

**FENOMENA KOMUNIKASI ANGGOTA KOMUNITAS GRAFFITI
DI KOTA MEDAN
(Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas ME&ART)**

By: Fitri Lestiara Sani*
Email: fitrilestiarasani@yahoo.co.id
Counsellor:
Nova Yohana, S.Sos, M.Ikom

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293-
Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

Community of Graffiti become a separate phenomenon, which represent one of the subkultural youngster in the middle of society. Community of ME&ART in Medan become a unique phenomenon, because specification and uniqueness of activity and also life style which this community have to make this community exist and recognized in Medan. Some ways do youngster to communicate the existence of self through art of graffiti. This research intend to know motive of member community ME&ART in expressing art of graffiti, symbol meaning of graffiti and for describe about communication behavior of community member ME&ART in Medan.

This research used qualitative methode by phenomenological approach. The subject of research is 5 who represent Community member of ME&ART selected use technique of purposive. Data obtained through participant observation, in-depth interview, and documentation. This research use technique analyse data of interaktif by using data collecting technique, data discount, presentation of data and withdrawal of conclusion.

The result of research showed that here are two motives of community members to express their graffiti art motifs of the past and the future motives. Meaning built by members of the community ME&ART Graffiti as a medium to deliver creative, media delivery of messages and as a medium of expression. Community members communication behavior ME & ART views of verbal communication verbal and nonverbal communication.

Keywords: Phenomenological, graffiti, Community, Meaning of Symbols, Communication Behavior, Symbolic Interaction Theory.

* Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2010

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini telah membawa budaya-budaya baru yang berkembang di kota-kota besar sebagai ekspresi kaum muda terhadap lingkungan sekitarnya, dan salah satunya adalah *Street Art* (Seni Jalanan). Street art mengacu pada seni yang dibuat di ruang publik yaitu di jalanan. Street art yang sedang berkembang saat ini di kalangan anak muda Kota Medan yaitu *Graffiti*. Graffiti yang merupakan salah satu street art yang dibuat di tembok-tembok jalanan semakin banyak menghiasi tata ruang Kota Medan.

Fenomena graffiti di Kota Medan tidak bisa dilepaskan dari peran anak muda yang membawanya berkembang di masyarakat hingga kini. Warna-warni *pylox* dan cat yang ditumpahkan di medium tembok jalanan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pembuatnya. Graffiti sering dipandang sebagai aksi vandalisme atau perusakan, pandangan ini dikarenakan efek dari fungsi graffiti pada masa lalu yang digunakan sebagai penanda kekuasaan sehingga kelompok geng tertentu melakukan aksi corat coret di sembarang tempat, tetapi seiring perkembangan jaman orang dapat membedakan mana aksi pengrusakan dengan graffiti. Kini graffiti menjadi media baru sebagai penyampai aspirasi, kritik sosial atas ketidakpuasan kegiatan politik terhadap pemerintah.

Graffiti merupakan salah satu cabang seni yang dapat dinikmati dengan cara visual. Graffiti adalah corat-coretan dengan berisikan tulisan, simbol atau kalimat yang di dalamnya terdapat perpaduan unsur garis, warna, bentuk dan volume. Graffiti merupakan suatu budaya populer yang kini semakin berkembang dan digemari oleh kaum

muda terutama di perkotaan. Saat ini, graffiti semakin berkembang di kota Medan.

Seiring dengan perkembangan seni Graffiti di Kota Medan, banyak bermunculan berbagai kelompok atau komunitas *graffiti*. Komunitas *graffiti* adalah salah satu komunitas yang berkembang dan menjadi salah satu bagian dari masyarakat. Kemunculan komunitas graffiti sesungguhnya merupakan salah satu bentuk subkultural anak muda di tengah masyarakat. Kehadiran komunitas graffiti memberikan warna tersendiri bagi Kota Medan. Graffiti yang di buat para komunitas menghidupkan kembali tembok jalanan yang kumuh dan ruang-ruang perkotaan yang kosong dengan warna warni graffiti.

