

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Karya seni jalanan atau yang biasa disebut mural merupakan Kebiasaan melukis di dinding oleh individu bertujuan untuk mengekspresikan kreatifitas dan mengharapkan atensi dari orang yang melihatnya. Kebiasaan melukis di dinding bermula dari manusia primitif sebagai cara mengkomunikasikan perburuan. pada masa tersebut gambar lukisan digunakan sebagai sarana mistisme dan spiritual untuk membangkitkan semangat berburu. perkembangan kesenian di zaman mesir kuno juga memperlihatkan aktivitas melukis di dinding-dinding piramida. lukisan ini mengkomunikasikan alam lain yang ditemui seseorang pharaoh atau biasa dikenal dengan Firaun setelah dimumikan. lalu berkembang di zaman romawi dengan sarana menunjukkan ketidak puasan terhadap pemerintahan pada masa itu. (elib.unikom.ac.id).

Ramainya aktivitas melukis yang jauh lebih berkembang sekarang memunculkan berbagai macam bentuk, seperti munculnya istilah *street art* atau seni jalanan. seni jalanan sendiri sebagai ungkapan dari seni masyarakat kota yang menggunakan ruang publik sebagai tempat untuk menyampaikan ungkapan visualnya, karya-karya yang menempel hari ini bisa saja akan ditimpa dengan karya lain, seni ini menawarkan alternatif seni yang inovatif bagi publik secara gratis. Dengan seni jalanan ini sendiri mewakili semangat dunia kebebasan ekspresif dan spontanitas dalam menyampaikan sesuatu yang bisa berupa opini,

sindiran hingga yang bermuatan provokasi serta menambahkan sebuah tagging yang semacam tanda tangan si pembuat..

Seni jalanan dibuat dengan berbagai macam tujuan, diantaranya sebagai media untuk menyampaikan aspirasi kepada pemerintah. Seni jalanan selain sebagai penyampai aspirasi, *street art* juga menjadi media untuk melakukan perlawanan menentang otorisasi penguasa melalui ruang ruang kota. Ruang merupakan cermin dari tatanan sosial ekonomi dan politik suatu masyarakat. sebagai sebuah produk sosial, ruang juga seringkali dijadikan alat kontrol dominasi dan kekuasaan, di pihak lain ruang kerap dijadikan sebagai alat pertentangan, subversi dan perlawanan politik. (Prasetyo: tahun 2001, hal) Persaingan Seni Visual Jalanan, Apriyan Rino

Kesenian, seperti seni rupa seperti juga kota, bergerak dalam sekian aras modern yang bercabang dan menghasilkan pula kecenderungan yang beragam. Kecenderungan yang paling kuat dalam dunia seni rupa adalah kecenderungan untuk meninggalkan ruang yang khusus memajang karya seni yang selama ini telah terlembaga, yaitu galeri. Mengalihkan galeri ke tempat-tempat umum dalam berkarya seni adalah berupaya untuk menembus jarak spasialnya dengan orang banyak. Seni pun pada akhirnya bisa dinikmati oleh siapapun dengan strata sosial apapun. (*Street art Menyapa Kota, Obed Bima Wicandra: jawa pos, 14 september 2008*)

Seni visual saat ini melalui lukisan di dinding masih sering dilakukan, Dari beberapa seni jalanan yang diantara lainnya dengan mural. Mural adalah salah

satu seni jalanan yang marak berkembang pesat di kota-kota besar. Hampir di setiap ruang sudut kota terdapat karya-karya mural dapat kita jumpai. Definisi mural sendiri yaitu cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok atau permukaan yang luas yang bersifat permanen. Berbeda dengan graffiti yang lebih menekankan hanya pada isi tulisan dan kebanyakan dibuat dengan cat semprot maka mural tidak demikian, mural lebih bebas dan dapat menggunakan media cat tembok atau cat kayu bahkan cat atau pewarna apapun juga seperti kapur tulis atau alat lain yang dapat menghasilkan gambar. (id.m.wikipedia.org). keduanya merupakan bagian dari *street art* namun memiliki pengertian berbeda.

