

## DRAMATISME DALAM STRATEGI PENUANGAN GAGASAN MELALUI *STREET ART* KOMUNITAS VISUAL GRAFIS

Muhammad Bayu Widagdo

### *Abstract*

*Like a real-life drama, street art activity is not only understood than mere actualization. Their activities can also be understood as a process of idea communicating, the need for acceptance of communal / community, as well as his message can be received by the community well. To that end, as well as the stage play, they play the role / each character to achieve its objectives in the activities of street art. What stronger motivation behind their characters in Dramatism of strategy in ideas pouring through the street art is an interesting thing to be understood by using the pentad analysis - Kenneth Burke. Pentad analysis outlines the five aspects of human behavior that act, agent, scene, agency, and purpose, like the drama in real life. This study reveals that the motivation behind the idea of pouring through the activities of street art which they do, the other to have the support of people in their community environment, support from the community, as well as social criticism as a reflection of the circumstances surrounding them. In addition, the industry is also strong motive coloring their activities although indirectly.*

*Keywords: Dramatism, Pentad analysis, Street art.*

### PENDAHULUAN

Coretan khas dengan menggunakan cat semprot di tembok-tembok kota bahkan tempat sampah ataupun di gedung-gedung tua yang lama tidak terpakai sering kali kita jumpai tidak saja satu bahkan semakin menjamur. Gambar, bentuk dan ragam tulisannya pun bermacam-macam. Tetapi yang khas adalah aksi mereka yang jarang sekali terlihat (untuk tidak mengatakan tak pernah) dan kemahiran mereka menuangkan graffiti tersebut dalam waktu yang singkat. Tiba-tiba kita melihat sudah semakin bertambah coretan-coretan pada tembok dan media lain di ruang publik, atau barangkali kita terlambat menyadari kemunculan karya mereka yang tak sedikit dianggap merusak fasilitas publik tersebut.

Coretan-coretan itu dalam bahasa mereka disebut sebagai *graffiti*. Ruang publik kita menjadi ajang mereka untuk membombardir logo sebagai perwujudan identitas dalam seni *graffiti*. *Bomber* merupakan istilah yang mereka gunakan untuk menyebut aktor yang melakukan *bombing* di tembok ruang publik. Selain itu masih banyak istilah-istilah yang mereka ciptakan sebagai strategi pergerakan untuk berkomunikasi antar anggota kelompok maupun kepada dunia luar, atau sebagai upaya untuk mengukuhkan eksistensi mereka bahwa mereka ada. Beberapa istilah yang bisa kita catat yaitu: *Back to back / End to end (e2e)*, merupakan *graffiti* yang melingkupi keseluruhan panjang tembok dan digambar secara penuh; *Backjump*: sebuah *throw-up* atau *panel-piece* yang dibuat dalam waktu secepat mungkin, biasanya dibuat di kereta yang sedang parkir atau bus yang sedang melaju. Ada lagi istilah *Bite* yaitu mencuri ide atau karya seniman lain, dan masih banyak lagi.

(<http://ngiuphobia.wordpress.com/2010/10/01/graffiti-indonesia-terminology/>).

Munculnya *street art* ini memang diciptakan oleh individu maupun kelompok yang tergabung dalam komunitas visual grafis bertujuan untuk menunjukkan eksistensi mereka dengan memunculkan logo kelompok tertentu sebagai identitas/*tag* (tanda tangan) mereka agar dikenali (Manco, 2004 dalam Bajraghosa, 2009: 126). Selain itu ada pula yang menggunakan saluran media lain untuk menuangkan gagasannya. Logo jalanan merupakan pengembangan dari budaya *graffiti* dan *street art* yang pada awalnya dimaksudkan sebagai budaya menandai tempat dengan tulisan nama diri atau kelompok dan budaya untuk menghias ruang publik (Bajraghosa, 2009: 126).

Seni jalanan (*street art*) sebenarnya tidak jauh beda dengan *graffiti* pada era maraknya *graffiti* hip-hop yang kemudian berkembang mengacu pada *tags* (semacam tanda tangan), dan *pieces* (karya *graffiti*) yang mulai muncul di tahun 1960-an di New York, kemudian tahun 1980-an mulai muncul istilah *street art*. Mereka memang mengincar tembok sebagai kanvas lukisnya.

Istilah logo dalam hal ini merupakan generalisasi penyebutan saja barangkali karena pengaplikasian karya di ruang publik yang cenderung repetitif dan sporadis dalam bentuk yang khas/ mirip satu sama lain yang secara tidak langsung coretan itu menunjukkan ego, kanal pemberontakan, atau eksistensi diri.

Berbeda dengan klasik *graffiti* dan neo *graffiti* yang hanya terbatas pada peng gayaan tulisan (*typografi*). Karya logo jalanan yang digolongkan sebagai *post-graffiti* umumnya lebih bervariasi. *Tags* dan *typografi* diganti dengan ikon-ikon yang lebih komunikatif, mulai dari parodi tokoh kartun yang sudah dikenali hingga bentuk-bentuk absurd. Media yang dipakai juga beraneka ragam, misalnya poster, sticker, hingga lembaran kayu, dan tidak mustahil media-media aneh lainnya.