Komunitas ME&ART di kota Medan menjadi sebuah fenomena tersendiri yang unik, karena kekhasan dan keunikan kegiatan serta gaya hidup yang komunitas ini miliki membuat komunitas ini eksis dan dikenal di Kota Medan. Komunitas ini memiliki interaksi tersendiri yang tidak dimiliki oleh komunitas lain. Anggota komunitas ini berinteraksi melalui simbol-simbol atau lambang-lambang yang dibuat melalui graffiti untuk menyampaikan pesan tertentu. Melihat fenomena di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian tentang “Fenomena *Komunikasi Komunitas Graffiti di Kota Medan (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas ME&ART)*”.

Komunikasi Kelompok

Michael Burgon (Mulyana, 2005:75) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri,

pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Komunikasi kelompok terjari ketika tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahannya seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain.

Komunikasi visual merupakan representasi sosial budaya masyarakat dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu. Ia merupakan kebudayaan yang benar-benar dihayati, bukan kebudayaan dalam arti sekumpulan sisa bentuk, warna, dan gerak masa lalu yang kini dikagumi sebagai benda asing terlepas dari diri manusia yang mengamatinya (Kusrianto, 2007:4).

Motif sebagai pendorong pada umumnya tidak berdiri sendiri, tetapi saling kait mengait dengan faktor-faktor lain, dan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motif disebut motivasi (Gereungan, 1987: 52).

Makna sebagai konsep komunikasi mencakup lebih daripada sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman—aspek-aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki para komunikator. Makna merupakan atribut yang bukan saja dari bahasa, tetapi juga dari segenap sistem tanda dan lambang. Kajian makna ini dinamakan semantik (Sobur, 2006:150).

Perilaku komunikasi adalah tindakan dalam berkomunikasi. Setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal atau non verbal atau yang lebih dikenal perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi non verbal (Mulyana, 2002:259). Pesan

verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih oleh kerennanya, komunikasi verbal adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa. Sedangkan perilaku komunikasi non verbal adalah tindakan-tindakan manusia yang secara sengaja dikirimkan dan diinterpretasikan seperti tujuannya yang memiliki potensi akan adanya umpan balik bagi yang menerimanya. Salah satu aspek penting komunikasi non verbal adalah makna dari setiap pesan komunikasi (Mulyana, 2002: 260).

Menurut Hermawan (2008:32), komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Sedangkan menurut Wenger komunitas adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus (Wenger, 2004 : 4).

Graffiti berasal dari kata Italia “*graffito*” yang berarti goresan atau guratan, dapat disebut juga *demotic art* atau yang memiliki dan memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret. Pada dasarnya aksi ini dibuat atas dasar anti-estetik dan *chaostic* (bersifat merusak, baik dari segi fisik maupun non-fisik) (Manco, 2004:8) .

Graffiti sendiri menunjuk kepada bentuk *tag* (tulisan) yang terolah melalui bahasa visual yang estetik. Secara bentuk, graffiti tersebut dituliskan dengan pemanfaatan *logotype*

atau juga kaligrafi yang biasa disebut di kalangan *street artist* sebagai *street logos*. Penggunaan *tag* secara *pictographic symbol* sering dipakai untuk menunjukkan berkomunikasi secara visual dengan *audiens*. Sehingga akan mudah didapati graffiti yang seakan tidak bermakna, namun bila dibaca dengan sangat teliti melalui proses pembacaan graffiti yang rumit, maka graffiti tersebut menyimpan banyak makna yang sarat pesan sosial. Dari bentuk yang lain, graffiti akan ditemui melalui penggunaan warna yang maksimal. Penggunaan warna ini mendukung pada pemilihan bentuk graffiti yang dibuat. Warna biasanya menyesuaikan dengan *space* yang ada, meskipun kebanyakan warna yang dipakai adalah warna-warna cerah (Manco, 2004:10).

