

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kata 'seni' memiliki pengertian yang beragam. Menurut Leo Tolstói, seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya (Sumardjo, 2000). Untuk menyampaikan pengungkapan dari ekspresi seni tersebut seniman mewujudkannya melalui karya seni.

Nilai bentuk atau intrinsik seni rupa dapat dihayati melalui peran media. Kata 'media' dalam dunia seni rupa sering diartikan sebagai bahan atau materi yang digunakan seniman dalam berkarya (Soedarsono, 1992). Seiring dengan perkembangan zaman, para pelaku seni rupa juga giat mencari pembaruan dalam proses kekaryaannya mereka. Selain ide atau gagasan, nilai kebaruan dalam seni rupa juga dapat diwujudkan melalui pemilihan media.

Penulis meyakini bahwa berkesenian adalah salah satu cara untuk mengungkapkan ekspresi diri dan didalamnya terdapat proses komunikasi yang didukung oleh unsur verbal, maupun non-verbal. Secara umum, proses komunikasi dapat diimplementasikan dalam proses berkesenirupaan, dimana tiga unsur pentingnya adalah Perupa sebagai komunikator, karya rupa sebagai pesan, dan penikmat sebagai komunikan (Siagian & Budiono, 2002). Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa karya seni memang 'berkomunikasi' dengan penikmatnya. Apresiasi terhadap karya seni tersebut dapat diwujudkan melalui potensi panca indera. Selain itu, Perubahan zaman juga membuka peluang bagi kesenian untuk berkembang. Kalau ada bahasa seni, maka bahasa itu adalah bahasa seni zamannya, dan zaman berubah terus menerus, baik pengalaman maupun cara berfikirnya (Jakob Soemardjo, 1996). Kemajuan teknologi dan percepatan arus informasi membawa dampak bagi masyarakat, khususnya dalam pergaulan anak muda pada kehidupan sehari-hari yang tanggap dalam menggunakan jejaring sosial media. Isu perkembangan informasi tentang penggunaan media untuk ekspresi seni rupa juga semakin beragam. Jika awalnya karya seni lukis konvensional umumnya dibuat di atas kanvas menggunakan cat minyak atau tempera lalu terpajang di galeri, maka pada hari ini dapat kita temui hasil karya seni lukis di tembok (mural) yang menggunakan ruang publik kota, *body painting*, melukis di atas pasir, atau karya *mix media*. Berangkat dari penjelasan tentang ekspresi seni rupa dan penggunaan mediana, penulisan skripsi ini akan membahas tentang *zine*.

*Zine* disebut oleh pelaku dan komunitasnya sebagai media alternatif (Duncombe, 2008). *Zine* digunakan untuk menyampaikan ekspresi melalui seni menulis dan seni rupa pada khususnya. Secara garis besar, *zine* dapat dikatakan sebagai sebuah media yang dipublikasikan dan disirkulasikan oleh pembuatnya sendiri yang memuat konten tulisan atau gambar dan di-copy dengan jumlah terbatas;

*A zine (/ˈziːn/ ZEEN; an abbreviation of fanzine, or magazine) is most commonly a small circulation self-published work of original or appropriated texts and images usually reproduced via photocopier* (<http://www.zinebook.com/resource/wright1.html>, diakses 07/03/2014 : 01.35)

Tidak ada pakem yang jelas dalam membuat *zine*. Dalam *zine*; tampilan *layout*, isi, bentuk, dan sirkulasinya ditentukan sendiri oleh sang pelaku atau pembuatnya. Pelaku *zine* tidak dituntut oleh waktu terbit yang mengikat. Isu yang sering muncul dalam *zine* adalah isu-isu yang tidak umum ditampilkan dalam media massa konvensional seperti *gay* dan *lesbian*, komunitas *punk*, feminis, komunitas curhat, musik, dan sebagainya (<http://www.zinebook.com/resource/wright1.html>, diakses 07/03/2014 : 01.40).

Selain bentuk cetak atau fisik, *zine* saat ini dapat ditemui dalam bentuk digital seperti *Portable Document Format* (PDF) pada situs elektronik yang memberi peluang untuk lebih mudah diakses bagi masyarakat awam. Para pelaku *zine* dan kontributornya yang cukup serius secara perlahan mulai mendapatkan reputasi dari para penikmat *zine* dan komunitasnya. Kehadiran *zine* semakin dikenali, dicari, dan dikoleksi. *Zine-zine* yang baru dapat muncul kapan saja, orang-orang yang terlibat didalamnya semakin bertambah dan lingkaran para pembuat/pelaku *zine* beserta orang-orang yang mengapresiasi komunitas tersebut juga terus tumbuh.



