

**Perilaku Mengakses Situs Tembok Bomber Di Kalangan Komunitas Street Art Semarang
Terhadap Pengetahuan Tentang Seni Graffiti Dan Mural**



Latihan Penelitian

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan

Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Muhammad Arif Rachman

Nim : D2C004180

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2012

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju, manusia semakin menyadari tentang pentingnya kebutuhan akan informasi. Dan dengan perkembangan teknologi pula manusia menjadi lebih mudah untuk mendapat kebutuhan akan informasi. Internet menjadi media mendapatkan informasi yang sifatnya sangat luas dan tidak terbatas. Melalui situs-situs *website* internet, manusia bisa mengakses informasi sampai penjuru dunia.

Dalam perkembangan jaman sekarang ini, manusia menjadi target media massa. Manusia/ khalayak dianggap sebagai faktor penting dalam perkembangan media massa. Namun sekarang ini khalayak mempunyai kebutuhan dan tujuan informasi yang sangat kompleks, khalayak menyadari bahwa tidak semua informasi yang diinginkan bisa didapat dari media cetak, televisi atau radio saja. Kebutuhan yang semakin kompleks inilah yang membuat khalayak akhirnya memutuskan untuk menggunakan internet guna mendapatkan informasi yang sedang dicari.

Dalam komunikasi massa, khalayak dibedakan menjadi dua yakni khalayak aktif dan khalayak pasif. Pandangan *audience* pasif mengisyaratkan bahwa orang mudah dipengaruhi oleh media secara langsung, sementara pandangan *audience* aktif mengisyaratkan bahwa orang membuat keputusan secara aktif mengenai bagaimana menggunakan media tersebut. Dalam penelitian ini komunitas *street art* dianggap sebagai khalayak aktif, dimana dalam proses komunikasinya komunitas *street art* sangat aktif mencari apa yang mereka inginkan dan sering

menguji berita dari media massa tersebut dengan membicarakannya dengan anggota lain. Selain itu komunitas *street art* selalu mencari informasi dan pengetahuan tentang hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru yang diburu itu antara lain konteks teknik memproduksi sebuah gambar, rubrik yang berkaitan dengan spesifikasi *style* terbaru memproduksi gambar di jalanan.

Situs Tembok Bomber.com merupakan salah satu media informasi yang membahas segala hal tentang perkembangan *street art* di Indonesia. Situs ini menjadi lumbung informasi bagi para *street artist*, karena situs ini banyak mengulas berbagai hal tentang seluk beluk dan perkembangan *street art* terbaru. Termasuk kemajuan pergerakan *street art* di kota-kota di Indonesia dan mengulas tentang *style street art* terbaru. referensi seperti inilah yang akan memunculkan ide-ide, kreasi, juga inovasi baru dalam berkarya. Sehingga para *street artist* termotivasi memproduksi gambar untuk berlomba menunjukkan eksistensi di dunia *street art* dan menginformasikan pergerakan *street art* di kotanya.

Tembok Bomber merupakan situs nasional yang mengulas tentang perkembangan *street art* secara menarik dan lengkap. Para *street artist* menganggap situs ini menjadi pilihan tepat untuk menemukan informasi tentang perkembangan *street art* nasional. Karena selain memacu para *street artist* untuk lebih kreatif dalam berkarya, juga memotifasi mereka untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat awam tentang kesenian urban, yang merupakan wujud pembaharuan seni menggambar dan bukan tindakan vandalisme.

Komunitas *street art* Semarang menjadi salah satu komunitas yang sedang berkembang di dunia *street art* nasional. Ini dilihat dari semakin maraknya karya-karya graffiti dan mural di Semarang, juga bertambahnya para pelaku dan penikmat *street art*. Sehingga para *street artist* merasa perlu adanya sebuah media untuk berbagi informasi dan belajar untuk memenuhi

kebutuhan tentang *street art*. Komunitas *street art* terbentuk karena orang-orang yang berada dalam lingkup ini sering berkomunikasi tentang dunia *street art*. Tidak hanya di dunia nyata, di dunia maya pun mereka saling berinteraksi. Selain melalui situs Tembok Bomber, *Facebook* dan *friendster* menjadi media untuk saling berinteraksi mengenai dunia *street art*.

Di Semarang banyak komunitas *street art* yang berdiri, seperti RST (*Rebel Street Teror*), SVK (Sampah Visual Kota), RSC (*Rotten Space Creatures*), MOCK, WISDOM CREW, COLLAPS, ARTCOPETS, MONEY, DBS (*Dead Be Cross*), BROOKS, POTATO, BOO MONSTER, INONK, BSK, RESP, O2NCAN, D3KA. dari berbagai komunitas ini, menjadi satu dalam ONETWO PM untuk mengangkat citra Semarang yang mati akan kreatifitas menjadi salah kota kreatif di Indonesia. Dengan tujuan agar tidak terjadi konflik antar komunitas dalam berkarya. Dari berbagai komunitas ini mereka bertukar informasi, dan biasanya yang menjadi obyek pembicaraan tentang karya-karya terbaru yang ada di Semarang juga membahas kelangsungan *street art* di Semarang. Dan mereka berasumsi bahwa untuk mencari referensi dan memberitahukan perkembangan *street art* di Semarang tidak bisa lepas dari peran media massa sebagai sarana tukar informasi.

Dalam hal kebutuhan komunitas akan *style* gambar, inovasi serta media-media yang digunakan dalam berkarya, seringkali komunitas *street art* berusaha untuk memunculkan gambar-gambar dengan lebih jenius lagi, sehinggal hasil gambarnya menjadi jauh berbeda dan mempunyai identitas. Oleh sebab itu seiring dengan semakin intensnya pergerakan graffiti dan mural, perilaku mengakses situs Tembok Bomber yang dilakukan para *street artist* berdampak pada tumbuhnya motivasi untuk memperkaya informasi dan pengetahuannya di dunia *street art* ini.

1.2 Perumusan Masalah

Perkembangan dunia *street art* di Semarang membuat komunitas *street art* Semarang merasa haus informasi dan pengetahuan tentang apapun yang berkaitan tentang *street art*. Informasi *street art* yang tidak bisa di dapat melalui media massa biasa, memaksa *street artist* Semarang untuk mencari informasi dengan mengakses situs-situs internet untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut.