Perkembangan kesenian di zaman Mesir kuno juga memperlihatkan aktivitas melukis di dinding-dinding piramida. Lukisan ini mengkomunikasikan alam lain yang ditemui seorang pharaoh (Firaun) setelah dimumikan (Bambataa, 2005:85). Kegiatan graffiti sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan baru dimulai pada zaman Romawi dengan bukti adanya lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding-dinding bangunan. Lukisan ini ditemukan di reruntuhan kota Pompeii. Sementara di Roma sendiri dipakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk Kristen yang pada zaman itu dilarang kaisar (Bambataa, 2005:85).

Pada perkembangannya, graffiti di sekitar tahun 70-an di Amerika dan Eropa akhirnya merambah ke wilayah urban sebagai jati diri kelompok yang menjamur di perkotaan. Karena citranya yang kurang bagus, graffiti telanjur

menjadi ancaman bagi keamanan kota. Alasannya adalah karena dianggap memprovokasi perang antar kelompok atau geng. Selain dilakukan di ruang kosong, graffiti pun sering dibuat di dinding kereta api bawah tanah. Di Amerika Serikat sendiri, setiap negara bagian sudah memiliki peraturan sendiri untuk meredam graffiti. San Diego, California, New York telah memiliki undang-undang yang menetapkan bahwa graffiti adalah kegiatan ilegal (Manco, 2004: 10). Jenis graffiti diantaranya adalah graffiti geng, graffiti tagging, graffiti konvensional, graffiti ekspresif, graffiti politik, graffiti piecing/bombing dan graffiti lazer.

Fenomenologi Ditinjau Dari Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, 'phainomenon' yaitu "yang menampak". Fenomenologi pertama kali dicetuskan oleh Edmund Husserl. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009:2).

Pendekatan fenomenologis untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual – pandangannya pribadi terhadap dunia (Atkinson, dkk, 2011: 57). Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009:7).

Alfred Schutz adalah ahli teori fenomenologi yang paling menonjol sekaligus yang membuat fenomenologi menjadi ciri khas bagi ilmu sosial hingga saat ini. Bagi Schutz, tugas utama fenomenologi ialah mengkonstruksi dunia kehidupan

manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Kuswarno, 2009:110).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswarno, 2009:18). Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009:18). Dengan kata lain, ia menyebut manusia sebagai “aktor”. Dalam dunia sosial ini disebut sebagai sebuah “realitas interpretif” (*interpretive reality*). Dimana, makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial para aktor berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” (Kuswarno, 2009:110). Sehingga, sebuah makna disebut sebagai intersubjektif.

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau

orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009:18).

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengelompokkannya dalam dua fase, yaitu:

- a) *In-order-to-motive (Um-zu-Motiv)*, yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.
- b) *Because motive (Weil Motiv)*, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

Dalam konteks fenomenologis, anggota komunitas ME&ART adalah aktor yang melakukan tindakan sosial sendiri atau bersama dengan aktor lainnya yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Berdasarkan pemikiran Schutz, anggota komunitas ME&ART dalam mengekspresikan seni graffiti sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua faktor, yaitu motif yang berorientasi ke masa depan (*in order to motive*), yaitu apa yang diharapkan anggota komunitas ME&ART dari kegiatan mengekspresikan graffiti; dan berorientasi pada masa lalu (*because*

motives), yaitu alasannya di masa lalu yang membuat anggota komunitas ME&ART mengeskpresikan seni graffiti.

Teori Interaksi Simbolik George Herbet Mead

Teori interaksi simbolik pertama kali dicetuskan oleh George Herbet Mead (1863-1931). Namun, Herbert Blummer yang merupakan seorang mahasiswa Mead yang mengukuhkan teori interaksi simbolik sebagai suatu kajian tentang berbagai aspek subjektif manusia dalam kehidupan sosial (Kuswarno, 2009:113).

