

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini sangat banyak para remaja yang berperilaku menyimpang, salah satunya adalah perilaku vandal. Perilaku ini seperti sudah menjadi budaya di kalangan remaja atau bisa disebut anak baru gede (ABG). Sedikit menelusuri sejarah vandalisme, adalah suatu sikap kebiasaan yang dialamatkan kepada bangsa Vandal, pada zaman Romawi Kuno, yang budayanya antara lain: perusakan yang kejam dan penistaan segalanya yang indah atau terpuji. Tindakan yang termasuk di dalam vandalisme lainnya adalah perusakan kriminal, pencacatan, grafiti, dan hal-hal lainnya yang mengganggu mata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1989) Vandalisme adalah perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya (keindahan alam, dsb).

Grafiti merupakan bentuk vandalisme yang paling umum ditemukan di berbagai tempat. Jadi vandalisme yang dilakukan oleh remaja adalah perusakan atau pengurangan nilai guna suatu fasilitas umum.

Remaja adalah sosok yang selalu dimulai dengan gejolak, baik fisik ataupun mental, jiwa yang penuh rasa ingin berpetualang, dan mereka seolah memiliki dunia tersendiri. Bahkan, banyak dari remaja yang mencari tantangan-tantangan baru tanpa peduli bahaya dan resiko yang dihadapinya. Jiwa muda yang penuh gejolak inilah yang kadang menyeret remaja kepada hal-hal yang tak seharusnya, apalagi jika mereka tak memiliki *filter* dalam memilih pergaulan. Sebagian dari mereka kadang terjebak dalam dunia yang seolah menawarkan kebebasan bertindak. Remaja-remaja dalam sekejap berubah menjadi “preman” yang sarat kekerasan dan kebrutalan sebagai aktualisasi diri dan pengakuan terhadap eksistensi mereka, baik itu secara pribadi atau berkelompok.

Faktor-faktor yang bisa memicu terjadinya vandalisme adalah:

### **1). Teman sebaya**

Tingkah laku teman sebayanya biasanya akan mudah diserap dan ditiru oleh remaja, apalagi remaja yang memiliki masalah keluarga. Disamping itu masa-masa inilah masa dimana mereka mencari jati diri.

### **2). Lingkungan keluarga**

Lingkungan dalam keluarga juga bisa mempengaruhi tingkah laku remaja. Biasanya jika di lingkungan keluarga mereka merasa tidak nyaman, bisa jadi orangtuanya berpisah/ bercerai atau memang mereka dari keluarga yang mempunyai latar belakang yang buruk para remaja akan mencari sensasi di luar untuk menghilangkan rasa stres atau penat dengan melakukan aktivitas vandal.

### **3). Media massa**

Media massa merupakan salah satu faktor yang jelas sangat sulit untuk dihindarkan dari para remaja. Seperti adegan film-film produksi luar negeri yang mengarah pada vandalisme bisa mempengaruhi remaja untuk menirunya.

### **4). Lingkungan masyarakat**

Terkadang masyarakat kita menganggap bahwa para remaja merupakan ancaman bahkan menganggap mereka sebagai sampah masyarakat yang kurang berguna. Hal tersebut dapat mendorong para remaja untuk melakukan tindakan brutal seperti perusakan terhadap fasilitas umum.

Hal-hal inilah yang menarik penulis untuk merancang sebuah buku puisi dan ilustrasi “Mengapa Aku Vandal?”, yang berisi tentang curahan hati atau bisa dikatakan alasan-alasan mengapa mereka melakukan aksi vandal. Di samping buku puisi dan ilustrasi, media-media pendukung lainnya adalah poster, t-shirt, *banner*, dan lain sebagainya. Karena dengan kita semua mengetahui alasan mengapa mereka sampai melakukan aksi vandal

diharapkan nantinya akan menemukan solusi yang tepat untuk mereka para remaja khususnya pelaku vandal agar tidak lagi melakukan aksi vandal.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah merancang buku puisi dan ilustrasi yang berisi tentang ungkapan isi hati dari para pelaku vandal di Yogyakarta. Buku tersebut mengindahkan aspek komunikatif dan mampu meningkatkan rasa kepedulian terhadap remaja bagi para pembacanya?
2. Media pendukung seperti apa yang mendukung buku puisi dan ilustrasi tentang ungkapan isi hati dari para pelaku vandal di Yogyakarta?

### **C. Tujuan Perancangan**

1. Merancang buku puisi dan ilustrasi tentang ungkapan isi hati dari para pelaku vandal di Yogyakarta. Buku dirancang dengan mempertimbangkan aspek komunikatif, dan mampu membangkitkan rasa kepedulian terhadap remaja-remaja bagi para pembacanya.
2. Merancang media pendukung yang mendukung buku puisi dan ilustrasi tentang ungkapan isi hati dari para pelaku vandal di Yogyakarta.