Seperti halnya dengan mural, seni jalanan graffiti juga mengandung pesan di dalamnya, namun pesan tersebut sangatlah sukar dipahami dan tidak jarang bukan ditujukan kepada khalayak awam. Graffiti yang sering muncul biasanya berupa tulisan-tulisan atau sandi yang hanya dipahami oleh golongan tertentu yang diantaranya hanya semata tanda kekuasaan geng-geng tertentu, serta graffiti sendiri sering dikaitkan dengan tindakan vandalisme karena kerap dianggap merusak fasilitas umum.

Mural sendiri tidak hanya dibuat di luar ruangan, ada pula mural yang dibuat didalam ruangan seperti pada langit-langit di Galaxy Mall Surabaya atau di Tunjungan Plaza Surabaya sebagai interiornya yang bertemakan langit dan angkasa, namun mural seperti ini biasanya tidak mengandung pesan khusus tapi hanya memuat unsur estetika. Menyangkut hal ini, mural juga sebagai lukisan terbesar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur, bila diperjelas lagi bahwa mural sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari bangunan dalam hal ini dinding.

dinding pun demikian, dipandang bahwa dinding tidak hanya sebagai pembatas ruang walaupun sekedar unsur yang harus ada di dalam gedung maupun rumah, akan tetapi dinding juga sebagai medium memperindah ruang. Maka penelitian ini tidak memfokuskan kepada mural yang berada di dalam bangunan dan mural sebagai interior.

Mengenai mural yang dibuat diluar ruangan yang akrab dikenal dengan *street art* atau seni jalanan saat ini sudah banyak di sudut-sudut kota terutama di tembok-tembok, rolling door, gedung, jembatan, bangunan yang sudah tak berpenghuni atau bahkan fasilitas umum lainnya, pada saat ini memang kerap dijumpai disekitar kita. tidak sedikit pula banyak dinding dan fasilitas umum yang berada dipinggir jalan penuh dengan lukisan-lukisan mural tersebut. Mural merupakan salah satu media yang efektif dan akhir-akhir ini dijadikan media penyampai pesan secara visual. Mural pada dasarnya merupakan salah satu bentuk seni rupa, namun terdapat pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, ada pesan dengan memanfaatkan kehadiran mural dengan mencitrakan kondisi sekelilingnya, diantaranya mural hanya untuk kepentingan estetik, untuk menyuarakan kondisi sosial budaya, ekonomi dan juga politik. Mural dengan pesan inilah juga ramai serta berkembang pesat di kota Surabaya.

Seni mural di Surabaya sendiri terbilang baru dalam perkembangannya yang berbeda dengan garfity yang lebih dulu dikenal di Surabaya sejak awal tahun 2000-an, sekitar tahun 2005, mural mulai dikenal secara perlahan menumbuhkan komunitas-komunitas baru yang lebih beragam. Mulai dari pelajar sampai mahasiswa. beberapa kota di negara-negara yang menjadi kiblat mereka dalam

beraksi membuat mural adalah London, New York, Melbourne, serta kota di Indonesia seperti Yogyakarta. (Merebut Kuasa Atas Ruang Publik, Obed Bima Wicandra). dengan munculnya banyak komunitas-komunitas seni jalanan juga tidak terlepas atas berkembang pesatnya mural di kota Surabaya.

Mural juga tidak terlepas atas peran senimannya sendiri dalam menuangkan ide imajinasinya pada karya-karyanya, Seniman berangkat dari pemahaman tentang konsep yang terbaca dari pengalaman kedekatannya dengan lingkungan untuk menuangkan imajinasinya. Secara umum pemikiran dalam seni adalah untuk menghasilkan suatu karya yang mengandung muatan adalah simbolik, metaforik, pengekspresian diri, memanipulasi suatu objek serta mempunyai kesan dan pesan tertentu. Hal tersebut merupakan gambaran-gambaran tentang realitas dan penerjemahan apa yang dilihat di dunia dalam bentuk karya visual. Hubungan antara manusia dengan kehidupan dan lingkungannya serta keberadaan manusia itu sendirilah yang diasosiasikan seni sebagai karya manusia yang bermuatan dunia. (Melahirkan Imperatif Moralitas Dalam Karya Visual, Obed Bima Wicandra: jurnal nirmana, Januari 2005/vol 7/no1). Dapat dipahami bahwa seni bisa dikatakan sebagai karya atau ungkapan yang bersifat simbolik, Hal demikian ini yang membuat sebuah karya seni berpijak pada kekuatan konsep dari simbolisasi secara fenomenologis dan mengakibatkan sebuah karya seni harus mampu mengantarkan orang atau penikmat ke suatu kumpulan makna.

