

BAB I

LATAR BELAKANG

Komunikasi dan budaya dalam masyarakat merupakan suatu kesatuan yang saling berpengaruh antara satu dengan yang lain. Antara komunikasi dan budaya terdapat hubungan timbal balik dimana budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi, dan pada gilirannya komunikasi pun turut menentukan, memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya. Sebagaimana disampaikan oleh Edward T. Hall bahwa kebudayaan merupakan hasil dari proses komunikasi anggota masyarakat yang berlangsung terus menerus¹. Berkomunikasi tidak bisa lepas dari aktifitas kehidupan kita sehari-hari. Kapan pun dan di mana pun kita dipastikan tidak bisa lepas dari kegiatan berkomunikasi. Kita berkomunikasi karena ingin pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain, begitu juga sebaliknya. Kita berkomunikasi dengan orang lain bila kita memiliki gagasan, pikiran, perasaan, atau pesan yang ingin disampaikan pada orang lain. Kita juga akan berkomunikasi kalau ingin mengetahui gagasan, pikiran, perasaan, atau pesan tertentu yang ingin kita ketahui dari orang lain².

Proses pertukaran informasi tersebut tidak melulu disampaikan secara langsung, namun adakalanya informasi didapat melalui media komunikasi yang dapat berupa media visual, audio, maupun media audio visual. Dari pertukaran informasi tersebut yang untuk kemudian memunculkan hal-hal atau kebiasaan

¹ Andrik Purwasito, *Komunikasi Multikultural*, UMS Press, Surakarta, 2003. Hal 3

² Basuki Wibawa, Farida Mukti, *Media Pengajaran*, CV. Maulana, Bandung, 2001. hal 6

baru yang kemudian menjelma menjadi budaya baru ditengah masyarakat. Tentunya hal-hal tersebut haruslah memenuhi unsur suatu budaya yang salah satu teorinya disampaikan oleh Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi yang mengemukakan bahwa kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat³.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Dalam bahasa sansekerta, kata budaya diambil dari kata buddhayah yang berarti akal budi. Akal budi tidak lain adalah kata intelektual (kognitif) dalam pengertian Barat sekaligus didalamnya terdapat unsur-unsur perasaan (afektif). Dalam filsafat Hindu, akal budi melibatkan seluruh aspek panca indera, baik dalam kegiatan pikiran (kognitif), perasaan (afektif), maupun perilaku (psikomotorik)⁴.

Budaya merupakan suatu konsep yang membangkitkan minat. Secara formal budaya didefinisikan sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok. Budaya menampakkan diri dalam pola-pola bahasa dan dalam bentuk-bentuk kegiatan dan perilaku yang berfungsi sebagai model bagi tindakan-

³ Andrik Purwasito. *Op.Cit.* hal 5

⁴ <http://www.wikipedia.com/budaya>. 23/04/2007/11.00

tindakan penyesuaian diri dan gaya komunikasi yang memungkinkan orang-orang tinggal dalam suatu masyarakat di suatu lingkungan geografis tertentu pada suatu tingkat perkembangan teknis tertentu dan pada suatu saat tertentu.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi social, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Bahasa adalah alat atau perwujudan budaya yang digunakan manusia untuk saling berkomunikasi atau berhubungan, baik lewat tulisan, lisan, atau gerakan, dengan tujuan menyampaikan maksud hati atau kemauan kepada lawan bicaranya atau orang lain. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan adat istiadat, tingkah laku, tata karma masyarakat, dan sekaligus mudah membaurkan dirinya dengan segala bentuk masyarakat. Bahasa memiliki beberapa fungsi yang dapat menjadi fungsi umum dan fungsi khusus. Fungsi bahasa secara umum adalah sebagai alat untuk berekspresi, berkomunikasi, dan alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial. Sedangkan fungsi bahasa secara khusus adalah untuk mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mewujudkan

seni (sastra), mempelajari naskah-naskah kuno, dan untuk mengeksploitasi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peralatan hidup (teknologi) menyangkut cara-cara atau teknik memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi muncul dalam cara-cara manusia mengorganisasi masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan, atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian.

Sistem kekerabatan merupakan bagian yang sangat penting dalam struktur sosial. M. Fortes mengemukakan bahwa sistem kekerabatan suatu masyarakat dapat dipergunakan untuk menggambarkan struktur sosial dari masyarakat yang bersangkutan. Kekerabatan adalah unit-unit sosial yang terdiri dari beberapa keluarga yang memiliki hubungan darah atau hubungan perkawinan. Anggota kekerabatan terdiri dari ayah, ibu, anak, menantu, cucu, kakak, adik, paman, bibi, kakek, nenek, dan seterusnya. Dalam kajian sosiologi-antropologi, ada beberapa macam kelompok kekerabatan dari yang jumlahnya relatif kecil hingga besar seperti keluarga ambilineal, klan, fatri, dan paroh masyarakat. Di masyarakat umum kita juga mengenal kelompok kekerabatan lain seperti keluarga inti, keluarga luas, keluarga bilateral, dan keluarga unilateral. Sementara itu, organisasi sosial adalah perkumpulan sosial yang dibentuk oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum, yang berfungsi sebagai sarana partisipasi masyarakat dalam pembangunan bangsa dan negara. Sebagai makhluk yang selalu hidup bersama-sama, manusia membentuk organisasi sosial untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang tidak dapat mereka capai sendiri.

Ada kalanya pengetahuan, pemahaman, dan daya tahan fisik manusia dalam menguasai dan mengungkapkan rahasia-rahasia alam sangat terbatas. Secara bersamaan, muncul keyakinan akan adanya penguasa tertinggi dari sistem jagad raya ini, yang juga mengendalikan manusia sebagai salah satu bagian jagad raya. Sehubungan dengan itu, baik secara individual maupun hidup bermasyarakat, manusia tidak dapat dilepaskan dari religi atau sistem kepercayaan kepada penguasa alam semesta. Agama dan sistem kepercayaan lainnya seringkali terintegrasi dengan kebudayaan.

Unsur lain dalam suatu kebudayaan dalam masyarakat adalah seni. Kesenian mengacu pada nilai keindahan yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata atau telinga. Sebagai makhluk yang mempunyai cita rasa tinggi. Pengekspresian terhadap keindahan tersebut hadir dalam berbagai corak kesenian, mulai dari yang sederhana hingga perwujudan kesenian yang kompleks. Mulai dari karya sastra, lukisan, patung, hingga mural dan graffiti yang medianya berupa tembok di jalanan kota.