### **D. Manfaat Perancangan**

Dalam perancangan buku puisi dan ilustrasi ini diharapkan membawa manfaat diantaranya:

#### **1. Bagi perancang:**

Mendapatkan pengalaman baru di bidang riset, perencanaan, metode perancangan, dan aplikasi dari berbagai ilmu yang telah ditempuh ke dalam proses perancangan buku yang sedang dilakukan.

#### **2. Manfaat bagi Lembaga Pendidik:**

Manfaat bagi Lembaga Pendidik khususnya Prodi Desain Komunikasi Visual adalah memberikan sumbangsih berupa buku tentang suara hati dari para pelaku vandalisme di Yogyakarta yang dituangkan dalam bentuk puisi dan ilustrasi, sebagai bahan kajian dan salah satu

sumber ilmu yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di bidang Desain grafis.

### 3. Manfaat bagi masyarakat:

Masyarakat bisa mendapat gambaran yang jelas tentang apa saja yang dirasakan, dialami, dan diinginkan dari para pelaku vandal yang dilakukan para remaja.

### 4. Manfaat bagi pemerintah:

Mendapat gambaran untuk melakukan suatu kebijakan untuk para remaja pelaku vandal, dan berupaya memberikan ruang publik yang positif untuk mereka.

## E. Batasan Masalah

Batasan lingkup perancangan ini menyangkut beberapa hal, antara lain:

1. Perancangan ini dibatasi hanya sampai pada peluncuran buku puisi dan ilustrasi “Mengapa Aku Vandal?”. Media pendukung akan ditentukan selanjutnya.
2. Perancangan ini secara geografis akan dibatasi di daerah Yogyakarta dan sekitarnya.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Primer

Data lapangan dan literatur mengenai hal yang berhubungan langsung dengan aksi vandal para remaja di Yogyakarta, antara lain aktivitas mereka sebelum melakukan aksi vandal, alasan-alasan yang menyebabkan mereka melakukan aksi vandal.

#### b. Data Sekunder

Sumber *online*.

## 2. Pengumpulan Data

### a. Studi literatur

Mengumpulkan berbagai data tentang aktivitas para remaja terutama yang berkaitan langsung dengan aksi vandal melalui buku, majalah, karya ilmiah, dan sebagainya.

### b. Pertautan

Data yang mendukung perancangan ini juga bisa didapat dari beberapa situs resmi di internet.

### c. Observasi

Mengamati perilaku para remaja khususnya pelaku vandal di Yogyakarta.

### d. Wawancara

Wawancara dengan narasumber, terutama untuk hal-hal yang ingin diketahui lebih jelas.

Hasil dari metode pengumpulan data di atas akan dikonversi ke dalam diagram tulang ikan (*fishbone diagram*) yaitu diagram sebab akibat (*cause and effect diagram*). Dengan menggunakan *fishbone diagram* akan diketahui penyebab yang saling berkaitan. Dengan demikian akan didapat kejelasan dari permasalahan yang ada, di mana perbaikan dapat dilakukan yaitu dengan mencari masalah serta menyelesaikan permasalahan tersebut.

## 3. Instrumen

- a. Pustaka yang relevan dengan penelitian.
- b. Buku catatan, alat gambar, dan alat tulis.
- c. Komputer, *software*, dan perangkat internet.
- d. Kamera

## 4. Analisis

Analisis 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, When, How*) digunakan untuk mengetahui potensi buku Puisi dan ilustrasi sebagai media penyampai pesan.

a. *What/Apa* yang dilihat?

Sebuah buku yang menceritakan tentang alasan-alasan mengapa mereka sampai melakukan aksi vandalisme.

b. *Why/Mengapa* perlu dibuat?

Agar masyarakat tahu alasan mengapa para remaja sampai melakukan aksi vandalisme, meskipun sebenarnya di dalam diri remaja itu juga terdapat sisi positifnya ( jiwa petualang, suka akan tantangan, *inovatif*, dll).

c. *Who/Siapa* target buku ini?

Seluruh masyarakat dari segala kalangan.

d. *Where/dimana?*

Penyebaran buku ini dibatasi di Yogyakarta dan sekitarnya.

e. *When/Kapan?*

Buku ini akan dipublikasikan pada bulan Juli 2015

f. *How/Bagaimana* membuat perancangan ini?

Mengumpulkan data lapangan dan data *literature* yang berkaitan dengan perancangan ini, kemudian menganalisis data tersebut untuk mendapatkan suatu sintesa yaitu suatu pemecahan masalah untuk mendapatkan, mencari, menetapkan tujuan dan strategi dari perancangan ini. Kemudian merespon masalah tersebut ke bahasa puisi. Lalu membuat konsep perencanaan yang mencakup konsep media dan konsep kreatif. Setelah itu, visualisasi yang mencakup pengembangan ide, *layout*, dan *final artwork*.

### G. Sistematika/Skema Perancangan

Dalam kajian yang diangkat oleh penulis untuk perancangam Tugas Akhir ini, penulis mencoba mendeskripsikan alur rancangan dalam memecahkan masalah pada perancangan buku puisi dan ilustrasi ini.

Berikut sistematika perancangannya:

### Skema Perancangan