Situs Tembok Bomber menjadi solusi para penggemar *street art* untuk mencari semua informasi tentang perkembangan dunia *street art* tanah air. Situs ini menjadi media bagi para *street artist* untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan para komunitas *street art* lainnya. Situs Tembok Bomber memberikan referensi dan ide-ide segar bagi para *street artist* yang ingin berkarya dan memajukan perkembangan seni urban ini di Semarang.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku mengakses situs Tembok Bomber di kalangan komunitas *street art* Semarang terhadap pengetahuan tentang seni menggambar graffiti dan mural.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Secara akademis atau teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembaca yang ingin mengkaji tentang pemanfaatan internet dalam dunia seni graffiti dan mural di kalangan komunitas *street art* Semarang.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Dalam tataran praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan tentang pemahaman pola pemanfaatan internet, terutama mengenai bagaimana internet dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan para *street artist* graffiti dan mural akan informasi dan pengetahuan.

1.5 Kerangka Teori

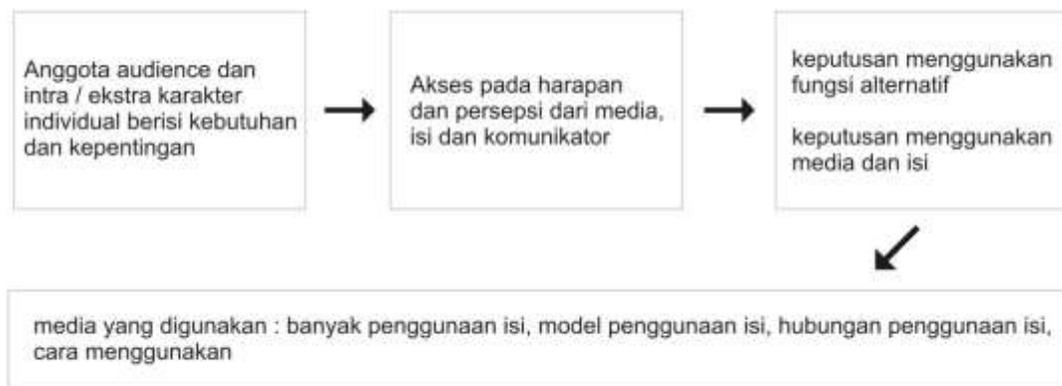
Saat ini kita sudah berada pada jaman informasi, dimana informasi dibutuhkan untuk mengurangi ketidakpastian terhadap suatu hal. Internet merupakan salah satu media yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi akan hiburan. Kebutuhan untuk mendapatkan rangsangan emosional, hasrat ingin tahu, dan keinginan untuk menghindari kebosanan merupakan kebutuhan dasar manusia. Komunikasi massa menyajikan hal-hal yang baru, aneh, spektakuler, serta menjangkau pengalaman-pengalaman yang tidak terdapat pada pengalaman individu sehari-hari

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh yang luar biasa terhadap aktivitas hidup manusia. Perkembangan teknologi juga membawa akses yang luar biasa pada kajian-kajian komunikasi massa. Banyak hal yang menyebabkan kenapa hal ini mungkin terjadi. Salah satunya adalah kebutuhan akan komunikasi dan informasi itu sendiri sebagai tuntutan dari era masyarakat informasi. Salah satu ciri yang menonjol dari masyarakat informasi adalah penggunaan media massa sebagai alat utama dalam pelaksanaan komunikasi (Nurudin, 2004, 33)

Pada umumnya dalam level komunikasi massa, seseorang mengkonsumsi media massa dipengaruhi oleh motif ekspresif dan motif sosial seperti identifikasi dan kategorisasi. Seseorang akan mengkonsumsi media agar dirinya mendapatkan informasi yang bersifat

kekinian dan keunikan sehingga memperoleh pengakuan dari lingkungan. begitu juga dengan para pengakses situs TEMBOK BOMBER yang menggunakan situs TEMBOK BOMBER sebagai wadah mengaktualisasikan diri mereka serta pengakuan lingkungan akan status mereka. Oleh karena itu tak jarang para pengakses TEMBOK BOMBER ikut mendirikan kumpulan – kumpulan sebagai wadah mengaktualisasikan diri mereka.

Uses and effects models yang dipersembahkan oleh Windahl (1981 : 80) merupakan perpaduan antara *uses and gratification* dan *effect paradigms*. Dalam *uses and gratification*, pengguna media ditetapkan atas dasar kebutuhan dasar individu.



Dalam model *uses and effect* ini dapat dilihat bahwa *uses* merupakan hal terpenting dimana penggunaan media massa akan menentukan hasil dari proses komunikasi massa. Karakteristik individu yang berisi kebutuhan dan kepentingan ini, merupakan akses harapan dan membentuk persepsi dari media, isi dan komunikator. *Audience* membuat keputusan media yang dipakai (internet) dan ini pesannya yaitu informasi berita untuk mendatang. Penggunaan media massa disini juga diartikan sebagian besar atau luasnya isi pesan yang digunakan, bentuk pesannya, hubungan antara penggunaan media dan bagaimana cara menggunakannya.

Kaitan antara konsumsi media dan motivasi dijelaskan oleh. Elihu Katz, Jay G, Blumler, dan Michael Gurevitch melalui pendekatan *Uses and Gratification*. Menurut para pendirinya, *uses and gratification* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan keutuhan dan akibat-akibat lain, barangkali termasuk juga yang tidak kita inginkan. Mereka juga merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini:

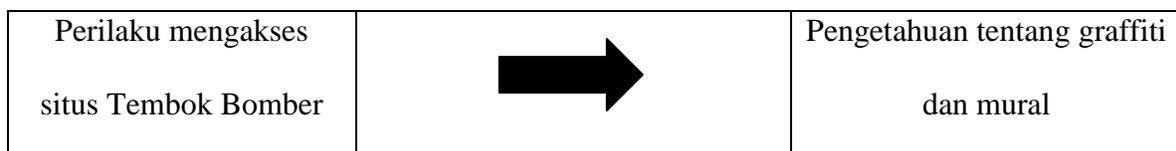
1. Khalayak dianggap aktif; artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak.
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi oleh media hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media sangat bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.
4. Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak; artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.(Rakhmat, 2003 : 205)

Asumsi – asumsi dasar dari pendekatan *uses and gratification* adalah:

1. Penggunaan media pada akhirnya untuk mencapai suatu tujuan.
2. Khalayak memilih jenis dan isi media untuk memenuhi kebutuhan mereka.
3. Disamping media massa sebagai sumber informasi maka ada pula pelbagai sumber lain yang dapat memuaskan kebutuhan khalayak.
4. Khalayak mengetahui kebutuhan tersebut dan dapat memenuhinya jika dikehendaki.
(Liliweri, 1991:134).