Mural dan Graffiti seperti halnya keberadaan media seni rupa lainnya, belakangan ini semakin mendapatkan perhatian dari masyarakat luas yang awam terhadap perkembangan maupun keberlangsungan hidup seni rupa. Sejak berlangsungnya proyek Mural Kota Jogjakarta yang diprakarsai oleh walikota setempat serta melibatkan seniman mural dari Jogja, Jakarta dan komunitas dari kota lain bahkan dari Amerika Serikat, masyarakat semakin terbuka terhadap seni rupa.

Ketika masyarakat yang awam di kampung-kampung Jogja juga diikutkan dalam proyek mural dengan cara melukis tembok-tembok kampung mereka sendiri yang tidak terpakai, maka sebenarnya ada usaha berkomunikasi antara seniman dengan masyarakat. Pada akhirnya, mural justru menjadi seni publik yang tidak hanya dimiliki oleh seniman mural saja, namun masyarakat yang tidak paham menggambar dengan indah pun dapat diikutkan dalam rangka keindahan kota ini.

Graffiti naik pamornya pada masa 1990 awal. Pada saat itu graffiti diangkat oleh Alm. YB Mangunwidjaja atau Romo Mangun menjadi salah satu bentuk kesenian dalam program graffiti dan seni mural untuk perkampungan kumuh di pinggiran Kali Code, Jogjakarta. Bilik atau papan rumah-rumah di daerah itu pun tampil dengan tidak kumuh tetapi lebih segar dipandang.

Di Jogjakarta, mural merebak di sekitar tahun 2003 seiring dengan gagasan konsep dari Apotik Komik (dikoordinasi oleh seniman publik Samuel Indratma) yang menghias kota dengan lukisan-lukisan di tembok kota dan terlebih dahulu dipresentasikan di depan walikota Jogja. Beberapa seniman mural dari Amerika Serikat kemudian diundang untuk berpartisipasi dalam proyek tersebut. Mural yang menghiasi Jogja dilakukan di beberapa lokasi, seperti di timur Mal Galeria, Jembatan Layang Tukangan, Jalan Perwakilan, Jalan Kleringan Stasiun Tugu dan sekarang meluas ke kampung-kampung, seperti di daerah Wirobrajan, Sayidan, Langastran dan masih banyak lagi. Seolah-olah mural di Jogjakarta sudah menjadi identitas kota dalam memperindah lingkungannya.

Tingginya gempuran produk-produk kapitalisme publik, seperti pada pusat-pusat perbelanjaan atau mall yang membanjiri daerah menjadi keprihatinan di satu sisi, karena dengan demikian semakin mempersempit ruang publik sebagai media untuk saling berinteraksi. Konsumsi mata terhadap keindahan kota juga seakanakan dirusakkan oleh semakin banyaknya gedung-gedung bertingkat, penempatan yang kurang tepat media-media beriklan semakin mempersempit peluang masyarakat menikmati keindahan kota yang jauh dari kebisingan.

Dalam hubungannya dengan ruang publik kota, mural dan graffiti mencoba mengkritisi ruang publik kota yang telah menjadi ajang pertarungan berbagai macam kepentingan. Para seniman ini bermaksud untuk mengembalikan kembali ruang publik kepada masyarakat untuk dijadikan salah satu medium untuk merekatkan hubungan-hubungan sosial antar masyarakat.

Melalui karya film dokumenter ini penulis mengkaji dan menyajikannya sebagai pembuka cakrawala bagi masyarakat dan pemerintah tentang seni mural dan graffiti. Bahwa seni mural dan graffiti bukanlah sekedar corat-coret yang hanya mengotori kota, tetapi juga dapat memberikan efek positif apabila dikelola dengan baik.

Mural dan Graffiti merupakan sebuah seni, maka tidaklah lengkap hanya dengan menelitinya. Dengan menjadikan mural dan graffiti sebagai sebuah film dokumenter maka kita dapat juga melihat aspek-aspek lainnya dalam dunia mural dan graffiti yang tidak cukup hanya dengan menelitinya.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. MURAL

Mural menurut Susanto memberikan definisi sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur⁵. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, maka mural sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari bangunan dalam hal ini dinding. Dinding dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekedar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun dinding juga dipandang sebagai medium untuk memperindah ruangan. Mural juga berarti lukisan yang dibuat langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding suatu bangunan, yang tidak langsung memiliki kesamaan dengan lukisan. Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh lukisan dinding, yaitu keterkaitannya dengan arsitektur/ bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsure estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya⁶.

Mural dalam perjalanan seni rupa tidak bisa dilepaskan dari jaman prasejarah kira-kira 31.500 tahun silam, ketika ada lukisan gua di Lascaux, selatan Prancis. Mural yang dilukis oleh orang-orang jaman prasejarah ini menggunakan cat air yang terbuat dari sari buah limun sebagai medianya. Lukisan mural pada jaman prasejarah ini paling banyak ditemukan di Prancis. Di Prancis, ada sekitar 150 tempat mural ditemukan, kemudian di Spanyol ada 128 tempat dan di Italia

⁵ Susanto, Mikke. (2002),. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.hal 76

⁶ *Ibid*

mural ditemukan di 21 tempat. Sejarah seni rupa juga mencatat, lukisan mural yang termashur adalah *Guernica* atau *Guernica y Luno* karya Pablo Picasso. Picasso membuat mural ini untuk memperingati pengeboman tentara Jerman di sebuah desa kecil dengan mayoritas masyarakat Spanyol. Karya tersebut dihasilkan saat perang sipil Spanyol berkecamuk di tahun 1937. Di negara-negara konflik, seperti Irlandia Utara, mural sangat mudah ditemui di semua dinding kota. Tercatat sekitar 2000 mural dihasilkan dari sejak tahun 1970 hingga sekarang dan dengan demikian Irlandia Utara-lah negara yang sangat produktif menghasilkan mural. Propaganda politik menjadi tema sentral dalam mural tersebut. Mural pada perkembangannya telah menjadi bagian dari seni publik yang melibatkan komunikasi dua arah. Seniman mural melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurhkannya, sedangkan masyarakat sebagai penikmat dalam praktiknya mampu berinteraksi langsung kepada seniman. Hal ini semakin menunjukkan dalam seni mural, bahwa interaksi tidak hanya dilakukan secara visual yang menganut pandangan ‘seni adalah seni’ tanpa pertanggungjawaban yang pasti, namun mural juga mampu mendekatkan dirinya sebagai seni yang berinteraksi juga secara verbal. Dalam hal ini, masyarakat memperoleh pencerahan dalam dunia seni rupa dan secara teknis, masyarakat awam dapat mengambil peran sebagai seniman juga.