Surabaya sendiri memiliki berbagai kasus seni jalanan yang menarik perhatian mata dan mudah untuk ditemui, yaitu di sekitar jalan Wonokromo yang



berlokasi dekat dengan rel kereta api. Disamping rel kereta api yang dipasang dinding-dinding beton yang panjang dan berguna untuk memberi pembatas antara jalan raya dengan rel kereta api pun berubah menjadi lebih semarak dan memberi dampak kesan lebih estetik karena terdapat banyak mural-mural di sepanjang dinding pembatas tersebut. Dikutip dari penelitian terdahulu yang memuat artikel mengenai temuan-temuan mural.

*“hingga kini pro-kontra mengenai keberadaan tulisan/gambar di dinding/tembok-tembok terus ada beberapa berpendapat itu sebuah karya seni. bahkan lebih jauh ‘curahan hati’ untuk mengkritisi berbagai kondisi sosial ekonomi hingga politik di negeri ini. tapi ada juga yang memandang jorok, coretan warna-warni dianggap mengotori lingkungan.”*

*“seni jalanan juga tampak di dinding-dinding stasiun Wonokromo dan tembok jembatan layang Mayangkara. beberapa memang memperlihatkan keunikan graffiti/mural. tapi ada juga yang sekedar coretan kebanggaan arek Suroboyo yang tergabung dalam bonek dan menuliskan moto mereka yaitu satu nyali wani.” (Persaingan Seni Visual Jalanan, Apriyan Rino Prasetyo:2009) .*

Keberadaan mural di daerah Wonokromo mengundang penelitian ini berlangsung, karena banyak diantaranya mural tersebut membawa pesan dan makna yang ditujukan kepada khalayak luas serta sekumpulan mural tersebut masih memberikan pro kontra atas kehadirannya yang juga kerap dianggap sebagai vandalisme dan perusakan. Namun dilihat dari segi yang berbeda dalam penelitian terdahulu belum ada penelitian yang meneliti bagaimana tanggapan dan respon dari masyarakat mengenai sudut pandang dari masyarakat untuk menilai keberadaan seni jalanan.

Maksud dari makna yang ada di dalam mural yaitu pesan dengan mencitrakan kondisi sekelilingnya untuk menyuarakan kondisi sosial budaya,

ekonomi dan juga politik . Peneliti berasumsi bahwa dengan mural yang dibuat di daerah Wonokromo, masyarakat sekitar peka terhadap keberadaan mural. Dan kriteria mural yang diteliti juga memiliki unsur gambar serta tulisan, karena kedua unsur tersebut saling berkaitan. Adanya bahasa tulisan yang mudah dimengerti dalam karya mural dapat memperjelas gambar. Selain itu mural di Wonokromo dianggap sebagai mural-mural yang mewakilkan sebagai penyampai pesan serta letak mural di daerah Wonokromo sangat strategis karena Wonokromo sendiri merupakan jalur utama lalu lintas kota Surabaya dan merupakan jalur gerbang utama di bagian selatan Surabaya.