Dalam pendekatan *uses and gratification*, rasionalitas subyek ditempatkan dalam posisi yang lebih tinggi. Artinya, dalam mengkonsumsi media massa individu lebih dipengaruhi oleh akalunya. Pendekatan ini menolak posisi manusia yang pasif tanpa motivasi yang akhirnya memposisikan media sebagai kekuasaan absolut. Dalam pengambilan keputusan akhir selain terpaan media, sifat informasi yang dokumentatif juga sangat berpengaruh dalam memelihara kebutuhan terhadap konsumsi media itu sendiri dan merubah perilaku para pembaca untuk meniru.

Berdasarkan uraian kerangka teori di atas dapat kita ketahui hubungan antar variable dapat digambarkan dalam diagram geometri sebagai berikut.



1.6 Hipotesis

Terdapat hubungan positif antara perilaku mengakses situs Tembok Bomber dengan kecenderungan tingkat pengetahuan tentang graffiti dan mural dikalangan komunitas *street art*. Semakin tinggi perilaku mengakses situs Tembok Bomber semakin meningkat pula pengetahuan tentang seni menggambar graffiti dan mural.

1.7 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1.7.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari penelitian ini adalah

a. Perilaku mengakses situs tembok bomber

Frekuensi *street artist* untuk mengakses situs tembok bomber guna mendapatkan informasi terbaru dari dunia *street art* yang mendukung kemajuan para *street artist*.

b. Pengetahuan tentang seni menggambar graffiti dan mural

Segala jenis informasi yang mendukung pemenuhan kebutuhan pengetahuan para *street artist*.

1.7.2 Definisi Operasional

a. Perilaku mengakses situs tembok bomber di kalangan komunitas *street art* Semarang.

Variabel ini menggunakan indikator sebagai berikut:

1) Frekuensi :

Yaitu seberapa sering responden mengakses situs tembok bomber setiap minggunya.

2) Durasi :

Yaitu waktu yang dihabiskan responden setiap mengakses situs tembok bomber.

3) Kontinuitas :

Yaitu keteraturan responden dalam mengakses situs tembokbomber.

b. Pengetahuan tentang seni menggambar graffiti dan mural. Variabel ini menggunakan indikator sebagai berikut :

1) Sumber pengetahuan dan informasi:

Yaitu bertambahnya sumber pengetahuan dan informasi yang diperlukan guna memenuhi kebutuhan seni menggambar graffiti dan mural.

2) Tingkat pengetahuan dan informasi:

Yaitu bertambahnya tingkat pengetahuan dan informasi yang diperlukan guna memenuhi kebutuhan seni menggambar graffiti dan mural.

3) Pengetahuan dan informasi terbaru:

Yaitu terpenuhinya pengetahuan dan informasi terbaru yang diperlukan guna memenuhi kebutuhan seni menggambar graffiti dan mural.

1.8 Metodologi Penelitian

1. Tipe penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah eksplanatori, yaitu tipe penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel yang melalui pengujian hipotesa yaitu intensitas menggambar graffiti dan mural (X) terhadap perilaku mengakses situs tembok bomber (Y).

2. Populasi dan Teknik Sampel

a. Populasi

1). Populasi Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas-komunitas *street art* di Semarang

2). Populasi Sasaran

Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *street art* REBEL STREET TEROR (RST).

3). Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *street art* RST yang mengakses situs tembok bomber.

b. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multistage Random Sampling* atau pengambilan sampel acak gugus bertahap yaitu suatu teknik pengambilan sampel dengan cara membagi populasi ke dalam strata-strata atau pengelompokkan. Kita memiliki daftar nama seluruh populasi lengkap termasuk ciri-cirinya. (Kriyantono, 2006: 153).

Multistage Random Sampling melalui kualifikasi sebagai berikut :

1. Memilih secara acak komunitas *street art* yang ada di Semarang, maka terpilihlah komunitas *street art* REBEL STREET TEROR (RST).
2. Memilih anggota komunitas *street art* RST yang berusia 18-24 tahun yang berjumlah 60 orang.
3. Memilih anggota komunitas *street art* RST yang mengakses situs tembok bomber melalui pra survei.

3. Jenis Data

a. Jenis Data

1) Data Primer

Merupakan data yang dikumpulkan dari sumber utama atau diperoleh langsung dari responden.

2) Data sekunder

Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu dari sumber-sumber kepustakaan yang terdapat pada buku-buku, literatur-literatur, dan sumber-sumber lain yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah responden melalui kuesioner.

2) Sumber Data sekunder

Sumber Data sekunder adalah sumber tambahan yang berasal dari sumber-sumber tertulis yaitu buku-buku dan data statistik.

4. Alat dan Teknik Pengambilan Data

a. Alat Pengumpul Data

Alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah kuesioner yaitu kumpulan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan berisi alternatif jawaban terstruktur yang harus diisi oleh responden

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data melalui kuesioner yang ditanyakan kepada responden.

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka akan dilakukan pengolahan data melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Editing

Melakukan kegiatan meneliti dan mengoreksi kembali keseluruhan data yang telah diperoleh dari daftar pertanyaan. Apakah sesuai dengan ketentuan atau tidak.

b. Koding

Melakukan kegiatan mengklarifikasikan jawaban dari responden menurut macam atau jenisnya dengan tanda atau kode tertentu yang biasanya berbentuk angka.

c. Tabulasi

Menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berbentuk tabel.

6. Analisis data

Analisis kuantitatif, merupakan analisis data yang ditujukan pada data-data berupa angka-angka. Setelah data terkumpul, diklasifikasikan dalam kategori-kategori kemudian dihitung dengan analisis kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik.

Analisis data kualitatif menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan logika untuk menelaah teori yang dipergunakan.

7. Uji Hipotesis

Analisis ini menggunakan tes statistik korelasi untuk menguji apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan menggunakan rumus ***Product Moment***. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variable/data/skala interval dengan interval lainnya, (Kriyantono, 2006: 171)

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{N\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi *Product Moment*

N = jumlah individu dalam sampel

X = angka mentah untuk variabel X

Y = angka mentah untuk variabel Y

BAB II

DESKRIPSI SITUS TEMBOK BOMBER TENTANG GRAFFITI DAN GAMBARAN UMUM MENGENAI KOMUNITAS *STREET ART* SEMARANG

2.1 Deskripsi tentang situs Tembok Bomber

Perkembangan dunia *street art* di Indonesia sangat berkembang cepat. Berbagai komunitas terlahir dan bergerak secara cepat. Kompetisi untuk menunjukkan eksistensi pun sering dilakukan. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia sekarang ini mulai bosan dengan pakem-pakem pola kehidupan yang monoton, masyarakat ingin mencari sesuatu yang baru untuk mendukung pola kehidupan sekarang ini agar lebih variatif. Dunia graffiti dan mural merupakan salah satu aktifitas baru yang mulai bermunculan. Para pelakunya melakukan proses menggambar melalui media yang lebih beragam dengan lebih banyak mengeksplorasi hal-hal baru.

Melalui fenomena baru tentang dunia graffiti dan mural yang mulai tumbuh pesat, salah seorang pelaku *street art* asal Jakarta berinisiatif untuk membuat sebuah portal penghubung bagi para pecinta graffiti dan mural untuk mendapatkan informasi dan saling menjalin hubungan melalui portal dunia maya ini.

TEMBOKBOMBER yang hadir di awal tahun 2000 sangat membantu para *street artist* untuk mendapatkan informasi dan menjalin jejaring antar sesama pelaku *street artist*. Dunia graffiti dan mural di Indonesia juga mulai dilirik oleh sesama seniman dari negara lain. Banyak sekali terjadi hubungan kejasama untuk mengerjakan sebuah proyek yang semuanya berawal dari situs TEMBOK BOMBER.

TEMBOK BOMBER lebih melihat seni graffiti dan mural sebagai bentuk seni dari pola masyarakat urban yang sekarang lebih cerdas, dinamis, dan kreatif dalam menjalani kehidupan. Selain itu tak jarang pula situs ini mengangkat mengenai vandalisme yang dilakukan beberapa pelaku seni untuk membuat sebuah kritikan terhadap negara dan kinerja para petinggi negara. *Street art* sendiri sebenarnya lebih kepada suatu wujud pemberontakan para seniman yang merasa terbatas mengenai pakem kesenian yang cenderung seperti diatur dan terkotak. Para seniman ingin melebur pakem pakem tersebut melalui eksplorasi media dan tehnik yang digunakan. Keluar dari batasan batasan tersebut menjadi sebuah tantangan bagi para *street artist* untuk berlomba menjadi yang terkreatif diantara orang orang kreatif yang ada. Selain itu situs ini ingin membuka mata dunia bahwa seniman *street art* Indonesia juga berkualitas dengan ide ide yang orisinal dan eksploratif.

2.2 Sejarah graffiti

Menilik makna harafiahnya, 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 awalnya, graffiti tidak kemudian muncul secara instan sebagai subkultur yang ada dan langsung muncul pada masa modern seperti sekarang ini. Namun graffiti pernah ada pada abad ke-18, awalnya muncul di zaman mesir kuno. Pada masa ini, graffiti digunakan sebagai sarana mistisme dan spiritual untuk membangkitkan semangat berburu. Perkembangan kesenian di zaman Mesir kuno juga memperlihatkan aktivitas melukis di dinding-dinding piramida. Kegiatan graffiti sebagai sarana menunjukkan ketidak puasan baru dimulai pada zaman Romawi dengan bukti adanya lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding-dinding bangunan. Lukisan ini ditemukan di

reruntuhan kota Pompeii yang hancur akibat letusan gunung Vesuvius. Sementara di Roma sendiri dipakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk Kristen yang pada zaman itu dilarang kaisar.

Di Indonesia pun juga terdapat model-model graffiti klasik yang terdapat pada ukiran-ukiran dalam bangunan-bangunan peninggalan kerajaan masa lalu. sebagai contohnya mungkin kita bisa melihat ukiran pada bangunan candi-candi yang masih ada. Awal dari era baru graffiti mulai muncul sebagai sarana propaganda di Tembok Pemisah Israel di Israel-Palestina. Adanya kelas-kelas sosial yang terpisah terlalu jauh menimbulkan kesulitan bagi masyarakat golongan tertentu untuk mengekspresikan kegiatan seninya. Akibatnya beberapa individu menggunakan sarana yang hamper di seluruh kota, yaitu dinding. Pendidikan kesenian yang kurang menyebabkan objek yang sering muncul di graffiti berupa tulisan-tulisan atau sandi yang hanya dipahami golongan tertentu. Biasanya karya ini menunjukkan ketidakpuasan terhadap keadaan sosial yang mereka alami.

Meskipun graffiti pada umumnya bersifat merusak dan menyebabkan tingginya biaya pemeliharaan kebersihan kota, namun graffiti tetap merupakan ekspresi seni yang harus dihargai. Ada banyak sekali seniman terkenal yang mengawali karirnya dari kegiatan graffiti. Pada perkembangannya, graffiti di sekitar tahun 70-an di Amerika dan Eropa akhirnya merambah ke wilayah urban sebagai jati diri kelompok yang menjamur di perkotaan. Karena citranya yang kurang bagus, graffiti telanjur menjadi momok bagi keamanan kota. Alasannya adalah karena dianggap memprovokasi perang antar kelompok atau gang. Selain dilakukan di tembok kosong, graffiti pun sering dibuat di dinding kereta api bawah tanah. Sebenarnya, Graffiti tidaklah seburuk apa yang ada dalam benak masyarakat awam pada masa sekarang ini.

Dalam prosesnya, graffiti merupakan seni publik yang pengerjaannya tidaklah mudah. Graffiti bukanlah sekedar coretan tanpa arti, walaupun kerap dicap sebagai aktivitas vandal, namun pada kenyataannya graffiti memerlukan suatu konsep yang harus dimiliki pada setiap penerapannya. Ini tidaklah gampang. Selain itu, graffiti mempunyai beberapa fungsi, di antaranya

- Sebagai bahasa rahasia kelompok tertentu.
- Sebagai sarana ekspresi ketidakpuasan terhadap keadaan sosial.
- Sebagai sarana pemberontakan.
- Sebagai sarana ekspresi ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial.
- Sebagai sarana eksistensi individu atau kelompok tertentu.

Pada perkembangannya satu dekade terakhir, graffiti mempunyai peran yang hampir sama dengan mural. Yaitu mampu menjadi sarana mempercantik wajah kota. Di Indonesia, Jakarta khususnya, graffiti modern diperkenalkan oleh sekelompok pelajar dari Amerika yang belajar di Jakarta International School (JIS) yang menggambar tulisan UWS di seputaran Pondok Indah. UWS merujuk pada perkataan yang berarti "You West". Dan ternyata mendapat respon dari pemuda-pemuda setempat yang akhirnya mengikuti apa yang dilakukan sekelompok pelajar asing tersebut. Perkembangan teknologi informasi yang dalam hal ini adalah internet, juga sedikit banyak memberikan sumbangan dalam mempercepat proses penyerapan subkultur seni dengan media baru ini di Indonesia. Hadirnya forum Tembokbomber di dunia maya juga menjadi katalis, penyebaran aktifitas graffiti ke kota-kota lain.

2.3 Gambaran Umum Mengenai Komunitas *Street art* Semarang

Komunitas *Street art* Semarang yang memulai pergerakan pembuatan karya graffiti dan mural dimulai sekitar th 2000. BSK, sebagai crew Hip Hop di Semarang banyak mengusung tema tema jalanan dan masalah *Street art*. Salah satu karya lagu mereka tentang graffiti berjudul “ Art Crime “. Selain itu mereka juga membuat karya Graffiti pertama di Semarang di area UNDIP di daerah JL.Peleburan.

Terinspirasi dari karya BSK itulah banyak anak muda Semarang yang mulai berani untuk membuat karya graffiti di kota Semarang. REBEL menjadi salah satu penerus BSK di awal th 2006. Sejak th 2006 hingga sekarang lebih banyak lagi pelaku *Street art* di Semarang yang membuat karya graffiti atau mural.

Karya graffiti dan mural di Semarang lebih menonjolkan unsur keindahan sebuah karya daripada unsur pemberontakan atau provokasi.

BAB III

PERILAKU MENGAKSES SITUS TEMBOK BOMBER DI KALANGAN KOMUNITAS STREET ART SEMARANG TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG SENI MENGGAMBAR GRAFFITI DAN MURAL

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui penyebaran kuesioner di lapangan, yang akan memberikan gambaran tentang hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian. Bagian ini juga menjelaskan perilaku mengakses situs tembok bomber di kalangan komunitas *street art* Semarang sebagai variabel (X) terhadap terhadap pengetahuan tentang seni menggambar graffiti dan mural sebagai variabel (Y) yang akan disajikan dalam bentuk tabel beserta penjelasan dan analisisnya.

3.1 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah para pelaku seni mural dan graffiti Semarang, hal ini menjadi pertimbangan karena para seniman dalam mencari pengetahuan tentang seni graffiti dan mural, mengakses internet untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sesuai dengan rumus dari Product Moment telah didapat sejumlah responden yaitu 60 orang.

3.2 Perilaku Mengakses Internet

Teknologi internet memberikan kemudahan serta keleluasaan dalam menggali informasi, namun juga menjadi solusi bagi *street artist* dalam mengakses berbagai literatur dan referensi juga koneksi yang dibutuhkan dengan cepat sehingga dapat mempermudah proses penambahan informasi terkini. Internet menjadi media penting dalam mensupport perkembangan karya mural

dan graffiti. Dalam hal ini, untuk dapat mengetahui intensitas mengakses internet pada kalangan *street art* Semarang, dapat dilihat melalui tabel – tabel berikut ini.

Tabel III.1

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Sering	5	8,3
Sering	20	33,3
Kadang-kadang	34	56,6
Tidak pernah	1	1,6
Jumlah	60	100

Persebaran Persentase Responden Berdasarkan Sering Tidaknya Mengakses Internet

N = 60

Berdasarkan pertanyaan no.1 pada kuesioner.

Melalui tabel diatas para responden lebih banyak menyatakan kadang-kadang mengakses internet untuk membuka situs tembok bomber setiap minggunya. Hal ini menyatakan bahwa mengakses tembok bomber sudah termasuk menjadi rutinitas para responden. Para responden sebagai pelaku *street art* merasa perlu untuk mengakses situs tembok bomber untuk melihat informasi terbaru dari berbagai forum yang ada atau hanya untuk sekedar memperlihatkan eksistensinya di dunia *street art*, dengan terus aktif di forum yang ada di situs tembok bomber.

Tabel III.2

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Berapa Kali Mengakses Internet Dalam

Satu Minggu

N = 60

Berdasarkan pertanyaan no.2 pada kuesioner.

Pada tabel ke-2, rata-rata responden menyatakan mengakses internet seminggu 1-3x disesuaikan dengan kebutuhan akan informasi yang sedang dicari. Selain itu responden dalam penelitian ini yang sebagian besar masih sebagai pelajar tidak menganggap pengetahuan seni graffiti dan mural sebagai kebutuhan primer. Karena dunia *street art* masih sekedar sebagai hobi bukan profesi.

Tabel III.3

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pukul Berapa Responden Biasa

Mengakses Internet

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Pkl 6-12	1	1,6
Pkl 12-18	6	10
Pkl 18-24	40	66,6
Pkl 24-6	13	21,6
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.3 pada kuesioner.

Menurut responden,waktu yang digunakan setiap kali mengakses internet lebih banyak di kisaran pukul 18-24, karena sebagian besar responden mempunyai waktu luang untuk mengakses

Kategori Jawaban	F	%
> 10 x	3	5
7 – 10 x	7	11,6
4 – 6 x	20	33,3
1 – 3 x	30	50
Jumlah	60	100

internet diluar jam aktifitas dari pagi hingga sore hari. Pada jam ini pula responden yang sebagian besar masih pelajar mempunyai waktu luang untuk mengakses internet di sela-sela aktifitas lainnya.

Tabel

III.4

Kategori Jawaban	F	%
6jam	8	13,3
5-6jam	20	33,3
3-4jam	19	31,6
1-2jam	13	21,6
Jumlah	60	100

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Lama Rata-rata Waktu yang Digunakan
Setiap Mengakses Internet Dalam Satu Minggu**

N = 60

Berdasarkan pertanyaan no.4 pada kuesioner.

Menurut responden rata-rata waktu yang digunakan untuk sekali mengakses internet 5-6 jam yang disesuaikan dengan jam ketika mengakses internet. Hal ini disesuaikan dengan waktu istirahat atau waktu luang yang dimiliki para responden di sela-sela aktifitasnya. Mengingat sebagian besar responden masih berprofesi sebagai pelajar.

Tabel III.5

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Seberapa Tinggi Perhatian Terhadap Konten Di Dalam Situs *Tembok Bomber*

N = 60

Berdasarkan pertanyaan no.5 pada kuesioner.

Responden dalam mengakses internet sebagian besar memiliki tingkat perhatian cukup tinggi dengan persentase 65%, hal ini dikarenakan konten di situs tembok bomber merupakan hal penting dalam mencari informasi dan pengetahuan. Konten di dalam tembok bomber menjadi sarana mencari informasi terbaru yang diunggah oleh para *street artist* lainnya, dan menjadikan konten di tembok bomber ini salah satu menu yang harus diperhatikan oleh para *street artist*.

Tabel III.6

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Seberapa Tinggi Ketertarikan Terhadap Konten Di Dalam Situs *Tembok Bomber*

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Tinggi	16	26,6
Cukup	38	63,3
Kurang	5	8,3
Kategori Jawaban	F 1	% 1,6
Jumlah	13 60	21, 100
Cukup	39	65
Kurang	6	10
Rendah	2	3,3
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.6 pada kuesioner.

Sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka ketika mengakses internet memiliki ketertarikan terhadap konten yang diperoleh, karena melalui isi dari konten tersebut responden memperoleh informasi dan pengetahuan yang dicari. Selain itu isi dari konten di tembok bomber yang berasal dari banyak informasi yang diunggah oleh para *street artist* di seluruh Indonesia membuat responden tertarik untuk mengetahui informasi terbaru di dalamnya.

Tabel III.7

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Seberapa Sering Anda Mengomentari Gambar Di Forum *Tembok Bomber* Setiap Minggunya

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat sering	2	3,3
Sering	10	16,6
Kadang-kadang	29	48,3
Tidak pernah	19	31,6
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.7 pada kuesioner.

Sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka kadang-kadang mengomentari gambar di forum tembok bomber karena tidak terlalu berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan yang didapatkan. Selain itu para responden tidak semuanya menjadi member dari tembok bomber yang bisa selalu bebas member komentar di forum. Masih ada responden yang hanya mengakses tembok bomber untuk melihat informasi terbaru saja.

Data – data tersebut diatas merupakan penjelasan mengenai faktor – faktor yang membentuk variabel intensitas mengakses situs tembok bomber di kalangan komunitas *street art* semarang (X) yang diukur melalui 7 pertanyaan. dengan skor yang digunakan adalah 1 sampai dengan 4 yang dinyatakan sebagai berikut :

1. “Tinggi” diberi skor 4
2. “Cukup” diberi skor 3
3. “Kurang” diberi skor 2
4. “Rendah” diberi skor 1

Nilai interval dari jawaban responden dapat diketahui dengan perhitungan sebagai berikut :

$$I = \frac{(A-B)+1}{K}$$

Keterangan :

I = Interval kelas

A = Skor tertinggi

B = Skor terendah

K = Jumlah kelas

Perhitungannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} I &= \frac{(A-B)+1}{K} \\ &= \frac{(7-1)+1}{4} \end{aligned}$$

$$= \frac{(28-7)+1}{4}$$

$$= \frac{22}{4}$$

$$= 5,5$$

Dengan interval 5,5 diperoleh kategorisasi sebagai berikut:

Rendah : 7-11,5

Kurang : 12,5-17

Cukup : 18-22,5

Tinggi : 23,5-28

Melalui interval di atas, maka sikap responden terhadap pengaruh kebutuhan bahan studi dapat diukur dan disajikan dalam bentuk tabel persebaran persentase seperti berikut ini:

Tabel III.8

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Intensitas Mengakses Internet

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Rendah	4	6,6
Kurang	36	60
Cukup	16	26,6
Tinggi	4	6,6
Jumlah	60	100

Berdasarkan tabel III.8 diatas diketahui bahwa intensitas mengakses internet responden tergolong kurang,karena pada kategori kurang terdapat 60% dari keseluruhan. Hal ini dikarenakan kegiatan mengakses internet bukanlah rutinitas yang pasti dilakukan oleh setiap responden. Selain itu, para responden bukanlah berpsofesi sebagai seniman, responden merupakan pelajar yang mempunyai ketertarikan di dunia *street art*, oleh karena itu membuka tembok bomber hanya digunakan sebagai suplemen tambahan untuk mencari referensi saja.

3.3 Pengetahuan tentang Seni Graffiti dan Mural

Kebutuhan pengetahuan yang dibutuhkan para *street artist*, memotivasi mereka untuk menambah pengetahuan dan informasi terkini tentang dunia yang mereka geluti di bidang seni graffiti dan mural. Untuk mengetahui bagaimana pendapat responden mengenai pemenuhan pengetahuan tentang seni graffiti dan mural dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel III.9

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Internet Dapat Memenuhi Kebutuhan Akan Pengetahuan Graffiti dan Mural

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	18	30
Setuju	37	61,6
Kurang Setuju	5	8,3
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.8 pada kuesioner.

Dalam tabel III.9 diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar responden setuju dengan pernyataan bahwa internet dapat memenuhi kebutuhan akan pengetahuan graffiti dan mural. Responden berpendapat demikian karena melalui internet para responden menjadi mudah mendapatkan informasi dari berbagai sumber juga memudahkan dalam menjalin komunikasi dengan para *street artist* di seluruh dunia.

Tabel III.10

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Internet Mampu Menjadi Sumber Data dan Informasi Untuk Menambah Pengetahuan

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	17	28,3
Setuju	37	61,6
Kurang Setuju	6	10
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.9 pada kuesioner.

Dalam tabel III.10 di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menilai internet mampu menjadi sumber data dan informasi untuk menambah pengetahuan. Alasannya adalah internet menjadi media yang efektif untuk menambah pengetahuan para *street artist* dengan cepat, terbaru juga menjadi sarana memperkenalkan karyanya dengan mengupload di tembok bomber.

Tabel III.11

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Internet Menjadi Sarana Pertukaran
Pengetahuan dan Informasi Untuk Mendukung Aktifitas Seni Graffiti dan Mural**

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	15	2,5
Setuju	38	63,3
Kurang Setuju	7	11,6
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.10 pada kuesioner.

Berdasarkan tabel III.11 responden sangat setuju bahwa internet menjadi sarana pertukaran data dan informasi. Melalui internet para responden bisa bertukar informasi dan pengetahuan dari setiap individu atau bertukar informasi tentang perkembangan *street art* disetiap daerah guna menambah informasi dan saling memperbarui karyanya. Melalui hal seperti inilah para responden berpendapat melalui pertukaran pengetahuan dan informasi dunia *street art* akan semakin berkembang besar.

Tabel III.12

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Internet Memperoleh Pengetahuan
tentang Graffiti dan Mural Dengan Mudah Cepat dan Terbaru**

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	14	23,3
Setuju	41	68,3

Kurang Setuju	5	8,3
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.11 pada kuesioner.

Dari tabel diatas sebagian responden setuju memperoleh pengetahuan tentang graffiti dan mural dengan mudah, cepat dan terbaru. Hal ini dikarenakan media internet adalah media yang sangat cepat untuk bertukar informasi dan mencari pengetahuan, dalam dunia *street art* hal inilah yang membuat responden mudah dan cepat mendapatkan informasi terbaru.

Tabel III.13

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pengetahuan yang Diperoleh adalah Pengetahuan yang Akurat

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	5	3,3
Setuju	33	55
Kurang Setuju	22	36,6
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.12 pada kuesioner.

