

DINAMIKA SOSIAL ANTAR KOMUNITAS GRAFFITI

DI KOTA PALEMBANG

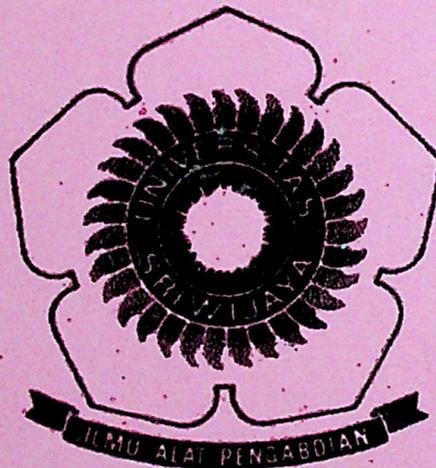
(Studi Kasus Komunitas Animasi dan Kolektif Sampah Kota)

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana

Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sriwijaya



Oleh :

JIMMI ALKASOM

07061002041

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

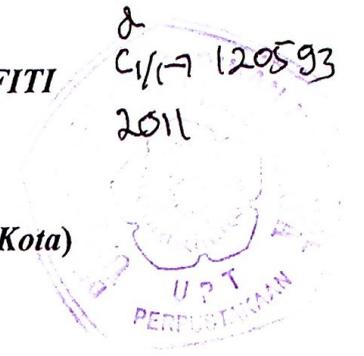
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2011

R 21549
22013

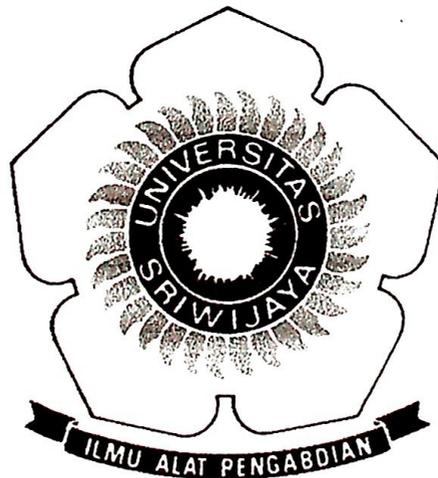
S
303.607
Jim
&
C/17 120593
2011

DINAMIKA SOSIAL ANTAR KOMUNITAS *GRAFFITI*
DI KOTA PALEMBANG
(Studi Kasus Komunitas *Animasi* dan *Kolektif Sampah Kota*)



SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Oleh :

JIMMI ALKASOM

07061002041

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2011

**DINAMIKA SOSIAL ANTAR KOMUNITAS GRAFFITI
DI KOTA PALEMBANG
(Studi Kasus Komunitas Animasi dan Kolektif Sampah Kota)**

SKRIPSI

TELAH DISETUJUI OLEH DOSEN PEMBIMBING

INDERALAYA, JULI 2011

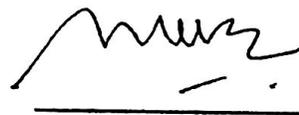
Oleh :

**JIMMI ALKASOM
07061002041**

**Pembimbing I
Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003**



**Pembimbing II
Mery Yanti, S.Sos, MA
NIP. 197705042000122001**



**DINAMIKA SOSIAL ANTAR KOMUNITAS GRAFFITI
DI KOTA PALEMBANG
(Studi Kasus Komunitas Animasi dan Kolektif Sampah Kota)**

SKRIPSI

**Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya dan
Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi**

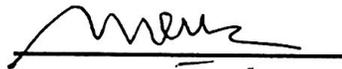
Pada Tanggal, 01 November 2011

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

**Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum.
Ketua**



**Mery Yanti, S.Sos. MA
Anggota**



**Drs. Mulyanto, MA.
Anggota**

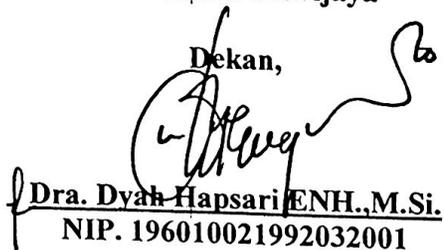


**Dra. Rogaiyah, M.Si
Anggota**



**Indralaya, November 2011
Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**

Dekan,



**Dra. Dyah Hapsari ENH., M.Si.
NIP. 196010021992032001**

Motto :

*"Kejujuran akan menghasilkan kepercayaan,
dan kepercayaan akan menghasilkan kesetiaan".*

Kupersembahkan Kepada :

- *Kedua orangtuaku tercinta*
- *Keluarga besar tercinta*
- *Orang orang yang tersayang*
- *Untuk Neng yang selalu memberiku semangat*
- *Teman teman yang telah banyak membantu*
- *Dosen dosen yang telah mendidik dan sekaligus
Guru dalam diriku*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dinamika Sosial Antar Komunitas *Graffiti* di Kota Palembang”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menemukan berbagai hambatan dan kesulitan, akan tetapi semua dapat teratasi berkat usaha dan kesabaran penulis serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dra. DYAH HAPSARI ENH, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Dr. Zulfikri Suleman, MA selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik.
3. Bapak Dr. Dadang Hikmah Purnama, M. Hum selaku Pembimbing I dalam Penulisan Skripsi ini.
4. Ibu Mery Yanti, S.Sos, MA selaku Pembimbing II dalam Penulisan Skripsi ini.
5. Ibu Dra. Rogaiyah , M.Si selaku Pembimbing Akademik
6. Seluruh Dosen dan staf administrasi Universitas Sriwijaya
7. Rasa terimakasih yang tidak terhingga untuk kedua orang tua dan keluarga besar saya.
8. Rasa terimakasih untuk Neng orang yang selalu memberikan semangat dalam hidupku.
9. Seluruh teman teman angkatan 2006 dan teman teman seperjuangan Sangkut, Maia, Dayat, Devi, Sari, Eli, Fadli dan juga adik tingkat serta kakak tingkat.
10. Rasa terimakasih kepada bung Rizki yang telah banyak membimbing saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.
11. Rasa terimakasih untuk temanku Yogi dan Alin yang juga telah membantu saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.
12. Rasa terimakasih yang sebesar – besarnya untuk komunitas *Animasi* dan *Kolektif Sampah Kota* yang telah bersedia membantu dan memberikan informasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih untuk sahabat sahabatku Trio, Kidir, Burmansyah, Azwar yang selalu menemani saya di lapangan untuk mencari data data yang berhubungan dengan penelitian.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari-NYA amin.

Indralaya, Agustus 2011

Penulis

ABSTRAK

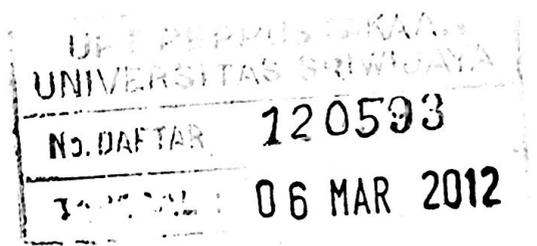
Penelitian ini berjudul "*Dinamika Sosial Antar Komunitas Graffiti Di Kota Palembang (Studi Kasus komunitas Animasi dengan Kolektif Sampah Kota)*" dengan masalah penelitian yaitu menyangkut persaingan, konflik, dan akomodasi.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan unit analisisnya adalah kelompok, yaitu komunitas graffiti di kota Palembang. Proses analisis data melalui tiga tahap yaitu pemrosesan satuan (unityzing), membuat kategorisasi data, dan penafsiran data (interpretasi).

Hasil penelitian ini menggambarkan dinamika sosial yang terjadi antar komunitas *graffiti* di kota Palembang, khususnya komunitas *Animasi* dengan *Kolektif Sampah Kota* yang menyangkut persaingan, konflik serta akomodasinya. Persaingan yang terjadi yaitu berupa persaingan perebutan wilayah dan persaingan posisi atau kedudukan. Sedangkan konflik yang terjadi yaitu konflik laten dan konflik manifest yang menghasilkan akomodasi diantara komunitas yang bersaing dan berkonflik yaitu berupa konsiliasi dan toleransi.

Kata kunci : Persaingan, konflik dan akomodasi.

DAFTAR ISI



Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Tinjauan Pustaka.....	5
1.6 Kerangka Pemikiran.....	10
1.6.1 <i>Graffiti</i>	10
1.6.1.1 Definisi <i>Graffiti</i>	10
1.6.1.2 Awal Kemunculan <i>Graffiti</i>	11
1.6.1.3 Komunitas <i>Graffiti</i>	13
1.6.1.4 Jenis – Jenis <i>Graffiti</i>	14
1.6.2 Dinamika Sosial.....	20
1.6.2.1 Persaingan.....	21
1.6.2.2 Konflik Sosial.....	22
1.6.2.2 Akomodasi.....	25
1.7 Metode Penelitian.....	30
1.7.1 Sifat dan Jenis Penelitian.....	30

1.7.2 Lokasi Penelitian.....	31
1.7.3 Definisi Konsep.....	32
1.7.4 Jenis dan Sumber Data.....	32
1.7.5 Peranan Penelitian.....	33
1.7.6 Informan Penelitian	33
1.8 Teknik Pengumpulan Data.....	34
1.8.1 Pengamatan.....	34
1.8.2 Wawancara Mendalam.....	34
1.8.3 Dokumentasi.....	35
1.9 Teknik Analisis Data.....	35
1.9.1 Pemrosesan Data (Unityzing).....	36
1.9.2 Membuat Kategorisasi Data.....	37
1.9.3 Penafsiran Data (Interpretasi).....	37
BAB II DESKRIPSI LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN	39
2.1 Keadaan Geografis.....	39
2.1.1 Letak Geografis.....	39
2.1.2 Iklim dan Topografi.....	39
2.1.3 Geologis dan Jenis Tanah.....	40
2.1.4 Hidrologi.....	40
2.2 Administratif.....	40
2.2.1 Batasan dan Wilayah Administratif.....	40
2.2.2 Penduduk.....	41
2.2.3 Ratio Jenis Kelamin dan Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur Di Kota Palembang Pada Pertengahan Tahun 2010.....	42
2.3 Transportasi.....	44
2.4 Sosial Budaya.....	45
2.5 Deskripsi Lokasi <i>Graffiti</i> dan Informan Penelitian.....	46
2.5.1 Lokasi <i>Graffiti</i>	46
2.5.2 Informan Penelitian.....	49
2.5.2.1 Deskripsi Informan Penelitian.....	50
2.5.2.2 Profil Informan Penelitian.....	50

