

## =PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SENI JALANAN DI KALANGAN ANAK MUDA BANDUNG

Andi Seha Magfira<sup>1</sup>, Idhar Resmadi<sup>2</sup> dan Olivine Alifaprilina Supriadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*andiseha@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,*  
*olivineas@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Globalisasi memungkinkan pertemuan berbagai budaya lokal. Salah satu hasil dari fenomena globalisasi ini adalah fenomena seni jalanan atau street art. Dari berbagai jenis street art tersebut, graffiti merupakan jenis yang perkembangannya sangat pesat. Namun sayangnya, masyarakat masih kesulitan dalam membedakan antara karya graffiti dan vandalisme. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang sama untuk membuat karya seni dan vandalisme yaitu ruang publik. Hal ini muncul karena sebagian individu yang tidak bertanggung jawab menciptakan coretan-coretan merusak pada fasilitas atau area publik. Guna menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan ini, metode pengumpulan data berbasis kualitatif akan diterapkan dengan tujuan untuk memberikan informasi yang informatif, dengan wawancara, observasi, dan studi literatur. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan matriks perbandingan untuk menghasilkan pembahasan terkait desain zine dan komunikasi visual. Pembahasan ini akan menjadi dasar untuk merancang zine yang membahas tentang graffiti di Kota Bandung, yang pada akhirnya diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi.

**Kata kunci:** Graffiti, Zine, Dokumentasi

**Abstract:** *Globalization enables the convergence of various local cultures. One outcome of this globalization phenomenon is the emergence of street art. Among the various forms of street art, graffiti is a type that has rapidly developed. Unfortunately, society still faces challenges in distinguishing between graffiti as an art form and vandalism. This can be observed from the shared use of the same medium – public spaces – for both artistic creation and destructive acts. This issue arises due to the actions of certain irresponsible individuals who create damaging scribbles on public facilities or areas. To find an appropriate solution to this issue, a qualitative data collection method will be employed, aiming to provide informative insights through interviews, observations, and literature studies. The collected data will be analyzed using a comparative matrix to generate*

*discussions on zine design and visual communication. These discussions will serve as the foundation for designing a zine that addresses graffiti in Bandung, with the ultimate goal of offering a solution to the current issue.*

**Keywords:** Graffiti, Zine, Documentation

## PENDAHULUAN

Fenomena seni jalanan atau street art. Street art muncul sebagai bagian dari fenomena globalisasi budaya yang juga disertai dengan masuknya budaya hip-hop ke Indonesia. Dari berbagai jenis street art tersebut, graffiti merupakan jenis yang perkembangannya sangat pesat. Namun sayangnya, masyarakat masih kesulitan dalam membedakan antara karya graffiti dan vandalisme. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang sama untuk membuat karya seni dan vandalisme yaitu ruang publik

Dari berbagai jenis street art tersebut, graffiti merupakan jenis yang perkembangannya sangat pesat. Namun sayangnya, masyarakat masih kesulitan dalam membedakan antara karya graffiti dan vandalisme. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang sama untuk membuat karya seni dan vandalisme yaitu ruang publik. Menurut Susanto (2002), "Graffiti" berasal dari kata Italia "Graffito" yang memiliki arti goresan atau tanda guratan. Graffiti merupakan bentuk seni gambar yang menggunakan tembok sebagai media dan alat cat semprot untuk menggambar. Graffiti hadir dalam berbagai warna, jenis, dan bentuk yang dapat ditemukan di berbagai sudut ruang publik perkotaan. Perkembangan graffiti di Kota Bandung menghasilkan beragam sudut pandang. Terdapat perdebatan tentang manfaat dan kerugian graffiti sebagai ekspresi seni. Meskipun menggunakan ruang publik, sebagian anggap tindakan ini sebagai vandalisme, tetapi sebagian lain melihatnya sebagai komunikasi alternatif yang bisa merubah pola pikir masyarakat terkait lingkungan. Seniman graffiti menghadapi kesulitan mendapatkan tempat untuk berkarya karena stigma sosial. Dokumentasi perkembangan graffiti di Kota Bandung diperlukan untuk mengedukasi

masyarakat bahwa graffiti bisa menjadi bentuk komunikasi dan bukan merusak lingkungan. Zine dapat digunakan sebagai media untuk menginformasikan seni jalanan dan senimanseniman street artist di Bandung, dengan harapan meningkatkan apresiasi dan pengakuan terhadap seni jalanan di kalangan anak muda serta memperkaya budaya seni dan kreativitas di kota tersebut.