Perkembangan teknologi yang pesat seiring dengan ketat dan penatnya media dalam menyajikan informasi yang melimpah-ruah tak mustahil menyublimasi kelompok-kelompok visual grafis maupun yang bergerak secara individual untuk mentransformasikan bentuk dan tujuan aksi *graffiti* yang sudah sejak lama didengungkan, seperti antara lain sebagai kanal eksistensi personal maupun kelompok, media pembebasan/pemberontakan terhadap institusi pemerintah. Sekarang tak terbatas media, tak sekadar memperjuangkan visi usang semata. *Graffiti* sering kali muncul sebagai respon terhadap kondisi sosial sehingga tema-tema yang dapat dikenali dominan berupa satir/kritik-sosial.

Jika kemunculan mereka melalui *graffiti* hanya dikenali dari determinasi bentuk-bentuk yang dimaknai sebatas karya yang mengganggu ruang publik, maka penelitian ini berupaya untuk meluaskan perspektif pandang kepada mereka para aktor sosial *graffiti* dengan cara menyelami pengalaman dari sisi dramatisme (Kenneth Burke) yang lebih komprehensif.

Kehidupan manusia adalah drama. Oleh karena itu dalam drama kita bisa melihat konflik dalam setiap latar cerita yang memicu munculnya motif untuk bertindak bagi masing-masing aktor. Semua itu dilakukan tak lain karena tujuan untuk menempati posisi *state of perfection*. Demikian pokok asumsi teori Dramatisme dari Kenneth Burke. Subyek perhatian Teori Dramatisme Burke adalah manusia sebagai aktor oleh karena itu penelitian ini mengambil subyek individu yang tergabung dalam komunitas visual grafis. Manusia menurut teori Dramatisme dipandang sebagai makhluk yang menggunakan simbol. Dengan simbol manusia melakukan refleksi, representasi, seleksi, dan defleksi (pembelokan) terhadap realitas. Penggunaan simbol dalam teori Dramatisme mencakup membuat, menggunakan, bahkan menyalahgunakan simbol (Suparno, 2011: 187).

Dalam Teori Dramatisme, Burke memunculkan konsep mengenai *negativisme*. Pada hakikatnya tidak ada positif dan negatif di alam semesta ini. Hanya saja manusia membuat kata negatif menjadi konsep

*negativisme* yang dalam pandangan Burke menggambarkan karakter manusia untuk menegaskan suatu keadaan yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Ketika harapan-harapan tidak terpenuhi dalam berkomunikasi maka manusia sering memoralisasi melalui *negativisme*. Dapat dicontohkan bila pada kondisi sosial dalam upaya untuk mendapat pengakuan kesetaraan secara sosial tidak seperti yang diharapkan maka orang yang berada dalam posisi ini cenderung menegaskan mencari faktor-faktor lain yang bisa disalahkan. Dengan kata lain setiap bentuk tindakan simbolik manusia dalam berkomunikasi memiliki hubungan dengan landasan legitimasi dari sisi moral dan etik (Suparno, 2011: 189).

Manusia dalam berkomunikasi juga menunjukkan bahwa ingin tampak sempurna tanpa cela. Keinginan ini digerakkan oleh *spirit of hierarchy* yaitu keinginan untuk bergerak ke sebuah tatanan yang lebih ideal. Sebagai contoh keinginan untuk tampak lebih kaya, lebih pintar, terpelajar, lebih jagoan, paling ditakuti, reformis, vocal, rasional, diakui eksistensinya. Artinya teori ini menegaskan bahwa melalui tindakan komunikasi seseorang dapat menempatkan diri dalam hirarki tertentu yang merefleksikan diri sebagai seseorang yang sempurna.

Teori Dramatisme yang digagas Kenneth Burke ini berbeda dengan Dramaturgi Erving Goffman. Jika Goffman menganalogikan kehidupan sebagai panggung sandiwara (Dramaturgi), maka dalam Dramatisme ini Burke justru menyamakan bahwa kehidupan manusia adalah drama itu sendiri (Suparno, 2011: 189). Bagi Burke prinsip drama berada di dalam gagasan tindakan dan prinsip viktimisasi. Viktimisasi umumnya mengambil dua bentuk yaitu *mortification* (mengembalikan hal-hal yang tidak diharapkan terjadi, ini dikarenakan kesalahan diri sendiri), sedangkan bentuk kedua yaitu *scapegoat*/kambing hitam (mencari faktor eksternal untuk bisa disalahkan setelah hal yang tidak diharapkan terjadi). Namun demikian dalam Dramatisme viktimisasi dilihat sebagai bentuk kefrustrasian dan tidak mencerminkan visi.

Di sisi lain bahasa dan simbol diposisikan sebagai *the art of delivery* yang memperlihatkan bentuk-bentuk antithesis antara situasi yang diharapkan dengan situasi yang tak diharapkan terjadi yang kemudian memunculkan actor-aktor protagonist maupun antagonist. Oleh karena itu masalah-masalah yang muncul dalam drama ini dianggap sebagai sumber munculnya motivasi yang direpresentasikan dalam tindakan para actor sehingga tampak karakter dan pemikirannya.