BAB III ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA.....	55
3.1 Komunitas <i>Graffiti</i> Di Kota Palembang.....	55
3.1.1 Komunitas <i>Graffiti</i> Animasi.....	55
3.1.2 Komunitas <i>Graffiti</i> KSK	64
3.2 Persaingan Antara Komunitas <i>Graffiti</i> Animasi dan Komunitas KSK Di Kota Palembang.....	70
3.2.1 Persaingan Wilayah Antara Komunitas Animasi dan KSK.....	72
3.2.2 Persaingan Posisi atau Kedudukan Antara Komunitas Animasi dan Komunitas KSK.....	75
3.3 Konflik Antara Komunitas <i>Graffiti</i> KSK dan Komunitas <i>Graffiti</i> Animasi.....	81
3.3.1 Konflik Laten Komunitas <i>Graffiti</i> KSK dan Komunitas <i>Graffiti</i> Animasi.....	84
3.3.1.1 Awal Mula Konflik Laten KSK dan Animasi.....	85
3.3.1.2 Bentuk Konflik Laten Antara Komunitas Animasi dan Komunitas KSK.....	87
3.3.2 Konflik Manifest Komunitas <i>Graffiti</i> KSK dan Komunitas <i>Graffiti</i> Animasi.....	90
3.3.2.1 Awal Mula Terjadinya Konflik Manifest.....	90
3.3.2.2 Bentuk Konflik Manifest Antara Komunitas KSK dan Komunitas Animasi.....	91
3.4 Akomodasi Komunitas KSK dan Komunitas Animasi.....	97
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	 108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Komunitas XTC (kiri) dan gambar Komunitas MS13 (kanan).....	14
Gambar 1.2 Tagging	15
Gambar 1.3 Contoh Konvensional.....	15
Gambar 1.4 Gambar <i>graffiti Eksistensi</i>	16
Gambar 1.5 Gambar <i>graffiti Politik</i>	16
Gambar 1.6 Gambar <i>graffiti piecing/ bombing</i>	17
Gambar 1.7 Alat <i>graffiti lazer</i> (kiri) dan hasil <i>graffiti lazer</i> (kanan).....	17
Gambar 1.8 Gambar <i>graffiti bubble</i>	18
Gambar 1.9 Gambar <i>graffiti throw up</i>	18
Gambar 1.10 Gambar <i>graffiti roll up</i>	18
Gambar 1.11 Gambar <i>graffiti stencil</i>	19
Gambar 1.12 Gambar <i>graffiti wildstyle</i>	19
Gambar 1.13 Gambar <i>graffiti 3D</i>	19
Gambar 1.14 Gambar <i>graffiti mural</i>	20
Gambar 2.1 Gambar <i>graffiti</i> Komunitas <i>graffiti Animasi</i> yang terletak di Jalan Sudirman.....	47
Gambar 2.2 Gambar <i>Graffiti</i> kelompok KSK yang terletak di Jalan Trikora.....	48
Gambar 2.3 Komunitas <i>graffiti</i> mengadakan perkumpulan untuk menjalin kebersamaan antara anggotanya.....	48
Gambar 2.4 Komunitas Animasi telah menggambar <i>graffiti</i> di dinding	49
Gambar 3.1 Anggota Komunitas Animasi Palembang.....	56
Gambar 3.2 Sekelompok anak muda anggota <i>Graffiti</i> Komunitas Animasi tampak melukis dinding di Jalan RE Martadinata.....	59
Gambar 3.3 Aksi komunitas Animasi pada malam hari	61
Gambar 3.4 Hasil <i>graffiti 3D</i> dari Komunitas Animasi di Jalan Jendral Bambang Utoyo Palembang	62
Gambar 3.5 Komunitas Animasi sedang membuat <i>graffiti</i> mazhab bombing	64
Gambar 3.6 Komunitas Kolektif Sampah Kota (KSK) di Jalan Bambang Utoyo Palembang di depan Kandang Kawat saat <i>illegal battle</i> dengan komunitas Animasi.....	67
Gambar 3.7 Karya <i>Graffiti</i> Komunitas KSK dalam menjadi iklan masyarakat....	68

Gambar 3.8 Hasil <i>graffiti</i> dari Komunitas KSK di Jalan R Sukanto Palembang.....	69
Gambar 3.9 Gambar <i>graffiti</i> di Kota Palembang	71
Gambar 3.10 Komunitas Animasi yang menemukan perubahan <i>graffiti Piece</i>	77
Gambar 3.11 Komunitas KSK menutup gambar lama Komunitas Animasi untuk digambar lagi.....	87
Gambar 3.12 Konflik laten antara kelompok KSK dan Animasi sebagai bentuk provokasi	92
Gambar 3.13 Bentuk perusakan karya <i>graffiti</i> yang dilakukan antar komunitas KSK dan Animasi	93
Gambar 3.14 Aksi <i>battle</i> antara Komunitas Animasi dan Komunitas KSK	103
Gambar 3.15 Lomba <i>graffiti</i> yang diadakan di mall ibu kota Jakarta yang diikuti oleh banyak komunitas <i>graffiti</i> dapat menciptakan eksistensi dan integritas.....	104
Gambar 3.16 <i>Graffiti</i> di Surabaya yang menyampaikan pesan positif yaitu membuang sampah pada tempatnya.....	105
Gambar 3.17 Contoh pembuatan stiker dalam bentuk <i>graffiti</i> dari komunitas PAB Family di kota Jakarta.....	106
Gambar 3.18 Gambar bentuk pin, kaos, topi, buku, papan skateboard yang di gambar <i>graffiti</i> tetapi dapat menghasilkan nilai positif dan dapat menghasilkan pendapatan komunitas tersebut	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	29
Tabel 2.1 Luas Daerah dan Pembagian Daerah Administrasi Menurut Kecamatan Di Kota Palembang	41
Tabel 2.2 Jumlah Kepadatan Penduduk Kota Palembang Berdasarkan Kecamatan.....	42
Tabel 2.3 Kepadatan Penduduk dan Ratio Jenis Kelamin Menurut Kecamatan Pada Pertengahan Tahun 2010	43
Tabel 2.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Kota Palembang Pada Pertengahan Tahun 2010.....	44
Tabel 2.5 Informan Penelitian Dari Komunitas Animasi.....	50
Tabel 2.6 Informan Penelitian Dari Komunitas KSK.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bentuk seni yang berkembang di masyarakat kota Palembang saat ini adalah *graffiti* atau coret-coret tembok. *Graffiti* merupakan seni lukis tembok yang berasal dan dipengaruhi oleh gaya seni dari luar negeri dan dilakukan di tempat-tempat umum pada tembok jalan-jalan protokol kota, lorong-lorong ataupun pada dinding jembatan yang umumnya dilakukan oleh sekelompok pemuda yang mempunyai keterampilan melukis.

Komunitas *graffiti* adalah sebuah komunitas yang melakukan aksi coret dinding dengan berbagai makna dan tujuan, baik itu dilihat dari segi subjektif anggota komunitas itu sendiri maupun dari masyarakat kota. Terkait dengan aksi komunitas *graffiti*, dapat dinyatakan bahwa kegiatan aksinya adalah tindakan sosial, karena tindakan ditujukan pada orang lain, sengaja dibuat pada dinding yang banyak dilalui orang dengan maksud dapat dilihat orang banyak (Wicandra dan Angkadjaja, 2006).

Semakin berkembang dan bermunculannya komunitas *graffiti* yang ada di Kota Palembang mengakibatkan munculnya suatu persaingan dan konflik antara komunitas *graffiti* yang ada di Kota Palembang untuk menunjukkan *eksistensi* mereka. Contoh kasus untuk menunjukkan *eksistensi* antara komunitas *graffiti* ini adalah adanya persaingan berupa perebutan suatu wilayah, tempat atau media untuk dilakukannya aksi coret – coret yang tak jarang dari persaingan tersebut memunculkan konflik di antara komunitas *graffiti* yang ada di Kota Palembang.



Konflik itu sendiri ialah coretan yang mereka sebut karya tersebut ditimpa dengan tulisan-tulisan yang tidak mempunyai nilai artistik, seperti hanya dengan tulisan inisial suatu komunitas *graffiti* lain atau *genk* dan juga antara komunitas *graffiti* tersebut sering menghadirkan coretan atau lukisan tandingan. Oleh karena sering terjadinya konflik, atau dengan kata lain kehidupan *graffiti* dekat sekali dengan perselisihan yang mengakibatkan rusaknya fasilitas umum, sebagian kalangan masyarakat menganggap *graffiti* itu termasuk kriminal. Contoh yang paling nyata adalah kehidupan *graffiti* di Jakarta, tingkat kriminal yang diakibatkan oleh *graffiti* cukup besar, bahkan akibat dari konflik yang terjadi bisa sampai mengakibatkan kematian seseorang (Wicandra, Obed Bima dan Sophia Novita A, 2006).

Akibat aksi kriminalitas komunitas *bomber* tersebut, menimbulkan pandangan atau persepsi yang berbeda dalam masyarakat. Pandangan pertama yang muncul dari anak – anak seni atau komunitas *graffiti* itu sendiri menyatakan bahwa *graffiti* itu adalah sebuah seni dan keindahan. Namun, pandangan berbeda muncul dari masyarakat yang secara umum menyatakan bahwa *graffiti* itu perbuatan *vandal* (kegiatan merusak atau mengganggu *property* orang) yang merusak dan mengganggu keindahan kota. Akan tetapi kegiatan corat-acoret dinding ini tetap dilakukan walaupun tergolong mengganggu keindahan kota, dan sampai sekarang komunitas yang melakukannya tetap bereksistensi.

Atas dasar dari adanya contoh kasus antara komunitas *graffiti* yang terdapat di Palembang, maka penulis tertarik meneliti penelitian ini untuk menganalisis dinamika sosial yang terjadi antara komunitas anak muda *graffiti* yang terjadi kota di Palembang.

Di Kota Palembang sendiri hingga saat ini, komunitas *graffiti* yang masih eksis dalam melakukan aksi *graffiti* berjumlah lima komunitas yaitu *Partice (Palembang Art Terrorist)*, *Kolektif Sampah Kota*, *Animasi*, *The Killers*, dan *Kimo 28*. Dari ke lima komunitas *graffiti* yang masih eksis tersebut yang masuk dalam penelitian ini hanya dua yaitu komunitas *Animasi* dan *Kolektif Sampah Kota*.

Alasan dipilihnya komunitas *Animasi* dan *Kolektif sampah kota*, karena kedua komunitas tersebut merupakan komunitas yang paling sering melakukan aksi *graffiti* dan paling sering bersaing dan berkonflik.