Berangkat dari kasus ini maka dalam penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan apakah faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat terhadap seni jalanan mural serta bagaimana respon masyarakat terhadap pesan dan keberadaan mural di wilayah Wonokromo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin meneliti kasus lebih jauh tentang masyarakat dalam mengetahui tentang adanya pesan sosial di dalam mural. selanjutnya penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan, sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat di RW 5 Wonokromo terhadap seni jalanan mural?
2. Bagaimana respon masyarakat di RW 5 Wonokromo terhadap keberadaan dan pesan mural di wilayah kelurahan wonokromo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Selama ini di kota Surabaya telah banyak studi-studi yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana fenomena seni jalanan yaitu hanya pada mural. Namun dalam penelitian ini lebih difokuskan dapat menggambarkan apakah faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat terhadap seni jalanan mural serta bagaimana respon masyarakat terhadap pesan dan keberadaan mural di wilayah Wonokromo. Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

Pada hakikatnya tujuan dari suatu penelitian adalah untuk menjawab perumusan masalah yang ada, yang akan dipakai sebagai pedoman pada pembahasan-pembahasan selanjutnya. Tujuan dari penelitian sosial ini menerangkan gambaran tersebut, maka dari itu penelitian ini mengkaji apakah faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat terhadap seni jalanan mural serta bagaimana respon masyarakat terhadap pesan dan keberadaan mural di wilayah Wonokromo, perbedaan persepsi di masyarakat Wonokromo tentang pesan yang dikomunikasikan melalui simbol-simbol tersebut yang ada didalam mural.

#### 1.3.1 Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan mampu dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh peneliti dan pihak lain yang mungkin membutuhkan sedikit informasi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki manfaat secara praktis dan secara akademis yakni sebagai berikut.



### **1.3.2 Manfaat praktis**

Manfaat praktis dari Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya agar memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya bagi instansi terkait dalam menangani masalah diperkotaan untuk pembuatan kebijakan yang tegas di kota surabaya.

### **1.3.3 Manfaat akademik**

Secara akademis, penelitian ini dilakukan juga memiliki tujuan yang bersifat akademik yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kalangan akademis khususnya bidang ilmu sosiologi yang mana nantinya dapat diaplikasikan terhadap perkembangan masyarakat, Selain itu melatih kemampuan peneliti untuk melakukan proses penelitian. Selain itu memberikan sumbangsih terhadap kajian sosiologi komunikasi.

## **1.4 Kerangka Teori**

### **1.4.1 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead**

George Herbert Mead mengembangkan teori atau konsep yang dikenal sebagai Interaksionisme Simbolik. Berdasar dari beberapa konsep teori dari tokoh - tokoh yang mempengaruhinya beserta pengembangan dari konsep - konsep atau teori - teori tersebut, Mead mengemukakan bahwa dalam teori Interaksionisme Simbolik, ide dasarnya adalah sebuah simbol, karena simbol ini adalah suatu konsep mulia yang membedakan manusia dari binatang. Simbol ini muncul akibat dari kebutuhan setiap individu untuk berinteraksi dengan orang lain. Dan dalam proses berinteraksi tersebut pasti ada suatu tindakan atau perbuatan yang diawali

dengan pemikiran. Dalam tinjauannya di buku *Mind, Self and Society*, Mead berpendapat bahwa bukan pikiran yang pertama kali muncul, melainkan masyarakatlah yang terlebih dulu muncul dan baru diikuti pemikiran yang muncul pada dalam diri masyarakat tersebut. (Ritzer & Goodman, 2007: 232) Dan analisa George Herbert Mead ini mencerminkan fakta bahwa masyarakat atau yang lebih umum disebut kehidupan social menempati prioritas dalam analisisnya, dan Mead selalu memberi prioritas pada dunia social dalam memahami pengalaman social karena keseluruhan kehidupan social mendahului pikiran individu secara logis maupun temporer. Individu yang berpikir dan sadar diri tidak mungkin ada sebelum kelompok social. Kelompok social hadir lebih dulu dan dia mengarah pada perkembangan kondisi mental sadar - diri.

Dalam teorinya yang dinamakan Interaksionisme Simbolik ini, George Herbert Mead mengemukakan beberapa konsep yang mendasari teori yang ada, yaitu dalam melakukan suatu tindakan yang dihasilkan oleh proses sosial yang ada dalam masyarakat, maka adanya aturan yang berlaku dalam masyarakat tentunya memberikan andil dalam mengambil suatu keputusan yang dilakukan oleh individu tersebut sebagai bagian dari proses penentuan pilihan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya tindakan dalam hal mengambil suatu keputusan dengan itu seorang aktor melihat kemampuan yang dimilikinya. Dimana sumber daya yang dimiliki tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan yang dihasilkan aktor. Kepemilikan atas sumber daya nantinya memperlihatkan bagaimana seorang bertindak di kehidupannya, dapat

dilihat bahwa tindakan yang diambil menunjukkan kemampuan aktor tersebut dalam mengelola sumber daya itu.

