

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Johan Silas, seorang pakar dalam bidang arsitektur dan permukiman kumuh (Titisari dan Farid Kurniawan, 1999:8), menjelaskan bahwasanya kriteria pokok untuk menentukan permukiman kumuh/marjinal adalah: bila berada di lokasi yang ilegal, dengan keadaan fisiknya yang sub standar; penghasilan penghuni amat rendah (miskin), tak dapat dilayani berbagai fasilitas kota; dan tidak diingini kehadirannya oleh publik (kecuali yang berkepentingan). Umumnya, ciri yang jelas tampak pada sebuah daerah kumuh yaitu memiliki jalan yang sempit dan terkesan panas dikarenakan jarang pohon di sisi jalan rayanya. Hal ini dapat dilihat dari salah satu kecamatan di Kabupaten Jawa Barat, yaitu Kecamatan Bojongsoang.

Kecamatan Bojongsoang merupakan daerah yang terlihat padat, sesak, dan memiliki kesan negatif dari berbagai kalangan yang tinggal di perkotaan, salah satunya dikarenakan adanya vandalisme dalam bentuk coretan liar dan banyak terlihat di dinding pemukiman yang terbengkalai. Seperti yang dipaparkan oleh Eko Budiharjo dan Sudanti Harjohubojo (1993: 58) dalam bukunya yang berjudul *Kota Berwawasan Lingkungan*, bahwa pemukiman yang kumuh sering dilecehkan dan dianggap sebagai ancaman serius terhadap sistem dan mekanisme kehidupan perkotaan. Banyaknya pelecehan terhadap pemukiman yang dianggap kumuh dikarenakan penampilannya visualnya yang kumuh dan tata lingkungannya yang simpang siur tidak teratur. Visual yang kumuh juga tampak di sekitar daerah Kecamatan Bojongsoang dengan banyaknya coretan liar atau vandalisme di ruang-ruang dua dimensi yang terbengkalai di sisi jalan rayanya. Adapun arti kata vandalisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya. Vandalisme diartikan dalam kamus Oxford sebagai kegiatan yang dengan sengaja menghancurkan atau merusak karya seni, milik umum dan pribadi, keindahan alam, dan lain-lain. Vandalisme bisa juga diartikan sebagai tindakan yang merusak properti orang lain. Itu berarti segala kegiatan merusak yang dilakukan tanpa izin di tempat-tempat umum, bisa dikategorikan sebagai vandalisme.

Vandalisme juga dapat disebut sebagai tindak kriminalitas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kriminalitas adalah hal-hal yang bersifat kriminal, yang mana segala tindakannya itu melanggar hukum pidana. Secara tidak langsung, Kecamatan Bojongsoang dapat dikategorikan sebagai daerah kumuh dan terganggu keamanan lingkungannya dengan banyaknya coretan vandalisme di sekitarnya. Seperti yang dipaparkan oleh Ernadi Syaodih (2015: 32) dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Pembangunan Kabupaten Dan Kota*, bahwa gangguan keamanan dapat berupa tindak kriminalitas yang berakar dari buruknya kesejahteraan masyarakat serta bencana alam yang sebagian disebabkan oleh kelalaian manusia dalam pembangunan lingkungan.

Seperti yang ditulis Winarno Herimanto (2008: 66) dalam bukunya yang berjudul *Ilmu Dasar Psikologi Dan Kebudayaan*, umumnya jika sesuatu dimulai dengan hal yang negatif maka dapat mempengaruhi emosional seseorang untuk cenderung berperilaku kearah negatif juga. Aristoteles mengatakan, manusia dipengaruhi oleh aspek geografis dan lembaga politik, dalam hal ini adalah lingkungan. Lingkungan memiliki hubungan dengan manusia, mempengaruhi sikap dan perilaku manusia, demikian pula kehidupan manusia yang akan sangat mempengaruhi lingkungan tempat hidupnya. Jika masalah ini terus didiamkan dalam jangka waktu yang sangat lama, aksi vandalisme ini akan terus menerus ada dan dapat mempengaruhi psikologis atau emosional seseorang seperti yang dipaparkan pada definisi di atas.