Penelitian ini penting untuk diteliti karena saat ini dinamika sosial yang terjadi di kalangan anak muda *graffiti* dinilai sering menimbulkan persaingan dan konflik sosial yang mengakibatkan tindakan *vandalisme* yang meresahkan banyak masyarakat seperti perusakan fasilitas umum, merusak keindahan kota dan adanya aksi tawuran antar komunitas *graffiti*.

Yang menjadi fokus penelitian penulis adalah persaingan, konflik, serta akomodasi antara sesama komunitas *graffiti* yang ada di Kota Palembang. Persaingan, konflik, serta akomodasi merupakan bagian dari dinamika sosial. Informasi mengenai dinamika sosial diantara sesama komunitas *graffiti* khususnya di Kota Palembang yang mencakup persaingan, konflik, serta akomodasi dapat dikatakan terbilang sedikit untuk diketahui sehingga perlu dilakukan penelitian terhadap para *bomber* agar tetap eksis di Kota Palembang.

Dari latar belakang tersebut, melalui penyusunan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi penulis melakukan penelitian dengan judul :

“DINAMIKA SOSIAL ANTAR KOMUNITAS GRAFFITI DI KOTA PALEMBANG (Studi Kasus Komunitas *Animasi* dan *Kolektif Sampah Kota*)”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana dinamika sosial antar anggota komunitas *graffiti* di kota Palembang. Masalah penelitian ini kemudian diuraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana persaingan yang terjadi antar komunitas *graffiti*? →
2. Bagaimana konflik yang terjadi antar komunitas *graffiti*? →
3. Bagaimana bentuk akomodasi komunitas *graffiti*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang dirumuskan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memahami Dinamika Sosial antar komunitas *Graffiti* di kota Palembang dalam hal ini adalah antara Komunitas *Animasi* dan Komunitas *Kolektif Sampah Kota*

2. Tujuan Khusus

- a) Memahami persaingan yang terjadi antar komunitas *graffiti* dalam hal ini antara Komunitas *Animasi* dan Komunitas *Kolektif Sampah Kota*.
- b) Memahami konflik yang terjadi antar komunitas *graffiti* dalam hal ini antara Komunitas *Animasi* dan Komunitas *Kolektif Sampah Kota*.
- c) Memahami bentuk akomodasi komunitas *graffiti* antara Komunitas *Animasi* dan Komunitas *Kolektif Sampah Kota*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi, terutama yang berhubungan dengan studi tentang komunitas *graffiti* dan implikasinya terhadap perubahan nilai-nilai tertentu di masyarakat.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dan sumbangan pemikiran yang berarti bagi praktisi dan akademis dalam studi lanjutan mengungkap aspek yang berkaitan dengan komunitas *graffiti*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi kepada masyarakat tentang dinamika sosial dan realita komunitas *graffiti* dengan kompleksitasnya yang ada di Kota Palembang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Komunitas *graffiti* anak muda memiliki tindakan sosial yang terkadang menyimpang dari perilaku sosial pada umumnya, perilaku ini mereka lakukan karena ingin mendapatkan suatu identitas diri. Dalam Penelitian Obed Bima Wicandra pada tahun 2006 dengan judul “*Graffiti* Di Indonesia: Sebuah Politik Identitas Ataupun Tren? (Kajian Politik Identitas pada Bomber di Surabaya), ia menganalisis perilaku sosial anak muda komunitas *graffiti* di Surabaya sebagai suatu bentuk tuntutan trend saja dan *Graffiti* 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.

Penelitian Obed Bima Wicandra menghasilkan kesimpulan bahwa menjadi *bomber* adalah sebuah gaya hidup yang sedang berlaku di era dimana seseorang diterima secara sosial. Remaja Surabaya sedang 'demam' menjadi *bomber* bukan karena ingin dilihat sebagai sub-kultur tertentu, melainkan untuk menjadi peraga dalam panggung gaya hidup perkotaan.

Metode Penelitian Obed Bima Wicandra ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu berupa metode yang dimulai dari gagasan dan ide penelitian, mengumpulkan data, menjawab permasalahan, dan tujuan penelitian, melakukan kategorisasi, sampai dengan membangun konsep dan proposisi – proposisi.

Penelitian Obed Bima Wicandra ini hanya menjelaskan mengenai *graffiti* di Surabaya sebagai bentuk tuntutan trend dan pencarian identitas komunitas anak muda melalui bentuk seni *graffiti*. Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu hanya membahas mengenai pencarian identitas anak muda di Kota Surabaya melalui bentuk seni *graffiti* sebagai bentuk trend anak muda dan tidak membahas mengenai bagaimana cara mendapatkan identitas tersebut agar diakui oleh suatu komunitas anak muda saat ini.

Dibandingkan dengan penelitian penulis, membahas bagaimana cara mendapatkan identitas di dalam komunitas anak muda jaman sekarang melalui karya seni *graffiti*, identitas tersebut didapatkan melalui persaingan yang dilakukan oleh masing-masing komunitas *graffiti* melalui karya seni *graffiti* tepatnya di Kota Palembang. Persaingan tersebut berupa perebutan wilayah dan persaingan mendapatkan posisi atau kedudukan sebagai bentuk identitas di dalam komunitas *graffiti*.

Menurut penelitian Tanuatmadja (2007) dengan judul “Intensi Remaja Laki-Laki Melakukan *Graffiti* Ilegal Ditinjau Dari Sikap Terhadap *Graffiti*” dijelaskan bahwa *bomber* melakukan aktifitasnya sebagai ekspresi untuk menunjukkan identitas mereka tidak sepenuhnya benar. Perilaku sosial ini ditunjukkan dengan melakukan tindakan *vandalisme*. Penelitian ini menghasilkan remaja berusia 17-25 tahun melakukan aktivitas *graffiti* sebagai bentuk ekspresi identitas dan luapan kegelisahan mereka dalam bentuk *vandalisme*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Kekurangan penelitian Tanuatmaja hanya membahas mengenai sikap *vandalisme* yang dilakukan oleh remaja dalam bentuk karya *graffiti* dan kurang memiliki data lapangan hanya berupa teori dan analisis saja berdasarkan penelitian orang lain.

Apabila dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanuatmaja, penulis lebih fokus pada analisis mengenai penyebab munculnya sikap *vandalisme* tersebut terjadi karena adanya konflik antar komunitas *graffiti* dan juga membahas mengenai bentuk konflik yang terjadi berupa konflik laten dan manifest, dimana pada konflik manifest inilah sikap *vandalisme* ini mulai muncul dikalangan komunitas *graffiti*.

Penelitian Sophia Novita Angkadjaja pada tahun 2009 dengan judul ‘Efek Ekologi Visual Dan Sosio Kultural Melalui *Graffiti* Artistik di Surabaya, mengangkat masalah *graffiti* terutama *graffiti* artistik yang kini mulai berkembang di Surabaya. Tujuan penelitian adalah menemukan secara ilmiah motivasi pembuat *graffiti* (disebut *bomber*) dalam membuat *graffiti* di Surabaya, menghubungkan keinginan *bomber* dalam berkarya dengan kepentingan kota dan

memberikan argumentasi ilmiah tentang partisipasi *graffiti* dalam perkembangan sosial kota.

Kelebihan penelitian Sophia Novita ini adalah Sophia Novita mendapatkan data di lapangan bahwa *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*. *Graffiti* dianggap 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.

Perbandingan penelitian Sophia Novita dengan penelitian penulis adalah pada penelitian yang penulis lakukan membahas mengenai bentuk akomodasi agar *graffiti* tidak dianggap sebagai bentuk aksi *vandalisme* dan tidak dianggap sebagai memperburuk wajah kota. Akomodasi tersebut berupa *graffiti* dapat dibuat dalam bentuk stiker yang menarik dan juga cetak dalam bentuk kaos sehingga dapat mendatangkan finansial bagi komunitas dan daerah tersebut.

Menurut Novariyanti Dyatri dengan judul penelitiannya "MAKNA BOMBER " : Studi Interpretatif Tentang Makna *Bomber* Yang Diakui Dalam Komunitas *Graffiti*" mengungkapkan interaksi-interaksi yang terjadi baik di dalam komunitas *graffiti*, yang dilakukan oleh para *bomber* memungkinkan terjadinya pula pertukaran simbol-simbol yang memiliki nilai sehingga nilai

tersebut menjadi dasar para *bomber* untuk bertindak. Penerimaan nilai-nilai tersebut oleh para pelaku *graffiti* pun mempunyai makna yang berbeda-beda.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif berupa pengumpulan ide penelitian, tujuan penelitian, melakukan wawancara informan di lapangan, dan tidak menggunakan penghitungan rumus.

Fokus penelitian ini adalah mengenai pemaknaan yang dilakukan oleh *bomber* itu sendiri terhadap simbol " *bomber* yang diakui " melalui interaksi-interaksi yang dilakukannya. Di dalam penelitian ini digunakan dua teori yakni, teori *interaksionisme* simbolik Herbert Blumer dan teori kelompok sosial informal. Untuk teknik pemilihan informan yang dilakukan adalah *purposive* sampling, yang berarti peneliti menggunakan informan kunci dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan, yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Selanjutnya untuk pengumpulan data/informasi peneliti menggunakan tehnik wawancara mendalam.

Di dalam hasil penelitian ini didapatkan dua makna, yaitu makna adjektif dan makna objektif. Adjektif menimbulkan simbol keberanian serta kebanggaan dalam menjadi seorang *bomber*. Objektif menimbulkan simbol kreatifitas serta kepercayaan diri ketika seorang *bomber* memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan orang lain. Sedangkan pada analisis *bomber* sebagai kelompok sosial, *bomber* merupakan suatu bentuk kelompok sosial informal.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dalam penelitian ini penulis menambahkan makna objektif menimbulkan simbol kreatifitas serta kepercayaan diri ketika seorang *bomber* memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan orang lain dapat dikembangkan dengan cara membentuk akomodasi antara komunitas *graffiti* dengan cara membuat *graffiti* dalam bentuk

stiker yang menarik dan juga cetak dalam bentuk kaos sehingga dapat mendatangkan finansial bagi komunitas dan daerah tersebut.

1.6 Kerangka Pemikiran

1.6.1 *Graffiti*

Public art atau seni publik merupakan suatu bentuk dari kegiatan seni yang berhubungan langsung dengan media publik dalam hal ini disebutkan sebagai ruang kota. *Public art* yang lahir di Kota New York lebih tepat ditujukan pada *graffiti* atau bentuk seni rupa jalanan lain seperti *stencil art*, *sticker*, *poster*, *performance art*, *instalation art*, *happening art*, *mural* dan lain sebagainya.