Mead (1938) dalam Ritzer (2003:274, ed:6) mengidentifikasi empat tahapan tindakan yang saling berhubungan. Ke-empat tahap tersebut mencerminkan satu-kesatuan organik yang saling berhubungan secara dialektis. Yakni : impuls, persepsi ,manipulasi dan konsumsi.

Sedangkan yang dimaksud dengan impuls adalah dorongan impuls (hati) yang meliputi “stimulasi/rangsangan spontan yang berhubungan dengan alat indera” dan “reaksi aktor terhadap rangsangan, kebutuhan untuk melakukan sesuatu terhadap rangsangan itu” .Artinya aktor dalam berpikir tentang reaksi tidak hanya mempertimbangkan situasi kini, tetapi juga pengalaman masa lalu dan mengantisipasi akibat dari tindakan di masa depan (aktor itu selalu belajar dari pengalaman).

Adanya mural yang dilihat memberikan reaksi akibat dari impuls tersebut, terdapat proses berpikir terhadap tindakan apa yang akan dilakukan berdasarkan pada pengalaman dan antisipasi dari tindakan yang ada di masa depan.

Selanjutnya, yang dimaksud dengan persepsi adalah aktor menyelidiki dan bereaksi terhadap rangsangan impuls. Yakni persepsi yang melibatkan rangsangan baru masuk maupun yang baru ditimbulkan. Dalam kaitannya proses rangsangan ini, aktor tidak hanya secara spontan menanggapi stimuli dari luar, tetapi memikirkan sebentar dan menilai melalui bayangan mentalnya.

Masih berkaitan tentang rangsangan aktor, rangsangan mempunyai beberapa arti. Tidak hanya itu, aktor ternyata juga memilih dari sekumpulan

rangsangan yang diterimanya, dalam hal ini mana yang perlu diabaikan dan mana yang harus diambil sebagai tindakan dipahami sebagai objek bagi seseorang (di luar aktor).

Persepsi juga diartikan sebagai aktivitas memungkinkan manusia mengendalikan rangsangan-rangsangan yang sampai kepadanya melalui alat indera. Yakni menjadikan kemampuan mengenali lingkungan.

Manipulasi merupakan tahapan ketiga sebagaimana adalah tahapan berisikan sebuah jeda dalam proses tindakan agar tanggapan tidak diwujudkan secara spontan. Artinya aktor membutuhkan sedikit waktu untuk berpikir dalam melakukan suatu tindakan. Jadi tindakan aktor tidak begitu saja dilakukan tanpa adanya pemikiran.

Tindakan yang diambil dalam waktu jeda dalam memperlakukan objek, menjelaskan adanya proses berpikir adalah bagian yang dilakukan dalam waktu jeda berdasarkan pada pengalaman dari sebelumnya. Artinya ada keterkaitan antar tahapan sebelumnya dengan tahapan manipulasi ini. Yakni sebagaimana pada proses jeda tindakan manipulasi dipertimbangkan berdasar pengalaman dimana proses pengalaman ini tidak lain adalah proses stimulus aktor dimasa lalu.

Tahap keempat adalah konsumsi (pelaksanaan). konsumsi yang dimaksud yakni konsumsi pada pemuasan dorongan hati yang sebenarnya. yakni pengambilan konsumsi tindakan sebagai pertimbangan tindak lanjut dari rangsangan yang diterima sebagai proses konsumsi.

#### **1.4.2 Pemunculan Interaksionisme Simbolik melalui stimulus dan respon masyarakat terhadap pesan dan keberadaan mural di wilayah Wonokromo.**

George Herbert Mead dalam Ritzer (2003:274, ed:6) juga membahas masalah stimulus di dalam pikirannya, yakni sebuah konsep persepsi suatu aktor. Yakni tentang bagaimana kelompok membentuk persepsi dari aksi dan makna dalam masyarakat dan menginterpretasikannya. Menurut Mead, individu dalam lingkungan masyarakat memberikan perhatian pada persepsi yang dibentuk oleh diri dengan menimbulkan makna sebagai proses dari hasil interaksi tersebut. Mead juga menjelaskan bahwa individu selalu memaknai situasi sosial yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

Interpretasi individu terhadap interaksi sosial dan simbol yang menandai interpretasi ini menjadi perhatian penting. Pada mekanisme bagaimana aturan dan identitas dibangun melalui interaksi sosial, dengan penekanan pada pentingnya sebuah respon. Setiap individu itu mampu menganalisis dan mengadaptasikan perilakunya dari stimulus yang diterimanya sebagai tindak lanjut. dalam konteks ini, individu mampu berpikir secara rasional dan bertindak sesuai dengan kemampuannya memanfaatkan dan menginterpretasikan simbol yang telah diciptakan melalui proses sosial. Manusia mengembangkan dari apa yang telah menjadi kesepakatan adanya pemaknaan terhadap simbol yang telah disepakati bersama. Simbol adalah sejenis gerak isyarat yang diciptakan oleh manusia. Isyarat menjadi simbol bila muncul dari individu yang membuat simbol-simbol sama dengan jenis tanggapan yang menjadi sasaran isyarat.



Simbol-simbol yang muncul merupakan hasil pembelajaran dan pengalaman yang didapat dari pergaulan dalam kehidupan bermasyarakat pada lingkungannya. pemberian respon pada simbol-simbol merupakan tanggapan pada stimulus yang muncul. Proses interaksi dalam mengartikan simbol yang ada melalui komunikasi antar individu. Sebagai suatu proses men-transmit/memindahkan kenyataan-kenyataan, keyakinan-keyakinan, sikap-sikap, reaksi-reaksi emosional, misalnya marah, sedih, gembira atau mungkin kekaguman atau yang menyangkut kesadaran manusia.

Di antara simbol-simbol yang dipergunakan sebagai media dalam berkomunikasi dengan sesama, ternyata bahasa merupakan simbol yang paling memadai karena bahasa adalah simbol representatif dari pikiran maupun perasaan manusia. Bahasa juga merupakan simbol yang produktif, kreatif dan terbuka terhadap gagasan-gagasan baru, bahkan mampu mengungkapkan peristiwa-peristiwa masa lalu, masa kini dan masa yang datang.

Proses komunikasi secara sekunder adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan alat/sarana sebagai media kedua setelah bahasa. Komunikasi jenis ini dimaksudkan untuk melipatgandakan jumlah penerima informasi sekaligus dapat mengatasi hambatan-hambatan geografis dan waktu.

## **1.5. Metode Dan Prosedur Penelitian**

### **1.5.1 Pendekatan Dan Tipe Penelitian**

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menganalisis data dengan menggunakan

perhitungan angka. metode utama dalam penelitian ini adalah metode penelitian survai, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (singarimbun, 1989:3).

Sesuai dengan permasalahan yang ada, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran tentang apakah masyarakat wonokromo mengetahui dan memahami adanya pesan di dalam mural. tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud menggambarkan dan mengukur dengan cermat fenomena sosial tertentu (singarimbun, 1989:4).

### **1.5.2 Definisi Operasional**

Untuk memperjelas permasalahan yang hendak di teliti, maka beberapa konsep yang perlu diberi batasan adalah:

#### **1. Identitas Responden**

Identitas responden merupakan gambaran keadaan objek yang termasuk dalam penelitian di kecamatan wonokromo. identitas responden ada beberapa indikator yang sebagai ciri khas dari masing-masing responden yaitu:

- Nama, dan Umur,
- Jenis Kelamin
- Status pernikahan
- Tempat Tinggal responden saat ini
- Tingkat pendidikan

- Jenis pekerjaan
- Penghasilan perbulan
- Status tempat tinggal

## **2. Pengetahuan responden dalam mengetahui mural di wilayah wonokromo**

Menjelaskan tentang responden dalam mengetahui Mural. dalam hal ini peneliti mencoba menunjukkan indikator bagaimana masyarakat di kelurahan wonokromo melihat mural tersebut yang diukur melalui:

- Faktor usia masyarakat RW 5 kelurahan Wonokromo.
- Faktor ekonomi masyarakat RW 5 kelurahan Wonokromo.
- Faktor Pendidikan masyarakat RW 5 kelurahan Wonokromo.