Informasi yang diperoleh ketika mengakses internet oleh responden seperti yang ditunjukkan pada tabel III.13 responden menyatakan setuju dengan tingkat akurasi informasi karena bisa diakses langsung ke sumber informasi walaupun keberadaanya di Negara yang berbeda.

Tabel III.14

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Peningkatan Aktifitas Menggambar

Graffiti dan Mural

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Sangat Setuju	7	11,6
Setuju	31	51,6
Kurang Setuju	21	35
Tidak Setuju	1	1,6
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.13 pada kuesioner.

Sebagian reponden berpendapat bahwa mereka setuju aktifitas menggambar graffiti dan mural mengalami peningkatan ketika mengakses internet. Responden beranggapan bahwa aktivitas menggambar graffiti dan mural semakin meningkat setelah mendapat inspirasi dari informasi yang di dapatkan. Selain itu untuk menunjukkan eksistensi para responden di dunia *street art*, para responden berlomba untuk membuat karya terbaru yang orisinil untuk mendapatkan pengakuan di dunia *street art*.

Tabel III.15

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Bertambahnya Sumber Pengetahuan

dan Informasi Ketika Mengakses Internet

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Besar	14	23,3
Cukup	41	68,3
Kurang	5	8,3

Rendah	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.14 pada kuesioner.

Berdasarkan tabel III.15, sebagian besar responden berpendapat bahwa *street artist* cukup tinggi memperoleh sumber pengetahuan dan informasi tentang graffiti dan mural. Karena melalui internet, informasi dan pengetahuan yang dicari dapat diperoleh dari berbagai sumber di berbagai belahan dunia. Karena kemudahan mengakses internet juga, para responden sangat mudah mendapat informasi dan pengetahuan yang diinginkan.

Tabel III.16

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Bertambahnya Tingkat Pengetahuan dan Informasi Ketika Mengakses Internet

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Besar	9	15
Cukup	48	80
Kurang	3	5
Rendah	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.15 pada kuesioner.

Berdasarkan tabel III.16, sebagian besar responden berpendapat bahwa *street artist* cukup tinggi menambah tingkat pengetahuan dan informasi tentang graffiti dan mural. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam mencari informasi dan pengetahuan terbaru apalagi di dukun dengan forum yang ada dalam membahas perkembangan dunia *street art*.

Tabel III.17

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Mengakses Internet Berpengaruh Dalam Terpenuhinya Kebutuhan Pengetahuan dan Informasi Terkini

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Besar	17	28,3
Cukup	41	68,3
Kurang	2	3,3
Rendah	0	0
Jumlah	60	100

Berdasarkan pertanyaan no.16 pada kuesioner.

Sebagian besar responden seperti dalam tabel III.17 merasa mengakses internet dapat memenuhi kebutuhan pengetahuan, dalam hal ini kebutuhan akan data dan informasi terbaru. Internet menjadi media yang berpengaruh bagi *street artist* dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan dan informasi terbaru. Melalui internet responden menjadi mudah melakukan komunikasi dengan berbagai *street art* lain guna mendukung kemajuan karyanya.

Berdasarkan pada tabel mono yang menguraikan variabel kebutuhan bahan studi (Y) maka dapat diketahui data-data secara keseluruhan yang berkaitan dengan variabel tersebut. Variabel Y memiliki jumlah pertanyaan sebanyak 9 butir . Nilai dari jawaban responden dapat diketahui dengan perhitungan di bawah ini :

$$I = \frac{(A-B)+1}{K}$$

Keterangan :

I = Interval kelas

A = Skor tertinggi

B = Skor terendah

K = Jumlah Kelas

Perhitungannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} I &= \frac{(A-B)+1}{K} \\ &= \frac{(9x4)-(9x1)+1}{4} \\ &= \frac{(36-9)+1}{4} = \frac{28}{4} \\ &= 7 \end{aligned}$$

Dengan interval 7 diperoleh kategorisasi sebagai berikut:

Rendah : 9 – 15

Kurang : 16 – 22

Cukup : 23 – 29

Tinggi : 30 – 36

Melalui interval di atas, maka sikap responden terhadap pengetahuan akan graffiti dan mural dapat diukur dan disajikan dalam bentuk tabel persebaran persentase seperti berikut ini:

Tabel III.18

Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Kebutuhan Pengetahuan

N = 60

Kategori Jawaban	F	%
Rendah	0	0
Kurang	5	8,3
Cukup	39	65
Tinggi	16	26,6
Jumlah	60	100

Berdasarkan tabel III.18 diatas, dapat diketahui bahwa menurut sebagian besar responden, para *street artist* Semarang cukup dalam pemenuhan kebutuhan pengetahuan seni graffiti dan mural. Dengan demikian menurut responden, kebutuhan pengetahuan seni graffiti dan mural tidak sepenuhnya hanya bisa didapat melalui media internet. Karena dengan bertukar informasi dengan komunitas lain atau lebih jeli melihat fenomena yang ada di sekitar justru menjadi suplemen penting untuk menambah pengetahuan dan menciptakan sebuah karya *street art*.

3.4 Hubungan Intensitas Mengakses Internet Pada *Street artist* Semarang Dengan Pengetahuan Tentang Seni Graffiti dan Mural

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh mengakses internet terhadap pengetahuan tentang seni graffiti dan mural, dapat digambarkan dalam tabulasi silang berikut ini:

Tabel III.19

Perilaku Mengakses Internet (X) terhadap

Pengetahuan Tentang Seni Graffiti dan Mural (Y)

Perilaku	Pengetahuan			Total
	Kurang	Cukup	Tinggi	
Rendah	0	4	0	4
%	0%	6.7%	0%	6.7%
Kurang	5	22	9	36
%	8.3%	36.7%	15.0%	60.0%
Cukup	0	11	5	16
%	0%	18.3%	8.3%	26.7%
Tinggi	0	2	2	4
%	0%	3.3%	3.3%	6.7%

Sec
ara
kes
elur
uha
n,
dari
tab
el

III.19 diatas dapat dilihat tidak adanya pola hubungan antar variabel yang mengindikasikan adanya pengaruh antara perilaku mengakses situs tembok bomber (X) terhadap pengetahuan tentang seni graffiti dan mural (Y). Hal tersebut diperlihatkan dengan pola pada tabulasi silang apabila ditarik garis pada setiap persentase di tiap-tiap persilangan kategori dari variabel perilaku (X) terhadap pengetahuan (Y) membuktikan rendah atau tingginya intensitas

mengakses situs tembok bomber tidak berpengaruh besar dalam pengetahuan, karena pengetahuan yang di dapat bersifat cukup.

