

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia mempunyai daya kreatifitas yang tidak terbatas. Mereka mempunyai cara yang berbeda-beda dalam mengekspresikan kreatifitas tersebut. Salah satunya melalui karya seni, yang merupakan hasil ungkapan batin penciptanya. Karya seni dituangkan lewat media atau alat. Seperti halnya karya seni rupa jalanan atau *street art*.

Akhir-akhir ini, banyak sekali kita jumpai lukisan jalanan yang dibuat, di tembok jembatan layang, tembok samping rumah, tembok pembatas lahan tidur, sampai *rolling door* toko yang sudah tutup. Lukisan-lukisan ini menghiasi ruas-ruas jalan kota-kota besar di Indonesia termasuk Kota Surabaya.

Tulisan itu terkadang berbentuk huruf dengan menggunakan cat semprot atau cat tembok. Kadang tulisan itu merupakan campuran huruf dan gambar. Yang pasti, karena warnanya sangat mencolok lukisan-lukisan tersebut menjadi menarik perhatian para pengguna jalan. Itulah *Graffiti* yang akhir-akhir ini berkembang dengan pesat.

*Graffiti*, sebagai salah satu bentuk *street art* mengandung pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh para pembuatnya atau yang sering disebut dengan *Bomber*. Pesan bisa muncul secara tersembunyi atau eksplisit. *Graffiti* dipelopori oleh anak-anak muda yang ingin menuangkan ide-ide kreatifnya untuk menunjukkan eksistensi dan ekspresi diri,

walaupun menggunakan cara-cara yang sering dianggap melanggar aturan atau norma.

Walaupun kadang tulisannya hanya berbunyi nama kelompok dan nama orang, *Graffiti* juga bisa membuat rasa kagum orang yang melihatnya, karena bentuk-bentuk hurufnya yang atraktif. Terkadang, tulisan-tulisan tersebut sulit dibaca karena terlalu sulit untuk dieja. Banyak pikiran dan pertanyaan yang berkecamuk dibenak orang yang melihat, ketika melihat tulisan dan gambar-gambar tersebut. Apa maksud dari gambar dan tulisan tersebut? Siapa orang iseng yang membuat? Bagaimana respon orang yang mempunyai tembok? Dan pertanyaan-pertanyaan lainnya.

Selain menarik perhatian pengguna jalan karena memiliki hal-hal yang positif, seperti memiliki makna, permainan warna yang indah, dan dibuat dengan serius. *Graffiti* juga menimbulkan hal-hal negatif, seperti pemandangan yang kotor dan tidak beraturan, sehingga tidak nyaman dilihat. Terutama karya-karya yang dibuat dengan sembarangan dan tidak serius. Bagi masyarakat yang tidak bisa memahami makna dari karya *street art* sendiri, *street art* ini mengotori dan memberi kesan jelek pada tempat tersebut, sehingga banyak tempat yang oleh masyarakatnya tidak boleh digambari sama sekali. Oleh sebab itu, terkadang orang-orang yang ingin menggambar di tempat-tempat maupun tembok-tembok biasanya melakukan aktifitas *Graffiti* dengan cepat pada malam menuju pagi, sehingga tiba-tiba tembok itu sudah tergambar di keesokan harinya dan

orang yang tidak menyukai hal itu akan melaporkannya kepada pihak berwenang. Bagi masyarakat yang sungguh menyukai *street art* ini, terkadang dengan sengaja memperbolehkan para *Bomber* untuk menggambar ditemboknya.<sup>1</sup>

*Graffiti* menjadi kontroversial dikalangan masyarakat termasuk masyarakat di Indonesia. Ada sebagian yang menganggap *Graffiti* merupakan karya seni yang mengandung nilai estetika yang tinggi, bahkan ada yang menganggap pelukis *Graffiti* adalah seorang seniman yang genius dan pemberani. Sebagian yang lain menyebut *Graffiti* adalah visual sampah yang mengganggu keindahan dan mengotori kota. Karenanya melukis *Graffiti* termasuk perbuatan kriminal. Banyak sudah kelompok-kelompok pelukis *Graffiti* yang digrebek polisi saat menjalankan aksinya.<sup>2</sup>