Proses memunculkan citraan atau imaji terbentuk dari gambar. Melukis adalah memvisualkan atau mengeksekusi secara estetik kaidah-kaidah dalam seni rupa. Melukis di dinding (mural) secara prinsip berbeda halnya dengan melukis di kanvas. Lukisan di atas kanvas, sejak pertama mulai dipraktekkan di masa

Renaissans dianggap membawa serta semangat pembaharuan dan cita-cita modern. Berbeda dengan tradisi mural yang sarat dengan pesan dan nilai keyakinan adat bersama maupun pemahaman karakteristik sosial, melukis pada kanvas lebih mencirikan semangat individual. Sejak saat itu pula nama pembuatnya (sang pelukis) jadi dikenal, nama itu dianggap penting: sebagai pencipta. Lukisanpun punya 'tempat' khusus dan mandiri (yaitu kanvas), jadi 'objek', hingga bisa bergerak dipindahkan dari satu tempat ketempat lain; lukisan tak lagi terikat pada tempat yang sudah punya cerita dan pesan (misalnya, gereja). Lukisan tercipta mandiri. Maka arti yang bisa dikandung sebuah lukisan pun dianggap mandiri, berhubungan dengan kebebasan sang senimannya⁷. Hal lainnya adalah pada kerjasama tim yang ada dalam proyek mural. Hampir tidak ada karya mural hasil dari satu orang seniman, hal demikian tidak hanya melibatkan orang lain dalam mempersiapkan kerja kasar saja, namun juga melibatkan orang lain dalam melakukan *brainstorming* serta sekaligus mengeksekusi. Dalam perspektif seni rupa populer atau seni rupa massa, maka mural mampu membentuk masyarakat homogen yang bisa dengan cukup memiliki solidaritas bersama hingga bisa memiliki cita rasa dominan. Dinding yang dipakai sebagai media dalam mural yang biasa dipakai adalah dinding penyangga jembatan layang, tembok sisi sungai dan tembok rumah pinggir jalan yang dibiarkan tidak terawat. Sedangkan di Jogja, dinding yang dipakai adalah tembok di gang-gang kampung yang dikerjakan dengan cara beramai-ramai oleh masyarakat setempat. Sebelum ada mural tembok-tembok tersebut terlihat kotor, meskipun bersih pun warna putih terlihat

⁷ Zaelani, Rizki A. *Sosok/Tubuh di Antara Lukisan Diyanto*. Oktober 6, 2004. <http://www.mondecor.com/diyanto/foreword.htm>. 07/03/2008/15.00

mencolok mata terutama pada siang hari dan terkesan monoton. Namun dengan adanya mural mulai terbentuk citra ke arah pembaharuan visual sehingga berkesan *fresh* dan lebih berwarna.

Mural tidak hanya berdiri sendiri tanpa kehadiran ribuan makna. Bagi pembuatnya, ada pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui mural. Ada pesan dengan memanfaatkan kehadiran mural dengan mencitrakan kondisi sekelilingnya, diantaranya mural hanya untuk kepentingan estetik, untuk menyuarakan kondisi sosial budaya, ekonomi dan juga politik.

1) Sosial budaya

Hubungan sosial tergambar dengan ada relasi yang cukup erat antara gambar dalam mural dengan kondisinya, misalnya mural di Jl. Ireda. Mural yang terletak di jalan depan Etnik Kafe dan bersebelahan dengan tempat pemakaman umum tersebut menjadi menarik untuk diperhatikan. Bagaimana memunculkan mural yang bisa dekat dengan citra kafe tetapi juga tidak menghilangkan kesan '*nyungkani*' pada tempat pemakaman. Mural yang dibuat pun mengambil ikon bunga yang berwarnawarni untuk mendekati dengan bunga di pemakaman, tetapi kecerahan warnanya dekat dengan citra kafe. Ikon seperti ini menjadi ikon wilayah yang khas untuk menandai wilayah dan budaya tertentu. Sehingga mural yang bermaksud memperbaharui lingkungan tidak harus menghapuskan keberadaan aslinya, namun sebisa mungkin dipertahankan sebagai ikon atau simbol suatu wilayah.

Ikon dan simbol wilayah yang terpetakan berdasarkan di daerah manakah mural di buat juga menjadi kekhasan tersendiri. Mural di Jakarta akan berbeda dengan mural di Bandung maupun mural di Jogjakarta berdasarkan pengambilan ikon tertentu. Ikon tokoh dalam pewayangan yang lebih dekat dengan Jogjakarta akan diambil untuk menandai wilayah tersebut. Hal ini untuk memunculkan kultur khas dari suatu wilayah, sehingga mural tidak sekedar media seni rupa yang berbicara tanpa pesan namun mampu memunculkan identitas kota. Hal yang cukup strategis dan jitu adalah mural di bawah jembatan layang Lempuyangan. Kereta api yang masuk atau meninggalkan kota Jogjakarta akan segera mengetahui, bahwa mereka telah memasuki atau meninggalkan Jogja. Hal ini penting sebagai penanda visual yang memiliki identitas lokasi tujuan.

Sekarang setiap orang yang ada di wilayah mural akan mempunyai latar belakang yang lebih berwarna. Penjual nasi angkringan atau kios-kios rokok dengan leluasa bisa bersandar pada pemandangan maya, bersahabat dan menjadi bagian dari gambar-gambar dalam lukisan itu. Bahkan oleh seniman mural, kios-kios penjual rokok di timur Mal Galeria pun disatukan dengan mural kios tersebut agar lebih menyatu antara latar belakang dengan objek didepannya. Penggemar fanatik klub sepakbola PSIM (Persatuan Sepakbola Indonesia Mataram), salah satu klub di Liga Indonesia pun membuat mural sebagai wujud kecintaan mereka.