Seni *graffiti* senantiasa berkembang secara terus-menerus. Setiap hari, lapisan cat yang baru saja dibuat dapat bermunculan hanya dalam waktu semalam di tiap-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.

1.6.1.1 Definisi *Graffiti*

Menurut Susanto (Susanto, 2002 : 47) menjelaskan bahwa “*Graffiti* berasal dari kata Italia “*graffito*” yang berarti goresan atau guratan”. Tak jarang ada juga yang menyebutnya dengan *demotic art* atau yang memiliki dan memberi fungsi pada pemanfaatan suatu bentuk aksi corat-coret. Pada dasarnya aksi ini dibuat atas dasar anti-estetik dan *chaostic* (bersifat merusak, baik dari segi fisik maupun non-fisik). *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. Pada website Wikipedia (20 Oktober 2009) mengemukakan bahwa “*graffiti* adalah salah satu tulisan ataupun penanda yang dengan sengaja dibuat oleh manusia pada suatu permukaan benda, baik itu milik pribadi ataupun publik”.

Menurut Bambataa menjelaskan bahwa, “*Graffiti* atau graf adalah salah satu dari empat unsur dalam kultur hiphop” (Bambataa, 2005:85). Tiga unsur lainnya adalah break dancing, DJ-ing dan rappi’n. *Graffiti* dimulai sebagai salah satu 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.

1.6.1.2 Awal Kemunculan *Graffiti*

Graffiti sendiri telah ada paling tidak sejak peradaban kuno seperti zaman Yunani Klasik dan Kerajaan Roma. Kata *graffiti* merupakan kata jamak dari “*graffito*”. Bentuk pengartiannya secara nyata pun cenderung tidak jelas artinya dan pada sejarah seni penggunaan kata tersebut mengacu pada pembuatan karya seni yang dihasilkan dengan menggoreskan atau menggoreskan sebuah desain pada suatu permukaan. Istilah lain yang berhubungan dengan *graffiti* adalah *graffito*, yaitu suatu cara membuat desain dengan menggores melalui satu lapisan dari suatu warna/pigmen untuk memperlihatkan lapisan yang ada dibawahnya. Semua kata-kata ini berasal dari bahasa Itali, yaitu *graffiato*, bentuk lampau dari *graffiare* (to scratch/menggores). Para pembuat *graffiti* pada jaman dulu menggoreskan karya mereka pada tembok-tembok sebelum adanya cat spray, seperti yang dapat dilihat pada mural-mural atau *fresco* (Susanto, 2002 : 47)

Beberapa referensi menyebutkan bahwa *graffiti* dimulai di New York pada awal 1960-an bersamaan dengan lahirnya breakdance. Coretan yang menggunakan cat semprot tersebut pertama terjadi di sebuah subway atau kereta bawah tanah. Seseorang bernama Taki yang tinggal di 183rd Street Washington Heights, selalu menuliskan namanya baik di dalam maupun diluar daerah yang masih dalam cakupan sarana kereta bawah tanah. Visualisasinya hanya berupa tulisan “Taki 183” yang menurut para pengamat diterjemahkan sebagai sebuah identitas, yang menyampaikan bahwa Taki tinggal di daerah jalan Washington Heights no. 183 (Manco, 2004:7).

Graffiti di Kota Palembang sudah ada sekitar tahun 2000-an, awalnya hanya terdiri dari beberapa orang saja yang kemudian berkembang menjadi suatu komunitas dan mulai marak ketika tahun 2006. Komunitas *punk* merupakan kelompok yang pertama kali mengenalkan *graffiti* di Kota Palembang, kelompok inilah yang menjadi pioneer dan cikal bakal berkembangnya komunitas *graffiti* di Kota Palembang dengan nama KSK (Kolektif Sampah Kota), mereka belajar sendiri buat *graffiti* dengan cara mengakses informasi dari media seperti internet. Dengan begitu akan menambah pengetahuan mereka dalam bidang *graffiti*. Dan kemudian muncul komunitas *graffiti* yang lainnya seperti Komunitas *Animasi* yang juga dapat dikatakan sebagai komunitas *graffiti* yang pertama yang melakukan *graffiti* dengan menggunakan teknik dan gambar – gambar yang menarik (Manco, 2004:7).

Individu-individu yang tergabung dalam komunitas *graffiti* memiliki hobi dan tujuan yang sama, mereka melakukan aksi coret-coret tembok pada dinding kota yang merupakan bagian dari kegiatan mereka. Kepustakaan tentang

permasalahan komunitas *graffiti* sendiri masih sangat terbatas terutama dalam lingkup akademik di Indonesia khususnya Kota Palembang.

1.6.1.3 Komunitas *Graffiti*

Seni *Graffiti* atau seni corat-coret bukanlah fenomena baru di masyarakat. Awalnya, seni ini digunakan sebagai salah satu bentuk protes kepada dunia politik atau apapun lewat coretan di tembok pinggir jalan. Namun, dalam perkembangannya aksi ini malah berubah fungsi menjadi seni.

Komunitas *graffiti* adalah sebuah komunitas yang melakukan aksi coret dinding dengan berbagai makna dan tujuan, baik itu dilihat dari segi subjektif anggota komunitas itu sendiri maupun dari masyarakat kota (<http://www.Petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV/Sabtu,22november2010>)

Terkait dengan aksi komunitas *graffiti*, dapat dinyatakan bahwa kegiatan aksinya adalah tindakan sosial, karena tindakan ditujukan pada orang lain, sengaja dibuat pada dinding yang banyak dilalui orang dengan maksud dapat dilihat orang banyak.

Graffiti sudah cukup lama ada di Kota Palembang, tidak dapat dipungkiri keberadaannya dengan adanya karya – karya mereka pada dinding – dinding kota terutama di sepanjang Jalan Jendral Sudirman dan Trikora. *Graffiti* sebagai aksi illegal memang tidak bias diterima segala tempat. Tapi justru keilegalannya, mereka justru merasa legal untuk menorehkan nama – nama komunitas mereka di segala tempat asalkan tidak ketahuan.

Kegiatan melukis atau menggambar tembok (*graffiti*) dilakukan pada malam hari yang sepi dari keramaian, dengan cat semprot atau pilox mereka mewarnai, menggambar, serta menuliskan dinding jalanan yang disketsa terlebih dahulu.

Mereka menghabiskan malam – malam mereka dengan kegiatan seperti itu walaupun besok harinya ada rutinitas yang harus mereka lakukan seperti sekolah ataupun kuliah.

Komunitas *graffiti* dapat juga disebut sebagai komunitas bomber, dimana bomber merupakan sebutan bagi pelaku *graffiti*. Komunitas *graffiti* tidak memiliki karakteristik dan proses sosial yang mudah tampak dan diketahui seperti komunitas jalanan lainnya.

Di Kota Palembang sendiri terdapat beberapa komunitas *graffiti*, dalam penelitian ini penulis hanya membahas mengenai Komunitas Animasi dan Komunitas Kolektif Sampah Kota (KSK).

1.6.1.4 Jenis-Jenis *Graffiti*

Menurut *World of Graffiti From Five Continent*, Nicholas Ganz, mengatakan bahwa *graffiti* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

- *Graffiti Geng* adalah *Graffiti* yang sering digunakan oleh anggota kalangan geng untuk menandai suatu wilayah atau untuk menyampaikan ancaman kekerasan dan ketenaran.



Gambar 1.1 Gambar Komunitas XTC (kiri) dan gambar Komunitas MS13 (kanan)
(sumber : Dokumen Peneliti) dan (sumber : graffitiworld.com)

- **Graffiti Tag / Tagging**

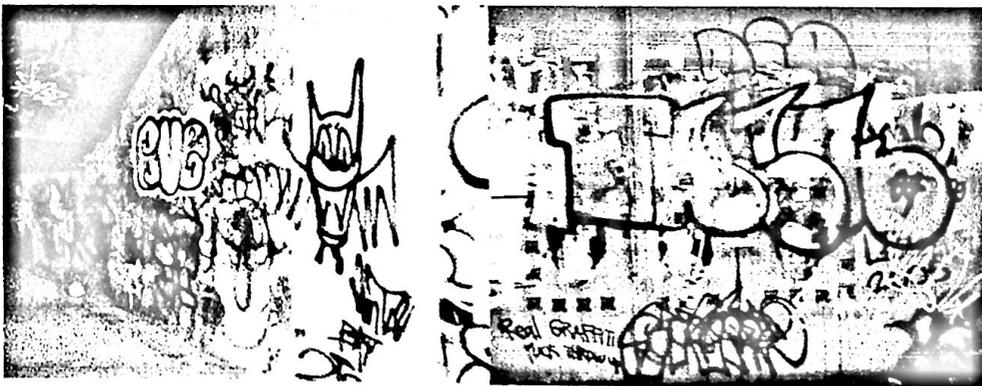
Graffiti yang merujuk pada suatu bentuk tulisan yang terolah dan dituliskan dengan pemanfaatan *logotype* atau serta yang biasa disebut dengan kaligrafi. Terkadang visualisasinya seperti sebuah goresan tanda tangan.



Gambar 1.2 Tagging (sumber : graffitiworld.com)

- **Graffiti Konvensional**

Graffiti yang dilakukan secara spontan dan mengandung pesan bisa disebut juga dengan *antusiasme* anak muda dimana *graffiti* yang terlihat mencerminkan sebagai wujud dari pelampiasan dendam.



Gambar 1.3 Contoh Graffiti Konvensional (sumber: firman budi, unikom 2009)

- **Graffiti Eksistensi**

Graffiti yang merupakan perwujudan dari komentar pribadi individu, dan sering disebut sebagai *ekspresif graffiti*. *Graffiti* eksistensi dapat dibagi lagi

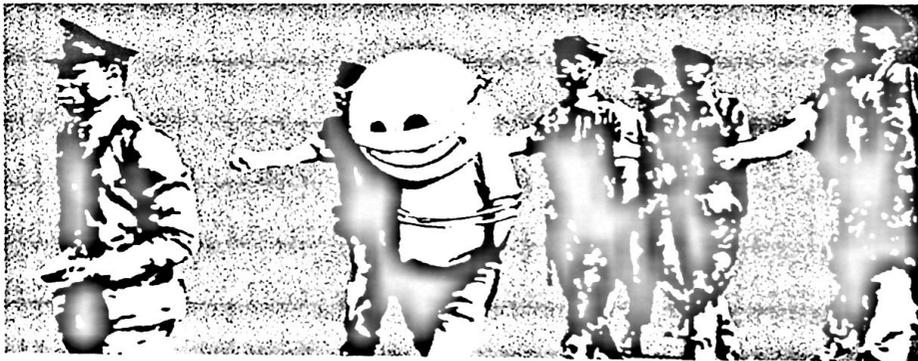
menjadi beberapa sub kategori seperti sesuatu yang bertemakan radikal, cinta, agama, diri, seksual, non-seksual, filosofis, lucu dan lain sebagainya.



Gambar 1.4 gambar *graffiti Eksistensi* (sumber: firman budi, unikom 2009)

• *Graffiti* Politik

Graffiti yang menampilkan tentang *polemik* keadaan sosial masyarakat yang sedang melanda dan sesuai dengan realita lingkungan. Visualisasinya pun kadang terkesan menyindir. (Salah satu seniman *graffiti* penganut *graffiti* politik adalah Banksy).



Gambar 1.5 gambar *graffiti* Politik (sumber : banksygraffiti.com)

• *Graffiti* Piecing / Bombing

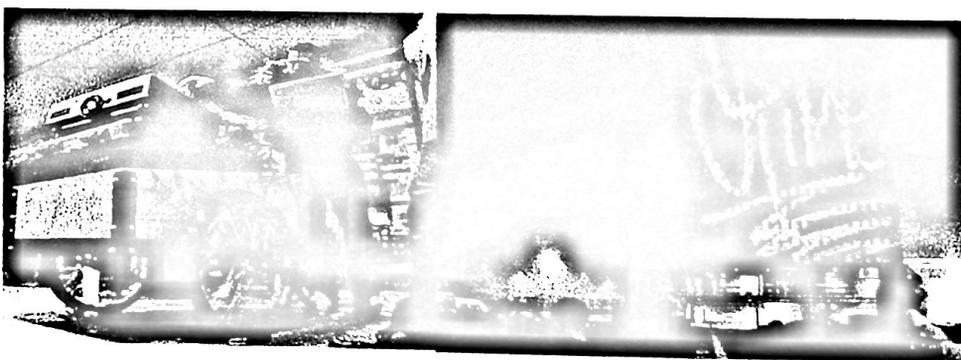
Graffiti yang mengarah pada ekspresi hias nama. Dalam dunia seni *graffiti* atau bombing, biasanya membutuhkan teknik yang dapat dikatakan cukup mahir karena membutuhkan tingkat ketelitian dan proses pengerjaan yang rumit.



Gambar 1.6 gambar *graffiti piecing/ bombing* (sumber : graffitiworld.com)

• *Lazer Graffiti*

Lazer graffiti merupakan salah satu bentuk dari ragam *street art* yang menggunakan laser untuk menyampaikan gambar atau pesan, Berbeda dengan *graffiti* seperti biasanya dijumpai, *lazer graffiti* ini tidak merusak lingkungan karena tidak bersifat permanen dan mudah digunakan di gedung - gedung yang besar dan tinggi, bahkan dari jarak ratusan kilometer. Aktivitas *pembuatan lazer graffiti* dilakukan pada malam hari dengan menggunakan beberapa peralatan yang rumit serta memakan banyak biaya. Mulai dari seperangkat laptop, *light projector*, dan lain sebagainya.

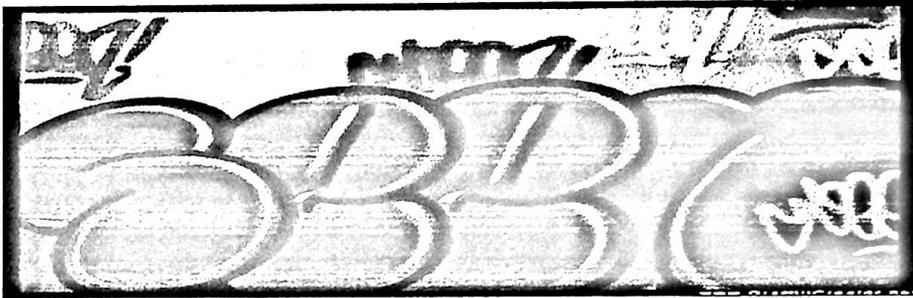


Gambar 1.7 alat *graffiti lazer* (kiri) dan hasil *graffiti lazer* (kanan)

(sumber : spotbit.com)

Buble

Merupakan tulisan atau font *graffiti* yang berbentuk seperti gelembung-gelembung.



Gambar 1.8 *Graffiti buble* (sumber : spotbit.com)

Throw up

Graffiti yang berpenampilan/bercorak warna yang sederhana.



Gambar 1.9 *Graffiti throw up* (sumber : spotbit.com)

Roll up

Tulisan *graffiti* yang berkomposisi warna hitam dan putih, warna dalam tulisan yang berwarna putih dan garis luarnya yang berwarna hitam.

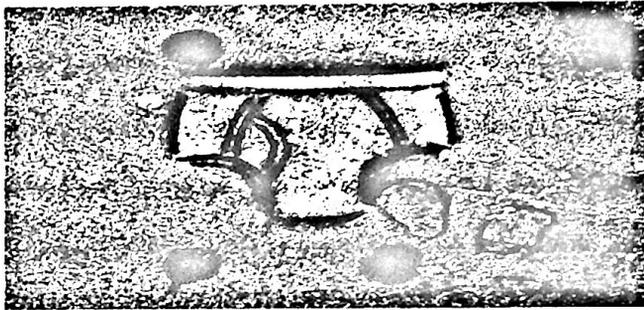


Gambar 1.10 *Graffiti roll up* (sumber : spotbit.com)



Stencil

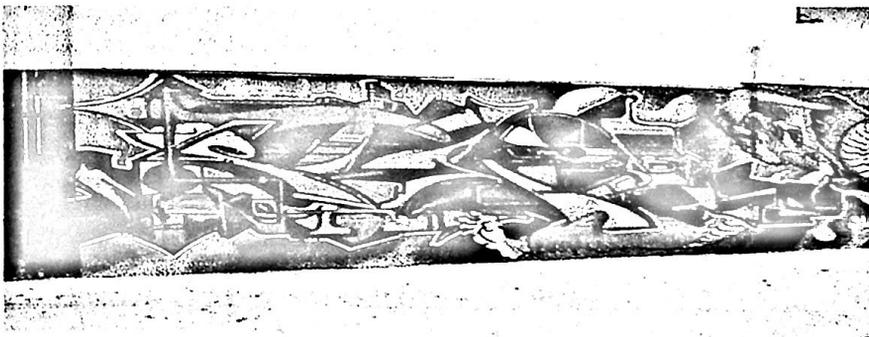
Gambar yang dibuat menggunakan cetakan atau mal, kemudian dicat atau disemprot dengan cat semprot.



Gambar 1.11 *Graffiti stencil* (sumber : spotbit.com)

Wildstyle

Tulisan yang dibuat oleh *bomber* yang sulit untuk dibaca, hanya orang-orang tertentu yang bisa membaca atau *bomber* tersebut.



Gambar 1.12 *graffiti wildstyle* (sumber : spotbit.com)

3 D

Merupakan tulisan *graffiti* yang seakan akan bisa dilihat dari 3 arah.



Gambar 1.13 *graffiti 3 D* (sumber : spotbit.com)

Mural

Sama seperti *graffiti* hanya saja *mural* hanya melukis *character* atau benda hidup.



Gambar 1.14 *graffiti mural* (sumber : spotbit.com)

1.6.2 Dinamika Sosial

Menurut Gillin dan Gillin, dinamika sosial adalah suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan – perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk dan ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru di dalam masyarakat.

Dinamika sosial yang merupakan bagian dari interaksi sosial terus mengalami perubahan baik yang berlangsung secara cepat maupun lambat. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas – aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan – hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok – kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial
2. Adanya komunikasi

Gillin dan Gillin (Soerjono Soekanto, 2006:58) mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu :

1. Proses yang *assosiatif* yang terbagi kedalam tiga bentuk, yaitu : kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.

2. Proses yang *dissosiatif* yang mencakup, yaitu : persaingan (*competition*), proses sosial yang ditandai ketidakpastian, keraguan, penolakan (*contravention*), pertentangan atau pertikaian.

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniyah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang perorangan atau kelompok – kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah dasar proses – proses sosial, pengertian yang menunjuk pada hubungan – hubungan sosial yang dinamis yang merupakan bagian dari dinamika sosial.

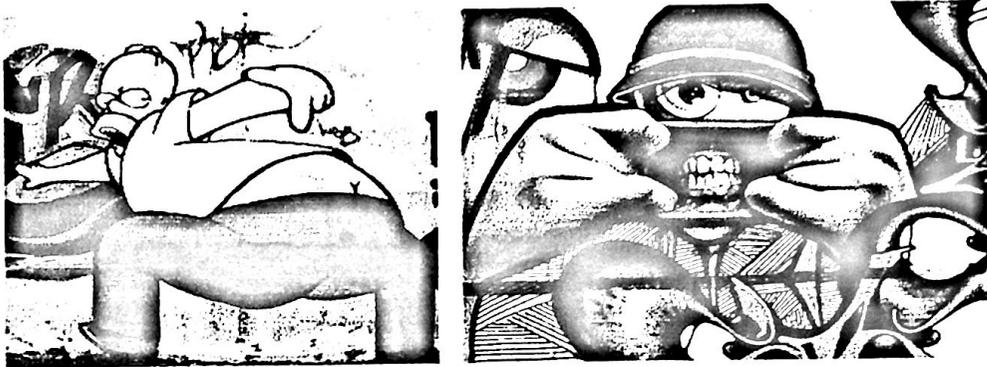
1.6.2.1 Persaingan

Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang yang terlibat dalam persaingan itu saling memperebutkan sesuatu yang jumlahnya terbatas, tetapi belum sampai terjadi benturan fisik di antara mereka.

Gillin dan Gillin mendefinisikan bahwa Persaingan adalah suatu proses sosial, dimana para individu atau kelompok manusia saling bersaing mencari

Mural

Sama seperti *graffiti* hanya saja *mural* hanya melukis *character* atau benda hidup.



Gambar 1.14 *graffiti mural* (sumber : spotbit.com)

1.6.2 Dinamika Sosial

Menurut Gillin dan Gillin, dinamika sosial adalah suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan – perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk dan ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru di dalam masyarakat.

Dinamika sosial yang merupakan bagian dari interaksi sosial terus mengalami perubahan baik yang berlangsung secara cepat maupun lambat. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas – aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan – hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok – kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial
2. Adanya komunikasi

Gillin dan Gillin (Soerjono Soekanto, 2006:58) mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu :

1. Proses yang *assosiatif* yang terbagi kedalam tiga bentuk, yaitu : kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.
2. Proses yang *dissosiatif* yang mencakup, yaitu : persaingan (*competition*), proses sosial yang ditandai ketidakpastian, keraguan, penolakan (*contravention*), pertentangan atau pertikaian.

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniyah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang perorangan atau kelompok – kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah dasar proses – proses sosial, pengertian yang menunjuk pada hubungan – hubungan sosial yang dinamis yang merupakan bagian dari dinamika sosial.

1.6.2.1 Persaingan

Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang yang terlibat dalam persaingan itu saling memperebutkan sesuatu yang jumlahnya terbatas, tetapi belum sampai terjadi benturan fisik di antara mereka.

Gillin dan Gillin mendefinisikan bahwa Persaingan adalah suatu proses sosial, dimana para individu atau kelompok manusia saling bersaing mencari

keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian publik, dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan kekerasan.

Persaingan memiliki dua tipe umum seperti berikut :

a. Persaingan Pribadi (Perorangan)

Persaingan pribadi merupakan persaingan yang secara langsung dijalankan oleh masing-masing individu untuk memperoleh hasil, prestasi, atau kedudukan yang lebih tinggi dalam bidangnya. Tipe ini disebut juga *rivalry* (rival = saingan).

b. Persaingan Kelompok (Group)

Persaingan kelompok merupakan persaingan yang dilakukan oleh kelompok-kelompok sosial untuk memperoleh suatu keuntungan, prestasi, proyek kerja atau kedudukan terhormat dalam suatu bidang tertentu.

Pada Penelitian ini tipe persaingan yang terjadi adalah persaingan kelompok (*group*) antara Komunitas Animasi dan Komunitas KSK (Kolektif Sampah Kota). Persaingan ini terjadi untuk memperoleh wilayah dan kedudukan dalam bidang karya seni dalam bentuk *graffiti* di dalam lingkungan sosial anak muda Palembang.

1.6.2.2 Konflik Sosial

Kata konflik berasal dari bahasa latin *confligere* yang berarti saling memukul. Dalam memahami konflik sangat tergantung sumber penyebab konflik yang ada. Terdapat beberapa sumber penyebab konflik (Sumpeno, 2009) yaitu :

a. Konflik Struktural

Konflik terjadi ketika ada ketimpangan dalam melakukan akses dan kontrol terhadap sumber daya. Pihak yang berkuasa dan memiliki kewenangan formal

untuk menetapkan kebijakan umum, biasanya lebih memiliki peluang untuk menguasai akses dan melakukan kontrol sepihak terhadap pihak yang lain.

b. Konflik Kepentingan

Konflik yang terjadi akibat persaingan kepentingan yang dirasakan menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi atau yang secara nyata memang tidak bersesuaian. Konflik kepentingan terjadi ketika satu pihak atau lebih, meyakini bahwa untuk memuaskan kebutuhannya, pihak lain yang harus berkorban, dan biasanya yang menjadi korban masyarakat. Hal lain yang mengindikasikan konflik kepentingan yaitu terjadinya persaingan manipulatif atau tidak sehat antarkedua belah pihak. Konflik yang berdasarkan kepentingan ini bisa terjadi karena masalah yang mendasar (ekonomi, politik kekuasaan), masalah tata cara atau masalah psikologis.

c. Konflik Nilai

Konflik terjadi akibat perbedaan sistem nilai atau keyakinan yang dianut oleh pihak-pihak terkait. Sistem nilai merupakan seperangkat keyakinan atau kepercayaan yang diakui oleh suatu komunitas yang memberi makna dalam kehidupan. Nilai menjelaskan mana yang dianggap baik dan buruk, benar atau salah, adil atau tidak. Konflik nilai muncul ketika salah satu pihak berusaha memaksakan suatu sistem nilai kepada pihak lain, atau mengklaim suatu sistem nilai yang *eksklusif* (didalamnya tidak dimungkinkan adanya perbedaan kepercayaan).

d. Konflik Hubungan Sosial

Dalam bermasyarakat terjadi jalinan atau interaksi sosial antar pribadi, antar kelompok, antar komunitas, dan antar organisasi. Dalam berinteraksi terdapat

kecenderungan terjadi bisa persepsi, *stereotype* diantara pihak-pihak yang terlibat. Terkadang salah satu pihak mempersepsikan dengan caranya sendiri sehingga menjadi bias. *Stereotip* merupakan salah satu faktor timbulnya prasangka yang akan berlanjut pada ketidakpercayaan, kecurigaan, kecemburuan, dan diskriminasi. Pada akhirnya terjadi tindakan kekerasan. Prasangka menimbulkan gejala sosial dan memungkinkan terjadi pertentangan dan rusaknya hubungan sosial yang telah terbangun. Prasangka merupakan sifat negatif terhadap kelompok atau individu tertentu semata-mata karena keanggotaannya dalam kelompok tertentu.

Prasangka muncul karena adanya bias persepsi (*stereotip*) yang memunculkan generalisasi lebih awal tanpa didasarkan fakta atau bukti akurat. Hal ini mengakibatkan dampak negatif terhadap pihak lainnya. Jika sasaran prasangka mencakup kelompok minoritas dalam arti jumlah maupun status. Prasangka kemudian direalisasikan dalam perilaku atau tindakan diskriminasi kepada kelompok lain.

Sumber penyebab konflik sosial menurut Sumpeno dalam penelitian ini termasuk kategori sumber konflik hubungan sosial yaitu salah satu faktor timbulnya prasangka yang akan berlanjut pada ketidakpercayaan, kecurigaan, kecemburuan, dan diskriminasi yang berakibat terjadinya tindakan kekerasan.

Bentuk tindakan kekerasan antara dua kelompok komunitas *graffiti* KSK dan kelompok *graffiti* Animasi yaitu perusakan dalam hasil karya di tempat umum, bahkan sering terjadi tawuran antar komunitas.

1.6.2.3 Akomodasi (*Accomodation*)

Istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti, yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti suatu kenyataan adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang – perorangan dan kelompok-kelompok manusia, sehubungan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku didalam masyarakat. Sebagai suatu proses, maka akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha – usaha untuk mencapai kestabilan.

Menurut Gillin dan Gillin (Soerjono Soekanto, 2006:69) akomodasi adalah suatu pengertian yang dipergunakan oleh para sosiolog untuk menggambarkan suatu proses dalam hubungan – hubungan sosial yang sama artinya dengan pengertian adaptasi (*adaptation*) yang dipergunakan oleh ahli – ahli Biologi untuk menunjuk pada suatu proses dimana mahluk – mahluk hidup menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya. Dengan pengertian tersebut dimaksudkan sebagai suatu proses dimana orang perorangan atau kelompok – kelompok manusia yang malu – malu saling bertentangan, saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan – ketegangan. Sebenarnya pengertian adaptasi menunjuk pada perubahan – perubahan organis yang disalurkan diri dengan alam sekitarnya sehingga dapat memperetahankan hidupnya.

Akomodasi sebenarnya merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tersebut kehilangan kepribadiannya. Tujuan dari akomodasi dapat berbeda- beda sesuai dengan situasi yang dihadapinya yaitu :

1. Untuk mengurangi pertentangan antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia sebagai akibat perbedaan paham. Akomodasi disini bertujuan untuk menghasilkan suatu sintese antara kedua pendapat tersebut, agar menghasilkan suatu pola yang baru.
2. Untuk mencegah meledaknya suatu pertentangan, untuk sementara waktu.
3. Akomodasi kadang-kadang diusahakan untuk memungkinkan kerjasama antara kelompok-kelompok sosial yang sebagai akibat faktor-faktor sosial, psikologis dan kebudayaan, hidupnya terpisah seperti misalnya yang dijumpai pada masyarakat- masyarakat yang mengenal system ber-kasta.
4. Mengusahakan peleburan antara kelompok-kelompok sosial

Tidak selamanya suatu akomodasi sebagai proses akan berhasil sepenuhnya. Di samping terjadinya stabilitas dalam beberapa bidang, mungkin masih tertinggal benih – benih pertentangan dalam bidang-bidang lainnya, yang sebenarnya tidak diperhitungkan oleh usaha-usaha akomodasi yang terdahulu. Benih-benih pertentangan yang bersifat laten tadi (seperti misalnya prasangka), sewaktu-waktu akan dapat menimbulkan pertentangan- pertentangan baru. Dalam keadaan demikian, adalah penting bagi proses akomodasi untuk memperkuat cita-cita, sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan sebagaimana dalam masa-masa lalu telah disepakati untuk meredakan pertentangan yang sebelumnya terjadi. Hal ini dapat membatasi perasaan untuk menimbulkan pertentangan-pertentangan yang baru. Dengan demikian akomodasi tersebut bagi pihak-pihak lain agak menekan, oleh karena campur tangannya kekuasaan-kekuasaan yang tertentu.

a. Bentuk – Bentuk Akomodasi

Akomodasi sebagai suatu proses, dapat mempunyai beberapa bentuk, yaitu :

1. *Coercion*, adalah suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan oleh suatu paksaan. *Coercion* merupakan bentuk akomodasi, dimana salah satu pihak berada dalam keadaan lemah sekali, dibandingkan dengan pihak lawan. Pelaksanaannya dapat dilakukan secara fisik (yaitu secara langsung) maupun secara psikologis (yaitu secara tidak langsung). Misalnya perbudakan, adalah suatu *coercion*, dimana interaksi sosialnya didasarkan pada penguasaan majikan atas budak – budaknya, dimana yang terakhir dianggap sama sekali tidak mempunyai hak – hak apapun juga.

2. *Compromise*, yaitu bentuk akomodasi, dimana pihak – pihak yang terlibat masing – masing tuntutannya, agar tercapai suatu penyelesaian terhadap perselisihan yang ada. Sikap untuk dapat melaksanakan *compromise* berarti bahwa salah satu pihak bersedia untuk merasakan dan mengerti keadaan pihak lainnya dan juga sebaliknya. Contohnya adalah misalnya traktat antara beberapa Negara, akomodasi antara beberapa partai politik, karena sadar bahwa kekuatan masing – masing adalah sama dalam pemilihan umum, dan seterusnya.

3. *Arbitration*, merupakan suatu cara untuk mencapai *compromise* apabila pihak – pihak yang berhadapan, masing – masing tidak sanggup untuk mencapainya sendiri. Pertentangan diselesaikan oleh pihak yang ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh suatu badan yang kedudukannya lebih tinggi dari pihak – pihak masing – masing tidak sanggup untuk mencapainya sendiri. Pertentangan diselesaikan oleh pihak yang ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh

suatu badan yang kedudukannya lebih tinggi dari pihak – pihak yang bertentangan itu, seperti contohnya adalah penyelesaian suatu perselisihan perburuhan.

4. *Mediation* hampir menyerupai arbitration, pada *mediation* diundanglah pihak ketiga yang netral dalam soal perselisihan yang ada. Pihak ketiga tersebut tugasnya terutama mengusahakan suatu penyelesaian secara damai. Kedudukan pihak ketiga tersebut hanyalah sebagai penasihat belaka, dia tak mempunyai wewenang untuk member keputusan – keputusan penyelesaian perselisihan tersebut.

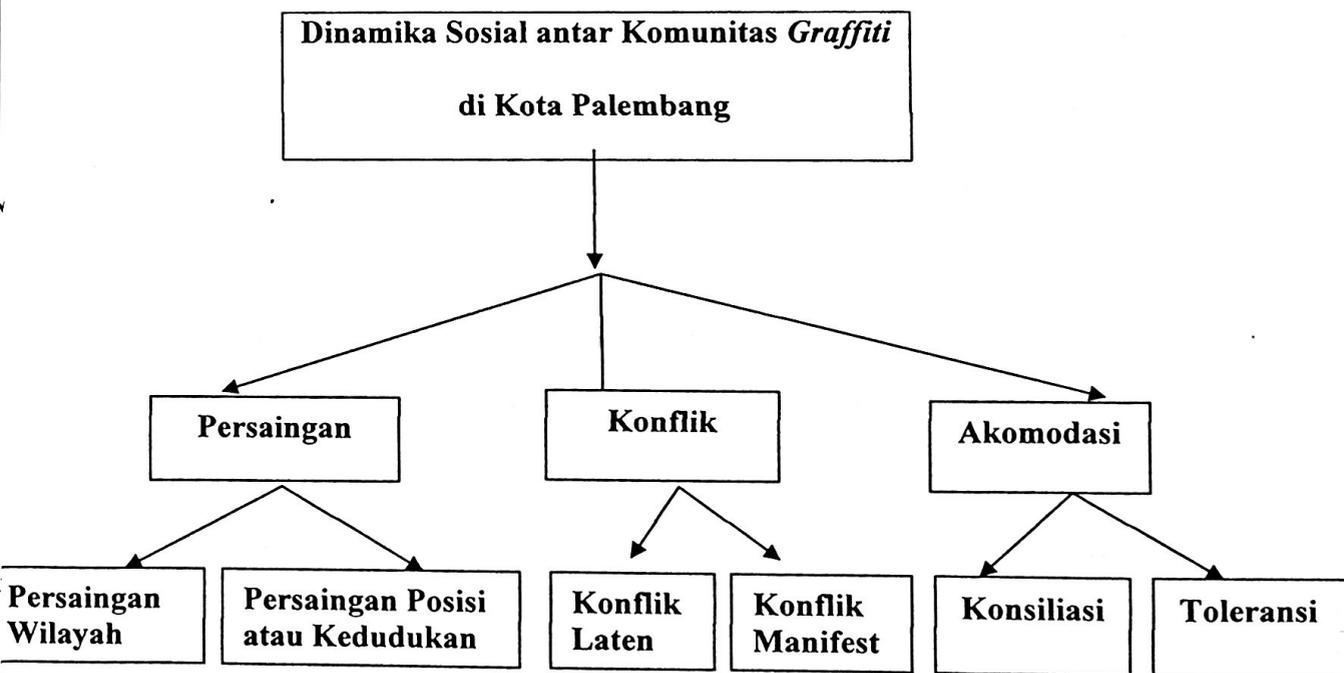
5. *Conciliation*, adalah suatu usaha untuk mempertemukan keinginan – keinginan pihak – pihak yang berselisih, untuk mencapai suatu persetujuan bersama. *Conciliation* sifatnya lebih lunak daripada *coercion* dan membuka kesempatan bagi pihak – pihak yang bersangkutan untuk mengadakan asimilasi. Suatu contoh dari *conciliation* adalah misalnya adanya panitia – panitia yang tetap di Indonesia yang khusus bertugas. Untuk menyelesaikan persoalan – persoalan perburuhan, dimana duduk wakil – wakil perusahaan, wakil – wakil buruh, wakil – wakil Departemen Tenaga Kerja dan seterusnya khusus bertugas menyelesaikan persoalan – persoalan jam kerja, upah, hari - hari libur dan lain sebagainya.

6. *Toleration*, yang juga serung dinamakan *tolerant – participation*, ini merupakan suatu bentuk akomodasi tanpa persetujuan yang formil bentuknya. Kadang – kadang *toleration* timbul secara tidak sadar dan tanpa direncanakan, karena disebabkan karena adanya watak orang perorangan atau kelompok – kelompok manusia, untuk sedapat mungkin menghindarkan diri dari suatu perselisihan. Dari sejarah kita mengenal bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa

yang *tolerant* yang sedapat mungkin menghindarkan diri dari perselisihan - perselisihan.

7. *Stalematei*, merupakan suatu akomodasi, dimana pihak - pihak yang bertentangan karena mempunyai kekuatan yang seimbang, berhenti pada suatu titik tertentu dalam melakukan pertentangannya. Hal ini disebabkan oleh karena bagi kedua belah pihak sudah tidak ada kemungkinan lagi baik untuk maju maupun untuk mundur. *Stalemate* tersebut, misalnya, terjadi antara Amerika Serikat dengan Soviet Rusia, khususnya dibidang nuklir.

Bagan Kerangka Pemikiran:



Tabel 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu metode yang dimulai dari gagasan dan ide penelitian, mengumpulkan data, menjawab permasalahan, dan tujuan penelitian, melakukan kategorisasi, sampai dengan membangun konsep dan proposisi – proposisi (Bungin, 2001).

Berdasarkan sifatnya penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu dimaksudkan untuk memberikan data sedetail mungkin tentang dinamika sosial antar komunitas *graffiti* di Palembang, dan penelitian eksplanatif yaitu menjelaskan data mengenai studi kasus Komunitas KSK dan Komunitas Animasi.

1.7.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Hadari Nawawi “penelitian deskriptif-kualitatif” terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah/keadaan peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengumpulkan fakta (Hadari Nawawi, 1998:31) sehingga hasil penelitian ini ditekankan pada pemberian gambaran secara objektif tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti.

Berdasarkan pengertian di atas, maka hasil penelitian ini adalah berupa pemaparan mengenai dinamika sosial yang terjadi antara komunitas *graffiti* di kota Palembang dan menjelaskan mengenai persaingan dan konflik yang terjadi antara Komunitas KSK dan Komunitas Animasi serta bagaimana bentuk akomodasi dari persaingan dan konflik antar komunitas *graffiti*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memakai jenis penelitian ‘studi kasus’. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena jenis penelitian ini akan memudahkan peneliti memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan objek

penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau studi kasus antara komunitas *graffiti*.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Palembang, khususnya di Jalan Sudirman, Jalan Trikora dan tempat berkumpulnya para *bomber*. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Tersebarnya aksi coret-coret dinding di Kota Palembang, khususnya di sepanjang Jalan Sudirman dan Jalan Trikora karena terdapatnya *graffiti* pada dinding di sepanjang jalan tersebut dan sering menjadi sasaran aksi coret-coret tembok yang dilakukan komunitas *graffiti* di Kota Palembang.
- b. Berkumpulnya para *bomber* dan berkordinasinya para bomber tidak ditempat umum dalam melancarkan aksi *graffiti* sehingga untuk menemui mereka yaitu dengan mendatangi lokasi ini tempat dimana komunitas ini sering bertemu dan berkumpul.

1.7.3 Definisi Konsep

- a. **Komunitas *Graffiti*** adalah sekumpulan orang – orang yang memiliki minat, hobi, serta tujuan yang sama yaitu dalam bidang seni rupa atau lukis yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat, kata, atau gambar tertentu di atas dinding.
- b. **Dinamika Sosial** yang merupakan bagian dari interaksi sosial adalah suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk dan ideologi

1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu metode yang dimulai dari gagasan dan ide penelitian, mengumpulkan data, menjawab permasalahan, dan tujuan penelitian, melakukan kategorisasi, sampai dengan membangun konsep dan proposisi – proposisi (Bungin, 2001).

Berdasarkan sifatnya penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu dimaksudkan untuk memberikan data sedetail mungkin tentang dinamika sosial antar komunitas *graffiti* di Palembang, dan penelitian eksplanatif yaitu menjelaskan data mengenai studi kasus Komunitas KSK dan Komunitas Animasi.

1.7.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Hadari Nawawi “penelitian deskriptif-kualitatif” terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah/keadaan peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengumpulkan fakta (Hadari Nawawi, 1998:31) sehingga hasil penelitian ini ditekankan pada pemberian gambaran secara objektif tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti.

Berdasarkan pengertian di atas, maka hasil penelitian ini adalah berupa pemaparan mengenai dinamika sosial yang terjadi antara komunitas *graffiti* di kota Palembang dan menjelaskan mengenai persaingan dan konflik yang terjadi antara Komunitas KSK dan Komunitas Animasi serta bagaimana bentuk akomodasi dari persaingan dan konflik antar komunitas *graffiti*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memakai jenis penelitian ‘studi kasus’. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena jenis penelitian ini akan memudahkan peneliti memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan objek

penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau studi kasus antara komunitas *graffiti*.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Palembang, khususnya di Jalan Sudirman, Jalan Trikora dan tempat berkumpulnya para *bomber*. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Tersebarnya aksi coret-coret dinding di Kota Palembang, khususnya di sepanjang Jalan Sudirman dan Jalan Trikora karena terdapatnya *graffiti* pada dinding di sepanjang jalan tersebut dan sering menjadi sasaran aksi coret-coret tembok yang dilakukan komunitas *graffiti* di Kota Palembang.
- b. Berkumpulnya para *bomber* dan berkordinasinya para bomber tidak ditempat umum dalam melancarkan aksi *graffiti* sehingga untuk menemui mereka yaitu dengan mendatangi lokasi ini tempat dimana komunitas ini sering bertemu dan berkumpul.

1.7.3 Definisi Konsep

- a. **Komunitas *Graffiti*** adalah sekumpulan orang – orang yang memiliki minat, hobi, serta tujuan yang sama yaitu dalam bidang seni rupa atau lukis yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat, kata, atau gambar tertentu di atas dinding.
- b. **Dinamika Sosial** yang merupakan bagian dari interaksi sosial adalah suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk dan ideologi

maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru di dalam masyarakat.

- c. **Persaingan (*competition*)** adalah suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan, dalam hal ini antar komunitas *graffiti* kota Palembang
- d. **Konflik sosial** adalah suatu proses sosial, dimana dua orang atau dua kelompok orang berusaha menyingkirkan pihak lain dengan cara menghancurkan atau membuatnya tidak berdaya, khususnya antar komunitas *graffiti* kota Palembang.
- e. **Akomodasi** adalah suatu proses yang menunjuk pada usaha – usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha – usaha untuk mencapai kestabilan dengan kata lain suatu kesepakatan.

1.7.4 Jenis dan Sumber Data

Menurut Loafland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain lain (Moleong, 2001 :112).

Jenis dan sumber data yang digunakan pada penelitian ini ialah :

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari penelitian di lapangan (*field Research*), yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan

alat lainnya. Data primer ini diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara secara mendalam dengan tujuan memperoleh informasi sebanyak – banyaknya tentang persaingan, konflik dan akomodasi antar komunitas *graffiti* di Kota Palembang yaitu komunitas animasi dan kolektif sampah kota.

2. Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data diluar data primer. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen, buku, foto, dan laporan penelitian.

1.7.5 Peranan Peneliti

Peranan peneliti dalam hal ini adalah pengamat. Patton dalam Suharsini (1997) menggambarkan tentang peneliti sebagai pengamat dalam hal ini tidak sepenuhnya sebagai pemeran tetapi melakukan fungsi pengamatan.

1.7.6 Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (Moleong, 2001). Pemanfaatan informan bagi peneliti adalah untuk membantu agar dalam waktu yang relatif singkat banyak informan yang dapat dijangkau serta untuk menghindari terjadinya pengulangan data dan informasi.

Penentuan informan dalam penelitian ini digunakan dengan cara *purposive* atau ditetapkan secara sengaja oleh peneliti. Adapun spesifikasi dalam menentukan informan dalam penelitian ini adalah individu yang tergabung dalam komunitas *graffiti* dan telah lama menjadi anggota komunitas, sering menjadi *leader* dalam melakukan aksi *graffiti* di Kota Palembang.

Informan awal yang diambil sebanyak satu orang dan selanjutnya informan akan ditentukan sendiri dilapangan dengan menggunakan teknik *snowball*. Prinsip

snowball digunakan untuk mendapatkan subyek penelitian, peneliti mengambil subyek penelitian didasarkan petunjuk dari individu sebagai informan kemudian individu tadi diminta menunjuk lagi orang yang sekiranya dapat diwawancarai dengan spesifikasi informan yang telah ditentukan, demikian seterusnya sehingga didapatkan minimal lima orang informan, dengan pertimbangan data yang diharapkan sudah cukup mendalam yang ditandai dengan diduplikasinya lagi variasi informasi.

1.8. Teknik Pengumpulan Data

1.8.1 Pengamatan

Peneliti akan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dan mencatat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. Hal yang akan diamati berupa tempat berkumpulnya para *bomber*, pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *graffiti* khususnya berkaitan dengan aksi *graffiti*, dari persiapan yang dilakukan sebelum melakukan aksi *graffiti* dan ketika mereka melakukan aksi *graffiti*. Disamping itu juga akan diamati tempat dan aktivitas komunitas *graffiti* seperti tempat berkumpul, aktivitas dalam lingkungan pergaulan dan cara mengisi waktu luang.

1.8.2 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti (Bungin, 2001). Wawancara mendalam (*Indepth Interview*) digunakan untuk mewawancarai informan guna memperoleh data dan informasi mengenai masalah penelitian.

Dalam penelitian ini dilakukan proses wawancara dengan informan menggunakan pedoman wawancara dalam mencari data primer yang diperoleh dari anggota komunitas *graffiti*. Wawancara tidak terstruktur, memberikan kebebasan informan untuk menyampaikan ide, pandangan, pendapat pemikiran dan perasaan juga pengalaman secara luas tanpa batasan-batasan yang dibuat peneliti.

1.8.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang mendukung data primer atau data penunjang yang berhubungan dengan permasalahan peneliti. Dengan memanfaatkan sumber-sumber data yang telah ada untuk dijadikan bahan kajian ulang atau bahan perbandingan sehingga dapat memberikan masukan di dalam penelitian ini.

Dokumentasi diperoleh dari foto pribadi dan dokumentasi komunitas *graffiti*. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan teknik pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan pengkajian foto-foto maupun informasi-informasi dari artikel-artikel, surat kabar dan akses internet yang berhubungan dengan komunitas *graffiti*.

1.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode serta mengkategorisasikan data-data yang diperoleh di lapangan (Mouro P. Rahardjo, 1999:16). Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini adalah:

1.9.1 Pemrosesan Satuan (*Unityzing*)

Dalam pemrosesan satuan (*unityzing*). Ada dua tahap yaitu pertama, tipologi satuan, tahapan ini memberikan nama satuan apa yang diperkirakan oleh subjek, yang dikehendaki oleh latar penelitian, maksudnya peneliti menulis apa yang diperkirakan atau di kemukakan oleh informan dalam bentuk bahasanya dalam bentuk tulisan dengan cara mengartikanya oleh peneliti berdasarkan pengamatanya dilapangan.

Kedua, penyusunan satuan, yang terdiri dari informasi kecil yang mempunyai arti, kemudian disusun untuk memudahkan ketegorisasi. Penprosesan satuan (*Unityzing*) adalah langkah pertama analisis data, yaitu dengan memperoleh tipologi satuan dan penyusunan satuan. Satuan atau unit adalah satuan suatu latar. Pada dasarnya satuan ini merupakan alat untuk menghaluskan pencatatan data.

Jadi pada tahapan ini, peneliti akan mencoba menuliskan data-data berdasarkan pengalaman pribadi. Kemudian, peneliti akan mendatangi lokasi penelitian untuk melihat langsung proses dinamika sosial yang terjadi di antara komunitas *graffiti* yang ada di Kota Palembang khususnya Komunitas Animasi dengan Kolektif Sampah Kota yang menyangkut persaingan, konflik dan akomodasi. Hal ini dilakukan, untuk lebih meluaskan wawasan peneliti tentang objek kajian yang akan diteliti. Setiap data baru yang didapatkan dari informan akan dipisahkan dengan menggunakan bantuan penomoran. Pemisahan ini langsung dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan data-data tersebut dalam bentuk tulisan, karena data-data baru yang diperoleh masih berbentuk bahasa daerah yang belum diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang baku.

1.9.2 Membuat Kategorisasi Data

Data yang diperoleh dari lapangan dikelompokkan sesuai dengan permasalahan penelitian. Dalam kategori ini, tumpukan data yang disusun atas dasar pikiran, intuisi, atau kriteria tertentu, kemudian akan dikategorikan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan. Kategori ini dilakukan dengan cara menyusun data yang diperoleh. Dalam hal ini data berupa jawaban hasil pertanyaan penelitian mengenai persaingan, konflik dan akomodasi antara Komunitas Animasi dengan Kolektif Sampah Kota, kemudian data disusun dan disesuaikan terhadap kriteria dan dikembangkan. Maksud dari penyusunan data adalah berdasarkan hasil jawaban dari rumusan masalah dan dikembangkan dalam pembahasan penelitian. Uraian-uraian singkat yang diperoleh dari data tersebut disajikan kedalam sebuah tulisan cerita dengan menggunakan kerangka pemikiran yang ada dengan cara dianalisis.

Dalam hal ini akan mendeskripsikan jawaban hasil penelitian mengenai dinamika sosial antara komunitas *graffiti* di Kota Palembang khususnya komunitas Animasi dengan Kolektif Sampah Kota menyangkut persaingan, konflik dan akomodasinya. Jadi, peneliti akan melihat langsung ke lapangan tentang proses dinamika sosial yang terjadi di antara Komunitas Animasi dengan Kolektif Sampah Kota.

1.9.3 Penafsiran data (*Interpretasi*)

Yaitu dengan cara data yang telah disusun berdasarkan satuan dan dikategorisasikan dengan terjemahan (diberi makna) dengan mengambil hasil kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penafsiran data ini menggunakan metode deskriptif, semata-mata menggambarkan dan menceritakan tentang penelitian

yang sesuai dengan dengan permasalahan. Untuk menganalisis, maka hasil wawancara akan di lengkapi dengan transkrip untuk memudahkan interpretasi, meski dalam analisis seperti ini ada kecendrungan sifatnya subjektif, namun tingkat validitasnya secara objektif dapat dipercaya.

Pada tahapan akhir ini, peneliti mulai menuangkan seluruh data yang terkumpul dari pengalaman pribadi dan para informan. Semua data yang telah diberi nomor urut sesuai dengan tingkat *validitas* (kebenaran) dan dikategorikan akan sangat membantu peneliti dalam menuliskan hasil penelitian. Sehingga, pada tahap akhir ini peneliti dapat dengan mudah menemukan kekurangan data yang harus segera dilengkapi. Peneliti akan menggabungkan data-data hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan pengalaman dengan yang diberikan oleh para informan yang terpilih.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, Suharsini. 1997. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta : Rieneka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Press.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Press.
- Dagun, M. Save. 1990. *Filsafat Eksistensialisme*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Moleong, J. Lexy. 1998. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. Dr. M.A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Graffindo Persada.
- Ganz, Nicholas. 2007. *World of Graffiti From Five Continent*
Thames&Hudson.London UK.
- Hobson, John. 2006. *Art Of Rebellion: Page One*.Singapore
- Lehman, Falk. Petterman, Steffen, 2006. *Ma'claim Finest Photo Realistic Graffiti*. Page One. Singapore
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic-Panduan Dasar Warna Untuk Desainer Dan Industri Grafika. Link & Match Graphic*. Jakarta.
- Khasali, Reinald. 1998. *Membidik Pasar Indonesia: Segmenting, Targeting, Positioning*. Gramedia Pustaka Utama.Jakarta.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout dan dasar Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Internet

Respect The Old School/[http ://tembokbomber.com/](http://tembokbomber.com/)Sabtu Mei 22, 2010.

Ketika Interpol Menggandeng Komunitas Bomber/http ://bisnis.com/Kamis Juni
10, 2010.

Urban Art Exebition/http ://djarumblackurbanart.com/Kamis Juni 10, 2010.

Graffiti dalam sejarah dunia/http ://bukaseni.blogspot.com/Sabtu Mei 22, 2010.

Apa yang bikin kalian semangat buat bombing/http ://tembokbomber.com/Sabtu
Mei 22, 2010.

Koran

Minggu, 25 January 2009. *Seniman-Seniman Dinding Jalanan*

Surya, Malang Raya.

Majalah

Vol 01, edisi 05 2008. Babyboss. *Urban art n Experimental art PT Concept
Media. Jakarta.*

Agustus, 2006. Juice. *when the street is calling* PT Media Satu International.
Jakarta.