Tidak seperti di Kota-kota besar seperti Yogyakarta, Jakarta dan Bandung yang masyarakat dan pemerintahnya sudah mulai menerima *Graffiti* sebagai bentuk kesenian, masyarakat Kota Surabaya belum begitu menerima keberadaan seni *Graffiti*, begitupun dengan pemerintah kota Surabaya. Pemerintah kota Surabaya mempunyai peraturan dilarangnya aktifitas *Graffiti*, peraturan tersebut tertuang dalam peraturan daerah kota Surabaya tahun 2013 tentang penyelenggaraan ketertiban umum dan ketentraman masyarakat. Bab V dari Perda tersebut, khususnya pasal 21 ayat (1) poin a menyatakan “Setiap orang dan/atau badan dilarang:

---

<sup>1</sup>Febian Pratama Revondya, *Street Art Gallery*,  
(<http://ejournal.uajy.ac.id/2223/2/1TA12504.pdf>, diakses 20 Maret 2014)

<sup>2</sup>Word of Graffiti, *Seni Jalanan Pendobrak Kekuasaan*,  
(<http://godofgraffiti.blogspot.com/>, diakses 20 Maret 2014)

mencoret-coret, menulis, melukis, menempel iklan di dinding atau di tembok, jembatan lintas, jembatan penyebrangan orang, halte, tiang listrik, pohon, kendaraan umum dan sarana umum lainnya”.

Menurut Dntom<sup>3</sup>, mereka cenderung menganggap *Graffiti* sebagai salah satu bentuk tindak kriminalitas, sehingga tak jarang para *Bomber* saat menjalankan aksinya diusir oleh masyarakat setempat bahkan ditangkap oleh polisi.

Dntom juga mengatakan, respon negatif masyarakat terhadap *Graffiti* juga dirasakan oleh *Bomber* Komunitas *Graffiti* “Art Java Crew”. Mereka sering diusir oleh masyarakat setempat bahkan ditangkap oleh satuan polisi pamong praja saat menggambar ditembok-tembok jalan kota Surabaya. Namun, meskipun begitu mereka tidak pernah berhenti berkreasi menuangkan hasrat mereka untuk membuat sebuah karya *graffiti*.

Dicap ilegal oleh pemerintah tidak menyurutkan nyali mereka untuk terus mengekspresikan diri melalui grafiti. Mereka percaya bahwa karya mereka bukanlah karya yang asal-asalan, melainkan karya seni yang keluar dari ide, otak, pemikiran yang kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, peneliti merasa terpanggil dan tertarik untuk mengkaji lebih dalam terhadap masalah tersebut. Apa yang menjadi dasar pemikiran bagi mereka yang membuat karya seni ini?

---

<sup>3</sup> Pemuda 20 tahun, salah satu *Bomber* anggota komunitas “Art Java Crew”, biasa menggunakan *nickname* Dntom, mengaku masih kuliah. Wawancara tanggal 26 Maret 2014

Tantangan-tantangan apa yang mereka hadapi? Bagaimana mereka menghadapi tantangan-tantangan tersebut?

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan ditelaah lebih lanjut dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara *bomber* komunitas “Art Java Crew” mempertahankan eksistensi *graffiti* di tengah pandangan negatif masyarakat di Surabaya?
2. Apa alasan *bomber* komunitas “Art Java Crew” mempertahankan eksistensi *graffiti* di tengah pandangan negatif masyarakat di Surabaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Ingin mengetahui cara *bomber* komunitas “Art Java Crew” mempertahankan eksistensi *graffiti* di tengah pandangan negatif masyarakat di Surabaya.
2. Ingin mengetahui alasan *bomber* komunitas “Art Java Crew” mempertahankan eksistensi *graffiti* di tengah pandangan negatif masyarakat di Surabaya.

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

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu social atau sosiologi, khususnya mengenai usaha *Bomber* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti*.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kalangan umum: penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan mengenai eksistensi *Graffiti*, khususnya eksistensi *Graffiti* ditengah pandangan negatif masyarakat serta usaha *Bomber* dalam mempertahankannya.
- b. Bagi penulis: penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai usaha yang dilakukan *Bomber* dalam mempertahankan *Graffiti* ditengah pandangan negatif masyarakat.
- c. Bagi kalangan akademis: penelitian diharapkan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya khususnya mahasiswa sosiologi dalam melakukan penelitian sejenis.

## E. Definisi Konseptual

### a. *Bomber*

*Bomber* itu sebutan pembuat/ seniman *Graffiti* dan *Mural*<sup>4</sup>, yang mulai marak dan menjadi salah satu *trend* di negeri kita ini. Bahkan ada Perguruan-perguruan Tinggi yang mendidik mahasiswanya dalam konsep dan cara pembuatan *Graffiti* dan *Mural*. *Bomber* sering kali dipandang sebagai bentuk pencarian identitas anak muda atau untuk sekedar menunjukkan eksistensi mereka. Aksi mereka pun sering berhadapan dengan aparat kota (Satpol Pamong Praja) bahkan tidak jarang juga berhadapan dengan aparat kepolisian karena dipandang sebagai aksi yang merusak. Keberadaan *Bomber* yang telah menjadi subkultur anak muda dipandang sebagai pemberontakan atas struktur urban semakin diterima.

Meskipun di sisi lain pandangan yang sinis terhadap mereka tetap saja ada. *Bomber* hadir sebagai eksistensi mereka terhadap tanda zaman yang diwakili oleh tren gaya hidup dan hal ini lebih kuat tercermin daripada menunjukkan identitas mereka yang sarat ideologi keberbedaan.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Perbedaan Mural dan Graffiti terletak pada gaya ekspresi dan teknik yang ada pada lukisan dinding tersebut. Mural lebih condong kepada jiwa seni lukisnya yang mengandung pesan sosial tertentu, sedangkan Graffiti merujuk pada coretan symbol atau coretan tak beraturan yang menegaskan nama atau nama kelompok tertentu

<sup>5</sup>Yumna Kemal, "*Graffiti.., Mural.., dan Vandalisme*, (<http://m.kompasiana.com/post/read/396473/3/graffiti-mural-dan-vandalisme.html>, diakses 20 Maret 2014)

b. Komunitas

Komunitas dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai kelompok sosial, yaitu perkumpulan beberapa individu. Komunitas atau kelompok sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut<sup>6</sup>:

- a. Setiap individu harus merupakan bagian dari kesatuan sosial
- b. Terdapat hubungan timbal balik diantara individu-individu yang tergabung dalam kelompok
- c. Adanya faktor-faktor yang sama dan dapat mempercepat hubungan mereka yang tergabung dalam kelompok. Seperti persamaan nasib, persamaan kepentingan, dan persamaan tujuan.
- d. Berstruktur, berkaidah, dan mempunyai pola perilaku yang cenderung sama
- e. Dalam sebuah komunitas ada sistem dan proses di dalamnya.

c. Eksistensi

Eksistensi bisa kita kenal dengan satu kata yaitu keberadaan, di mana keberadaan yang dimaksud adalah adanya pengaruh atas ada atau tidak adanya kita. Eksistensi ini perlu diberikan orang lain kepada kita, karena dengan adanya respon dari orang lain di sekeliling kita membuktikan bahwa eksistensi (keberadaan) kita diakui. Tentu akan terasa sangat tidak nyaman ketika ada namun tidak satupun orang menganggap kita ada, oleh karena itu pembuktian akan keberadaan

---

<sup>6</sup>Siti Norma, "Kelompok-kelompok Sosial" dalam J. Dwi Narwoko & Bagong Suyanto (ed.), *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (Jakarta: Kencana, 2007), hal.23



kita dapat dinilai dari berapa orang yang menanyakan kita atau setidaknya merasa sangat membutuhkan kita jika kita tidak ada<sup>7</sup>.

d. *Graffiti*

*Graffiti* adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding. Alat yang digunakan biasanya cat semprot kaleng. Walaupun dengan skill dan peralatan yang masih sederhana, konsep tulisan dan dinding menjadi media paling aman untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam pada saat itu.