## **LANDASAN TEORI**

### **Media Zine**

Zine tidak mengabaikan perubahan-perubahan yang terjadi pada teknologi digital. Zine dikenal sebagai media alternatif dalam bentuk cetak atau fotokopian yang berkembang di dalam subkultur/komunitas musik, politik, dan seni. Zine dapat menjadi media dalam menyampaikan dan menyebarkan informasi di luar media massa mainstream (Resmadi, I., 2021).

### **Media Informasi**

Menurut Coates & Ellison (2014), media informasi merujuk pada saluran atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi berdasarkan fakta yang ada menjadi format yang lebih berguna bagi para penerimanya. Definisi ini dapat diartikan sebagai bentuk visualisasi data dan komunikasi pesan yang ditujukan untuk menyampaikan makna dan pesan kepada masyarakat. Dalam konteks penggunaannya, media informasi juga berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan informasi dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan media informasi, manusia dapat mengakses informasi terbaru dan berkembang.

### **Desain Komunikasi Visual**

Menurut Ade Kusrianto (2009:3), komunikasi adalah suatu penjelasan mengenai semua aspek yang terkait dengan komunikasi, termasuk hal-hal yang berkaitan dengan informasi. Komunikasi visual merujuk pada bentuk komunikasi

yang menggunakan bahasa visual sebagai medium utama dalam penyampaian pesan.

### **Dokumentasi**

Menurut Sulisty-Basuki (2004:23), dokumentasi merujuk pada suatu objek yang merekam informasi tanpa memperhatikan media atau bentuknya. Dokumentasi berperan sebagai tempat penyimpanan pengetahuan dan ingatan manusia karena semua pengetahuan dan ingatan dapat disimpan dalam bentuk dokumentasi.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan melakukan analisis deskriptif serta analisis matriks antara beberapa proyek serupa. Ada lima metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, yakni studi literatur, observasi, survey, wawancara, kuesioner.

#### **Studi Literatur**

Mengumpulkan dan mencari data dari literatur, jurnal, tulisan, serta sumber-sumber terpercaya lainnya mengenai zine, media cetak, dan perkembangan seni jalanan yang relevan untuk proses perancangan ini.

#### **Observasi**

Melakukan observasi terhadap beberapa seni jalanan dan zine yang sudah ada, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang elemen desain yang digunakan dan dampaknya terhadap audiens.

#### **Survey**

Melakukan survey offline dan online kepada target audience atau sekelompok anak muda untuk mengetahui sejauh mana pengaruh zine sebagai media alternatif dalam memberikan informasi dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap seni jalanan.

## **Wawancara**

Melakukan wawancara langsung dengan Cuter salah satu pengelola Burn The Flowers komunitas para penggiat seni jalanan, Denichita pemilik toko graffiti dan beberapa seniman jalanan lainnya serta anak muda sebagai target audiensnya, untuk mendapatkan informasi tentang pemahaman mereka terhadap seni jalanan, perkembangannya, dan peran media sebagai dokumentasi ataupun arsip seni jalanan.

## **Kuesioner**

Membagikan kuesioner kepada responden dari berbagai komunitas dan kalangan usia, khususnya anak muda di kota Bandung.

Penganalisaan data menggunakan analisis deskriptif dan analisis matriks. Analisis deskriptif menganalisa tentang karakteristik responden yang terlibat dalam perancangan zine, tentang apresiasi seni jalanan di kalangan anak muda. Mencakup tingkat pengetahuan tentang seni jalanan, preferensi terhadap jenis seni jalanan tertentu, dan sebagainya. Analisis Matriks, dengan melakukan pencarian dan mengumpulkan data terkait produk-produk media cetak sejenis, seperti zine ataupun media cetak lainnya, yang selanjutnya akan dianalisis dengan memperhatikan berbagai elemen desain di dalamnya, seperti gambar, warna, layout, tipografi, dan sebagainya. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat umum terhadap peran graffiti dalam ruang publik dan lingkungan melalui penggunaan zine sebagai media untuk memperkenalkan, menginspirasi, dan menjaga keberlanjutan seni jalanan di Bandung.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Hasil Analisa Data**