Dalam Dramatisme situasi yang terjadi ditandai dengan konflik sehingga berbagai situasi (*scene*) yang terjalin membentuk plot/alur. Gusfield (1981: 30) dalam Suparno (2011: 189) mengutarakan: pertama bahwa Dramatisme memberi perhatian yang memadai tentang bahasa sebagai bentuk tindakan sosial. Kedua, segala bentuk tindakan simbolik dalam relasi sosial adalah drama. Ketiga, di dalam tindakan simbolik tersebut penggunaan retorika dikembangkan untuk mengatasi situasi-situasi yang dihadapi masing-masing individu sebagai actor sosial. Terakhir penggunaan kata-kata diindikasikan sebagai tindakan untuk berargumentasi, persuasi, melegitimasi sesuatu, membela diri, menyalahkan dan memuji atau mencaci. Masing-masing aktor berusaha menempati posisi sempurna tanpa cela (*state of perfection*).

Media memainkan peran penting dalam aktifitas komunikasi demikian halnya dengan pemrosesan pesan. Bentuk pesan seperti apa serta bagaimana menuangkannya dalam media menjadi pertimbangan personal penting bagi komunikator (dalam konteks ini aktor *graffiti*) sebelum menuangkan karya di ruang publik. Tak terkecuali komunitas visual grafis yang dengan kemampuannya berkomunikasi non-verbal (*graffiti*) lebih mereka pilih sebagai kanal untuk menuangkan gagasan daripada secara verbal. Berkaitan dengan hal tersebut mereka seringkali menuangkannya (memilih media) di ruang publik dengan media tembok, tong sampah, tiang

listrik, bahkan kaos, dan sebagainya. Pengalaman mereka mengenai pertimbangan apa yang mendasari mereka menuangkan gagasan dengan cara demikian serta bagaimana mereka berproses untuk aktifitas komunikasi tersebut merupakan hal yang menarik untuk digali lebih mendalam dipandang dari Dramatisme (Kenneth Burke).

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami pengalaman individu anggota komunitas visual grafis dalam perspektif Dramatisme berkaitan dengan strategi aktifitas mereka dalam menuangkan gagasan mereka melalui *street art*.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Semarang dengan mewawancarai tiga informan yang dipilih karena aktifitas rutin mereka pada seni jalanan (*street art*) khususnya graffiti, wheatpaste, dan sejenisnya. Data yang didapat dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan *Pentad Analysis* yang memberi perhatian pada unsur-unsur *act*, *agent*, *scene*, *agency*, dan *purpose*. *Scene* merupakan latar belakang/setting secara umum atau panggung dimana actor melakukan tindakan. *Agent* merupakan aktor yang menampilkan tindakan. *Act* merupakan konsep mengenai tindakan ini lebih bersumber pada dua hal yaitu karakter dan pemikiran. *Agency* merupakan instrument yang digunakan manusia untuk mencapai tujuan. Dalam kaitannya dengan tujuan (*purpose*) maka *agency* merupakan fungsi dari tujuan (Burke, 1969: 278 dalam Suparno, 2011: 200).

#### HASIL PENELITIAN

##### A. Aksi (*act*), tentang apa yang terjadi.

Dalam Pentad analysis disebutkan bahwa aksi dilakukan karena adanya pemicu dan tujuan. Apa yang terjadi adalah masyarakat maupun aparat keamanan seringkali dibuat terkejut karena tiba-tiba pada tembok-tembok kota maupun fasilitas umum lain muncul gambar-gambar maupun tulisan atau sekadar tagging atau semacam tanda tangan dari bomber. Keheranan mereka bukan tanpa sebab, kadang jika dipikir secara awam untuk melakukan hal tersebut (graffiti, mural, tagging, dll) tidak mungkin dapat dilakukan dalam waktu singkat, sementara beberapa waktu lalu belum ada tiba-tiba pagi dini hari sudah tercipta. Selain itu bagi orang awam barangkali tak terfikir bahwa fasilitas umum tersebut ternyata oleh mereka dapat dijadikan kanvas karya, bahkan kadang di tempat-tempat yang sulit untuk menorehkan graffiti tersebut mereka mampu melakukan itu. Namun satu hal yang menjadi ciri mereka adalah anonim, atau karya tercipta tetapi siapa artist di balik graffiti itu misterius.

Aksi bombing, tagging, wheatpaste yang mereka lakukan bukan tiba-tiba. Menurut penuturan informan karya yang tercipta adalah respon atau refleksi dari kondisi yang terjadi di sekitar karya tersebut. Mereka mengendapkan ide tersebut sebagai refleksi diri merespon situasi kemudian mencoba membuat sketch merepresentasikan ide tersebut disublimasi ke dalam platform visual. Dapat berupa tulisan yang ternarasikan dalam sebuah kalimat pendek melalui bentuk-bentuk huruf yang khas maupun bentuk-bentuk dua dimensi yang wujudnya seperti monster makhluk yang sama sekali baru kita lihat.