Istilah *Graffiti* sendiri diambil dari bahasa latin, *Graphium* yang artinya menulis. Awalnya istilah itu dipakai oleh para arkeolog untuk mendefinisikan tulisan-tulisan di bangunan kuno bangsa Mesir dan Romawi kuno.

*Graffiti* itu sendiri merupakan suatu kreasi seni yang di ekspresikan oleh seniman lewat media tembok beton atau media dinding kayu serta beton yang dapat di lukis dalam bentuk huruf, gambar yang mempunyai makna tertentu sebagai curahan hati yang membuatnya di tuangkan dalam bentuk tulisan dan gambar sedemikian rupayang biasanya memakai cat semprotkaleng sebagai cairan pewarna atau juga memakai kompressor air bruss.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Nadia Juli Indrani, *Eksistensi*,  
(<http://nadzsukakamu.wordpress.com/2010/07/29/eksistensi/> diakses pada tanggal 10 Juli 2104)

<sup>8</sup>Nova Suardika, *Seni Graffiti*, (<http://novasuardika.blogspot.com/p/blog-page.html>, diakses 20 Maret 2014)

Perbedaan Mural dan Graffiti terletak pada gaya ekspresi dan teknik yang ada pada lukisan dinding tersebut. Mural lebih condong kepada jiwa seni lukisnya yang mengandung pesan sosial tertentu, sedangkan Graffiti merujuk pada coretan symbol atau coretan tak beraturan yang menegaskan nama atau nama kelompok tertentu.

Berikut ini adalah contoh-contoh lukisan mural dan *Graffiti* yang dibuat oleh *Bomber Art Java Crew*.

Gambar di bawah ini adalah lukisan mural ini dibuat oleh *Bomber Art Java Crew* dalam rangka acara *Green and Clean* di Wiyung, Surabaya.



**Gambar 1.1:** Mural karya *Bomber Art Java Crew*

Sedangkan gambar di bawah ini merupakan *Graffiti* jenis *Wild Style* karya komunitas *Art Java Crew*, *Graffiti* ini menegaskan nama seseorang.



**Gambar 1.2:** Graffiti karya *Bomber Art Java Crew*

Perbedaan dari kedua gambar tersebut yaitu gambar 1 merupakan gambar mural. Gambar tersebut dibuat dengan tema sosial yang lagi tren, kebetulan saat itu bertema *Green and Clean*. Dalam mural, meskipun ada tulisannya namun gambar yang paling mendominasi adalah gambar karakter dan dibuat dengan cat tembok biasa. Sedangkan gambar 2 merupakan *Graffiti*, meskipun dibuat dengan tema namun gambar tersebut hanya menegaskan nama seseorang “HYDNT”. *Graffiti* tersebut tidak nampak seperti tulisan “HYDNT” karena menggunakan jenis *Wild Style*, gambar *Graffiti* yang dibuat oleh *Bomber* yang sulit untuk dibaca, hanya orang-orang tertentu yang bisa membaca atau *Bomber* tersebut. *Graffiti* tersebut dibuat dengan cat semprot dan dengan warna yang sangat menarik.

Dalam skripsi ini, peneliti lebih fokus meneliti tentang *Graffiti*, bukan mural.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Secara harfiah, metode deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka. Kerja peneliti bukan saja memberikan gambaran terhadap

fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis-hipotesis, membuat prediksi serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan. Dalam mengumpulkan data digunakan teknik wawancara, dengan menggunakan schedule questioner ataupun interview guide.<sup>9</sup>

Sedangkan menurut Denzin dan Lincoln dalam buku *Metode Penelitian Sosial* karya Lexy J. Moeleong, adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dari segi pengertian ini, para penulis masih tetap mempersoalkan latar alamiah dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena dan yang dimanfaatkan untuk penelitian. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.<sup>10</sup>

Dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan metode kualitatif, peneliti dapat memberikan gambaran tentang fenomena-fenomena dan fakta-fakta yang berkaitan dengan usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti*. Tentunya dengan menginterpretasikan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan dengan tepat. Dalam mengumpulkan data digunakan teknik wawancara, observasi, serta dokumentasi. Dengan menggunakan pedoman

---

<sup>9</sup>Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2005), hal.54-55

<sup>10</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.05

wawancara yang sesuai kaitannya dengan usaha *Bomber* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti* sebagaimana terlampir.