Gambar 1.1 Beberapa contoh bentuk & tampilan visual *zine*  
([www.etsy.com](http://www.etsy.com) diakses 7 Maret 2014)

Seiring dengan perkembangan *zine* di Indonesia, jenis *zine* juga semakin beragam baik konten maupun bentuk. Apresiasi dan dimulainya kesadaran masyarakat tentang *zine* dapat dilihat dari beberapa acara yang digelar di berbagai kota di Indonesia yang melibatkan penikmat serta komunitas *zine*. Salah satu contoh acara di kota Bandung yang berkaitan dengan komunitas *zine* lokal adalah “*Bandung Zine Fest*” yang telah diadakan dua kali di Gedung Indonesia Menggugat pada tahun 2012 dan tahun 2013.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sejauh ini belum ditemukan buku khusus yang membahas tentang fenomena *zine* yang muncul di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa bagi kalangan masyarakat umum di Indonesia, kata ‘*zine*’ masih terasa awam atau terdengar kurang familiar. Informasi tertulis mengenai *zine* di Indonesia dapat ditemui di media elektronik berupa artikel atau blog komunitas lokal, selanjutnya informasi tentang fenomena *zine* lokal dapat diketahui secara lisan melalui ‘ngobrol-ngobrol’ dengan para pelaku atau pembuat *zine* itu sendiri.

Kajian tentang *zine* di luar negeri pernah diterbitkan sebelumnya. Tulisan tersebut dapat dijumpai dalam bentuk buku, artikel pendek atau jurnal elektronik yang dapat ditemukan melalui akses berbayar di situs beberapa perpustakaan. Salah satu buku yang membahas tentang *zine* dan pergerakannya melalui studi kultural berjudul “*Notes from Underground : Zines and the politics of alternative culture*”. Buku ini ditulis oleh Stephen Duncombe yang pertama kali dipublikasikan pada tahun 1997.

Kemungkinan awamnya masyarakat tentang fenomena *zine* dapat disebabkan oleh sistem sirkulasinya yang acak dan jumlah eksemplarnya yang terbatas, sehingga *zine* hanya ditemui dalam kalangan terbatas atau komunitas tertentu. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk mencoba memaparkan fenomena *zine* secara umum dan penggunaan *zine* sebagai media alternatif untuk presentasi karya gambar.

## **1.3 Batasan masalah**

Dalam pencarian Penulis tentang informasi yang berkaitan dengan awal mula fenomena *zine* di Indonesia, kemunculannya dikaitkan dengan masuknya *scene* musik *underground* pada tahun 90’an. Pada saat ini, *zine* tidak lagi hanya memuat ulasan tentang tulisan seputar musik, namun juga digunakan sebagai media alternatif dalam presentasi karya visual. Awal mula sejarah kemunculan *zine* lokal dan perkembangannya hingga sekarang dianggap penting dalam penulisan skripsi ini untuk menginformasikan fenomena *zine* yang masih

dianggap awam oleh masyarakat umum. Batasan masalah pertama adalah untuk menjelaskan apa itu *zine* dan menelusuri sejarah kemunculan *zine*, khususnya di kota Bandung.

Batasan masalah selanjutnya adalah ingin diketahui lebih jauh informasi tentang *zine* yang disebut sebagai ‘media alternatif’ bagi para pelaku dan komunitas penikmatnya. Termasuk didalamnya meliputi tentang bagaimana pemahaman para pelaku *zine artwork* pada khususnya dalam menggunakan media *zine* sebagai sarana akan ekspresi mereka tentang karya seni rupa khususnya karya gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka beberapa pertanyaan yang akan dijadikan acuan dalam rumusan masalah penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Apa itu *zine*?
2. Seperti apa tampilan bentuk dan isi *zine artwork* lokal sebagai media alternatif untuk presentasi karya gambar?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang terkait dengan latar belakang kemunculan *zine* di Indonesia.
2. Memaparkan tampilan isi & bentuk *zine artwork* lokal sebagai media alternatif untuk presentasi karya gambar.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari satu fenomena (Hariwijaya & Djaelani, 2004), sementara definisi metodologi kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara menyeluruh (Moleong, 1993).

Penulisan dalam skripsi ini dimaksudkan sebagai upaya untuk dapat memahami fenomena umum tentang *zine* dan *zine artwork* pada khususnya melalui uraian deskripsi berdasarkan data yang didapat.

## 1.6 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk membantu penelitian ini antara lain:

### 1. Wawancara Baku Terbuka (Moleong, 1993).

Wawancara ini dilakukan oleh Penulis dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung yang telah disiapkan secara sistematis untuk selanjutnya digunakan dalam sesi tanya jawab baik formal maupun informal. Wawancara yang akan dilakukan bersifat terbuka (subjek mengetahui bahwa mereka sedang diwawancarai dan untuk maksud apa mereka diwawancara).

