

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia, seperti yang tercantum di dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bangsa dan negara.

Menurut Mudyahardjo (2001: 11), pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Perkembangan zaman membawa dampak yang signifikan pada pendidikan, merubah bentuk dan pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern dan terbuka. Dewasa ini pendidikan tidak hanya dilakukan dalam lembaga-lembaga formal yang mengharuskan individu sebagai peserta didik untuk berada di ruang kelas maupun didalam lingkungan sekolah, namun pendidikan dapat pula dikemas dengan bentuk lain yang lebih sederhana melalui sebuah komunitas.

Komunitas menjadi wadah yang mempertemukan orang-orang yang mempunyai kegemaran yang sama untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi. Pada saat ini di Indonesia mulai muncul beragam jenis komunitas, khususnya komunitas seni. Komunitas seni terbentuk seiring meningkatnya kesadaran masyarakat bahwa seni sudah menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk memuaskan hasrat tentang keindahan melalui ungkapkan perasaan serta ekspresi dalam ruang lingkup tertentu, yaitu komunitas seni.

Komunitas *graffiti* menjadi salah satu komunitas seni yang berkembang pesat seiring meluasnya budaya urban dalam masyarakat era global di Indonesia. Diawali dari menjamurnya pelaku *street art* di Indonesia dalam kurun waktu 10 tahun terakhir dan berkembang semakin banyak setiap tahunnya, dalam proses berkarya pelaku *street art* membuat karya tanpa memiliki karya tersebut secara utuh oleh karena itu karya yang dihasilkan sangatlah berbeda dengan karya seni lain yang secara umum menggunakan media kanvas ataupun media lainnya yang bisa di simpan dan dinikmati sendiri. Para pelaku *street art* menjadikan ruang publik sebagai media kesenian mereka. Mikke Susanto (2002:185) menyatakan bahwa “Mereka tidak perlu galeri atau ruang pameran yang eksklusif, mereka telah menjelma sendiri menjadi tontonan masyarakat, berbaur laksana aksi *performance art*. Publik disuguhi tontonan sekaligus pelaku di dalamnya”.

Akbar Kusuma Anjasmara selaku ketua komunitas Tuban Graffiti menuturkan bahwa perkembangan budaya urban yang sangat pesat dalam kurun waktu dua dekade terakhir, secara bertahap mendorong para pelaku *street art* khususnya seniman *graffiti* untuk membentuk sub-komunitas yang beranggotakan beberapa orang yang disebut sebagai *graffiti crew* untuk mempermudah mobilitas serta membuat wadah yang bertujuan memperbanyak relasi melalui *graffiti*. Dari beberapa *graffiti crew* tersebut kemudian bergabung menjadi komunitas besar yang lazim disebut *graffiti clan* yang menaungi para seniman *graffiti* yang berasal ataupun berkarya di regional yang sama.

Secara umum, setiap *graffiti clan* adalah komunitas independen yang tidak terikat dengan *graffiti clan* lain untuk melindungi identitas para seniman *graffiti* yang tergabung didalam komunitas tersebut, serta menganut sistem kepemimpinan kondisional yang berganti dalam setiap program atau kegiatan yang bersifat sementara, misalnya pameran, *graffiti jamming*, *sketch jamming*, *wall production* (*prodo*).

Graffiti clan dapat memiliki lebih dari satu ketua, yang ditentukan oleh kontribusi, pengalaman, serta relasi seorang seniman *graffiti* dalam skena *graffiti* pada regional *graffiti clan* tertentu. Komunitas Tuban Graffiti (Tubgraff) adalah sebuah *graffiti clan* yang berada di Kabupaten Tuban Jawa Timur, menurut salah

satu ketua dari komunitas Tubgraff, yaitu Akbar Kusuma Anjasmara alias Jast571, skena *graffiti* di Tuban sudah ada sejak tahun 2005 serta merupakan salah satu pionir awal tumbuhnya skena *graffiti* di Jawa Timur, namun gagasan pembentukan komunitas Tubgraff baru dapat terealisasi pada tahun 2014. Pada awal pembentukan, Tubgraff menaungi beberapa *graffiti crew* yang masih aktif, diantaranya *Me Can Awesome* (MCA), *Cans Of Extended Syndicated* (COES), *Letter Street Tuban Art* (LSTA), *REST Cru*, *Now On The Street Crew* (NOTS), *Belik Street Art* (BSA), dan *Tukang Tikung Kru* (TKNG). Komunitas Tubgraff bersekretariat di Jl. Diponegoro Gg. Wijaya Kusuma 2 Nomor 53, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban. Komunitas ini digagas dan dibentuk untuk mewadahi pergerakan seniman *graffiti* Tuban serta mengarahkan potensi-potensi baru melalui program dan kegiatan bersama.