## 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

### a. Lokasi

Penelitian ini dilakukan pada komunitas Art Java Crew a.k.a<sup>11</sup>AJC yang berdiri pada tahun 2008, kelompok *Bomber* ini sudah melakukan praktik *Graffiti* diberbagai kota di Pulau Jawa dan Bali seperti Surabaya, Mojokerto, Jombang, Malang, Yogyakarta dan Bandung. Komunitas Art Java Crew tidak mempunyai bascamp yang tetap, namun mereka biasa berkumpul di daerah Pasar Kembang Surabaya. Komunitas ini melakukan aksi *Graffiti* dua sampai tiga kali dalam satu bulan dan dilakukan pada hari Sabtu ataupun Minggu.

### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan , yaitu bulan Mei-Agustus 2014 dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Dengan jadwal sebagaimana terlampir.

## 3. Pemilihan Subyek Penelitian

Untuk mendapatkan kevalidan data dalam penelitian ini digunakan sumber data. Sumber data ini berasal dari *Bomber* anggota komunitas Art Java Crew, Petugas Ketertiban Kota/Satpol PP, dan masyarakat yang dapat memberikan keterangan mengenai kajian penelitian ini.

---

<sup>11</sup>a.k.a menurut *Bomber* Art Java Crew merupakan kata lain dari Alias

Berikut ini nama-nama informan yang telah menjadi subjek penelitian dalam skripsi ini:

1. Dntom (Anggota Komunitas A.J.C)
  2. Janes (Anggota Komunitas A.J.C)
  3. Risk One (Anggota Komunitas A.J.C)
  4. Rape One (Anggota Komunitas A.J.C)
  5. Bapak Subakir (Tukang Sapu di daerah Jalan Prapen Surabaya)
  6. Bapak Bambang (Penjual Tanaman di daerah Jalan Prapen Surabaya)
  7. Bapak Syaifuddin (Penjual minuman di daerah Jalan Majapahit Surabaya)
  8. Bapak Hadi (Ketua RT 1 Ketandan II Jalan Majapahit Surabaya)
  9. Dita (Remaja Putri yang sedang *hunting* foto di Jalan Majapahit Surabaya)
  10. Ibu Sujanti (Humas SMA 16 Surabaya)
  11. Bapak Nasaruddin (Satpam SMA 16 Surabaya)
  12. Teguh Putra (Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya)
  13. Nurul Laili (Bunda PAUD Nur Safina UIN Sunan Ampel Surabaya)
4. Tahap-tahap Penelitian

Prosedur dan tahap-tahap yang harus dilalui apabila melakukan penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap Pra-Lapangan peneliti sudah membaca masalah menarik untuk diteliti dan peneliti telah memberikan pemahaman bahwa masalah itu pantas dan layak untuk diteliti. Kemudian peneliti juga telah melakukan pengamatan terkait dengan masalah yang diteliti. Masalah yang menarik menurut peneliti adalah fenomena *Graffiti* yang akhir-akhir ini berkembang di Kota Surabaya. Namun fokus penelitian ini adalah bagaimana usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti* ditengah pandangan negatif masyarakat.

b. Tahap Lapangan

Tahap ini merupakan tahap dari tahap sebelumnya yang merupakan proses berkelanjutan. Pada tahap ini, peneliti masuk pada proses penelitian dan mengurus hal-hal penting yang berkaitan dengan penelitian. Pertama, peneliti harus mengurus proses perizinan. Karena ini merupakan prosedur wajib sebagai seorang peneliti. Setelah itu barulah peneliti melakukan pencarian data yang sesuai dengan focus penelitiannya. Berbagai data baik data primer dan data sekunder peneliti peroleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sebelum melakukan penelitian secara mendalam, peneliti mengajukan perizinan penelitian ke komunitas *Bomber Art Java Crew* dengan secara tidak formal. Kemudian peneliti juga meminta