Teknik pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel sumber data secara sengaja dengan pertimbangan tertentu (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/29402/4/Chapter%20II.pdf>, diakses pada 27/03/2014 : 18.00). Narasumber utama dalam penelitian ini adalah para pelaku *zine artwork*, sedangkan narasumber tambahan adalah mereka yang dapat memberikan informasi dan memiliki pengetahuan mendalam tentang fenomena *zine* pada umumnya.

Narasumber utama pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Reza Pradipto sebagai pelaku *zine artwork* 'House of Horror' (Jakarta).
2. Akhmad Hilman dan Agus sebagai pelaku *zine artwork* 'Tugitu Unite' (Solo).
3. Gandhi Eka sebagai pelaku *zine artwork* 'Aku Tak Tahan' (Bandung).
4. Didi 'Painsugar' sebagai pelaku *zine artwork* 'Penahitam' (Malang).
5. Armand Jamparing sebagai pelaku *artwork zine* 'Owah' (Bandung).

Sedangkan narasumber tambahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Herry Sutresna (Ucok 'Homicide') sebagai pelaku *zine*, musisi, desainer, dan penulis lepas (Bandung).
2. Frans Arif Prasetyo sebagai peneliti independen subkultur (Bandung).
3. Deden sebagai pelaku *zine* dan kolektor *zine* yang terlibat dalam usaha distribusi dan *zine reseller* (Bandung).

### 2. Data Pengalaman Individu

Pengertian penggunaan data pengalaman individu disini dimaksud sebagai bahan keterangan mengenai apa yang dialami oleh individu tertentu sebagai objek penelitian (Koentjaraningrat, 1993, hlm. 197) ;

“Metode ini tidak hanya menggunakan pertanyaan-pertanyaan langsung yang tersusun sistematis seperti pada metode wawancara biasa, namun membiarkan subjek memaparkan apapun yang dirasakan, baik kesan, pengalaman pribadi, dan cara hidup untuk memperoleh detail yang mendalam untuk untuk mendapat pandangan dari dalam (bersifat personal).”

Metode ini dirasa penting untuk diterapkan pada beberapa narasumber utama yang ikut mengalami fenomena awal masuknya *zine* melalui *scene* musik *underground*. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, sejauh ini Penulis belum menemukan buku kajian studi ilmiah tentang *zine* di Indonesia. Penggunaan metode ini sangat berguna untuk memperoleh gambaran mengenai *timeline* sejarah awal *zine* di Indonesia dan sudut pandang para narasumber utama terhadap perkembangan *zine* selanjutnya. Pengalaman pribadi mereka bukan dimaksudkan untuk digunakan sebagai pernyataan tentang kenyataan yang terjadi dalam masyarakat, namun sebagai bagian dari kenyataan itu sendiri (Koentjaraningrat, 1993).

Data yang dihasilkan dari wawancara dan data pengalaman individu di atas selanjutnya akan digunakan sebagai data primer.

### 3. Studi Pustaka & Dokumentasi

Teknik pengumpulan data tidak langsung ditujukan pada subjek, namun melalui dokumen. Bertujuan untuk menemukan data atau referensi yang dapat menunjang penulisan melalui sumber cetak dan media elektronik seperti buku, jurnal, arsip dan koleksi *zine* yang dimiliki oleh para narasumber.

*Zine artwork* lokal yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tugitu Unite, terbit di kota Solo (edisi ke-8, 14, & 17)
2. Owah, terbit di kota Bandung (edisi ke-6, & 7)
3. House of Horror, terbit di kota Jakarta (edisi ke-1 & 2)
4. Penahitam, terbit di kota Malang (edisi ke-3)
5. Aku Tak Tahan, Terbit di Kota Bandung (edisi pertama)