Teori interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide mengenai diri dan hubungannya dengan masyarakat. Orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna-makna ini diciptakan dalam bahasa, yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri, atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam sebuah komunitas (West-Turner, 2009: 98).

Sehingga, interaksi simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol-simbol. Sebuah makna dipelajari melalui interaksi di antara orang-orang, makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok sosial. (Kuswarno, 2009:114).

Dalam konteks komunikasi interpersonal, interaksi simbolik menjelaskan bahwa pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang

merefleksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain. Selain itu, seseorang akan menjadi manusiawi hanya melalui interaksi dengan sesamanya. Interaksi yang terjadi antara manusia akan membentuk masyarakat. Manusia secara aktif membentuk perilakunya sendiri. Studi tentang perilaku manusia berdasarkan perspektif interaksi simbolik membutuhkan pemahaman tentang tindakan tersembunyi manusia itu, bukan sekedar tindakan luar yang terlihat (Kuswarno, 2009:114). Maka dari itu, ketika membahas mengenai teori interaksi simbolik, kita juga tidak bisa lepas dari membahas mengenai konsep diri. Menurut Baldwin & Holmes, konsep diri adalah ciptaan sosial, hasil belajar kita melalui hubungan kita dengan orang lain (Calhoun dan Acocella, 1990:77). Singkatnya, konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita sebagai hasil dari hubungan dengan orang lain. Persepsi ini boleh bersifat psikologi, sosial dan fisis (Rakhmat, 2005: 99).

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi. Menurut Mead, orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul dalam sebuah situasi tertentu. Sedangkan simbol adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama.

Mead menjelaskan tiga konsep dasar teori interaksi simbolik, yaitu:

1) Pikiran (*Mind*)

Yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana setiap manusia harus mengembangkan pemikiran dan perasaan yang dimiliki

bersama melalui interaksi dengan orang lain. Terkait erat dengan pikiran ialah pemikiran (*thought*), yang dinyatakan sebagai percakapan di dalam diri seseorang. Salah satu aktivitas yang dapat diselesaikan melalui pemikiran ialah pengambilan peran (*role-taking*) atau kemampuan untuk menempatkan diri seseorang di posisi orang lain. Sehingga, seseorang akan menghentikan perspektifnya sendiri mengenai suatu pengalaman dan membayangkannya dari perspektif orang lain (West-Turner, 2009:105).

2) Diri (*Self*)

Mead mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Dimana, diri berkembang dari cara seseorang membayangkan dirinya dilihat oleh orang lain atau disebut sebagai cermin diri (*looking glass self*). Konsep ini merupakan hasil pemikiran dari Charles Horton Cooley (West-Turner, 2009:106). Menurut Cooley, menggunakan orang lain sebagai cermin untuk menunjukkan siapa kita dengan membayangkan bagaimana pandangan orang terhadap dan bagaimana mereka menilai kita, dan penampilan serta penilaian keputusan ini menjadi gambaran tentang diri kita. Sehingga, kita melihat diri kita sendiri dalam pantulan dari pandangan orang lain. (Calhoun&Acocella, 1990: 77).

Menurut Mead, melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek (“I” atau “Aku”) kita bertindak, bersifat spontan, impulsif, serta kreatif; dan sebagai objek (“Me” atau “Daku”), kita mengamati diri kita sendiri bertindak, bersifat reflektif dan lebih peka secara sosial (West-Turner, 2009:106-107).

3) Masyarakat (*Society*)

Mead berargumen bahwa intraksi mengambil tempat di dalam sebuah struktur sosial yang dinamis – budaya, masyarakat, dan sebagainya. Individu-individu lahir ke dalam konteks sosial yang sudah ada. Mead mendefinisikan masyarakat sebagai sebuah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia. Individu-individu terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela. Masyarakat terdiri atas individu-individu yang mempengaruhi perilaku, pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus atau orang-orang yang dianggap penting (*significant others*), seperti orang tua, kakak atau adik, teman, serta koleganya (West-Turner, 2009:107-108); dan kelompok rujukan (*reference group*), yaitu kelompok yang secara emosional mengikat kita, misalnya: RT, Ikatan Sarjana Komunikasi, dan lain sebagainya. Dimana, pandangan diri Anda tentang keseluruhan pandangan orang lain terhadap Anda disebut *generalized others* (Rakhmat, 2005:104).

Pemikiran interaksi simbolik ini menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol yang anggota komunitas ME&ART pahami dan pikirkan dalam menentukan tindakan yang mereka lakukan. Makna atas simbol yang mereka pahami akan semakin sempurna karena adanya interaksi di antara sesama anggota komunitas. Simbol-simbol yang mereka ciptakan, pikirkan dan pahami merupakan bahasa yang mengikat aktivitas di antara mereka dan dengan kelompok di luar kelompok mereka. Oleh karena itu, bahasa tersebut akan membentuk perilaku komunikasi yang khas pada anggota komunitas ME&ART dengan individu atau

komunitas luarnya. Pandangan interaksi simbolik membantu menjelaskan bagaimana anggota komunitas memandang dirinya sendiri. *Selain* itu, bagaimana anggota komunitas ME&ART mengekspresikan seni graffitti berdasarkan pandangan atas dirinya, baik pandangan diri sendiri maupun pandangan orang lain terhadap dirinya. Melalui pemahaman ini akan diketahui apakah anggota komunitas memandang diri sebagai orang yang kreatif, impulsif dan spontan, atau *Me* yang menjaga keserasian dan terarahkan karena harapan dapat diterima orang lain di dalam kelompoknya atau orang yang ditemuinya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini berdasarkan jenisnya termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam, serta berusaha memahami arti peristiwa dan kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi tertentu. Dimana, peneliti menggunakan metode interpretasi yang sama dengan orang yang diamati, sehingga peneliti bisa masuk ke dalam dunia interpretasi subjek penelitian. Maka dari itu, yang menjadi subjek penelitian ialah anggota komunitas graffitti ME&ART di Kota Medan yang terdiri dari 5 anak muda yang merupakan seorang *bomber* (pembuat graffitti). Dan yang menjadi objek pada penelitian ini adalah motif anggota komunitas ME&ART, makna simbol *graffiti* dan perilaku komunikasi anggota komunitas ME&ART. Teknik sampling yang digunakan untuk mengambil sampel adalah metode *purposive*, yaitu yaitu pengambilan atau pemilihan informan dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang sesuai

dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti (Nasution, 2004: 98). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dibahas sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Sehingga, berdasarkan dari deskripsi hasil penelitian diatas, maka penulis akan membahas mengenai Fenomena Perilaku Komunikasi Komunitas Graffitti (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas ME&ART). Dihubungkan dengan fenomenologi Alfred Schutz yang menggambarkan keseluruhan tindakan manusia fase, maka dari itu motif yang dimiliki oleh remaja pelaku *selfie* di *instagram* terbagi menjadi dua, yaitu: *in-order-to-motive* (motif masa akan datang) dan *because motives* (motif masa lalu) (Kuswarn, 2009: 115).

Pemikiran interaksi simbolik menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol dapat menentukan tindakan anggota komunitas ME&ART dalam mengekspresikan seni graffitti. Maka, teori interaksi simbolik berasumsi bahwa anggota komunitas ME&ART dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi-persepsi yang dimiliki remaja tersebut akan diterjemahkan melalui simbol-simbol dalam interaksi. Dimana, sebuah makna dipelajari melalui interaksi mereka dengan orang lain (Kuswarno: 2009:114). Berikut pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

Motif Anggota Komunitas ME&ART Dalam Mengekspresikan Seni Graffitti

Motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2002:192). Dalam melakukan suatu hal, seseorang tentu saja memiliki motif yang mendasari ataupun motif yang ingin dicapainya. Selain itu, terdapat berbagai alasan yang mendorong informan untuk mengekspresikan seni graffiti.

Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif-motif ini memberi tujuan dan arah kepada tingkah laku manusia. Motif timbul karena adanya kebutuhan atau need. Kebutuhan (*need*) dapat dipandang sebagai kekurangan adanya sesuatu, dan ini menuntut segera pemenuhannya, agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan, yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan (Ahmadi, 2002:196). Motif yang dimiliki seseorang membuat ia termotivasi untuk mengekspresikan seni graffiti.

Berdasarkan pandangan Alfred Schutz yang menggolongkan motif ke dalam dua bagian, yaitu *in order to motive* (motif untuk) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana harapan, minat yang diinginkan aktor atau pelaku (yang dalam penelitian ini adalah anggota komunitas graffiti ME&ART di kota Medan) sehingga berorientasi pada masa depan. Yang kedua yaitu *because motives* (motif karena) yang merujuk kepada pengalaman masa lalu aktor atau pelaku yang tertanam dalam pengetahuannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai suatu alasan untuk bertindak.

Dalam konteks fenomenologi Alfred Schutz, ia menyebut manusia sebagai “aktor” yang melakukan suatu tindakan sosial. Ketika seseorang

melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat aktor, maka dia akan memahami makna dari tindakan tersebut. Dalam penelitian ini, yang menjadi “aktor” tersebut ialah remaja yang melakukan suatu tindakan sosial (*selfie*) sendiri atau bersama dengan aktor lainnya. Dimana, dalam mengekspresikan seni graffiti, tentu terdapat motif yang mendorongnya untuk melakukan hal tersebut dan motif yang ingin ia capai ketika melakukan hal tersebut, yaitu motif yang berorientasi pada masa lalu (*because motives*) dan berorientasi ke masa depan (*in order to motive*).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa motif yang berorientasi pada masa lalu (*because motives*), adalah alasannya di masa lalu yang membuat remaja tersebut melakukan *selfie*. Motif masa lalu tersebut meliputi adanya hobi menggambar dalam diri anggota komunitas ME&ART dan ajakan dari teman untuk membuat graffiti

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian juga diperoleh bahwa motif yang berorientasi ke masa depan (*in order to motive*) adalah apa yang diharapkan remaja dari kegiatan *selfie*. Motif masa yang akan datang meliputi motif untuk menyampaikan pesan melalui graffiti, graffiti sebagai wadah untuk mendapatkan uang, motif untuk mengubah pemikiran negatif masyarakat tentang graffiti

Makna Simbol Graffiti

Setiap kata memiliki maknanya sendiri. Namun sesungguhnya bukan kata itu yang memiliki makna, melainkan manusia yang memberikan makna terhadap kata. Makna yang diberikan oleh seseorang terhadap kata, mungkin saja berbeda dengan orang lain. Menurut para informan yang

notabene-nya adalah para anggota komunitas ME&ART dan sudah lama menekuni dunia *Seni Graffiti*, makna dari *Graffiti* itu sendiri adalah sebuah cara untuk mengekspresikan imajinasi secara bebas dengan menggunakan cat semprot dan dinding sebagai medianya. Selain itu sebagai sebuah media penyampaian pesan yang unik dan berbeda karena menggunakan gambar atau tulisan dengan lambang tertentu. Bagi salah seorang informan, *Graffiti* juga dimaknai sebagai penyemangat ketika sedang merasakan kesusahan.