izin meneliti kepada Aparat Ketertiban Kota/Satpol PP Kota Surabaya serta masyarakat setempat. Setelah itu peneliti melakukan penelitian secara mendalam dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

c. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini. Peneliti telah mendapatkan data sebanyak-banyaknya yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan proses pemilihan data yang disesuaikan dengan rumusan penelitian. Karena dalam proses pencarian data tidak kesemuanya sesuai dengan kebutuhan penelitian. Setelah data terkumpul yang dilakukan peneliti adalah membandingkan dan melakukan analisis terhadap data di lapangan dengan teori yang digunakan dalam penelitian. Kemudian peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang dilakukannya.

Setelah peneliti mendapatkan data yang cukup terkait dengan usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti* ditengah pandangan negatif masyarakat, kemudian peneliti menganalisis dengan teori yang relevan yaitu teori anomie dan teori eksistensialisme.

d. Tahap Penulisan Laporan

Penulisan laporan adalah tahap akhir dari proses pelaksanaan penelitian. Setelah semua komponen-komponen terkait dengan data dan hasil analisis data serta mencapai suatu



kesimpulan, peneliti mulai menulis laporan dalam konteks laporan penelitian kualitatif. Penulisan laporan disesuaikan dengan metode dalam penelitian kualitatif dengan tidak mengabaikan kebutuhan peneliti terkait dengan kelengkapan data.

Dalam penelitian ini penulisan laporan sudah dilakukan saat terjun lapangan. Penulisan ini berasal dari data catatan lapangan, foto-foto maupun rekaman yang dihasilkan dari wawancara, observasi, maupun dokumentasi yang berkaitan dengan usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti*. Kemudian penyempurnaan laporan ini dilakukan setelah penelitian selesai.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidak suatu penelitian.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode:

### 1. Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung, antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Burhan bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Airlangga University Press, 2001, hal.129

<sup>13</sup>Burhan bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Airlangga University Press, 2001, hal.133

Wawancara ini dilakukan kepada *Bomber* anggota komunitas Art Java Crew yaitu, Dntom, Rape One, Janes, dan Rsk One, Aparat Ketertiban Kota/ Satpol PP Kota Surabaya dan masyarakat setempat yang lingkungannya sering digambari *Graffiti*.

## 2. Observasi

Observasi adalah sebuah pengamatan langsung di lapangan yang dilakukan secara berulang-berulang di lokasi penelitian sehingga dapat memberikan suatu gambaran terhadap subyek penelitian. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengikuti aktifitas menggambar yang dilaksanakan oleh komunitas Art Java Crew dan juga mengamati gambar hasil karya *Bomber* komunitas Art Java Crew yang berada di jalanan Kota Surabaya.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang bisa berupa fotografi, dan juga pengabdian dengan cara mengambil gambar berupa foto-foto kejadian di lokasi penelitian, juga berupa sebuah arsip penting seperti jurnal, buku Dokumen penting statistik, Film dll. Dalam penelitian ini, data dokumentasi berupa foto-foto saat *Bomber* Art Java Crew melakukan aktifitas menggambar, foto gambar *Graffiti* hasil karya *Bomber* Art Java Crew, serta perda tentang dilarangnya aktifitas *Graffiti* di Surabaya.

## 6. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Reduksi data atau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan secara terus menerus sampai laporan tersusun secara benar dan lengkap, reduksi data ini memilah data-data yang sesuai dengan usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti* yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi kepada komunitas Art Java Crew, Petugas Ketertiban Kota serta masyarakat setempat. Karena semua data yang diperoleh kemungkinan ada yang kurang sesuai dengan fokus penelitian.