Sekali lagi bukan tanpa sebab. Mengenai tulisan, mereka menemukan kekhasan bentuk huruf tidak serta merta tercipta melainkan lambat laun memunculkan/membangun karakter huruf secara personal dan akan dikenali oleh bomber lain. Demikian halnya dengan perwujudan makhluk aneh yang sama sekali baru itu. Komunitas visual grafis para anggotanya terdiri dari sekumpulan personil yang

biasanya memiliki latar belakang pecinta, bahkan pelaku seni visual, yang seringkali dapat dijumpai/dilihat karya-karyanya di tembok-tembok ruang publik. Dalam melakukan aksinya

#### B. Ruang Waktu Aksi (Scene)

Scene merupakan wadah dari aksi. Termasuk di dalamnya lokasi secara fisik maupun konteks situasi, kesempatan, peristiwa, dan waktu. Mengenai lokasi, tembok kota yang berlokasi di tempat strategis (*heaven spot*) dengan situasi di mana banyak pasang mata akan memperhatikan, serta pada jalan yang lalu lintasnya padat sehingga memungkinkan mata mengapresiasi tagging atau wheatpaste itu masih merupakan lokasi favorit, bahkan untuk membuat sebuah karya yang sulit dihapus seringkali para street artist memilih spot yang sulit dijangkau sehingga akan selalu diingat orang (*landmark*). Tetapi sekarang bukan saja tembok yang direspon untuk media graffiti, kini fasilitas publik seperti pada rambu-rambu lalu-lintas, pembatas jalan, bis, dan sebagainya juga direspon.

Konteks situasi juga mendukung terciptanya karya visual para street artist. Peristiwa yang terjadi, kondisi sosial dan sebagainya seringkali akan direfleksikan, dikomentari dalam wujud visual baik typografi maupun gambar dua atau tiga dimensi. Dalam hal ini apa yang mereka lakukan dapat dikategorikan pasif, karena hanya merespon keadaan. Sementara itu untuk menciptakan issue tertentu secara aktif yang belum trend hingga menjadi hangat dibicarakan orang menurut pengakuan informan masih kurang. Konteks situasi ini seringkali yang dapat dibaca sebagai suatu hal yang khas yang menandai sebuah kota.

Konteks sosial yang muncul di Semarang pada moment yang sama tentu berbeda dengan yang terjadi kota lain. Dengan demikian kita bisa melihat history kota lewat graffiti yang mereka ciptakan. Sebagai contoh kecelakaan rem blong sebuah bis kota di daerah “Pasar Kambing” Kota Semarang yang menewaskan beberapa orang dan korban luka yang tidak sedikit direspon oleh street artist pada tembok kosong (yang biasa direspon oleh para street artist untuk bombing dan tagging) dengan background hitam *flat, end to end* dengan gambar lilin tanda duka dan tulisannya. Tentu street art yang seperti ini tidak akan ditemukan di kota lain.

Mengenai kesempatan, menurut pengakuan informan ini lebih dekat dengan persoalan ijin atau tidak sebelum merespon tembok atau fasilitas publik lain. Hari yang biasanya dipilih yaitu minggu malam. Bagi mereka yang ijin dengan pemilik tembok biasanya lebih menekankan pada hasil akhir yang bagus untuk dilihat sebagai piece atau dengan kata lain mereka lebih mengejar estetika daripada sembunyi-sembunyi dan tanpa ijin yang menyebabkan kurang sempurnanya karya. Sementara di sisi lain para street artist/ bomber yang menempuh jalur vandalism lebih memilih bombing tanpa ijin.

#### C. Aktor di Balik Graffiti (*Agent*).

Agent dapat dipahami secara personal maupun kumpulan orang yang melakukan aksi secara terorganisir. Mereka merupakan karakter dalam sebuah cerita. Agent memberi makna pada setiap peristiwa dan faktor yang melingkupinya. Agent bergerak didasari motif. Motif dalam hal ini diantaranya kebencian, kecemburuan, dan cinta yang membuat mereka melakukan aksi.

Aktor di balik graffiti yang menjadi informan dicari yang secara aktif mengerjakan maupun mendukung aktifitas tagging, wheatpaste, dan seni graffiti lain. Dikatakan aktif melakukan aktifitas graffiti karena salah satu informan sampai saat ini masih sering melakukan apa yang mereka sebut sebagai “membaca ruang” sebelum melakukan tagging, graffiti, atau wheatpaste. Sementara ada informan yang

mendukung aktifitas tersebut lintas komunitas karena membantu dalam pendokumentasian aktifitas tersebut yang nantinya difungsikan sebagai arsip karya.

Meski disadari bahwa aktifitas mereka tunggal dalam arti bahwa implementasi street art dalam bentuk yang populer yaitu graffiti dipandang oleh masyarakat secara umum seolah berasal dari satu komunitas tetapi pada kenyataannya mereka bukan hanya satu kumpulan/komunitas visual grafis melainkan banyak. Di Semarang sendiri ada sekitar 20 komunitas baik yang terang-terangan saat mengerjakan karya, ada juga yang tidak ingin dikenali keberadaannya tetapi aktif melakukan tagging. Antar komunitas itu sendiri dituturkan sebagian besar saling kenal meski tidak sering mengerjakan graffiti secara bersama-sama.

Mereka mengaku mengenali kelompok yang satu dan yang lain dari bentuk hasil karyanya. Meski berkarya dalam semangat street art yang sama tetapi ada juga ketidaksamaan visi yang terkadang saat diwujudkan dalam karya bisa tidak sejalan dan menimbulkan perpecahan, misalnya menimpa karya visual dari wheatpaste orang atau kelompok lain. Kelompok yang hasil karyanya ditimpa itu bisa saja tidak terima, apalagi jika karya yang menimpa dinilai kurang bagus dari yang ditimpa. Namun demikian diakui bahwa mereka juga kadang melacak aktor atau bomber di balik graffiti yang tidak lazim, berbentuk aneh atau belum pernah mereka kenali sebelumnya. Jadi belum tentu antar bomber saling kenal.