3.5 Pembahasan

Informasi dan pengetahuan yang didapat saat mengakses internet dapat digunakan untuk mendukung keperluan berkesenian. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media massa, makin banyaknya orang yang menggunakan media massa untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan hiburan. Membanjirnya jumlah informasi yang dapat diakses melalui internet diindikasikan memiliki pengaruh dalam pola perilaku pencarian informasi. Jumlah informasi yang tak terbatas yang memuat berbagai hal di berbagai penjuru kini tersedia di satu tempat.

Manfaat internet sekarang sudah dapat dirasakan oleh berbagai kalangan. Dalam penelitian ini manfaat internet sebagai salah satu media terbesar di dunia bisa digunakan sebagai pendorong majunya dunia *street art*. Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media interpersonal dan massa, bersifat interaktif dan memungkinkan komunikasi secara bebas. Internet bukanlah satu-satunya sumber pengetahuan tentang seni graffiti dan mural karena kehadiran internet lebih bersifat suplementer atau pelengkap.

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan tidak terdapat hubungan antara perilaku mengakses situs tembok bomber terhadap pengetahuan tentang seni graffiti dan mural pada komunitas *street artist* Semarang, atau dengan kata lain rendah atau tingginya perilaku mengakses internet, hasil dari pengetahuan yang didapatkan sama saja hanya bersifat cukup. Hal ini menunjukkan tidak adanya hubungan positif antara variabel perilaku mengakses situs tembok bomber (X) dengan pengetahuan tentang seni graffiti dan mural (Y), dimana rendah atau

tingginya perilaku mengakses situs tembok bomber, pengetahuan yang didapatkan hasilnya cukup.

BAB IV

PENUTUP

Kebutuhan pengetahuan tentang seni graffiti dan mural adalah kebutuhan segala jenis informasi yang dapat digunakan untuk mendukung keperluan aktifitas membuat sebuah karya seni. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media massa baik yang bersifat afektif berkaitan dengan perasaan maupun kognitif berkaitan dengan pengetahuan. Seorang pengguna media akan cenderung mencari sumber media yang terbaik guna memenuhi kebutuhan mereka. Membanjirnya jumlah informasi yang dapat diakses melalui internet diindikasikan memiliki pengaruh dalam pola perilaku pencarian informasi. Jumlah informasi yang tak terbatas yang memuat berbagai hal di berbagai penjuru kini tersedia di satu tempat.

Manfaat internet sekarang sudah dapat dirasakan oleh berbagai kalangan. Manfaat internet sebagai salah satu media terbesar di dunia bisa digunakan sebagai pendorong majunya pendidikan masa depan. Manfaat penggunaan teknologi informasi dalam dunia senipun cukup banyak dirasakan, yaitu kemudahan mendapatkan *resource* yang lengkap, arus informasi tetap mengalir setiap waktu tanpa ada batasan waktu dan tempat, daya tampung meningkat, dan meningkatkan learning outcomes baik kuantitas maupun kualitas.

Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media pendukung karya seni mampu menghadapi karakteristik yang khas, yaitu sebagai media interpersonal dan massa, bersifat interaktif dan memungkinkan komunikasi secara bebas. Kehadiran internet lebih bersifat

suplementer atau pelengkap untuk menunjang ide kreatif seorang seniman, bukan sebagai media plagiat atas karya yang ada di internet.

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada kecenderungan hubungan antara perilaku mengakses situs tembokbomber dengan pengetahuan tentang graffiti dan mural di kalangan komunitas *street art* Semarang. Tidak adanya kecenderungan hubungan ini bisa dikarenakan perilaku mengakses tembok bomber bukanlah tujuan utama para *street artist* untuk memperoleh pengetahuan, dan hal terpenting bagi para *street artist*, orisinalitas sebuah karya tidak bergantung pada media internet, melainkan pada kemampuan *street artist* itu sendiri dalam menuangkan kreatifitasnya.

4.2 Saran

Melalui penelitian ini bisa diketahui sejauh mana perilaku mengakses situs tembok bomber tidak berpengaruh dengan bertambahnya pengetahuan tentang seni graffiti dan mural yang didapat saat mengakses situs tembok bomber. Melihat penelitian ini, aktifitas mengakses internet yang tidak berpengaruh dengan pengetahuan yang didapat, maka para *street artist* seharusnya tidak hanya menggunakan media internet untuk menambah pengetahuan dan informasi, karena dalam proses berkreatifitas semua ditentukan oleh daya imajinasi para *street art* itu sendiri. Dalam hal ini internet hanya digunakan sebagai pendukung dan media berkoneksi dengan berbagai kalangan *street artist* di dunia.

Sebagai sebuah media dengan kemampuan yang luar biasa, tidak bisa dipungkiri bahwa kehadiran internet saat ini telah terbukti mampu memenuhi berbagai kebutuhan manusia, tidak

terkecuali dalam hal berkesenian. Namun untuk dapat menikmati manfaat media internet sebagai sarana positif dalam dunia seni terutama *street art*, tentunya *street artist* dituntut untuk dapat bersifat bijak dalam penggunaannya, serta tidak mudah tergoda oleh konten-konten dari berbagai forum untuk melakukan plagiatisme. Yang patut menjadi sorotan dari penggunaan internet di kalangan *street artist* adalah bagaimana mereka dapat memaksimalkan potensi dan memanfaatkan internet, dalam hal ini untuk mendukung terciptanya sebuah karya yang benar-benar orisinal.

Dari penelitian ini juga terdapat beberapa kelemahan yang mungkin mempengaruhi pada validitas hasil penelitian. Antara lain terdapat pada variabel dan kurang tepatnya pertanyaan pada questioner yang menjadikan hasil penelitian mengemukakan tidak adanya pengaruh media internet terhadap pengetahuan tentang seni graffiti dan mural. Karena bila kedua hal ini diperkuat lagi hasil dari penelitian tentang *street art* ini menjadi lebih baik.

Semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat dipergunakan sebagai acuan untuk penelitian – penelitian selanjutnya, yaitu dengan menghubungkan variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, sehingga dapat diketahui faktor lain apa saja yang mampu memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan dunia pendidikan dan dunia *street art*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aloliliweri, 1991. *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*. Citra Adhya Bakti. Bandung.
- Jalaludin. R. 2003. *Metode Penelitian Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Mc Quuail, Dennis dan Windahl, Sven, 1981. *Communication Models: For The Study of Mass Communications*. New York. Longman Inc
- Nurudin. 2004. *Komunikasi Massa*. CESPUR : Yogyakarta.
- [www. tembokbomber.com](http://www.tembokbomber.com)