## **3. Respon terhadap pesan di dalam Mural dan Keberadaan Mural**

Digunakan untuk menggambarkan reaksi dan tanggapan masyarakat tentang adanya pesan di dalam mural, hal ini dapat diukur dari :

- Pendapat mengenai mural tersebut yaitu penilaian objek terhadap pesan yang ada di dalam mural yang telah diketahui. tingkat kesesuaian diukur melalui skala set.
- Sikap reaksi dan respon objek terhadap isi pesan dan keberadaan mural.

### **1.5.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di kota Surabaya dengan lebih tepatnya di kelurahan Wonokromo Surabaya. Wonokromo merupakan tempat di Surabaya yang berperan sebagai perkembangan karya seni jalanan mural. Selain itu

Wonokromo juga ditemui mural-mural di tembok-tembok, rolling door dan fasilitas umum lainnya.

#### 1.5.4 Populasi Dan Teknik Sampel

Dalam setiap penelitian, populasi yang dipilih harus mempunyai hubungan yang erat dengan masalah yang ingin diteliti. oleh karena itu dalam penelitian ini populasinya adalah masyarakat yang tinggal di RW 5 Kelurahan Wonokromo Surabaya. Dalam penelitian ini, Penulis menggunakan metode penentuan sampel menggunakan *Purposive sampling* atau *judgmental sampling*. Penarikan sampel secara purposif merupakan cara penarikan sample yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. penarikan ini dipilih dikarenakan populasi tinggi di wilayah Wonokromo. Dalam pelaksanaannya yang menjadi populasi warga RW V kelurahan Wonokromo. RW V dipilih karena memiliki lokasi yang paling dekat dengan keberadaan mural.

Sampel diambil di wilayah Kelurahan Wonokromo Surabaya yang dipilih sesuai tujuan penelitian. Banyaknya responden didapat dari masyarakat Kelurahan Wonokromo yang tinggal di sekitar keberadaan mural. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Accidental sampling* atau *convenience sampling* Dalam penelitian bisa saja terjadi diperolehnya sampel yang tidak direncanakan terlebih dahulu, melainkan secara kebetulan, yaitu unit atau subjek tersedia bagi peneliti saat pengumpulan data dilakukan. Proses diperolehnya sampel semacam ini disebut sebagai penarikan sampel secara kebetulan.

### 1.5.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah menyebarkan kuisioner. Penyebaran kuisioner bertujuan untuk memperoleh dan mengamati secara langsung hal yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji sehingga menggunakan waktu yang efisien.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dilakukan dengan metode wawancara langsung dengan instrumen dalam bentuk kuisioner. Item kuisioner terdiri dari *close open ended question*. Sementara untuk memperoleh data sekunder dilakukan dengan mencatat data-data yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian yang baik melalui internet, jurnal, skripsi, buku-buku maupun data yang diperoleh dari instansi terkait.

### 1.5.6 Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data yang diperlukan, maka langkah selanjutnya yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian adalah menganalisa data-data tersebut. pengolahan data berdasarkan temuan yang diperoleh dari lapangan. data yang diperoleh selama penelitian, baik itu berupa data primer maupun data sekunder, dan agar data menjadi lebih ringkas dan lebih sederhana digunakan program SPSS.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui yang disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dengan bantuan kerangka berpikir sebagai sarana penjelasannya dan diinterpretasikan guna menjawab Faktor-faktor apa yang mempengaruhi pengetahuan terhadap seni



jalan mural dan respon masyarakat terhadap keberadaan dan pesan mural di wilayah kelurahan wonokromo guna mempermudah pemahaman. selain tabel frekuensi, Dalam menganalisis juga menggunakan tabel silang.

