

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecamatan Batang Anai adalah salah satu kecamatan yang berada di wilayah Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Di Kecamatan Batang Anai berkembang salah satu budaya populer. Budaya populer tersebut adalah *graffiti*, *graffiti* merupakan budaya populer anti *mainstrim* yang merupakan salah satu aktivitas manusia dalam suatu kebudayaan yang ditandai dengan proses kreatif, unik dan hanya dilakukan oleh sebagian manusia saja.

Graffiti sudah ada sejak zaman purbakala ditemui pada dinding goa, berupa simbol-simbol tentang perburuan dan kegiatan sehari-hari manusia purba. Di Indonesia pada zaman penjajahan juga di temukan tulisan-tulisan *graffiti* pembakar semangat untuk melawan penjajah. Pelukis Affandi misalnya pada masa itu membuat slogan yang pernah bermasalah "BoengAjoBoeng!". Dia menuliskannya di tembok-tembok jalanan. Di zaman kontemporer ini manusia pelaku aktivitas *graffiti* terus berkembang dalam teknologi untuk penggarapannya, pendokumentasian, pengarsipan hingga proses menyebarkan informasi lewat media cetak dan digital.

Aulia dalam skripsinya (2018 : 44) yang berjudul Fungsi dan Disfungsi Dari Upaya Integrasi Komunitas *Hip-Hop*, mengatakan bahwa *graffiti* merupakan salah satu dari empat elemen dari budaya *hip-hop*, selain *music rap*, *breakdance* dan *dj-ing*. *Graffiti* merupakan ide, aktivitas manusia di suatu wilayah kebudayaan berupa *font* dan karakter yang menghasilkan

artefak. Jenis *font* dalam *graffiti* ada yang berbentuk *tag*, *throwup*, *blockbuster*, *rollup*, *piece*, *wildstyle*, *stencil*, dan lainnya.

Pelaku *graffiti* biasanya disebut *writer*. Karakter dalam *graffiti* berasal dari pengalaman personal pelakunya dalam kehidupan sehari-hari. Pelaku *graffiti* mempunyai identitas tersendiri dalam dunia *graffiti*. Identitas tersebut berupa *tagname*, identitas yang berbeda dengan identitas aslinya. *Spray paint*, adalah alat yang identik digunakan saat pengeksekusiannya.

Graffiti bisa ditemukan di dinding, papan iklan, *rolling door*, dan permukaan menarik lainnya yang berada di jalanan. *Graffiti* biasanya sebagai bentuk ekspresi dengan cara bermain serta mempunyai strategi dalam pengeksekusiannya. Melalui *graffiti* sebagai permainan manusia bisa mengekspresikan dirinya tanpa mengharapkan pujian dan perolehan hadiah. Melalui *graffiti* manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, seperti potensi kesenian, bahasa, teknologi, pengetahuan dan lainnya.

Aktivitas *graffiti* untuk bermain menjadi bagian dari seni rupa yang dapat dilihat dan diraba. Penelitian ini dilakukan terhadap pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai. Pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai adalah kawula muda. *Graffiti* bagi mereka berfungsi sebagai ekspresi, kreativitas kebebasan dan lainnya.

Proses eksplorasi terus menerus mereka lakukan tanpa adanya hambatan atau kekangan yang mengikat dari pihak luar. Alat, kawan dan strategi merupakan bagian dari proses eksplorasi *graffiti* dari kawula muda di Kecamatan Batang Anai. Proses eksplorasi *graffiti* tersebut menggunakan *spraypaint*, cat

tembok, dan lainya sebagai alat mereka melakukan aktivitas *graffiti*.

Aktivitas *graffiti* yang dilakukan pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai seperti di fasilitas umum, dan properti milik warga. Aktivitas *graffiti* di fasilitas umum dilakukan tanpa izin terlebih dahulu, sebab kawula muda tersebut melakukan aktivitas *boombing* (istilah *graffiti*) membuat *graffiti* dibanyak tempat dalam waktu yang cepat biasanya dalam bentuk *tag* dan *throw-up* dan karakter.

Aktivitas *graffiti* yang meminta izin terlebih dahulu juga dilakukan oleh kawula muda pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai di properti milik warga karena membutuhkan waktu yang lebih lama dari bermain di fasilitas umum biasanya dalam bentuk *piece* dan karakter.

Aktivitas *graffiti* kawula muda pelaku *graffiti* di Batang Anai digarap dalam bentuk *font* dan karakter. Karakter dan *font* tersebut mempunyai makna tersendiri. Garapan *graffiti* dilakukan secara acak di lingkungan masyarakat tersebut tidak akan lepas dari pandangan masyarakat di Batang Anai

Sebuah kondisi yang menjadikan situasi ini menarik untuk diteliti dikarenakan setiap karakter dan *font graffiti* yang digarap mempunyai maknanya tersendiri, dan *graffiti* juga mempunyai fungsi bagi pelakunya di Batang Anai. Selanjutnya dikarenakan dua situasi yang berbeda dan bertolak belakang (tanpa seizin, maupun seizin) dalam penggarapannya hingga menimbulkan pandangan masyarakat, akan tetapi *graffiti* ini tetap bisa berkembang di lingkungan masyarakat di Kecamatan Batang Anai.

Graffiti sebagai bagian dari suatu proses kreatif aktivitas kebudayaan merupakan perwujudan keberadaan dan kreatifitas kawula muda melalui *font* dan

karakter yang mereka garap. Hal ini yang menjadi alasan peneliti untuk meneliti *graffiti* sebagai media bermain, sekaligus sebagai bagian dari budaya yang secara tidak langsung dipertahankan oleh kawula muda di Kecamatan Batang Anai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah makna di balik karakter dan *font graffiti* sebagai media bermain kawula muda di Kecamatan Batang Anai?
2. Apakah fungsi *graffiti* bagi kawula muda pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan makna di balik karakter dan *font graffiti* sebagai media bermain kawula muda di Kecamatan Batang Anai
2. Mendeskripsikan fungsi *graffiti* bagi kawula muda pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi dalam 2 jenis yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara teoritis
 - a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya bagi penulis tentang studi-studi masalah sosial dan budaya yang ada dalam lingkungan masyarakat.
 - b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan landasan teoritis bagi

perkembangan ilmu sosial dan budaya. Selain itu dapat memberikan informasi mengenai *graffiti* sebagai media bermain kawula muda di Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman terutama dalam bidang ilmu Antropologi Budaya. Selanjutnya dapat menambah literatur atau bahan informasi ilmiah yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan pengkajian dan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan budaya *graffiti* di Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

2. Secara Praktis

- a. Mendapatkan informasi serta meningkatkan kepekaan akademisi dalam bidang sosial dan budaya yang terjadi di tengah masyarakat.
- b. Bagi Kalangan Akademis Hasil penelitian ini dijadikan bahan pedoman dan tambahan referensi di masa yang akan datang, yang memungkinkan akan dilakukannya penelitian sejenis ini oleh kalangan akademis lainnya