Karena tidak terdapat di lembaga pendidikan formal, proses pembelajaran *graffiti* di komunitas Tubgraff merupakan hal yang benar-benar baru dan berbeda dari pembelajaran konvensional di sekolah. Peran guru dan peserta didik menjadi sesuatu yang samar dalam komunitas ini, *sharing* dan diskusi tentang *graffiti* menjadi sarana berbagi ilmu yang dapat dilakukan dimana saja, misalnya dalam kegiatan *sharing* yang menjadi agenda bulanan komunitas maupun melalui obrolan-obrolan ringan di warung kopi, yang mana hasil dari *sharing* tersebut kemudian dapat diaplikasikan dalam media kertas berupa sketsa, ataupun dapat langsung dieksekusi pada ruang publik secara kolektif melalui kegiatan *graffiti jamming*. Pada dasarnya, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menularkan informasi. Hal ini didukung oleh pendapat Miftahul Huda, (2013:6). Adanya *sharing* dan diskusi, membuat anggota komunitas dapat mengeluarkan pendapat secara bebas.

Graffiti yang erat dengan stigma negatif di masyarakat dapat dikelola sebagai sarana pendidikan serta penyaluran hasrat berkesenian melalui komunitas ini, dalam proses berkarya *graffiti* di komunitas Tubgraff, secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam 3 bentuk kegiatan yang meliputi tahapan awal berupa *sketch jamming*, dilanjutkan dengan *graffiti jamming* untuk membiasakan serta meningkatkan keteknisan penggunaan cat semprot, lalu *wall production* (*prodo*)

sebagai kegiatan tingkat lanjut dalam proses berkarya *graffiti*. Proses tersebut menjadi sebuah keunikan tersendiri dalam komunitas Tubgraff karena latarbelakang pendidikan, usia, dan profesi yang berbeda-beda dari setiap anggotanya. Anggota Tubgraff terdiri dari berbagai lapisan masyarakat meliputi siswa-siswi sekolah menengah, wirausahawan, guru, musisi, anggota satuan polisi pamong praja (satpol PP), ataupun lapisan masyarakat lain yang memang tertarik dengan *graffiti*. Anggota senior yang sudah lebih dulu terjun di ranah *graffiti* tentu sudah menguasai keteknisan cat semprot, memahami skena dan aliran-aliran *graffiti* yang dipelajari dari dunia maya, *graffiti magazine*, ataupun melalui kegiatan *sharing* pada acara-acara *graffiti* di dalam maupun di luar Kota Tuban. Ilmu dan pengalaman tersebut dapat dibagikan kepada anggota yang baru bergabung dalam komunitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis bermaksud mengkaji dan meneliti lebih dalam di komunitas Tuban Graffiti, terkait dengan kegiatan *graffiti jamming* khususnya dalam bentuk *wall production (prodo)*. Penelitian ini diberi judul **“Nilai-Nilai Pendidikan dalam Graffiti Jamming di Komunitas Tuban Graffiti”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah latar belakang terbentuknya komunitas Tuban Graffiti ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan *graffiti jamming* di komunitas Tuban Graffiti ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan:

1. Latar belakang terbentuknya komunitas Tuban Graffiti
2. Pelaksanaan kegiatan *graffiti jamming* di komunitas Tuban Graffiti

commit to user

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya khasanah keilmuan mengenai nilai-nilai pendidikan dalam kegiatan *graffiti jamming*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengembangan pengetahuan dan memberikan sumber ilmu bagi penelitian-penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anggota komunitas Tuban Graffiti

Sebagai rujukan dan refleksi dalam melaksanakan serta membenahi kegiatan *graffiti jamming* kedepannya

- b. Bagi Pemerintah

Menjadi referensi dan mediasi dalam pelaksanaan kebijakan publik terkait kegiatan dan perkembangan komunitas *graffiti*

- c. Bagi Masyarakat

Memberikan rangsangan positif bagi masyarakat untuk lebih aktif dalam berkreasi, mengapresiasi, serta menikmati hasil karya *graffiti prodo*