Gambar sebenarnya dapat dikatakan sebagai simbol. Oleh karena itu manusia dapat berinteraksi menggunakan simbol melalui gambar. Manusia yang berinteraksi menggunakan simbol berupa gambar, termasuk di dalam komunikasi nonverbal. Teori Interaksional Simbolik yang dijadikan sebagai dasar dalam membahas makna *Graffiti* bagi komunitas ME&ART ini mengasumsikan komunikasi berlangsung ketika orang-orang berbagi makna dalam bentuk simbol-simbol, seperti kata-kata atau gambar (Ardianto, 2010:158). *Graffiti* mengandung simbol-simbol yang mana setiap simbol yang meliputi garis, warna dan volume, simbol-simbol tersebut memiliki makna bagi para pembuat *graffiti*.

Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas ME&ART

Perilaku komunikasi yang berlangsung, hampir selalu melibatkan penggunaan lambang-lambang verbal dan nonverbal secara bersama-sama (Cangara 2005:95). Perilaku komunikasi verbal dan nonverbal adalah suatu cara penyampaian informasi yang tiada hentinya, dan kita sendiri tidak dapat menghindar dalam menerima informasi tersebut. Perilaku komunikasi

diantara anggota komunitas ME&ART berlangsung dalam dua bentuk yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal.

Komunikasi yang dilakukan oleh para anggota komunitas ME&ART tidak hanya komunikasi verbal secara lisan diantara anggota komunitas, namun juga komunikasi verbal melalui simbol tulisan atau gambar yang memiliki makna tertentu. Komunikasi verbal melalui simbol tulisan atau gambar ini menggunakan cat semprot dan dinding sebagai medianya, dan itu lah yang disebut dengan *graffiti*. *Graffiti* dibuat sebagai ekspresi diri dan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada publik.

Perilaku komunikasi verbal dalam bentuk lisan berlangsung diantara anggota komunitas ME&ART tampak pada penggunaan bahasa pada saat mereka berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas. Tidak terlalu banyak kata-kata yang unik digunakan oleh anggota komunitas ME&ART, beberapa kata itu yaitu *bomb* dan *ngebombing*. Saat berkomunikasi dengan anggota komunitas ME&ART seringkali mereka menggunakan kata *bomb* sebagai panggilan. *Bomb* merupakan singkatan dari *Bomber* yang artinya pembuat *graffiti*. Kata *bomb* digunakan sebagai panggilan untuk anggota komunitas yang menjadi identitas tersendiri. Kata lainnya yang sering diucapkan oleh anggota komunitas saat berkomunikasi ialah kata *ngebombing*. *Ngebombing* memiliki arti membuat *graffiti*, itu merupakan sebuah istilah yang hanya dipahami oleh anggota komunitas.

Perilaku komunikasi nonverbal lainnya dari anggota komunitas ME&ART yang peneliti amati meliputi

kontak mata, sentuhan dan proxemik (bahasa ruang). Kontak mata yang terjadi saat anggota komunitas sedang mengekspresikan seni graffiti meliputi kontak mata secara sadar, fokus dan tajam. Kontak mata yang fokus dan tajam ditunjukkan sebagai bentuk keseriusan para anggota komunitas ME&ART saat sedang membuat graffiti. Komunikasi nonverbal yang lain yaitu sentuhan. Sentuhan para anggota komunitas ME&ART yang berlangsung saat sedang mengekspresikan seni graffiti meliputi sentuhan terhadap warna, garis dan isi yang terkandung di dalam sebuah graffiti. sentuhan yang mereka lakukan untuk menghasilkan graffiti yang indah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan dianalisa pada Bab V, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motif anggota komunitas graffiti ME&ART dalam mengekspresikan seni graffiti terbagi dua yaitu motif masa lalu dan motif masa datang. Motif masa lalu meliputi hobi menggambar yang sudah ada sejak kecil dalam diri anggota komunitas ME&ART dan adanya ajakan teman untuk membuat graffiti. motif masa datang meliputi graffiti sebagai media untuk menyampaikan pesan atau kritik sosial, graffiti sebagai wadah untuk mendapatkan uang dan untuk mengubah pemikiran masyarakat tentang graffiti.
2. Makna simbol dari seni graffiti yang dibuat oleh para anggota komunitas ME&ART, graffiti merupakan sebuah media penyampaian ide kreatif, dengan maksud untuk

menyampaikan pesan kritis, pandangan, maupun sekedar berekspresi. Graffiti menggunakan simbol berupa garis, warna dan isi komunikasi yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mempunyai nilai lebih dari sekedar penyampain pesan biasa, yaitu nilai seni yang mengandung keindahan yang dapat dinikmati oleh publik yang melihatnya. Garis memiliki makna penjelas kontur gambar atau tulisan graffiti, sebagai pembatas bagian warna dan garis sebagai simbol ketegasan. Warna-warni pada graffiti bermakna keceriaan dan rasa bahagia, warna putih bermakna kesederhanaan dan kepolosan. Warna-warna lembut memiliki makna sebuah kelembutan. Warna merah bermakna keberanian dan warna hitam bermakna keberanian, kegagahan dan keanggunan. Isi graffiti bermakna untuk menunjukkan eksistensi diri dan komunitas, sebagai ekspresi dan ungkapan rasa.

3. Perilaku komunikasi anggota komunitas ME&ART terbagi dua yaitu perilaku komunikasi verbal dan perilaku non verbal. Perilaku komunikasi verbal anggota komunitas ME&ART meliputi komunikasi verbal secara lisan dan secara tulisan. Komunikasi verbal secara lisan antara anggota komunitas ME&ART dengan adanya penggunaan kata *Bomb* dan *Ngebombing* yang maknanya hanya dimengerti oleh anggota komunitas. Perilaku komunikasi nonverbal anggota komunitas ME&ART meliputi ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan dan proxemik (bahasa ruang) yang dtampilkan oleh anggota komunitas ME&ART pada

saat mereka mengeskpresikan seni graffiti.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Admunarni. 2008. *Wacana Graffiti di Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka.
- Bambataa. 2005. *Hip-Hop: Perlawanan Dari Ghetto, terjemahan : Adhe*, Yogyakarta: Alinea
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif : Komunikas, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Djalaluddin, Rakhmat. 1994. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2002. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Gereungan, WA. 1987. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Jakarta : PT.Rajawali.
- HB. Sutopo . 2006. *Metode Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta :Universitas Sebelas Maret.
- Hermawan, Kertajaya. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Iriantara, Yosol. 2004. *Community Relations, Konsep dan Aplikasinya*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Kusmiati, Artini, dkk. 1999. *Disain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Littlejohn W.Stephen dan Karen A. Foss. 2011. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Manco, Tristan. 2002. *Stencil Graffiti*. London: Thames and Hudson.
- Moleong, Lexy. 1991.*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2002. *Ilmu Komunikasi SuatuPengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- _____. 2004. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya
- Nasution, S, 2004. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rakhmat, Djalaludin. 2002. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

_____. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sarwono. S.W. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Singgih D, Gunarsih. 1975. *Pengantar Psikologi*. Bandung : PT. Bhineka Cipta

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya

Soekanto, Soerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Walgito, Bimo. 2010 . *"Pengantar psikologi"*. Yogyakarta: Andi.

Wenger, Etienne . 2002. *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press.

West, Richards & Turner,Lynn, H. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi (Edisi 3)*. Jakarta : Salemba Humanika.

Widagdo. 1993. *Desain, Teori, dan Praktek*. Yogyakarta : Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni.

12 April 2014
<http://www.medanbisnisdaily.com/news/read/paduan-kreativitas-dalam-graffiti/>

Yoshua, 2014. *Graffiti Medan*. Diakses tanggal 10 April 2014 dari <http://hiphopindo.net/graffiti-medan>

Sumber Lain:

Bayu, 2014. *About Medan Bomber*. Diakses tanggal 03 Mei 2014 dari <http://private-newlife.blogspot.com/2010/01/about-medan-bomber/>

Nadira, 2014. *Paduan Kreativitas Dalam Graffiti*. Diakses tanggal