Mural mampu hadir pada dinding-dinding kosong pemukiman di sebuah kota, menciptakan sebuah ruang yang selama ini terabaikan. Dengan memunculkan identitas pemukiman masing-masing, menyampaikan pesan moral, menggagas ide-ide cerdas warga, dan mengekspresikan kreativitas warga yang selama ini terabaikan, Mural dapat menjadi sebuah seni visual yang mampu menciptakan ruang publik ditengah problematika tata kota yang padat dan tidak beraturan. Seperti yang dipaparkan Eko Prawoto, seorang pakar ilmu arsitek (seperti yang dikutip Nurfita Kusuma Dewi, 2010: 24) lorong yang sempit dapat diberi gambar yang seolah ruang menjauh sehingga menambah kesan luas pada lorong itu. Bisa juga diberikan gambar dengan skala raksasa sehingga ruang akan berkesan besar. Garis horizontal memberikan kesan jauh dan lebih rendah sementara garis vertikal memberikan kesan

tinggi sehingga memperpendek atau mendekatkan jarak. Begitu pula dengan permainan warna terang gelap yang dapat mempengaruhi kualitas ruang. Kondisi inilah yang seharusnya mampu diciptakan disetiap ruang-ruang dua dimensi yang terbengkalai dan terkesan kumuh. Seperti yang dikatakan Seperti yang dipaparkan oleh Ernadi Syaodih (2015: 51) dalam bukunya yang berjudul *Manajajemen Pembangunan Kabupaten Dan Kota*, bahwa keindahan kabupaten/kota dapat tercipta dari keharmonisan antara alam dan tata bangunan.

Pada konten visual dari mural ini kebudayaan menjadi nilai utama yang akan ditampilkan. Selama ini tidak ada media edukasi yang menampilkan kebudayaan Kecamatan Bojongsoang, seperti yang dipaparkan oleh Bu Yani selaku Bagian Sosbud Kantor Kecamatan Bojongsoang pada wawancara mengenai Bojongsoang. Mural yang menampilkan gambar mengenai kebudayaan Bojongsoang ini bukan hanya dapat menjadi media edukasi mengenai kebudayaannya, namun juga dapat menjadi identitas dari daerah itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Jacques Delors (1999: 37) dalam bukunya yang berjudul *Belajar: Harta Karun*, bahwa setiap daerah memiliki kebudayaannya sendiri, yang mana kebudayaan tersebut menjadi identitas bagi daerah tersebut. Pengetahuan tentang kebudayaan-kebudayaan lain seterusnya akan membimbing kita untuk kesadaran mengenai kekhasan kebudayaan kita sendiri pula. Seperti yang ditegaskan oleh Ndraha (2003:46) bahwa budaya setiap orang berbeda dengan orang lain, budaya itu tidak dapat disebut buruk dan baik, karena itu setiap orang atau kelompok adalah berbudaya.

Oleh karena itu pada tugas akhir ini perancang akan memanfaatkan ruang dua dimensi yang terbengkalai sebagai bidang mural yang berisikan konten berupa kebudayaan mengenai Kecamatan Bojongsoang. Dengan adanya mural ini diharapkan bisa menjadi media edukasi dan solusi dalam pemanfaatan terhadap ruang dua dimensi yang terbengkalai. Sehingga, dapat mengurangi vandalisme di daerah Kecamatan Bojongsoang.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

- Kurang banyaknya yang mengetahui akan potensi mengenai kebudayaan dari Kecamatan Bojongsoang dikarenakan belum adanya media edukasi mengenai kebudayaan daerah itu sendiri.

- Terdapat berbagai coretan vandalisme pada ruang dua dimensi terbengkalai yang menimbulkan kesan kumuh di sekitar wilayah Kecamatan Bojongsoang.
- Tidak adanya pemanfaatan ruang dua dimensi yang terbengkalai di sekitar jalan protokol Kecamatan Bojongsoang.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang mural sebagai media edukasi melalui ruang dua dimensi yang terbengkalai di sekitar wilayah Kecamatan Bojongsoang?”.