Bomber melakukan aktifitas graffiti seringkali tidak sendirian melainkan biasanya berkelompok dengan pembagian tugas yang sudah direncanakan/dikonsep sehingga mereka tidak lagi banyak bicara hanya tinggal mengeksekusi saja. Perencanaan mereka bisa dibilang matang. Karena mereka tidak saja membaca ruang dan berkonsentrasi untuk merespon tembok atau fasilitas publik lain, tetapi keberadaan aparat keamanan Polisi dan aktifitas kerja mereka juga diperhatikan.

#### D. Bagaimana Mereka Beraksi Dalam Graffiti (*Agency*)

Agensi merupakan teknik atau cara bagaimana agen mencapai tujuannya. Mencakup pula piranti, ide atau prinsip agent dalam mewujudkan aksi tersebut. Dalam menggagas karya, street artist atau bomber biasanya tak hanya memikirkan mengani idea tau agagsan dan representasi yang disesuaikan dengan “kanvas”nya. Agensi dalam penelitian ini berupaya menggali informasi mengenai persiapan bomber sebelum melakukan aktifitas graffiti.

Secara runtut informan menyampaikan bahwa mereka memandang graffiti bukan saja sebagai sebuah seni yang kosong makna sekadar ritual seni menulis atau mengindahkan bentuk huruf atau typografi kemudian ditorehkan pada tembok dan diapresiasi bagus atau mengotak-atik bentuk sehingga tercipta entitas visual yang yang sama sekali tak biasanya dikenali khalayak seperti robot luar angkasa bermata satu bermulut bagai belalai menjalar panjang yang berujung tangan dengan jumlah jari-jemari yang tak biasanya, dan sebagainya. membaca ruang merupakan pencarian dan penentuan secara seksama lokasi mana dan media apa yang akan direspon kemudian bagaimana keadaan sekitar serta waktu kapan yang tepat untuk mengerjakannya.

Setelah konsep dibahas rapi dan detil, mereka mulai menuju lokasi yang sudah ditentukan kemudian langsung mulai mengerjakan sesuai pembagian tugas masing-masing. Secara teknis untuk wheatpaste menggunakan kertas dengan ukuran yang sudah dikonsep dengan efek keterbacaan tinggi, mudah diapresiasi dari jarak yang diperkirakan, dan biasanya berukuran besar. Kertas yang sudah dicetak itu kemudian dilem dengan formula khusus yang mereka buat sendiri (biasanya tepung kanji dicampur

dengan gula). Dikuaskan pada tembok, karena ukuran besar maka mereka seringkali menggunakan sapu sebagai kuas lem. Setelah tembok dilem kemudian wheatpaste ditempelkan lalu dikuas dengan lem lagi sehingga merekat sangat lekat tidak memungkinkan untuk dikelupas dari tembok.

Setelah ide mulai menemukan bentuk visualnya kemudian mereka melakukan riset yang mereka sebut sebagai membaca ruang. Membaca ruang adalah kegiatan yang dilakukan sebagai riset lapangan atau observasi ruang publik di mana pertimbangan utama yaitu faktor keterbacaan dan keternaknaan pesan visual yang terkandung di dalam desain yang ditorehkan oleh seniman graffiti (heaven spot). Misalnya di sebuah jalan raya di mana sering kali terjadi macet sehingga dikalkulasi banyak mata akan cenderung punya waktu untuk merespon visual yang unik dan mencuri perhatian serta memaknai pesan visualnya. Pesan yang dibawa tentu saja diseleksi supaya lebih kontekstual dengan ruang yang ditempatkan sebagai scene.

Aksi adalah hal penting yang bisa dimaknai bukan saja pemikiran. Aksi adalah perwujudan dari pemikiran. Sementara untuk pengerjaan graffiti sekumpulan bomber yang bekerja merespon tembok tanpa ijin cenderung bekerja secara cepat dengan teknis yang sudah dipelajari terlebih dahulu dalam waktu yang sesingkat mungkin sehingga orang tidak tahu kapan mereka melakukan tagging itu dan bagaimana melakukannya, serta yang terpenting siapa bomber yang melakukan tagging itu. Efek anonimus atau bomber misterius memang seringkali addictive bagi mereka. Saat mereka tagging ada person yang bertugas untuk mengawasi keadaan sekitar dan memastikan keadaan kondusif untuk tagging sehingga dalam waktu singkat tiba-tiba saja ada. Bomber merespon tembok menggunakan cat semprot (pilo) dengan satu warna atau lebih dari satu warna. Tagging yang mereka lakukan tidak sakadar coretan seadanya, melainkan betul-betul ingin diapresiasi bahwa jenis huruf dan tanda atau cara graffiti seperti itu adalah otentik dari tangan mereka.

#### E. Tujuan Aksi (*Purpose*)

Purpose atau tujuan aksi ini bisa dideskripsikan secara terbuka maupun tersembunyi. Dalam penelitian ini informan cenderung runtut dan mampu mendeskripsikan dengan jelas mengenai tujuan kelompok, namun tujuan aktifitas graffiti mereka secara personal cenderung disembunyikan. Meski demikian secara tidak langsung mereka menyampaikan visi yang dapat diinterpretasi sebagai tujuan personal.

Tujuan yang secara terbuka mereka katakana salah satunya menandai kota yaitu membuat ciri sebuah kota, yang menandai bahwa anak muda kota ini ada dan tidak diam, mereka memiliki karakter seperti yang ingin diungkapkan melalui visual desain yang dimunculkan, ditorehkan pada lokasi yang tidak sembarangan. Membaca kota. Kota yang bicara. Bring no clan. Santun berkarya dan tidak melanggar aturan, meski dorongan tujuan personal biasanya cenderung ingin melanggarnya hanya sekedar ingin diapresiasi hebat, aneh, di luar kelaziman, dan sebagainya.

Tersembunyi di balik tujuan individu. Antara lain ingin eksistensi secara individu maupun kelompok terbaca dan diapresiasi oleh khalayak. Membaca ruang dimana terdapat banyak pasang mata akan melihat dan memaknai/mengapresiasi lebih dari desain visual yang ditorehkan tidak sebagaimana lazimnya sebuah karya diekspresikan merupakan kepuasan tersendiri. Dikenalnya karya visual baik secara individu maupun kelompok oleh banyak orang merupakan pencapaian, di sisi lain menggunakan nama samaran yang bukan nama asli sesuai kartu identitas merupakan wujud kepuasan anonimus, ingin dikenal



tapi misterius. Dapat mengambil atau bahkan merampas ruang publik maupun mengubah fungsi fasilitas umum sebagai kanvas desain visual merupakan tantangan yang seringkali mengundang kembali untuk melakukan aksi serupa atau lebih.

Tujuan dapat pula berlapis dan terbagi. Untuk itu yang biasa terjadi tujuan individu tersembunyi di balik tujuan berkelompok untuk lebih meyakinkan bahwa aksi tersebut memiliki tak sekadar kepentingan pribadi dan pemuasan diri untuk menguatkan dukungan, karena di sisi lain untuk mengerjakan satu karya seringkali dilakukan lebih dari seorang. Sehingga saling dukung adalah hal yang penting. Namun tentu saja di antara keduanya yang senyatanya harus tetap ada adalah tujuan personal tersebut.

Mengenai landasan aksi yang mereka lakukan lebih pada peka isu sosial atau sekadar penguatan eksistensi diri diakui lebih pada motif melakukan branding kelompok atau personal yang bersembunyi di balik anonimus atau nama samaran.

Karena menggunakan ruang publik dan fasilitas umum maka untuk yang mengerjakan desain visual lebih menekankan estetika mereka memilih melandasi aksi mereka dengan ijin terlebih dahulu sehingga tujuan kepuasan direspon publik sebagai karya yang bagus tercapai. Sementara itu di sisi lain ada pula komunitas visual grafis maupun personal yang dalam melakukan aksinya tersebut lebih mendapatkan tujuan kepuasan diri ketika dapat mengatasi tantangan pertarungan melakukan tagging dalam waktu singkat dalam merespon ruang publik. Pilihan ke dua ini biasanya karena mereka sudah paham betul mengenai hasil akhirnya, misalnya tagging yang berlebihan atau cenderung mengganggu ruang publik pasti akan berurusan dengan pihak yang berwajib atau justru dengan massa. Mereka merasa puas jika resiko yang telah mereka kalkulasi tersebut dapat teratasi dan pihak yang berwajib atau khalayak “kecolongan” dengan aksi mereka.

## PEMBAHASAN

Fasilitas publik dan tembok-tembok kota adalah scene, panggung drama, di mana strategi diciptakan dan dijalankan. Direspon sebagai etalase untuk menampakkan kehadiran mereka di tengah-tengah publik. Etalase berfungsi sebagai galeri aktifitas mereka di scene street art. Etalase itu dapat berwujud gallery dalam istilah mereka yaitu tembok luas yang mereka respon bersama-sama sehingga tercipta beberapa karya bersama. Etalase ini mereka pilih di sisi jalan yang pada waktu-waktu tertentu padat (*heaven spot*) sehingga fungsi jalan ini seperti *conveyor* yang membawa khalayak ramai untuk mau tidak mau sekadar melihat, ada juga yang diharapkan mau memperhatikan, bahkan mau mengapresiasi dengan merespon positif dan dengan demikian pesan mereka tersampaikan.

Etalase atau gallery lain dapat diciptakan melalui media sosial yang magnitude-nya besar untuk mengundang perhatian publik. Dari sejak mereka melakukan aksi merespon tembok dan saling mendokumentasikan dengan video maupun foto, hingga saling dukung saling mention pada media sosial dengan platform yang berbeda-beda yaitu antara lain: youtube, path, instagram, facebook, twitter, dan media sosial lain yang terintegrasi satu sama lain. Maka mereka yang sadar dengan efek ini selalu dalam beraksi tak melupakan dokumentasi. Pada prinsipnya gallery atau etalase tersebut merupakan strategi untuk mendapat dukungan, diapresiasi keren, hebat, bengal, dll.



Selain itu motif tersembunyi yang mereka akui adalah adanya galeri pada etalase-etalase media sosial utamanya dapat berfungsi sebagai materi promosi. Karena di sisi lain mereka juga tidak menolak jika para pemilik modal menyewa jasa mereka sesuai keahlian yang dimiliki sebagai street artist, tetapi tentu saja motif ini tidak dapat digeneralisasi. Pengakuan street artist memanfaatkan media sosial sebagai etalase disengaja atau tidak telah membiaskan tujuan awal semangat bomber dalam merespon tembok, merespon keadaan, dll.

Seringkali bertindak untuk mendapatkan efek anonim namun di sisi lain ingin eksistensi diri mereka dibaca dan direspon positif oleh publik. Anonim secara sederhana dipahami sebagai cara-cara bomber untuk tidak diketahui identitas sesungguhnya di balik karya visual yang mereka torehkan. Mereka yang anonim biasanya bergerak di jalur vandalism. Mereka misterius tetapi ingin dikenal. Anonim membuat mereka merasa dapat melihat kondisi sosial sekitar secara jelas karena mereka sendiri berada di sana tetapi ketika beraksi untuk “merebut lokasi”, menimpa billboard dengan graffiti, melakukan sticker slaping, wheatpaste, mural, dll, di wilayah publik mereka tidak ingin diketahui, karena nasib akhirnya sudah jelas yaitu ditangkap aparat yang berwajib. Anonim mereka pilih karena mereka merasa dendam dengan kondisi, dengan ketimpangan, ketidakadilan, tetapi mereka sadar bahwa mereka tak cukup kuasa untuk merubah keadaan secara sistemik tetapi mereka tidak bisa membiarkan hal itu terjadi. Sehingga mereka memilih vandalism dengan merusak baliho, fasilitas publik, mengubah fungsinya, dll. Motif mereka jelas supaya diperhatikan dan didengar suaranya.

Di sisi lain street art merupakan bentuk luapan pesan yang diwujudkan dalam tradisi graffitis. Sudah mulai beranjak dari tradisi lama yang merespon tembok untuk menandai wilayah mereka. Mereka tak lagi mempersoalkan wilayah, karena menyadari bahwa “musuh” mereka saat ini bukan antar komunitas, melainkan materi-materi promosi dan iklan dari produk para pemilik modal yang seringkali bersekongkol dengan pemerintah daerah sehingga dirasa terlalu berlebihan membanjiri wilayah publik.

Agensi bagi para street artist yang dapat kita catat yaitu dengan memilih lokasi tembok yang tepat untuk direspon (*Landmark* atau *heaven spot*). Kemudian menentukan jenis street art macam mana yang tepat untuk itu, misalnya graffiti, mural, wheatpaste, sticker slap, dan sebagainya. Cara seperti apa yang memungkinkan tujuan terciptanya street art itu tercapai dalam waktu yang seoptimal mungkin. Ini berlaku bagi mereka yang dikategorikan dalam vandalism yang bergerak/berkarya tanpa ijin.

Selain itu karena ada juga street artist yang cenderung berkarya dengan mengutamakan estetika sehingga biasanya membutuhkan waktu lama yang oleh karenanya mereka ijin dahulu sebelum mengeksekusi karya. Belum lagi perhatian terhadap keadaan lingkungan sekitar, keberadaan Polisi dan kemungkinan preman yang akan menjadi kendala tentu saja tidak dapat diabaikan. Dengan kata lain agensi dalam menuangkan gagasan melalui visual grafis bagi para street artist adalah strategi untuk mendapatkan dukungan, kompromi dengan keadaan dan mengkalkulasi kendala sehingga resiko yang diperkirakan muncul dapat diminimalisir.

Adapun mereka yang rajin bombing, sticker slap, mural, graffiti yang banyak berurusan dengan masyarakat, aparat berwajib, dan preman cenderung menggunakan teknik yang relatif cepat dalam eksekusi untuk menghindari resiko tertangkap. Aktifitas mereka pada scene street art bukannya tanpa faktor kendala. Persoalan utama yaitu kelatihan dan trend. Latah jika hanya ikut-ikutan kultur street art yang sudah ada bahkan secara instant mereka yang tertarik belajar street art sebagai pemula dapat dengan mudah mengakses situs media sosial youtube dan belajar dari sana. Ini biasanya terjadi pada anak muda yang masih labil dalam memahami karakter dan potensinya sehingga seringkali diuji konsistensinya dalam waktu ke waktu dan boleh jadi bertumbangan satu per satu.

Sementara trend adalah faktor lain yang susah diduga. Bisa diciptakan tetapi harus secara massif, namun seringkali merupakan efek dari pergerakan seni ini di luar negeri. Meski memiliki imbas bagus bagi eksistensi kultur scene street art itu sendiri namun di sisi lain banyak juga anak muda yang ikut scene ini karena trend, dan akhirnya terdampar di rimba scene street art tanpa memahami apa konsekuensi menggeluti bidang ini.

Scene street art ini memiliki cabang yang tak sedikit, dilihat dari bentuk karya, teknik yang digunakan, maupun visi mereka dalam berkarya. Tetapi yang terjadi di Kota Semarang menurut penuturan informan mereka tidak terkotak-kotak dan terjebak di sekat masing-masing, mereka bisa cair. Hanya visi dasar yang seringkali menciptakan friksi. Misalnya mereka yang cenderung vandalism relatif jauh dari motif berindustri dalam scene street art. Perbedaan-perbedaan visi atas scene street art, maupun misi untuk mencapai tujuannya tersebut seringkali memunculkan friksi.

## **PENUTUP**

Layaknya sebuah drama dalam kehidupan nyata, aktifitas street artist tidak hanya dapat dipahami sekadar perilaku aktualisasi semata. Aktifitas mereka dimaknai sebagai proses mengkomunikasikan gagasan, kebutuhan untuk diterima dalam masyarakat, sekaligus pesan yang disampaikan tersebut mendapatkan penerimaan yang baik oleh masyarakat. Untuk itu bagai sebuah panggung drama mereka memainkan karakter masing-masing dengan tujuan perannya masing-masing. Beberapa hal yang dapat diambil sebagai simpulan penelitian :

1. Aktifitas penguangan gagasan melalui street art oleh street artist tidak tercipta serta-merta, tiba-tiba, melainkan dipicu oleh motif tindakan. Motif tersebut tidaklah tunggal melainkan berlapis-lapis. Motif-motif tersebut setidaknya ada motif kelompok dan motif personal. Sementara prioritas motif mana yang ingin dicapai terlebih dahulu belum tentu motif kelompok yang diutamakan. Hal ini memunculkan strategi lagi, dimana bisa saja motif personal didorong sebagai motif kelompok sehingga ketika beraktualisasi dalam kelompok sekalipun mereka dapat mencapai motif personalnya. Motif personal yang dapat didorong sebagai motif kelompok antara lain; menguatkan eksistensi kelompok dengan cara tagging atau sticker slaping. Sebenarnya ini bisa saja merupakan motif personal tetapi dalam panggung kelompok person tersebut mengatur strategi untuk mendapat dukungan dari crew untuk dapat menyepakati motif personal sebagai motif kelompok. Hal menariknya lagi adalah motif-motif personal tersebut identik satu sama lain, maka tentu saja motif personal yang didorong sebagai motif kelompok tak mendapatkan halangan.
2. Motif tindakan yang menjadi tujuan besar dari sebuah aktualisasi pada scene street art khususnya di Semarang sendiri bisa dikatakan tidak ada. Pada umumnya berjalan pada jalurnya masing-masing dan karena tidak dipandu tujuan besar maka motif personal mereka yang sebenarnya lebih terlihat menonjol yaitu sekadar bersenang-senang saja, selain itu mengekspresikan potensi berkreasi visualnya semata-mata karena ingin menggraffiti. Sehingga dapat dikatakan seperti respon spontan "blank wall is crime". Meski dapat dikatakan respon spontan, namun sesungguhnya mereka meyakini bahwa graffiti tidak lahir dari kevakuman masa. Karya yang tercipta adalah respon atau refleksi dari kondisi yang terjadi di sekitar karya tersebut. Hal ini sebenarnya dapat berkontribusi terhadap keberadaan mereka pada sebuah kota. Karena apa yang terjadi pada kota tersebut kemudian mereka merespon, merefleksi, mengomentari dengan cara merepresentasikannya dalam wujud karakter imajinatif maupun typografi pesan singkat dalam beberapa kurun waktu dapat ditarik histori kota secara kronologis. Selain itu membuktikan bahwa keberadaan mereka dan kota tersebut bertali dan saling merespon.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku:**

- Bajraghosa, Terra. (2009). *Penulis Artikel Logo//Logo: Sekilas Mengenai Logo Jalanan, dalam buku: Irama Visual: Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visua (Editor: Widyatmoko "Koskow" Sutrisno)*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Mulyana, Deddy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sunarto. (2011). *Penulis Artikel: Paradigma dan Metode Penelitian Komunikasi di Indonesia, dalam buku: Mix Methodology Dalam Penelitian Komunikasi (Editor: Aswad, Fajar Junaedi, Setio Budi HH, Agung Prabowo)*. ASPIKOM bekerjasama dengan Buku Litera dan Perhumas. Yogyakarta.
- Suparno, Basuki Agus. (2011). *Penulis Artikel: Pentad Analysis dalam Dramatisme Kenneth Burke, dalam buku: Mix Methodology Dalam Penelitian Komunikasi (Editor: Aswad, Fajar Junaedi, Setio Budi HH, Agung Prabowo)*. ASPIKOM bekerjasama dengan Buku Litera dan Perhumas. Yogyakarta.

**Internet:**

- Rismawan, Taufik. (2011). Skripsi: Fenomena Seni Graffiti Sebagai Media Ekspresi Diri Para Bomber Di Kota Bandung. Diakses dari: [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/529/jbptunikompp-gdl-taufikrism-26402-2-unikom\\_t-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/529/jbptunikompp-gdl-taufikrism-26402-2-unikom_t-i.pdf) (18/5/2014, jam 16:10 WIB).
- Wicandra, Obed Bima. (2006). *NIRMANA, VOL.8, NO. 2, Juli 2006: 51-57 Graffiti di Indonesia: Sebuah Politik Identitas Ataukah Tren?diakses dari: <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>* (18/5/2014, jam 16:10 WIB)
- <http://ngiuphobia.wordpress.com/2010/10/01/graffiti-indonesia-terminology/>