Kota yang juga melakukan hal yang sama karena kefanatikan terhadap klub sepakbola adalah Malang. Di Malang akan dengan mudah ditemui mural

yang bernada mendukung klub Arema. Stadion Gajayana di Malang pun mural mengitari dinding luar stadion.

2) Estetik

Mural dengan kepentingan estetik disamping sudah pernah dilakukan untuk kebutuhan desain interior misalnya untuk menampilkan kesan segar maupun kesan berada dalam alam untuk menimbulkan kenyamanan dari sang pemilik rumah maupun ruangan, namun mural dengan estetik sebagai tampilan utamanya juga dapat dilakukan di luar ruang. Mural seperti ini biasanya merepresentasikan dari gaya visual, seperti komik, simbolik, espressionisme hingga realisme. Mural di bekas bioskop Permata, misalnya.

Mural tersebut menampilkan tokoh superhero yang biasa ada di film-film. Karenanya pula mural ini digambar di dinding bekas bioskop untuk sekedar merekonstruksi gedung yang pernah ramai disinggahi masyarakat Jogjakarta untuk menonton film. Mural seperti ini tidak ada pesan yang khusus disamping hanya memunculkan karakter superhero dengan tingkat kedetilan tinggi dalam karya publik.

Begitu pula mural yang dibuat di lokasi Sarkem. Tidak ada pesan yang khusus dibuat untuk para penghuni lokasi maupun pengunjungnya. Mural dibuat hanya sekedar memperindah wilayah yang tampak kumuh khas stereotip lokasi kelas bawah. Simbol kupu-kupu merujuk kepada kalimat 'kupu-kupu malam'.

3) Ekonomi

Pesan dalam mural yang menyoroti pentingnya ekonomi untuk kemajuan bersama bisa dilihat pada mural dengan tema giat bekerja di seberang Galeria Mall Jl. Jendral Sudirman Jogja. Mural yang menampilkan gambar kaki sedang mengayuh becak serta pion yang biasa dalam permainan catur ditampilkan sebagai kritik sosial. Masyarakat sekitar yang ternyata lebih menyukai permainan sambil berjudi disentil melalui mural tersebut. Pesan yang dimunculkan adalah mengajak untuk giat bekerja daripada berharap ada durian runtuh melalui permainan judi.

Di Jogjakarta seperti halnya juga di kota lain, fenomena beriklan melalui media mural juga telah banyak. Memanfaatkan momentum dan julukan yang melekat erat, bahwa Jogja sekarang dikenal sebagai kota mural, pihak rokok seperti A-Mild mulai beriklan melalui mural di dinding jembatan layang. Belum lagi perusahaan telekomunikasi yang bersaing memanfaatkan momentum di Jogja perihal mural. Tentu saja hal ini meningkatkan nilai perekonomian daerah setempat, meskipun mural yang seperti ini berdampak kuat pada citra Jogja kota budaya. Dikhawatirkan pemakaian media mural sebagai media iklan semakin menambah polusi visual seperti halnya *billboard*. Namun bila dirunut ke belakang, produk sabun cuci, seperti Omo Biru, So Klin dan Rinso sudah lebih dulu memanfaatkan dinding masyarakat yang mau dihargai untuk dipakai sebagai media iklan melalui mural. Dinding yang dipakai biasanya dinding yang menghadap ke jalan raya, padat kendaraan dan rumah yang berlantai dua.

4) Politik

Mural dengan pesan politik di Jogjakarta mewarnai pada beberapa wilayah. Yang cukup menonjol adalah mural dari partai politik dengan logo sebagai *point of interest*-nya. Partai politik yang memanfaatkannya adalah PDI Perjuangan dan PAN. Partai politik yang berani melakukan hal ini biasanya adalah wilayah dengan basis partai yang kuat. Seperti di wilayah Langastran ada dinding besar dicat merah bergambarkan orang yang memakai pakaian khas Jogja dengan *blangkon* di kepala sedang berdiri dengan sikap seperti *pagar bagus* atau penerima tamu dalam pesta pernikahan Jawa. Di samping orang tersebut logo PDIP terpampang tanpa ada teks penjelas.

Bentuk mural seperti ini sering juga dilakukan tidak hanya di Jogjakarta tetapi juga di kota lain yang mempunyai massa terbesar partai politik di suatu daerah tertentu. Pesan kritik sosial politik yang non partisan tidak mudah ditemui, namun graffiti yang bersifat corat-coret mudah sekali ditemui pesan yang bernada kritik sosial politik. Bisa jadi karena graffiti lebih bersifat spontan daripada mural yang membutuhkan perencanaan visual. Mural dengan pesan sponsor dari partai politik biasanya menjamur ketika musim Pemilu tiba.

B. GRAFFITI

Manco menuliskan bahwa seni graffiti senantiasa berkembang secara terus-menerus⁸. Setiap hari, lapisan cat dan poster-poster yang baru saja ditempel, bermunculan hanya dalam waktu semalam di tiap kota yang ada di seluruh dunia. Proses pembaharuan yang terjadi secara terus menerus terhadap tanda-tanda dan karya seni–karya seni ini dibuat di atas lapisan karya graffiti lama yang sudah memudar dan pada permukaan-permukaan yang rusak dari sebuah kota. Tampaknya, graffiti memang sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah kota.

Sebenarnya, apakah yang dimaksud dengan graffiti? Susanto menjelaskan, bahwa graffiti berasal dari kata Italia “*graffito*” yang berarti goresan atau guratan⁹. Penulis Arthur Danto (2002:47) menyebutnya dengan *demotic art* atau yang memiliki dan memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat coret. Pada dasarnya aksi ini dibuat atas dasar antiestetik dan *chaostic* (bersifat merusak, baik dari segi fisik maupun non-fisik)¹⁰.

Graffiti (juga dieja grafitty atau grafitti) 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 kaleng¹¹. Graffiti adalah salah satu tulisan ataupun penanda yang dengan sengaja dibuat oleh manusia pada suatu permukaan benda, baik itu milik pribadi ataupun publik. Sebuah graffiti dapat berupa sebuah karya seni, gambar ataupun kata-kata. Ketika suatu graffiti dikerjakan tanpa sepengetahuan pemilik properti, maka graffiti tersebut dapat dikategorikan sebagai sebuah vandalism. Graffiti sendiri telah ada paling tidak sejak peradaban kuno seperti zaman Yunani Klasik dan Kerajaan Roma.