### **1.4. Ruang Lingkup**

1. Apa  
Objek penelitian penulis adalah pemanfaatan ruang dua dimensi yang terbengkalai dan Kebudayaan Kecamatan Bojongsoang.
2. Bagaimana  
Penulis merancang mural sebagai media edukasi mengenai kebudayaan Kecamatan Bojongsoang dengan memanfaatkan ruang dua dimensi yang terbengkalai.
3. Siapa  
Media ditujukan kepada masyarakat luas, namun target sasaran diutamakan pada masyarakat Kecamatan Bojongsoang yang termasuk dalam golongan pemuda dan setengah baya (18-79 tahun).
4. Dimana  
Perancangan mural ini akan diaplikasikan di dinding sisi jalan raya Kecamatan Bojongsoang.
5. Kapan  
Pengumpulan data dalam perancangan media informasi bahaya eksploitasi batu pancawarna ini dilakukan pada bulan Februari hingga Maret 2017. Kemudian perancangan media berlangsung dari bulan Maret hingga Juli 2017.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

1. Bagi ilmu pengetahuan  
Bertujuan untuk memperkaya Ilmu dalam dunia Desain Komunikasi Visual pada umumnya dengan gaya dan bentuk desain.
2. Bagi pihak terkait  
Diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi model pergerakan yang menumbuhkan kesadaran untuk menjaga lingkungan agar tetap indah dan terhindar dari berbagai tindakan vandalisme dengan membuat mural pada setiap ruang-ruang yang terbengkalai.
3. Bagi masyarakat  
Memiliki kepekaan terhadap lingkungan tempat tinggalnya dan tumbuh kesadaran untuk menjaga lingkungan agar tetap indah dan terhindar dari berbagai tindakan vandalisme.

## **1.6. Tujuan Perancangan**

Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan ruang dua dimensi yang terbengkalai yang mana diharapkan dapat mengurangi vandalisme pada dinding-dinding di sisi jalan raya Kecamatan Bojongsoang dan dapat memberikan kesan baik pada daerah tersebut. Mural yang berisikan konten mengenai kebudayaan Bojongsoang ini, dibuat di sisi jalan raya agar bisa menjadi media edukasi yang efektif dan dapat menekan bahkan menghilangkan kebiasaan corat-coret yang tidak bertanggung jawab pada siapapun, dikarenakan banyak pesan-pesan yang disampaikan melalui konten visual yang ditampilkan dalam sebuah karya mural ini. Selain itu pula, hal ini juga sebagai upaya untuk memperindah daerah tersebut yang lambat laun diharapkan dapat menghilangkan kesan buruk terhadap Kecamatan Bojongsoang.

## **1.7. Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan kampanye visual ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan, perancang menggunakan metode Kualitatif. Menurut Moleong (2005: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi,

tindakan, dll. Sehingga perancang akan melakukan tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kajian pustaka. Berikut penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang telah dipaparkan pada kalimat sebelumnya:

### 1. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1991: 133), observasi merupakan pengamatan juga pencatatan secara sistematis yang terdiri dari unsur-unsur yang muncul dalam suatu gejala-gejala yang dalam objek penelitian. Hasilnya akan dilaporkan dalam sebuah laporan yang disusun sistematis sesuai dengan aturannya. Pada observasi, perancang melakukan pengamatan terhadap daerah Kecamatan Bojongsoang untuk melihat bagaimana kondisi vandalisme di daerah tersebut dan mencari dinding-dinding yang tepat untuk dijadikan sebagai media mural.

### 2. Wawancara

Menurut Nazir (1998: 51) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Pada perancangan ini proses wawancara akan dilakukan kepada para praktisi sekaligus ahli di bidang mural untuk menguatkan penjelasan mengenai mural yang akan dibuat. Objek utama lainnya yang akan diwawancarai adalah Camat dan bagian Sosbud Kecamatan Bojongsoang guna memperoleh data mengenai kebudayaan mengenai masyarakat di daerah tersebut.