## 1.7 Instrumen Penelitian

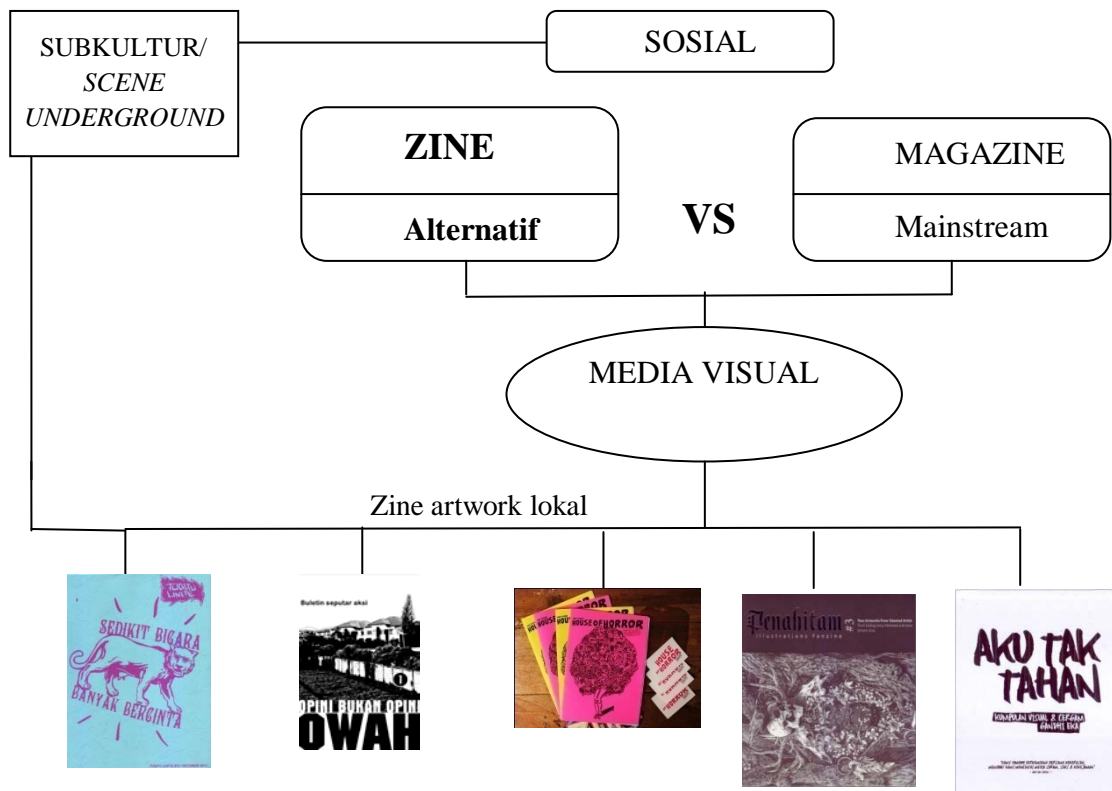
Penulis menggunakan dirinya sendiri sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti atau disebut juga *Human Instrument* (Sugiyono, 2010; Satori & Komariah, 2009) dijadikan instrumen kunci untuk menangkap situasi sosial dari para narasumber.

Dalam penelitian ini peneliti memakai alat bantu berupa alat rekam, buku catatan, dan menggunakan via *chat room* di situs jejaring sosial media.

### 1.8 Analisis Data

Penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dengan membuat catatan pribadi di lapangan, dan memberi refleksi terhadap data yang dicatat. Dalam penelitian kualitatif data ditampilkan (melalui pemaparan deskriptif), kemudian disimpulkan dan diverifikasi (Sugiyono, 2010). Analisis bersifat terbuka (*open ended*) yang adaptif terhadap perubahan, perbaikan, dan penyempurnaan berdasarkan data yang baru masuk.

### 1.9 Kerangka Penelitian



### 1.10 Kerangka Penulisan

Penulisan ini akan dibagi dalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat tema dasar, kajian literatur, metodologi penulisan, deskripsi penulisan, dan keimpulan. Penulisan skripsi ini akan dimulai dengan pendahuluan sebagai bab pertama. Pada bab pertama akan

diungkapkan mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi permasalahan, batasan masalah, tujuan penulisan, dan metodologi penulisan.

Bab kedua dalam penulisan ini memuat tentang kajian literatur yang berhubungan dengan penulisan. Kajian tersebut akan memuat uraian tentang zine, sejarah kemunculannya, pengertian media secara umum, pengertian media alternatif serta beberapa unsur & prinsip-prinsip dasar dalam seni rupa.

Bab ketiga dalam tulisan ini akan mendeskripsikan beberapa contoh *zine artwork* lokal yang muncul di beberapa kota di Indonesia. Deskripsi didalamnya memuat sejarah kemunculan mereka dan orang-orang yang terlibat didalamnya. Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan manajemen, konten visual yang ditampilkan, dan pemaknaan mereka terhadap identitas personal atau komunitas disekitarnya serta pemaknaan mereka tentang ekspresi seni rupa yang mereka tampilkan pada karya gambar dalam *zine* tersebut.

Bab keempat dalam tulisan ini berisi tentang analisa penulis tentang *zine* lokal sebagai media alternatif dan kecenderungan beberapa *zine artwork* lokal.

Bab terakhir merupakan bab penutup yang akan menerangkan kesimpulan dari seluruh penulisan ini.