### b. Penyajian Data

Alur kedua yang penting dalam kegiatan analisis dalam penelitian kualitatif adalah penyajian data, yaitu sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan

adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui data yang disajikan, kita melihat dan akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan (lebih jauh menganalisis ataukah mengambil tindakan) berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

Penyajian data ini merupakan semua informasi tentang usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan eksistensi *Graffiti* yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi kepada komunitas Art Java Crew, Petugas Ketertiban Kota serta masyarakat setempat yang sudah direduksi dan tersusun secara lengkap. Dengan terkumpulnya semua informasi yang terkait dengan fokus penelitian, maka peneliti dapat memahami apa yang harus dilakukan selanjutnya.

c. Menarik kesimpulan

Kegiatan analisis yang ketiga adalah menarik kesimpulan. Ketika kegiatan pengumpulan data dilakukan, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi.<sup>14</sup>

Menarik kesimpulan ini sudah dilakukan saat kegiatan pengumpulan data, dengan mencari makna dan penjelasan mengenai usaha *Bomber Art Java Crew* dalam mempertahankan

---

<sup>14</sup>Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hal.339-341

eksistensi *Graffiti* yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi kepada komunitas Art Java Crew, Petugas Ketertiban Kota serta masyarakat setempat.

#### 7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memeriksa keabsahan data dan kebenaran data, peneliti melakukan observasi partisipatis terus menerus, mencari kasus yang bertentangan, memeriksa kembali catatan lapangan, dan diskusi dengan dosen pembimbing.

Observasi peneliti lakukan dengan mengikuti kegiatan menggambar yang dilaksanakan oleh *Bomber* komunitas Art Java Crew secara lebih intensif, menanyakan kembali data-data yang telah diperoleh kepada para *Bomber* Art Java Crew, Petugas Ketertiban Kota, serta masyarakat setempat, serta berdiskusi dengan dosen pembimbing.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Bab I Pendahuluan, Bab ini merupakan deskripsi yang menjelaskan tentang objek yang diteliti, menjawab pertanyaan what, kegunaan penelitian serta alasan penelitian dilakukan. Oleh karena itu, maka bab ini terdiri dari Setting Penelitian, Focus Penelitian, Penelitian Terdahulu, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konseptual, Kerangka Teoretik, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan, serta Jadwal Penelitian.

Bab II *Graffiti*: Seni Jalanan Yang Dianggap Menyimpang, dalam bab II yang sejatinya berisi kajian teori ini, peneliti memberikan gambaran tentang definisi konsep yang berkaitan dengan judul penelitian, definisi konsep penelitian ini adalah *Graffiti*, *Bomber*, Eksistensi, dan Komunitas. Definisi konsep ini harus digambarkan dengan jelas. Disamping itu juga harus memperhatikan relevansi teori yang akan digunakan dalam menganalisis masalah yang akan di pergunakan, teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori anomie dan teori eksistensi guna adanya implementasi judul penelitian usaha *bomber* komunitas “Art Java Crew” dalam mempertahankan eksistensi *graffiti* di tengah pandangan negatif masyarakat di Surabaya.

Bab III: *Graffiti* dan Masyarakat Surabaya. Bab III ini berisi penyajian data, peneliti memberikan gambaran tentang data-data yang diperoleh, baik data primer maupun data sekunder. Penyajian data dibuat secara tertulis dan dapat juga disertakan gambar, tabel atau bagian yang mendukung data. Data ini berisi segala yang berkaitan tentang *Graffiti*, Profil komunitas A.J.C, pengetahuan dan pandangan masyarakat dan pemerintah Surabaya terhadap *Graffiti*, pandangan *Bomber* A.J.C terhadap *Graffiti*, resiko-resiko yang diterima dan strategi para *Bomber* untuk mempertahankan *Graffiti*. Dalam bab ini peneliti juga memberikan gambaran tentang data-data yang dikemas dalam bentuk analisis deskripsi. Setelah itu akan dilakukan penganalisaan data dengan menggunakan teori yang relevan yaitu Teori anomie dan eksistensialisme.

Bab IV Penutup, dalam bab penutup ini, kesimpulan dari hasil penelitian menjadi elemen penting bab penutup. Disamping itu, adanya saran dan rekomendasi dari hasil penelitian ada pada bab penutup ini. Penelitian ini disarankan dan direkomendasikan kepada masyarakat, para pelaku *Graffiti*, serta pemerintah Kota Surabaya khususnya yang bergerak dibidang ketertiban kota.