### 3. Kajian Pustaka

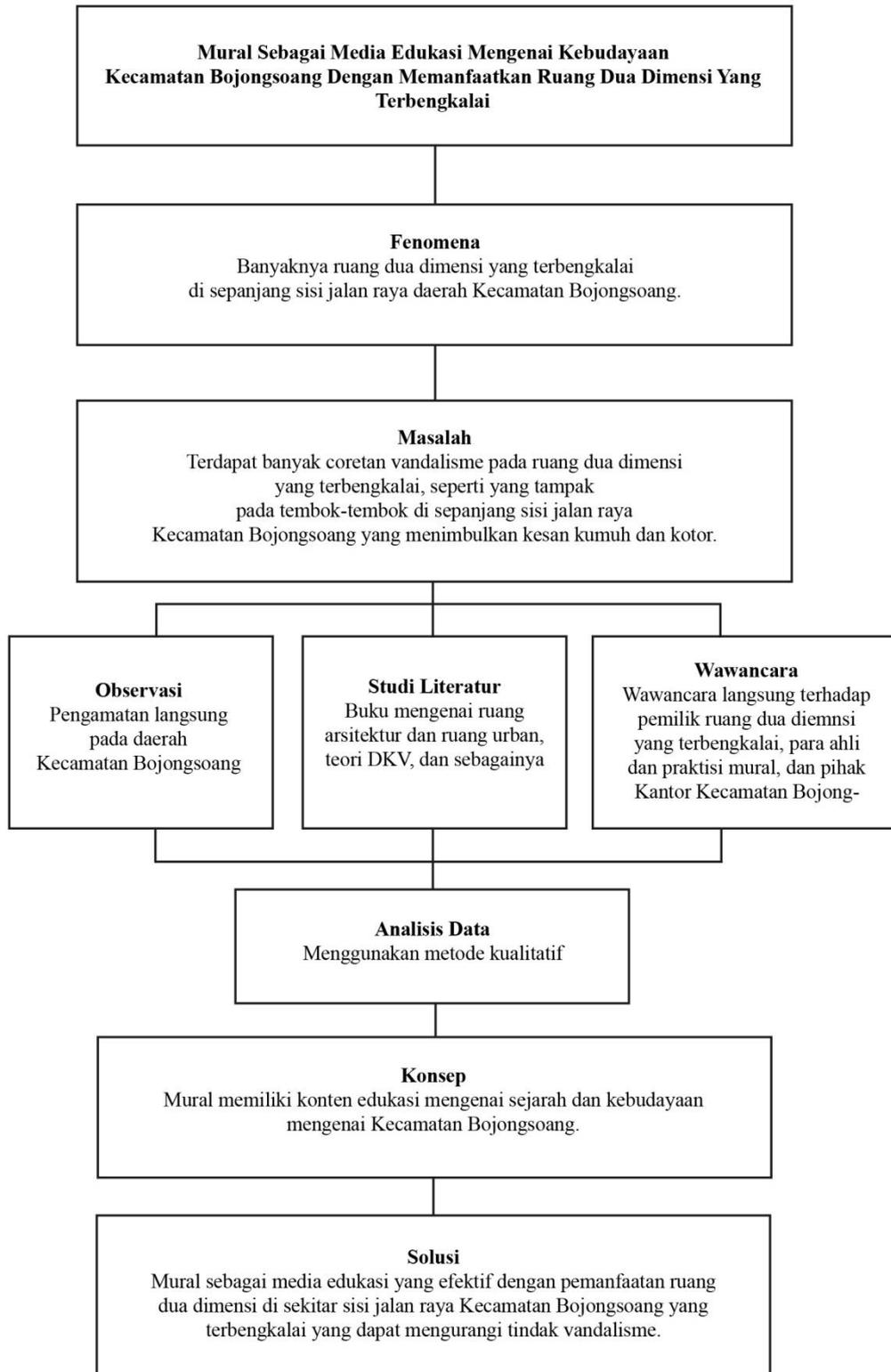
Menurut Pohan dalam Prastowo (2012: 81) kegiatan ini (penyusunan kajian pustaka) bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Kajian pustaka yang akan dilakukan pada perancangan ini akan disesuaikan dengan topik pembahasan untuk penggunaan data yang dibutuhkan.

## **1.8. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Analisis hasil wawancara terstruktur yang telah dilakukan.
- Analisis visual terhadap produk sejenis.
- Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat).
- Analisis matriks SWOT.

## 1.9. Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

## 1.9. Pembabakan

Dalam penulisan, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab agar perancangan identitas yang ditulis lebih terperinci dan memudahkan dalam menguraikan masing-masing bab. Bab – bab tersebut adalah :

### a. Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisi, dan kerangka perancangan.

### b. Bab II Dasar Pemikiran

Bersikan penjelasan dasar pemikiran dari teori teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

### c. Bab III Data dan Analisis

Berisikan data narasumber, data perancangan, data khalayak sasaran, data hasil wawancara, observasi.

### d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media, konsep visual, proses perancangan, dan hasil perancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

### e. Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran.