

GRAFFITI

(Studi Deskriptif Pada Komunitas Me Can Awesme di Kota Tuban)

Ardika Sefridyantha

Aar.sefry@gmail.com

Departemen Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga

ABSTRAK

Perkembangan seni visual jalanan merupakan perkembangan di era modern dari sebuah seni yang mengedepankan gambar sebagai media menyampaikan pesan. Keberadaan seni graffiti sebagai bentuk protes atas isu-isu yang berkembang pada saat itu. hingga kemudian seni graffiti berkembang dan membentuk komunitas-komunitas di berbagai daerah di belahan dunia.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memfokuskan pada komunitas Me Can Awesome yang berada di Kota Tuban. Dalam penelitian ini melibatkan 4 anggota MCA dengan metode wawancara. Fokus kajian dalam penelitian ini adalah Kounitas dan Wujud kebudayaan yang didasarkan atas buah pemikiran dari koentjaraningrat.

Di dalam hasil penelitian, bahwa gagasan munculnya Graffiti pada awalnya sebagai bentuk protes saat ini bergeser menjadi wadah berekspresi dan berkreasi. Beberapa aktivitas yang diadakan selain mengadakan event juga jaming dengan komunitas lainnya. Hasil dari kegiatan tersebut adalah berbentuk typographix yang tersebar di beberapa titik-titik strategis di kota Tuban. Selain itu, komunitas ini berdiri atas dasar kegemaran yang sama dan diikat oleh relasi yang berdasar atas kesamaan wilayah. Seiring perkembangan waktu, hubungan antar anggota semakin erat satu sama lain karena rasa memiliki terhadap komunitas ini.

Kata Kunci : Graffiti, komunitas, wujud kebudayaan

ABSTRACT

The evolution of street visual art is a development in the modern era of an art that puts the image as a medium to convey the message. The existence of graffiti art as a form of protest over the issues that developed at the time. Until then graffiti art evolved and formed communities in various regions in the world.

This research is a qualitative research focusing on Me Can Awesome community located in Tuban City. In this study involved 4 MCA members by interview method. The focus of the study in this study is Community and Cultural Being based on the thoughts of koentjaraningrat.

In the results of research, that the idea of the emergence of Graffiti at first as a form of protest at this time shifted into a medium of expression and creativity. Some activities are held in addition to holding an event also jamming with other communities. The result of these activities is shaped typographix scattered in several strategic points in the city of Tuban. Selain, this community stands on the basis of the same passion and is bound by a relationship based on common ground. As time passes, relationships between members become closer together with each other because of a sense of belonging to this community.

Key words : *graffiti, Community, Cultural Form*

Pendahuluan

Sejak zaman primitif hingga sekarang manusia sangat identik dengan kesenian. Jejak kreatifitas tersebut dapat ditelusuri peninggalannya lewat goa, bangunan, tari dan lain sebagainya. Hal ini menandakan bahwa kesenian itu sendiri setua peradaban manusia. Menggambar pada zaman dahulu digunakan untuk, selain sebagai alat komunikasi juga sebagai sarana mistik dan spiritual untuk membangkitkan semangat berburu. Seni menggambar di dinding biasa disebut dengan seni Graffiti. Istilah graffiti sendiri diambil dari bahasa latin, *graphium* yang artinya menulis. Awalnya istilah itu dipakai oleh para arkeolog untuk mendefinisikan tulisan-tulisan di bangunan kuno bangsa Mesir dan Romawi kuno. Namun seiring perkembangan zaman, Graffiti memiliki pengertian sebagai suatu kreasi seni yang di ekspresikan oleh seniman lewat media tembok beton atau media dinding kayu serta beton yang dapat di lukis dalam bentuk huruf, gambar yang mempunyai makna tertentu sebagai curahan hati yang membuatnya di tuangkan dalam bentuk tulisan dan gambar sedemikian rupa yang biasanya memakai cat *pilox* sebagai cairan pewarna atau juga memakai kompressor air *bruss*.

Perkembangan seni *graffiti* bukanlah baru di Indonesia, hal ini sudah bisa dijumpai jauh sebelum Indonesia merdeka. Seiring berjalannya waktu, makin banyak bermunculan komunitas *graffiti* di tiap kota-kota besar di Indonesia dan terus tumbuh hingga ke kota-kota lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap seni *graffiti* sangat tinggi. Namun tidak jarang dari sekian banyak komunitas tersebut mengalami mati suri ataupun vakum dalam berkarya dengan beragam alasan.

Salah satu komunitas seni *graffiti* di Tuban, menamakan dirinya *Me Can Awesome* (MCA) hingga saat ini tercatat sudah 11 tahun hadir mewarnai kota Tuban dengan berbagai karyanya. 11 tahun untuk sebuah komunitas bukanlah waktu yang singkat. Maka dari itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menggambarkan bagaimana upaya eksistensi yang dilakukan komunitas *graffiti Me Can Awesome* selama ini dalam usahanya untuk terus hadir dan berkarya di kota Tuban.

kebudayaan dimengerti hanya sebagai hal yang berkaitan dengan seni,

padahal kebudayaan itu memiliki pengertian segala kegiatan manusia dalam kehidupannya yang diperoleh dari proses belajar. Contoh sederhananya adalah seperti seorang bayi yang sedang belajar. Antropologi memiliki definisinya sendiri tentang kebudayaan, kebudayaan merupakan segala tingkah laku manusia yang layak dipandang dari sudut kebudayaan sehingga bisa dikategorikan sebagai kebudayaan. Koentjaraningrat membagi kebudayaan menjadi 3 wujud, yaitu : Dalam mendefinisikan kebudayaan, Koentjaraningrat (1996) menyatakan bahwa kebudayaan sebagai ideas (sistem ide/gagasan), activities (sistem aktivitas), dan hasil karya.

Wujud kebudayaan yang pertama adalah ideas atau sistem ide. Sistem ini berbentuk sangat abstrak, tidak bisa dilihat maupun dirasakan, selain itu ide berada di alam pikiran tiap individu yang meyakini nilai-nilai kebudayaan tersebut. Wujud kebudayaan yang berbentuk sistem ide ini bisa dirasakan pada norma, adat istiadat, agama, hukum atau undang-undang yang berlaku di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Wujud kebudayaan yang kedua menurut koentjaraningrat adalah sistem

aktivitas. Secara sederhana, sistem aktivitas adalah aktivitas atau kegiatan sosial yang memiliki pola dari individu-individu dalam suatu masyarakat. Sistem ini terjadi karena adanya aktivitas manusia yang saling berinteraksi dan berhubungan secara terus menerus. Berbeda dengan sistem ide, sistem aktivitas merupakan wujud kebudayaan yang keberadaannya bisa dirasakan dan juga bisa dirasakan.

Wujud Kebudayaan yang terakhir adalah hasil karya dari suatu kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat (1996), wujud artefak merupakan wujud kebudayaan yang paling konkret karena bisa dirasakan menggunakan pancaindra. Hasil karya ini menghasilkan kebudayaan fisik dari kebudayaan manusia berupa sistem ide atau gagasan maupun sistem aktivitas manusia yang berpola. Misalnya kain batik yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia dengan ciri khas tiap daerah, atau wayang golek.

Koentjaraningrat (1996) berpendapat bahwa komunitas adalah semua bagian dari kehidupan manusia yang mendiami sebuah wilayah dan berhubungan secara terus-menerus dan menjalankan suatu sistem adat istiadat dan dipersatukan oleh perasaan identitas komunitas tersebut.

Beberapa ciri utama dari komunitas adalah tiap-tiap anggota menempati tempat tinggal di suatu wilayah tertentu, mereka hidup dengan kebudayaan, sejarah dan latar belakang yang sama. Maka dari itu, komunitas termasuk ke dalam kelompok sosial.

komunitas termasuk ke dalam kelompok sosial, seringkali komunitas bertempat tinggal di wilayah tertentu, memiliki kebudayaan dan sejarah yang sama, sehingga di dalam sebuah komunitas terjadi satuan pemikiran yang terkecil. Seseorang bergabung menjadi bagian dari sebuah komunitas karena komunitas tersebut mampu memenuhi kebutuhan atau kepentingan hidup dari individu tersebut, karena individu itu menyadari bahwa ia tidak bisa hidup tanpa kehadiran orang lain. Maka, karena pentingnya orang lain dalam kehidupan mereka lalu diperlukan adanya hubungan sosial antar anggota di komunitas tersebut, selain itu komunitas itu bisa menjadi wadah bagi tiap-tiap anggota menggantungkan kebutuhannya dan kepentingan. Contoh komunitas yang mudah kita temui antara lain RT, RW, kota, suku atau bangsa. (Koentjaraningrat, 2002:144)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pada pendekatan kualitatif ini menggunakan penjelasan deskriptif melalui data yang didapat secara personal dan melalui observasi pada setiap informan, sangat dimungkinkan di mana dengan cara ini dapat diperoleh pemahaman eksistensi Komunitas *Graffiti Me Can Awesome*. Pendekatan yang dilakukan peneliti pada saat wawancara berlangsung adalah peneliti menjadi pendengar yang baik pada saat informan bercerita, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dari komunitas *graffiti Me Can Awesome* (Moleong, 2007).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti membutuhkan waktu selama dua bulan. Karena peneliti merupakan subyek yang berasal dari luar komunitas *graffiti* sehingga tidak mempunyai pengetahuan cukup banyak tentang *graffiti*. Observasi dilakukan peneliti sejak tanggal 10 oktober 2016 dengan cara mendatangi dan ikut serta dalam melakukan kegiatan yang akan diadakan di jalan latsari belakang Hotel Mustika. Peneliti ikut serta dalam acara itu dengan bantuan beberapa teman peneliti yang sebelumnya sudah tergabung dalam komunitas *Mecan Awesome* di Tuban, selama beberapa minggu peneliti ikut serta dalam berkumpul di tempat salah satu

anggota MCA dan berada di warung kopi yang biasa mereka tempati untuk mempersiapkan dan membahas tentang tema besar apa yang dipakai dalam satu acara tersebut.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti selama dua bulan dengan ikut serta dan melihat pada berkumpulnya anggota MCA, dari situ peneliti mendapatkan kriteria mana yang bisa menjadi informan. Karena dengan bertanya kepada anggota MCA dan mendengarkan diskusi mereka informan akan mengetahui dimana yang paling berperan dalam komunitas itu, sehingga akan memudahkan peneliti untuk memilih informan. Peneliti sempat mengalami kendala ketika dalam melakukan pencarian data wawancara saat kegiatan menggambar berlangsung, karena ketika pada acara berlangsung terlalu banyak orang dan informan melakukan menggambar yang menjadikan percakapan dengan informan kurang efisien. Sehingga peneliti meminta nomer telepon atau kontak sosial media untuk bisa menghubungi dan mencari jadwal pertemuan kembali dengan informan-informan. Karena para informan mempunyai kesibukan yang berbeda-beda sehingga peneliti harus melakukan jadwal pertemuan dengan kesepakatan dari informan.

Menurut Koentjaraningrat (1991), salah satu tujuan wawancara ialah menggali informasi dan keterangan yang dikehendaki. Wawancara dengan menggunakan metode kualitatif bentuknya tidak sistematis (terstruktur) dan menggunakan panduan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan cara *indepth interview* (wawancara mendalam) menyesuaikan kondisi keadaan dan pengetahuan informan. Peneliti menggunakan wawancara dengan informan yang sudah di pilih oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat. Selain itu peneliti melakukan wawancara juga saat informan di luar kegiatan menggambar dengan membuat janji terlebih dahulu dengan informan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan suasana yang nyaman tidak ada intervensi dari orang lain. Peneliti juga memberikan kesempatan untuk menentukan lokasi wawancara kepada informan agar kenyamanan informan terjaga dengan baik sesuai dengan keinginannya sehingga jawaban yang diberikan dari informan dapat membantu peneliti dalam mengerjakan penelitian ini. Wawancara ini bertujuan untuk menggali dan mengumpulkan seluruh informasi dan keterangan yang diperlukan.

Wawancara merupakan bagian dari mengecek kembali (*rechecking*) pembuktian dari informasi atau keterangan yang

diperoleh sebelumnya. Salah satu teknik yang biasa digunakan adalah wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Wawancara mendalam menurut Sutopo (2006), merupakan sebuah tahapan dalam memperoleh informasi untuk tujuan penelitian, tahapan ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung atau bertatap muka dengan informan atau nara sumber dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai acuan dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Selain itu, wawancara juga sebagai upaya mengumpulkan keterangan dengan memberikan pertanyaan secara lisan dan juga dijawab secara lisan. Ciri sebuah wawancara adalah terjadi kontak langsung dengan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi (Sutopo 2006 : 74).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara terstruktur, yang menggunakan teknik wawancara dengan melakukan tanya jawab langsung dengan para pengurus ataupun anggota dari komunitas MCA. Pada wawancara peneliti juga membuat pokok-pokok pertanyaan agar wawancara menjadi fokus dan terperinci, pokok-pokok pertanyaan tersebut dinamakan pedoman wawancara (*interview guide*). Pedoman wawancara ini

dipergunakan peneliti sebagai acuan agar proses tanya jawab berlangsung bisa menjadi santai. Peneliti juga melakukan wawancara secara berkelanjutan dengan data yang diperoleh akan lebih jelas dan akurat.

Dalam komunitas MCA informan memperoleh informan empat orang. Peneliti melakukan wawancara empat informan dengan melakukan wawancara di tempat yang berbeda-beda dengan menyesuaikan waktu senggang dari masing-masing informan. Awalnya peneliti mengalami kesulitan untuk menemui informan karena memiliki kesibukan masing-masing anggota MCA, yang rata-rata anggota sudah bekerja dan ada yang bekerja di luar kota.

Wawancara pertama dilakukan ketika berada pada kegiatan menggambar *graffiti* yang dilakukan komunitas MCA di Latsari. Peneliti melakukan pendekatan dengan bertanya seputar kegiatan *graffiti* di tembok-tembok yang pernah dia lakukan, lalu informan menceritakan pengalamannya saat awal dia melakukan *graffiti* di jalanan tuban. Setelah itu peneliti meminta bantuan kepada informan untuk bersedia diwawancarai secara mendalam mengenai komunitas MCA, dari wawancara awal informan mendapatkan empat anggota komunitas MCA yang masih aktif menggambar.

Pertemuan kedua yang berada di rumah salah satu anggota MCA, dalam pertemuan itu peneliti mendapatkan informan yang merupakan pendiri dari komunitas *Me Can Awesome*. Peneliti menjadikan orang tersebut sebagai informan kunci, karena informan ini mengetahui terkait dengan objek yang diteliti dan menerangkan mengenai terbentuknya dan latar belakang dari komunitas *Me Can Awesome*, serta informan ini mengikuti perkembangan dari awal adanya *graffiti* di kota Tuban ini adalah Rajasa (Andrew / Helyel).

Pembahasan

Terbentuknya sebuah komunitas selalu ditandai oleh beberapa hal, antara lain kesamaan pemikiran, hobi, tempat tinggal, dan lain-lainnya. Sejarah seni *graffiti* masuk ke kota Tuban, diawali pada tahun 1999/2000, pada saat itu belum ada media sosial yang bisa menyebarkan informasi tentang komunitas seni *Graffiti* namun seni *Graffiti* di ibukota sudah jauh berkembang. *Graffiti* sampai ke Tuban menurutnya dikarenakan ada orang Tuban yang bekerja/tinggal di Jakarta dan membawa *trend Graffiti* dan kemudian memperkenalkan seni ini ke anak muda Tuban.

Pada awal masuknya trend ini, sebanyak 10 crew (sebutan lain untuk kelompok/komunitas *graffiti*) muncul dan beraktivitas dalam dunia seni menghias yang pada umumnya menggunakan media tembok nama Arda Jaco dan Menaw Smoke menjadi pelopor trend ini. Begitu juga dengan komunitas *Me Can Awesome* sebagai wadah berkumpulnya anak muda Tuban yang gemar menggambar melalui seni *graffiti*. Terbentuknya komunitas MCA ini sebagai bentuk berbagi, baik pengetahuan, pengalaman dan sebagainya. MCA menjadi tempat berkumpulnya anak-anak yang senang menggambar dengan media kertas untuk mendorong untuk berani menunjukkan kemampuannya di media yang ada di jalanan.

Sebuah komunitas terbentuk biasanya karena memiliki kesamaan kemudian berkeinginan membentuk komunitas untuk menampung orang-orang yang memiliki minat yang sama. Tidak terkecuali MCA, sebagai komunitas anak muda yang menggemari *graffiti* terbentuk karena ingin menjadi wadah menyalurkan minat di bidang menggambar. Salah satu ciri komunitas adalah para anggota tersebut menempati lokasi yang sama, hal ini salah satunya untuk memudahkan mereka berkumpul dan berkegiatan.

Komunitas MCA, menurut pandangan Koentjaraningrat bisa digolongkan ke dalam komunitas kecil karena : *Pertama*, antar kelompok masih saling kenal antar satu sama lain dengan frekuensi bergaul cukup sering, biasanya mereka nongkrong di warung kopi untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Kedua, mereka memiliki identitas yang cenderung sama, yaitu anak muda yang suka nongkrong, sama-sama suka dengan *graffiti* danb antara usia tidak terlalu berbeda. Secara sederhana mereka memiliki latar belakang yang tidak jauh berebeda. Ketiga, banyak waktu yang dihabiskan secara bersama-sama dalam aktivitas di komunitas *graffiti*, terhitung beberapa informan mengenal *graffiti* sejak mereka duduk di SMP hingga saat ini, sekitar 11 tahun mereka menggeluti dunia *graffiti*. Melalui frekuensi yang cukup lama tersebut mereka mengaku bahwa komunitas ini tidak hanya tempat berkumpul dan berbagi pengetahuan, namun mereka menganggap komunitas ini sudah menjadi keluarga mereka sendiri.

Komunitas MCA secara keseluruhan anggota merupakan anak muda yang bertempat tinggal di Tuban, walaupun beberapa memiliki aktivitas di luar kota. Salah satu hal yang membuat komuinitas ini terus bertahan walaupun tren Graffiti mulai

menurun adalah semangat kebersamaan dan rela berkorban antar anggota, karena patut diketahui bahwa kegiatan seni *graffiti* ini membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Beberapa kegiatan yang dilakukan agar *graffiti* lebih dikenal di masyarakat adalah dengan mengadakan pameran dan jamming (kolaborasi antar seniman *graffiti*). Tak jarang, komunitas MCA bepergian keluar kota, baik itu memenuhi undangan dari komunitas lain maupun inisiatif sendiri untuk meramaikan kegiatan tersebut, Karen dengan menghadiri event yang cukup besar akan membawa manfaat, baik bagi anggota maupun komunitas MCA sendiri.

Salah satu faktor terbentuknya komunitas adalah karena adanya kesamaan minat, sehingga komunitas menjadi pertemuan antara anggota-anggota tersebut berkumpul dan berbagi pengetahuan. Kemudian, keberadaan komunitas itu lama-kelamaan menjadi identitas baru bagi anggotanya. Selain itu juga, seringnya pertemuan antar anggota baik itu hanya sekedar nongkrong maupun event-event tertentu, akhirnya membentuk ikatan antara anggota-anggota, hal ini bisa disebabkan karena mengalami peristiwa yang sama. Sehingga komunitas ini tidak hanya menjadi kumpulan orang-orang yang memiliki minat saja, namun berkembang menjadi “rumah” baru bagi mereka.

Seni merupakan bentuk ekspresi manusia, melalui seni setiap manusia mencoba mengemukakan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya saja seni musik, melalui lirik lagu seorang penyanyi ingin menyatakan perasaannya, baik itu sedih, senang, marah maupun sebagainya. Tidak terkecuali seni *graffiti*, lewat karya berbentuk gambar para seniman *graffiti* mengemukakan pendapat, gagasan atau ide mereka pada tembok maupun medium lainnya. Pada mulanya, seni *graffiti* lahir sebagai ekspresi kekecewaan atau bentuk pemberontakan terhadap pemerintahan yang dirasa tidak memuaskan. Namun dalam perkembangannya, saat ini para seniman yang biasa disebut writer art *graffiti* ini menggunakan bangunan-bangunan dan melakukannya secara ilegal, yaitu tanpa izin si pemilik gedung, padahal saat ini untuk mendapatkan izin lebih mudah daripada awal masuknya *graffiti*.

Seni Graffiti menjadi pilihan anggota *Me Can Awesome* sebagai wadah berekspresi dan tanggapan atas apa yang sedang terjadi. Tak jarang, karya-karya mereka juga menanggapi kejadian-kejadian yang bernuansa politik, namun kebanyakan memadukan tokoh animasi dan *tag name* dari masing-masing seniman, agar seni sebagai hiburan dan masyarakat dapat menikmati karya mereka dengan mudah. Dalam kurun waktu tertentu, komunitas *Me Can Awesome* melakukan pameran agar

keaktivitas tetap tersalurkan. Agar komunitas *Me Can Awesome* dikenal secara luas, mereka juga menggunakan media sosial untuk mengunggah gambarnya sehingga bisa mendapatkan apresiasi dari masyarakat yang lebih luas, tidak terpaku hanya di kota Tuban saja. Hasil karya mereka seringkali berbentuk *tag name* yaitu “tanda tangan” dari para seniman, yang biasanya menjadi nama inisial dari tiap seniman tersebut sehingga karya tersebut mudah dikenali. Selain menjadi wadah berekspresi, lewat seni *graffiti* ini mereka ingin memperkenalkan, baik komunitas MCA maupun anggota yang ada di dalam komunitas MCA. Menurut informan A, ada 3 tahapan dalam memperkenalkan dalam seni *graffiti*, yaitu lewat *tag name*. Teknik *tag name* ini menuliskan nama, baik inisial maupun nama lengkap si seniman *graffiti* ini.

“saya bilang ada 3 step dalam perkenalan itu. pertama lewat *graffiti* itu sendiri lewat *tag name*, *throw up* kita menggambar di jalan MCA, MCA istilahnya narsisme lah kan memperkenalkan diri. Yang kedua lewat media sosial, dengan perkembangan jaman, di media sosial itu sangat berpengaruh itu kita bisa upload di facebook, youtube semua kegiatan kita yang berkesinambungan dengan *graffiti*. Terus yang ketiga lewat koneksi secara langsung, jadi kita datang di setiap event yang ada.

Kita berkontribusi kita bekerja bersama teman-teman kenalan sama orang orang yang punya kenalan yang lebih dari kita. Jadi tiga step itu yang kita lakukan. Dan setiap menggambar dimanapun kita meskipun cuma satu anak yang ikut dalam kegiatan pasti membawa atribut atau tag name MCA di dalam graffitinya.” (A)

Sebagai kumpulan anak muda yang sadar akan teknologi dan aktif mengikuti perkembangan teknologi, mereka juga memanfaatkan sosial media untuk menyebarkan hasil karya mereka. Menurut penuturan A, mereka menggunakan facebook dan youtube agar komunitas MCA dikenal luas oleh masyarakat. Selain itu, yang tidak kalah penting adalah berhubungan dengan orang lain, karena dengan menambah perkenalan mereka meyakini bahwa banyak informasi maupun kesempatan, baik itu event maupun pameran yang bisa mereka ikuti. Lewat *tag name* tersebut akan menjadi ciri khas yang mudah dikenali oleh orang lain sehingga orang-orang akan mudah mengingat karya-karya MCA. Seperti yang diharapkan pertama kali dalam membangun komunitas MCA ini bertujuan untuk mengembangkan hobi di dunia gambar dan bisa mengekspresikan pemikirannya. Selain itu, ada kepuasan ketika ada orang yang menghargai karyanya. Lewat seni *graffiti* ia semakin dikenal lewat karya-karyanya.

Simpulan

Graffiti tumbuh, berkembang dan terkenal sebagai bagian dari street art atau seni jalanan. Hal ini didasarkan oleh keinginan mengemukakan pendapat ataupun berekspresi dan ditujukan kepada orang banyak. Di awal kelahirannya, seni graffiti digunakan setidaknya dalam dua agenda : pertama sebagai protes atau media kritik dan kedua sebagai penandaan suatu wilayah oleh *gangster* atau komunitas *street art*. Seiring berkembangnya zaman, graffiti mengalami pergeseran, dari sebuah bentuk protes dan penandaan wilayah, menjadi sarana berekspresi dan eksistensi dari para seniman tersebut. Graffiti digunakan untuk menyalurkan kemampuan menggambarnya dengan media tembok maupun dinding.

Me Can Awesome sebagai salah satu komunitas yang terdiri dari anak-anak muda yang gemar menggambar dan menyalurkan keahliannya menggambar dengan menggunakan media dinding dan tembok. Komunitas ini berdiri karena asal usul pendiri komunitas ini yang sama-sama berasal dan berdomisili di kota Tuban, selain itu anggota lainnya juga bertempat tinggal di Tuban. MCA menjadi salah satu komunitas graffiti Tuban yang hingga saat ini masih eksis beraktivitas.

MCA memiliki agenda rutin yaitu nongkrong di warung kopi, hal ini menjadi aktivitas rutin untuk merekatkan antar anggota. Selain itu kegiatan berkumpul bersama ini bertujuan agar timbul rasa kedekatan antar anggota, karena salah satu hal yang penting dalam sebuah komunitas adalah pertukaran informasi diantara anggotanya.

Di dalam suatu komunitas, tak jarang para anggota harus rela berkorban, tak terkecuali di komunitas MCA ini. Mereka tidak segan-segan untuk merogoh sakunya lebih dalam untuk bisa melakukan kegiatan bersama-sama. Seni graffiti ini dalam prosesnya membutuhkan biaya yang tidak sedikit, maka melalui iuran atau urunan kegiatan ini bisa terselenggara. Belum lagi jika mereka harus melakukan pameran maupun *jamming* di luar kota. Komunitas MCA juga menyadari kemampuan finansial masing-masing anggota, maka tidak segan-segan beberapa anggota *urunan* lebih besar daripada anggota lainnya.

Perkembangan graffiti saat ini lebih populer sebagai media ekspresi maupun rekreasi bagi seniman graffiti. Hal didasarkan pada ide menyalurkan keahlian seni menggambarkan dengan memanfaatkan ruang publik, dengan menggunakan ruang

publik maka karya-karya seniman graffiti bisa mudah dinikmati. Selain kegiatan rutin menggambar tembok dan dinding di jalanan, komunitas MCA juga sering mengadakan pameran dan jamming. Pameran dilakukan untuk menarik masyarakat secara lebih luas sehingga karya-karya mereka bisa dikenali dengan baik dan memberikan pemahaman seputar seni graffiti, dan yang tak kalah penting memperkenalkan hasil karya tiap seniman. Selain itu, tak jarang mereka melakukan jamming atau kolaborasi dengan seniman graffiti lainnya, hal ini untuk menambah variasi teknik dari graffiti itu sendiri.

Pada umumnya, seni graffiti menggunakan media tembok dan dinding sebagai wadah berekspresi si seniman, hal ini ditujukan agar masyarakat bisa menikmati hasil karya mereka dengan murah. Beberapa teknik yang digunakan oleh seniman ini adalah *tag name*, yaitu berupa tulisan yang terdiri dari inisial maupun nama panggilan seniman tersebut di dunia graffiti. Selain tag name juga ada teknik tagging realis, yaitu memadukan tulisan dengan gambar yang menarik, biasanya dari tokoh kartun maupun karikatur tokoh terkenal. Sedangkan teknik bombaster merupakan teknik yang mengandalkan gambar-gambar daripada tulisan, hal ini berkebalikan dari teknik *tag name*.

Daftar Pustaka

- Koentjaraningrat. (1991) *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Universitas Indonesia (UI-Press)
- Koentjaraningrat. (1996) *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, L. (2001) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Sudikan, Setya Yuwana. (2001) *Metode Penelitian*. Surabaya : Citra Wacana
- Sutopo, HB. (2006) *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Pres