⁸ Manco, Tristan, (2004), *Street Logos*, London:Thames and Hudson. hal 7

⁹ Susanto, Mikke, (2002), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.hal 47

¹⁰ *Ibid*

¹¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Graffiti>. 23/04/2007/14.00

Bambataa menjelaskan, bahwa graffiti atau graf adalah salah satu dari empat unsur dalam kultur hiphop (2005:85)¹². Graffiti dimulai sebagai seni urban *underground* yang ditampilkan secara mencolok di area-area publik, biasanya di tembok-tembok gedung. Graffiti digunakan oleh para warga kota untuk menyatakan komentar sosial dan politik, seperti halnya geng-geng biasa menyebutkan kawasan yang menjadi kekuasaannya. Tidak ada kesepakatan kapan graffiti lahir dan tentang tempat kelahiran awal graffiti. Namun beberapa referensi menyebutkan bahwa graffiti dimulai di New York pada awal 1970-an bersamaan dengan lahirnya *breakdance*.

Meskipun ada anggapan bahwa graffiti 'klasik' mengalami stagnasi dalam pergerakannya, tetapi selentingan melalui majalah graffiti yang muncul belakangan ini ataupun kunjungan ke *hall of fame* setempat menunjukkan dengan jelas bahwa ada begitu banyak perubahan yang terjadi sejak tahun 1980-an. Dalam pemberontakan terhadap gaya umum, seniman menghancurkan peraturan graffiti yang tidak tertulis untuk menciptakan bentuk-bentuk grafis yang baru dan imej lain diluar 3-D dan penulisan *wild-style*.

Graffiti artistik sendiri menunjuk kepada bentuk *tag* (tulisan) yang terolah melalui bahasa visual yang estetik. Secara bentuk, graffiti tersebut dituliskan dengan pemanfaatan logo type atau juga kaligrafi yang biasa disebut di kalangan *street artist* sebagai *street logos*¹³. 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 artistik menyimpan banyak makna yang sarat pesan sosial.

¹² Bambataa, Afrika dkk, (2005), *Hip-Hop: Perlawanan Dari Ghetto*, terj. Adhe, Yogyakarta: Alinea. hal 85

¹³ Manco. Op.Cit. hal 8

Dari bentuk yang lain, graffiti artistik 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.

Graffiti artistik berbeda dengan graffiti yang hanya mencorat-coret seperti *tagging*. Graffiti artistik bertujuan untuk memperindah serta menghias kota. Bomber yang hanya bermotivasikan tren, dikhawatirkan justru graffiti dari motivasi seperti ini yang akan merusak wajah kota.

Tembok yang dibiarkan tak terawat adalah sasaran dari kelompok bomber. Tujuan bomber untuk memperindah kota dapat 'didukung' oleh tersedianya tembok yang tak terawat ini. Tempat atau hunian yang ditinggal lama oleh penghuninya sehingga terkesan kotor juga menjadi sasaran bomber. Demikian pula bomber akan menghias kota melalui tembok yang telah rusak. Tujuan bomber di Surabaya berbeda dengan tujuan membuat graffiti di luar negeri yang cenderung merusak.

Secara ekologi visual, tujuan memperindah kota dengan gambar yang warna-warni lebih menemukan nilai artistiknya daripada tembok yang hanya di cat putih atau tembok yang ditemplei pamflet dan poster iklan yang semrawut. Nilai kebersihan berbeda dengan nilai keindahan. Bomber mengungkapkan, bahwa keindahanlah yang mendukung kebersihan, karena bersih belum tentu indah. Tembok yang hanya putih bersih hanya akan menimbulkan kemonotonan dan kejenuhan visual di tengah-tengah kota yang sangat panas seperti Yogyakarta ini. Selain itu bila panas terik matahari, warna putih hanya akan menimbulkan efek psikologis kelelahan karena warna tersebut menyilaukan mata.

Sejauh ini bomber dituding sebagai pihak yang memperburuk wajah kota, maka dalam penelitian ini didapatkan bahwa pihak biro iklan yang memasang poster-poster iklan dan pamflet tidak pernah ditegur dengan alasan yang sama ditimpakan kepada bomber. Jangan sampai hanya karena graffiti tidak mendatangkan finansial bagi daerah atau kota, maka graffiti dipandang sebagai aksi vandalisme. Namun begitu, graffiti artistik juga harus memperhatikan dengan seksama lingkungannya. Graffiti yang terlalu banyak bahkan tidak didukung dengan teknis membuat graffiti artistik yang baik hanya akan menambah “sampah visual” bagi kota. Graffiti justru tidak berbeda dengan pamflet atau poster yang bertebaran di pinggir jalan.

Secara sosio-kultural, graffiti belum mampu menimbulkan dampak yang dapat menjadikan graffiti sebagai penanda budaya. Graffiti yang dibuat dari tujuan baik harus seimbang dengan tingkat kepedulian orang terhadap huniannya sendiri. Tembok yang dipelihara dengan baik dan ditunjang dengan lampu penerangan akan mengantisipasi terjadinya vandalisme melalui graffiti. Sekali saja tembok dibiarkan tidak terawat, maka tembok tersebut dengan cepat akan diperindah oleh bomber.

Terdapat perbedaan yang mendasar antara mural dan graffiti. Sifat mural yang penuh ketelitian dalam pengerjaan sehingga memunculkan kesan sempurna tentu berbeda dengan graffiti yang lebih bersifat spontan. Karena itulah muncul kesan bahwa graffiti menghasilkan wajah buruk bagi kota.

Apotik Komik mencuat setelah mereka membuat mural di tembok penyangga Jembatan Layang Lempuyangan tahun 2002 lalu, padahal jauh sebelum itu mereka juga telah mempunyai beberapa karya di ruang publik Yogyakarta. Maka, tak heran bila dinding-dinding di ruas jalanan Yogyakarta kini dihiasi oleh beragam gambar unik. Masyarakat Yogyakarta kini telah mengenalnya sebagai mural dan tak bisa melepaskannya dari nama Samuel Indratma [33 thn], salah satu pendiri Apotik Komik dan penggagas terciptanya mural kota.

Pada tahun 1997, Samuel mendirikan Apotik Komik bersama Arie Dyanto dan Bambang Toko Witjaksono, 2 teman semasa kuliah di ISI, Ade Tanesia teman lama yang kini menjadi istri Samuel, dan serta bersama Mie Cornoedus yang difungsikan sebagai sebuah komunitas yang menggarap dan memfokuskan seni di ruang publik sehingga dapat lebih banyak diakses oleh masyarakat.

Proyek mural pertama Apotik Komik ada di kampung Nitriprayan pada tahun 1997 dengan tema "Melayang". Di tembok dalam sebuah rumah berukuran 700 meter persegi itulah, 13 perupa diundang untuk berpartisipasi. Pada tahun 1999, Apotik Komik kembali membuat proyek di ruang publik bertema "Sakit Berlanjut", yaitu menempelkan cardboard bergambar di tembok-tembok kota kemudian diinformasikan bahwa setiap orang dapat menjadi kolektor. Tak sampai seminggu, karya-karya tersebut sudah diambil. Hal ini sekaligus mencairkan konsep high-art yang masih dipercaya oleh seniman bahwa seni itu tidak ada artinya sama sekali buat masyarakat kebanyakan.

Alternatif Space juga diciptakan Apotik Komik pada tahun 2000 dengan membuat galeri di dinding luar berukuran 12 x 4 meter dari sebuah rumah yang menghadap ke jalan Gamelan di kawasan Jeron Beteng selama 1 tahun dan justru dinding tersebut menjadi inspirasi Apotik Komik untuk membuat galeri publik.

Reaksi tersebut dapat diraba gairahnya melalui mulai maraknya dinding-dinding kota Budaya ini dengan beberapa mural besar seperti di jembatan layang Lempuyangan, jalan Prof. Herman Yohanes-Sagan, menghadap Galeria Mal, jalan Beskalan samping butik batik Margaria, dan jalan Perwakilan, belakang Malioboro Mal. Untuk proyek besar itu, Apotik Komik juga menjalani serangkaian ijin ke pemerintah kota dan ijin ke personal sekitar lokasi pembuatan mural. Ijin ke personal malah dirasakan lebih alot karena masuk ke ruang privasi mereka.

Sejumlah proyek kesenian itu kemudian membawa ide baru tentang Yogyakarta sebagai kota mural di mana kehidupan seni juga dapat digelar oleh siapa saja dan di mana saja. Apotik Komik pun menggunakan teknik pengembangan melalui workshop di kampung-kampung dengan misi memasyarakatkan pengelolaan ruang publik, memaksimalkan ruang publik sebagai media berekspresi dan mengorganisasi ruang-ruang di kampung dengan penanda mural. Kampung-kampung yang telah mengelola mural bersama Apotik Komik adalah seperti terlihat pada mural gang Ontoseno, mural perempatan Munggur, dan mural Sitisewu samping stasiun Tugu Yogyakarta.

Ketika mural dihubungkan dengan keseimbangan lingkungan, maka mural diharapkan mampu membawa dampak yang cukup besar pada perkembangan kota. Sekarang di tengah arus budaya urban yang sangat tinggi serta tingkat kepadatan masyarakat kota, perkembangan mural bisa dihubungkan dengan memperindah sudut pandang kota yang ‘hilang’ akibat padatnya pengguna jalan raya, tingginya pemilik kendaraan bermotor hingga kemacetan yang terjadi. Begitu pula dengan lingkungan yang tidak seimbang akibat penebangan pohon yang sebenarnya difungsikan sebagai paru-paru kota menambah panasnya hunian serta tingkat polusi yang tinggi. Hal demikian dimanfaatkan oleh mural dengan ‘menawarkan’ alternatif bagi mata untuk menangkap kesan estetik ketika hal itu tidak ditawarkan oleh bangunan kota, papan iklan maupun estetikanya mobil keluaran terbaru.

Graffiti memang mempunyai idealisme yang tidak mau berkompromi dengan kebijakan pemerintah kota, namun kehadirannya akan selalu ada ketika ruang publik tidak terawat dan tidak dibebaskan dari tempelan poster-poster produk iklan yang saling bertumpuk.

Dalam politik kota yang *semrawut*, penggagas proyek mural berbicara tentang kota yang memerlukan sentuhan seni rupa mutakhir. Hal ini menunjukkan kegelisahan para perupa kontemporer untuk mencari kaitan antara wacana seni rupa dan kehidupan kota sebagai representasi keseharian. Mengapa kota-kota kita menjadi arena bagi kekerasan massa, dan kita menjadi semakin tidak peduli dengan kehadiran serta kebutuhan manusia lain. Kota sudah memasuki fase pelupa. Pada saat yang sama kota telah berubah menjadi rimba tanda-tanda yang

mengubur sejarah kotanya sendiri dan kota tidak lagi sarat dengan kenangan lama yang menjadi saksi berkembangnya kota dari hari ke hari. Hal inilah yang menjadi dasar alasan yang kuat mengapa mural dilakukan.



BAB III

VISI, MISI DAN TUJUAN PENGGARAPAN

A. VISI

Visi dari film dokumenter ini adalah ingin merubah pendapat masyarakat dan pemerintah bahwa mural dan graffiti merupakan seni yang mempunyai nilai positif.

B. MISI

1. Mengenalkan mural dan graffiti kepada masyarakat.
2. Memberikan gambaran kepada pemerintah bahwa graffiti dan mural bukanlah sebuah seni yang merusak keindahan kota.

C. TUJUAN

1. Dengan dibuatnya film dokumenter ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai mural dan graffiti dan dapat mengapresiasinya.
2. Sebagai bahan pertimbangan kebijakan pemerintah tentang kegiatan mural dan graffiti.

BAB IV

TAHAPAN PEMBUATAN FILM DOKUMENTER

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk Film *Moana* (1962) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas.¹⁴

Film dokumenter termasuk dalam kategori film non cerita, Pada mulanya ada dua tipe film non cerita yaitu yang termasuk dalam film dokumenter dan film faktual. Film faktual, umumnya menampilkan fakta. Kamera sekedar merekam peristiwa. Film ini hadir dalam bentuk film berita (*newsreel*) dan film dokumentasi. Film berita, titik beratnya pada segi pemberitaan atau suatu kejadian aktual, sedangkan film dokumentasi hanya merekam kejadian tanpa diolah lagi, misalnya dokumentasi peristiwa perang atau upacara kemerdekaan.¹⁵

John Ivens, pembuat film dokumenter terkenal dari Belanda, menyebutkan bahwa kekuatan utama yang dimiliki film dokumenter terletak pada rasa keotentikan, bahwa tidak ada definisi film dokumenter yang lengkap tanpa mengaitkan faktor-faktor subyektif pembuatnya. Dengan kata lain, *film dokumenter bukan cerminan pasif dari kenyataan, melainkan ada proses penafsiran atas kenyataan yang dilakukan oleh si pembuat film dokumenter.*

¹⁴ Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, Panduan, Yogyakarta, 2002, hal 11

¹⁵ Marselli Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1996, hal 13

Film dokumenter, selain mengandung fakta, ia juga mengandung subyektivitas pembuat. Subyektivitas dalam arti sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi ketika faktor manusia berperan, persepsi tentang kenyataan kan sangat tergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu.¹⁶

Seorang pembuat film dokumenter lain yaitu *DA. Peransi* mengatakan bahwa film dokumenter yang baik adalah yang mencerdaskan penonton. Sehingga kemudian film dokumenter menjadi wahana yang tepat untuk mengungkap realitas, menstimulasi perubahan. Jadi yang terpenting adalah *menunjukkan realitas kepada masyarakat yang secara normal tidak terlihat realitas itu*.¹⁷

Layaknya sebuah gambar atau foto, kontras adalah salah satu hal menarik perhatian. Demikian pula dalam film dokumenter, “kontras” diwujudkan dengan adanya pertentangan di dalam konteks film itu. Apakah pertentangan dalam hal idealisme pendapat, dikotomi, ataupun pertentangan dalam satu konteks film itu sendiri.

Dalam pembuatan film dokumenter, kejelian adalah hal yang pokok. Sehingga diperlukan suatu pemikiran dan proses teknis yang matang. Suatu produksi program film memerlukan tahapan proses perencanaan, proses produksi, hingga hasil akhir produksi. Tahapan tersebut sering dikenal dengan *Standard Operation Procedure (SOP)*, yang terdiri dari:

1. Pra Produksi (ide, perencanaan, persiapan)
2. Produksi (pelaksanaan)
3. Pasca Produksi (Penyelesaian dan Penayangan)

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ *Ibid*, hal 15

I. Pra Produksi

Merupakan tahap awal dari proses produksi, termasuk didalamnya adalah penemuan ide, pengumpulan bahan berupa data-data untuk mendukung fakta atau subyek yang dipilih. Tahap pra produksi ini sangat penting karena merupakan landasan untuk melaksanakan produksi dan harus dilakukan dengan dengan rinci dan telliti sehingga akan membantu kelancaran proses produksi. Jika tahap ini telah dilaksanakan secara rinci dan baik, sebagian dari produksi yang direncanakan sudah beres.¹⁸ Kegiatan ini meliputi :

1. Memilih Subyek Film Dokumenter (*choosing a subject*)

Ada beberapa kemungkinan yang menjadi dasar untuk memilih subyek. Subyek film dokumenter bisa berhubungan dengan sejarah, mitos atau legenda, sosial budaya, sosial ekonomi, atau yang lainnya. Pertimbangan dipilihnya suatu subyek bukan hanya karena kebetulan semata tetapi melalui proses panjang, melalui penelitian dan memiliki dasar pemikiran yang kuat. Dalam sebuah film dokumenter, apa yang disajikan mengandung subyektivitas pembuatnya, dalam arti sikap atau opini pembuat film terhadap realita yang didokumentasikannya.

Ide dasar karya tugas akhir ini terinspirasi dari dapat berkembangnya seni mural dan graffiti di kota Jogjakarta dan mendapatkan apresiasi positif dari masyarakat dan pemerintah.

2. Riset (*Research*)

Riset (penelitian) adalah salah satu bagian terpenting sebelum pembuatan film dokumenter. Riset digunakan untuk mendukung fakta-fakta tentang subyek

¹⁸ Fred Wibowo, *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*, Grasindo, Jakarta, 1997, hal 20

yang telah dipilih. Riset dilakukan untuk mendapatkan data-data yang bisa diperoleh melalui wawancara dengan tokoh ahli, kepustakaan, media massa, internet, dokumen maupun sumber lain.

Riset dalam film ini dilakukan melalui wawancara para pelaku seni mural dan graffiti di kota Jogja. Selain itu juga riset dilakukan melalui pengamatan dan pengalaman langsung di lokasi saat para seniman mural dan graffiti melakukan kegiatan seninya, hal ini dilakukan untuk menunjang saat proses *shooting* dilakukan. Dalam tahap ini perlu juga mencari referensi dan literatur untuk mendukung cerita yang akan disajikan dalam film dokumenter.

3. Tema

Menurut Garin Nugroho, riset juga berhubungan dengan tema film. Riset tema film berhubungan dengan penguasaan pada wacana yang menyangkut disiplin ilmu dan kebutuhan mendiskripsikannya ke bentuk visual. Pendampingan kepustakaan dan ahli lokal juga penting dan harus dilakukan.

Setelah melakukan riset yang mendalam dan dapat mendukung dari ide awal pembuatan film dokumenter, maka perlu juga ditentukan tujuan dari pembuatan film dokumenter tersebut. Dengan pembuatan film dokumenter ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai mural dan graffiti dan dapat mengapresiasinya, dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan kebijakan pemerintah tentang kegiatan mural dan graffiti. Perlu juga membatasi topik yang akan diangkat dalam film dokumenter.

4. Mempersiapkan Detail Produksi

Mempersiapkan detail berarti menyiapkan segala hal yang diperlukan agar proses produksi dapat berjalan lancar. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- a. Data Teknis
- b. Sinopsis atau tulisan ringkas mengenai garis besar cerita, meliputi adegan adegan pokok dan garis besar pengembangan cerita.¹⁹
- c. *Treatment*, dapat dijabarkan sebagai perlakuan tentang hal-hal yang dijabarkan dalam sinopsis. Sebuah uraian mengenai segala urutan kejadian yang akan tampak di layar TV atau video. Uraian itu bersifat naratif, tanpa menggunakan istilah teknis.²⁰
- d. Naskah atau skenario, yaitu cerita dalam bentuk rangkaian sekuen dan adegan-adegan yang siap digunakan untuk titik tolak produksi film, tetapi belum terperinci.
- e. *Shooting Script* adalah naskah versi siap produksi yang berisi sudut pengambilan gambar atau angle dan bagian-bagian kegiatan secara rinci dan spesifik.
- f. *Timetable Shooting* atau penjadwalan *Shooting* yang berbentuk *Shooting Breakdown* dan *Shooting Schedule*.