Hasil wawancara langsung penulis dengan Cuter, salah satu pengelola Burn The Flowers Bandung, dan beberapa seniman graffiti di Flowercans store pada tanggal 11 Mei 2023, memberikan banyak informasi mengenai perkembangan dan permasalahan graffiti di kota Bandung. Burn The Flowers awalnya dibentuk sebagai wadah pengarsipan karya dan diskusi bagi penggiat graffiti, namun seiring dengan berkembangnya pesat penggiat graffiti di kota Bandung, timbul beberapa masalah terkait media arsip dan dokumentasi. Graffiti di kota Bandung telah berkembang pesat, namun belum mendapatkan perhatian khusus dari para seniman untuk membuat dokumentasi fisik mengenai informasi perkembangan graffiti dari zaman ke zaman. Menurut Cuter, media dokumentasi fisik sangatlah penting bagi graffiti itu sendiri, karena dapat meningkatkan informasi dan koneksi antara pelaku graffiti melalui penyebarannya.

Data wawancara dengan Denichita, pemilik Society Graffiti Supply di Bandung, untuk membahas keberadaan toko dan perkembangan serta permasalahan graffiti di kota tersebut. Denichita pada saat itu mendirikan Society karena kurangnya tempat untuk membeli alat-alat graffiti dan tempat untuk berdiskusi, serta menurunnya pembuat graffiti di Bandung. Dengan adanya toko ini, ia berharap dapat memulihkan skena graffiti di Bandung dengan menyediakan perlengkapan dan mengadakan acara yang melibatkan graffiti writer dari berbagai kota. Namun, masih ada kurangnya media untuk mendokumentasikan acara dan proyek yang telah dilakukan. Ia menekankan pentingnya media dokumentasi untuk memperlihatkan perkembangan graffiti di Bandung dan bahwa setiap perkembangan harus didokumentasikan secara fisik.

### **Konsep Pesan**

Berdasarkan analisis dan data yang menunjukkan kurangnya informasi dan pemahaman mengenai perkembangan seni jalanan di antara masyarakat, terutama di kalangan anak muda di kota Bandung, tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan pesan yang informatif. Melalui dokumentasi karya

graffiti di kota Bandung, upaya dilakukan untuk memperluas wawasan masyarakat dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang seni jalanan dan para seniman yang terlibat di dalamnya.

Kata kunci: Dokumentasi dan Informatif.

### **Konsep Media**

Media utama perancangan yang akan memuat informasi mengenai graffiti di kota Bandung ini adalah media zine. Penggunaan media ini didasarkan pada kecenderungan target audiens yang gemar mengoleksi materi terkait graffiti, minimnya media fisik yang secara khusus membahas tentang graffiti di kota Bandung, serta penggunaan zine umumnya sebagai media penyebaran informasi alternatif yang banyak digunakan oleh berbagai komunitas. Zine ini sebagai sumber informasi dan pembelajaran yang dapat dipercaya.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif yang digunakan adalah menyampaikan informasi dan dokumentasi kepada target audiens dengan menggunakan art-zine. Art-zine merupakan sebuah zine yang berisi berbagai hal yang terkait dengan dunia seni. Kontennya tidak terbatas hanya pada artikel, tetapi juga dapat mencakup gambar, lukisan, sketsa, atau segala hal lain yang berhubungan dengan seni. Art-zine dapat menjadi sebagai media informasi dan dokumentasi yang baik dan menarik dalam hal konten dan tata letaknya. Visual dan isi yang akan dimasukkan dalam zine akan dirancang dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, zine memiliki keunggulan sebagai media yang dapat dipercaya dalam menyajikan informasi, juga sebagai bentuk fisik dari topik yang dibahas, media informasi, media pembelajaran, dan koleksi. Diharapkan dengan menampilkan semua aspek dalam dunia graffiti, audiens yang dituju dapat memahami graffiti dengan lebih baik dan mengubah persepsi mereka terhadap graffiti menjadi lebih positif, sehingga dapat lebih menghargai seniman graffiti dan karya mereka.

### **Konsep Visual**

Dalam perancangan zine ini, konsep visual digunakan sebagai panduan untuk mengintegrasikan dan menggabungkan elemen-elemen yang akan digunakan.

### Tipografi

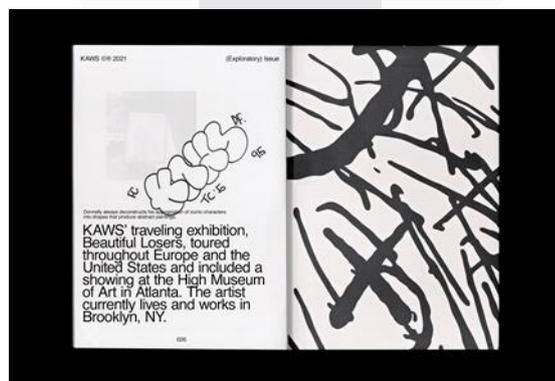
Font yang akan digunakan pada zine ini adalah 1797 Claustro Comfama dengan berbagai ukuran dan variasi yang tersedia dalam 1797 Claustro Comfama.



Gambar 1 Font 1797 Claustro Comfama  
Sumber: behance.net (2023)

### Layout

Prinsip yang akan diterapkan dalam layout adalah keseimbangan simetris. Dengan menggunakan prinsip ini, layout akan menciptakan kesan yang teratur, dinamis, dan seimbang. Dalam proses perancangan layout, akan dipertimbangkan urutan, penekanan, dan kesatuan agar mencapai keseimbangan yang diinginkan.



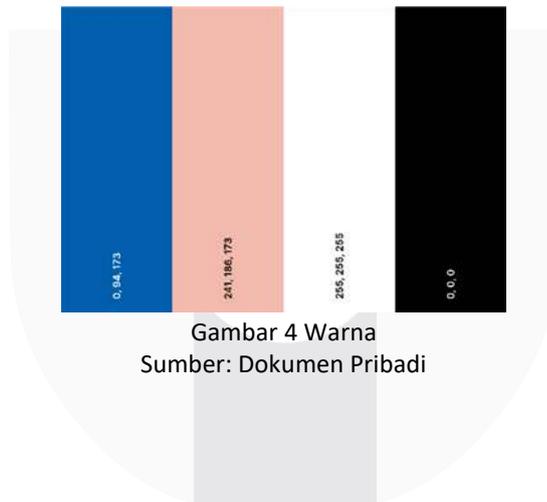
Gambar 2 Referensi Layout 1  
Sumber: behance.net (2023)



Gambar 3 Referensi Layout 2  
Sumber: behance.net (2023)

## Warna

Warna yang digunakan didominasi warna biru dengan berbagai turunan warna dan dikombinasikan dengan warna merah muda serta warna netral.



Gambar 4 Warna  
Sumber: Dokumen Pribadi

## Konsep Bisnis

Distribusi utama yang direncanakan untuk zine serta media pendukungnya adalah dengan membagikannya di acara yang diadakan oleh pemberi proyek. Sementara itu, distribusi sekunder zine akan difokuskan pada penempatan dan penjualan di graffiti store yang berada di Kota Bandung. Berikut adalah rincian biaya yang diperlukan untuk produksi dan penjualan satu zine:

## Konsep Komunikasi

Perancangan zine ini melibatkan strategi komunikasi untuk memastikan cara penyebaran informasi agar dapat mencapai khalayak yang dituju. Selain itu, strategi pemasaran juga diterapkan untuk merancang cara agar zine ini dapat menarik perhatian dan minat konsumen. Berikut ialah perancangan menggunakan strategi AIDA (awareness, interest, desire, dan action):

Metode	Pendekatan
Awareness	Menarik perhatian target audiens terhadap zine <i>graffiti</i> ini. Dengan desain yang menarik dan elemen visual yang mencolok, seperti warna-warna cerah dan kombinasi foto dokumentasi yang menarik, Serta lokasi penempatan dengan poster zine <i>graffiti</i> di berbagai <i>graffiti store</i> dan <i>gift-shop</i> di kota Bandung seperti grammars agar lebih mudah ditemukan oleh orang-orang, khususnya anak muda.
Interest	Membangkitkan minat audiens terhadap zine ini. Dengan menampilkan beberapa konten informatif, seperti sejarah dan jenis – jenis <i>graffiti</i> yang bertujuan membuat audiens ingin tahu lebih banyak tentang zine ini.
Desire	Dengan konten <i>graffiti artist</i> zine ini akan memberikan pengalaman visual yang unik dan menjadi bagian dari komunitas <i>graffiti</i> di Bandung. Sajian konten yang menginspirasi ini akan membangkitkan keinginan pembaca.
Action	Kerjasama dilakukan dengan cara membagikannya secara offline melalui acara <i>graffiti</i> , pameran, dan penempatan zine di toko <i>graffiti</i> .

Sumber: Dokumen Pribadi

## Hasil Perancangan

### Sketsa Perancangan



Gambar 5 Sketsa Perancangan  
Sumber: Dokumen Pribadi

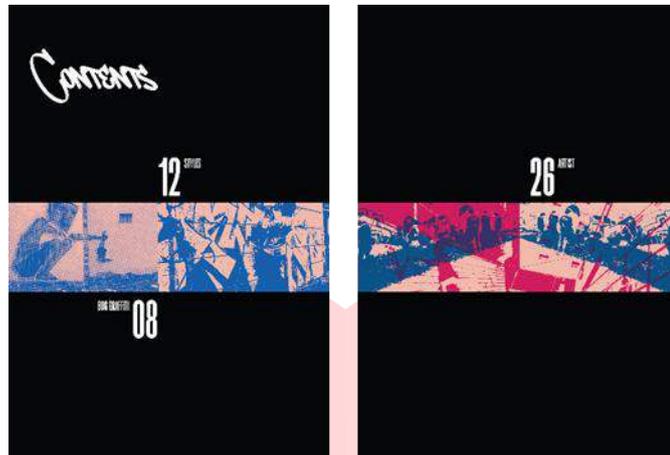
### Media Utama



Gambar 6 Desain Cover Depan dan Belakang  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Konten

Perancangan zine ini akan dibagi menjadi 3 bagian, seperti sejarah singkat graffiti Bandung, jenis – jenis graffiti, dan graffiti artist yang berada di kota Bandung.

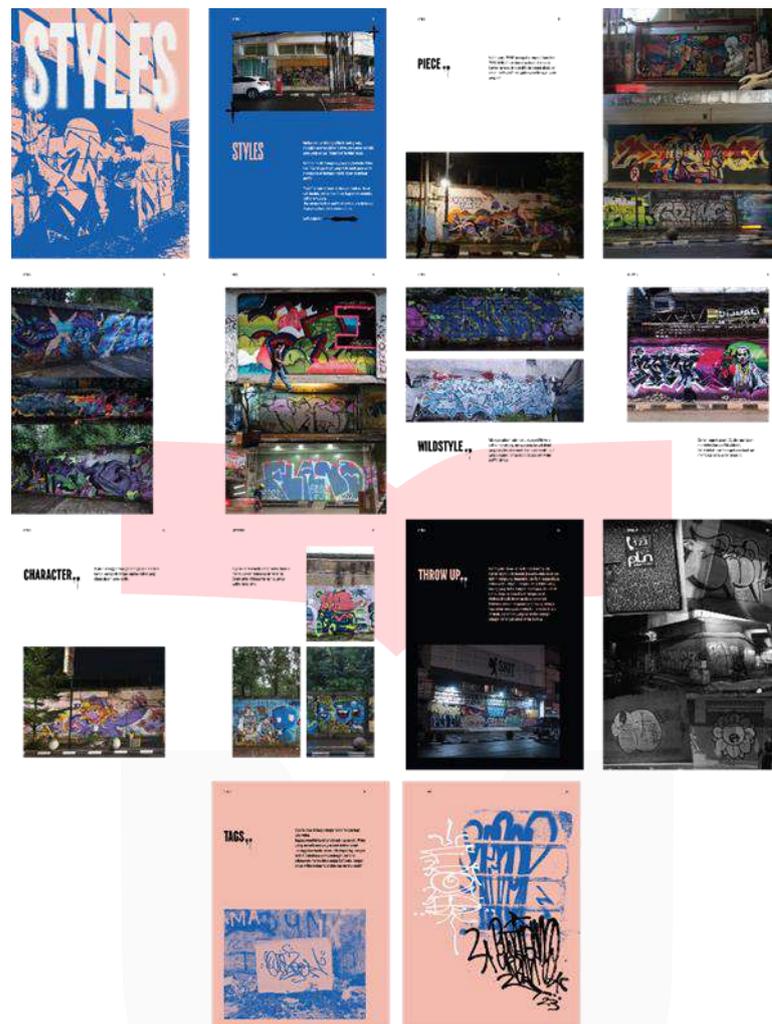


Gambar 7 Konten  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 8 Sejarah Bandung Graffiti  
Sumber: Dokumen Pribadi

Bagian ini akan memberikan penjelasan mengenai sejarah singkat graffiti di kota Bandung. Melalui hal ini, seniman dan masyarakat dapat memahami perkembangan graffiti serta keberlangsungan seniman-seniman yang telah bertahan hingga saat ini di kota Bandung.



Gambar 9 Jenis - Jenis Graffiti  
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam konten ini akan dijelaskan mengenai berbagai jenis graffiti yang sering ditemui di kota Bandung. Bagian ini di buat untuk mengetahui bagaimana perbedaan graffiti dan vandalisme, dimana banyak masyarakat yang masih tidak dapat membedakan mana graffiti dan mana vandalisme. Diharapkan dengan adanya konten ini masyarakat dapat mengerti bagaimana graffiti sangat berbeda dengan vandalisme.



Gambar 10 Graffiti Artist  
Sumber: Dokumen Pribadi

Bagian ini untuk melihat siapa saja seniman graffiti yang ada di kota Bandung saat ini, serta bagaimana masyarakat dapat mengetahui karya-karya mereka dan detailnya. Hal ini akan menjelaskan bahwa setiap seniman memiliki gaya dan cara sendiri dalam menunjukkan identitas dirinya.

### Mockup



Gambar 11 Mockup Luar Zine  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 12 Mockup Dalam Zine  
Sumber: Dokumen Pribadi

## Media Pendukung

### Poster



Gambar 13 Poster  
Sumber: Dokumen Pribadi

### T-Shirt



Gambar 14 T-Shirt  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Stiker



Gambar 15 Stiker  
Sumber: Dokumen Pribadi

### X-banner



Gambar 16 X-banner  
Sumber: Dokumen Pribadi

## KESIMPULAN

Adanya kesenjangan apresiasi terhadap seni jalanan di kalangan anak muda Bandung, serta minimnya pemahaman tentang nilai dan makna seni jalanan, mendorong pendekatan kreatif melalui perancangan zine sebagai media alternatif. Zine memiliki potensi untuk meningkatkan apresiasi seni jalanan dengan menyampaikan informasi dan cerita kreatif yang mendalam, serta merubah persepsi negatif terhadap graffiti. Media zine diharapkan mengedukasi tentang perkembangan graffiti di Bandung, mempromosikan pemahaman dan apresiasi yang lebih dalam, sambil berperan sebagai bukti sejarah dan sumber data masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku dan Jurnal

- Anggraini S., L. & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula (1st ed.)*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Barnbaum, B. (2017). *The Art of Photography: A Personal Approach to Artistic Expression*. San Rafael: Rocky Nook.
- Barry, Syamsul. (2008). *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta (Cetakan Pertama)*. Yogyakarta: Penerbit Studium.
- Basuki, Sulisty. (2004). *Pengantar Dokumentasi (Cetakan Pertama)*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Budiman, H. G. (2014). Perkembangan Zine Di Bandung: Media Informasi Musik Bawah Tanah: *Patanjala 6(1)*.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Darisman, A. (2014). *Karya Graffiti Sebagai Representasi Persoalan Sosial Di Kota Bandung*.

- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual (1st ed.)*. Yogyakarta, Indonesia: ANDI.
- Maynarni, B. W., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Website Edukasi Stunting Dan Pencegahannya Pada Balita Untuk Para Ibu Di Babakan Ciparay. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Poulin, Richard. 2011. *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Massachusetts, USA: Rockport Publishers, a member of Quayside Publishing Group.
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Terapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Resmadi, I. (2021). Analysis Of Zinetflix Cyber Media As A Media In The Digital Era: *Jurnal Sositologi 20(3)*.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Ubay, U. (2019). Pengertian media informasi menurut para ahli. Diakses pada 10 April 2023, dari <https://www.masterpendidikan.com/2019/08/pengertianmedia-informasi-menurut-para-ahli.html>
- Wijaya, T. (2011). *Photo Story Handbook: Panduan Membuat Foto Cerita*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

#### **Sumber Lain**

- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2017, Definisi Perancangan. Diakses pada [www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id) (10 Mei 2023, 03:25)
- Maxipro Indonesia, 2017, Pengertian Grafika, Tujuan Grafika, dan Produk Grafika. Diakses pada [www.maxipro.co.id](http://www.maxipro.co.id) (10 Mei 2023, 03:25).