Graffiti Di Indonesia: Sebuah Politik Identitas ataukah tren? Kajian politik identitas pada Bomber di Surabaya*, (Jurnal Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

<sup>6</sup> Ana, *Bekerja sebagai Desainer Grafis* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm.8.

seni dapat terbentuk simbol konvensional maupun simbol yang diciptakan seniman itu sendiri.<sup>7</sup>

Beberapa kelebihan menuangkan pesan ke bentuk visual seperti bisa dirasakan lebih lama, pesan yang disampaikan bisa dinikmati dengan jangka lebih lama, serta dapat terdokumentasi secara baik, selalu menjadi pilihan karena bentuk visual memiliki beberapa kelebihan serta menjadi pilihan utama. Sementara itu di sisi lain, komunikasi visual telah menjadi kebiasaan yang telah berlangsung lama didalam masyarakat. Komunikasi visual didalam masyarakat masih di pilih karena menunjukkan kelebihan dibandingkan pada budaya lainnya, termasuk lewat adanya budaya komunikasi visual dalam karya seni rupa jalanan.<sup>8</sup>

Seni publik merupakan karya seni yang di desain secara khusus, dan ditempatkan pada wilayah yang secara fisik dapat diakses oleh khalayak. Makna dan fungsi dari karya seni menjadi beragam, berdasarkan nilai estetika dan sosial komunitas dari institusi dan individu yang terlibat dengannya. Maksudnya, fungsi dari karya seni yang dihadirkan ditempat publik akan dimaknai secara beragam oleh penikmat maupun pelaku.<sup>9</sup>

Untuk jejak karya seni jalanan yang ada di kota Palembang sangat banyak bisa ditemui di berbagai lokasi, salah satunya karya seni jalanan yang sering di

---

<sup>7</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm.116.

<sup>8</sup> Triliana Kurniasari, (skripsi), *Eksistensi Graffiti Sebagai Media Ekspresi Subkultur Anak Muda*, (Program studi ilmu komunikasi universitas diponegoro, 2013).

<sup>9</sup> Imaniar Sofia Asharhani, (skripsi), *Mural dan Graffiti Sebagai Elemen Pembentuk Townscape*, (Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Indonesia) 2012.

jumpai dengan loreng-lorengnya atau karakter Harimau Gemuk. Sebuah karya dari bomber asal Palembang dengan nickname INDOMBRAIN.

Setiap simbol, tanda, lukisan ataupun gambar selalu memberikan tanda tanya tersendiri bagi masyarakat yang melihat serta menafsirkan ataupun memaknai sendiri karya seni jalanan ini.

Peneliti terpicat untuk melakukan penelitian berdasarkan latar belakang diatas agar masyarakat atau publik yang melihat tau apa arti dari karya seni tersebut, maka dari itu peneliti mengangkat judul **“Analisis Harimau Gemuk Dalam Karya Graffiti *Indombrain* Sebagai Media Komunikasi Visual”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditulis di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana makna harimau gemuk dalam karya graffiti INDOMBRAIN sebagai media komunikasi visual?
2. Bagaimana pesan visual dari karya grafitti INDOMBRAIN dari segi warna, garis, tipografi dan tema?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian pasti memiliki suatu tujuan, untuk apa penelitian tanpa sebuah tujuan. Maka untuk itu tujuan dari penelitian saya yaitu:

1. Untuk mengetahui makna Harimau Gemuk dalam karya graffiti INDOMBRAIN sebagai media` komunikasi visual.
2. Untuk mengetahui pesan visual yang Harimau Gemuk dari karya graffiti INDOMBRAIN dari segi warna, bentuk, ilustrasi, garis dan tema

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### a. Manfaat Teoritisi

1. Hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu dan wawasan mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam tentang karya seni yang memiliki pesan visual terkhusus seni graffiti (*street art*).
2. Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian lainnya untuk pengetahuan.

##### b. Secara Praktis

1. Penelitian ini hasilnya bisa dijadikan referensi atau ketertarikan mahasiswa untuk mempelajari dan menjadi penikmat seni graffiti dari segi pesan visual yang di tampilkan . Bahkan dari hasil penelitian ini mahasiswa bisa saja tertarik menjadi pelaku seni jalanan (*street art*).
2. Dapat tambahan referensi utnuk penelitian ilmiah tentang graffiti atau seni jalanan (*Street Art*) sebagai media komunikasi visual.

## **E. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini dapat diketahui secara mudah secara keseluruhan dengan cara mengetahui sistematika, maka tersusunlah sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I** : Mencakup pada latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka kerangka teori, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Menjelaskan tentang landasan teori atau kajian teori yang digunakan dan berkaitan dengan penelitian ini. Terdapat teori semiotika pada penelitian ini yang berkaitan pada permasalahan yang di teliti.

**BAB III** : Menjelaskan tentang penyampaian data dan penemuan data yang di peroleh peneliti dari hasil pengamatan dan observasi.

**BAB IV** : Menjelaskan tentang hasil analisis harimau gemuk karya graffiti INDOMBRAIN.

**BAB V** : Terakhir menerangkan kesimpulan pada hasil penelitian ini, disertai saran dan beberapa lampiran yang di dapat saat melakukan penelitian.