II. Produksi

Tahap ini merupakan kegiatan pengambilan gambar atau *shooting*.

Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *shooting script* dan *shooting*

¹⁹ Marselli Sumarno, *Op cit*, hal 117

²⁰ PCS. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Grasindo, Jakarta, 1993. hal 46

breakdown dengan pengaturan jadwal seperti yang tercantum dalam *shooting schedule*.

Beberapa istilah yang digunakan dalam pengambilan gambar atau *shooting* antara lain :

- a) *Shot*, adalah sebuah unit visual terkecil berupa potongan film yang merupakan hasil satu perekaman.²¹
- b) *Camera Angle*, atau biasa disebut sudut pengambilan gambar, adalah posisi kamera secara relatif terhadap subyek dan obyek.
- c) *Sequence*, atau serangkaian shot-shot yang merupakan satu kesatuan yang utuh.
- d) *Scene*, atau adegan adalah salah satu shot atau lebih dari suatu lokasi atau action yang sama.
- e) *Close Up (CU)*, atau pengambilan terdekat. Tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memeperlihatkan hanya bagian kecil subyek, misalnya wajah seseorang.²²
- f) *Long Shot (LS)*, shot jarak jauh yang kepentingannya untuk memeperlihatkan hubungan antara subyek-subyek dan lingkungan maupun latar belakangnya.
- g) *Medium Shot (MS)*, shot yang diambil lebih dekat pada subyeknya dibandingkan long shot. Bila obyeknya manusia, medium shot menampilkan bagian tubuh dari pinggang ke atas.²³

²¹ Marselli Sumarno, Op.Cit, hal 116

²² *Ibid*, hal 112

²³ *Ibid*, hal 115

- h) *Medium Long Shot (MLS)*, atau disebut juga knee shot. Bila obyeknya manusia, maka yang tampak adalah dari kepala sampai lutut, bagian latar belakang tampak rinci.²⁴
- i) *Composition*, merupakan teknik menempatkan gambar pada layar dengan proporsional.
- j) *Pan*, menggerakkan kamera ke kanan dan ke kiri pada poros (as) horisontalnya.²⁵
- k) *Tilt*, gerakan kamera menunduk dan mendongak pada poros vertikalnya.²⁶
- l) *Tracking Shot*, shot yang diambil dengan memindahkan kamera mendekati ke subyek (*track in*) maupun menjauh dari subyek (*track out*). Kamera bisa diletakkan diatas peralatan beroda karet yang disebut dolly.²⁷
- m) *Follow*, adalah gerakan kamera yang mengikuti kemana obyek bergerak.

Pengambilan gambar film dokumenter ini memerlukan waktu satu tahun dengan menggunakan *single camera*. Pengambilan gambar menggunakan pedoman dari survey yang telah dilakukan pada tahap pra produksi. Pengambilan gambar dilakukan di beberapa tempat di Yogyakarta, seperti Jembatan Lempuyangan, Kampung Kali Code, Jalan belakang Malioboro, dan beberapa tempat lain. Dan tentunya wawancara dari tokoh-tokoh utama dalam film dokumenter ini.

²⁴ *Ibid*

²⁵ *Ibid*

²⁶ *Ibid*, hal 117

²⁷ *Ibid*

III. Pasca Produksi

Pasca produksi bisa dikatakan sebagai tahap akhir dari keseluruhan proses produksi. Tahap ini dilaksanakan setelah semua pengambilan gambar selesai. Tahap pasca produksi ini meliputi *logging*, *editing*, dan *mixing*.

Logging merupakan kegiatan pencatatan *timecode* hasil shooting, setelah *logging*, dilakukan penyusunan gambar sesuai skenario atau shooting script melalui *editing*. Setelah *editing* selesai dilakukan *mixing* gambar dengan suara. Suara dapat berupa atmosfer, suara asli, background musik, atau narasi. Untuk lebih rinci, ketiga tahapan ini akan diuraikan melalui data teknis yang terlampir.

Dalam film dokumenter ini tidak menggunakan narasi. Semua data yang diperlukan sudah didapat dari wawancara dengan tokoh-tokoh utama film dokumenter ini.

BAB V

CATATAN PRODUKSI

Sebagai sebuah karya film dokumenter, tentunya film ini masih banyak kekurangan. Dan sebagai *film maker*, tantangan untuk penulis untuk dapat menyajikannya lebih baik lagi. Tetapi penulis bersyukur dapat menyelesaikan film dokumenter ini dengan harapan dapat menjadi sebuah pembuka cakrawala bagi masyarakat dan pemerintah tentang perkembangan seni mural dan graffiti yang perlu mendapat apresiasi positif.

Beberapa tahapan telah dilewati untuk dapat menyajikan film dokumenter ini. Dan ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan agar dapat menjadi perhatian penulis di kemudian hari untuk dapat memproduksi film dokumenter yang lebih baik lagi.

Dalam pembuatan film dokumenter tahap pra produksi sangatlah penting karena merupakan dasar dari pembuatan sebuah karya film dokumenter. Tahap pra produksi sangatlah menentukan hasil dari sebuah karya film dokumenter. Dalam film dokumenter ini penulis merasa masih belum merasa cukup dalam tahap ini. Misalnya, penulis merasa belum cukup dalam mencari data sebagai dasar pembuatan film ini. Penulis masih belum dapat mencari data dari pemerintah kota sebagai penunjang.

Kemudian dalam tahapan produksi, banyak kekurangan dalam pengambilan stok shot. Penulis merasa pengambilan gambar dengan single

kamera merupakan salah satu kendala, karena masih banyak *angle* yang dapat di *explore*. Misalnya dalam pembuatan karya mural dan graffiti banyak angle yang dapat diambil, tetapi karena hanya menggunakan *single camera* banyak kejadian yang terlewat. Terbatasnya kru juga menjadi salah satu kendala yang mempengaruhi produksi film dokumenter ini.

Hal lain yang menjadi catatan penulis adalah waktu. Kejadian-kejadian penting yang dapat menunjang film dokumenter ini telah terlewat, dan tidak dapat diulang. Apabila penulis mengangkat tema ini beberapa tahun yang lalu mungkin hal ini tidak perlu menjadi kendala. Untuk mengatasi masalah ini, penulis mencoba untuk mengambil dokumentasi dari narasumber yang dirasa perlu untuk disajikan.