

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia periklanan semakin kesini semakin maju dan kompleks, dimana sekarang banyak dari pemilik merek dagang, pemilik event, bahkan partai politik disetiap kesempatan atau waktu yang pas untuk beriklan tetap tidak meninggalkan cara lama, yaitu beriklan menggunakan media cetak, dimana mereka mencetak baliho, poster, pamflet, spanduk dan *flyer*. Media cetak tersebut memanglah lebih murah ketimbang beriklan melalui iklan di media televisi atau radio, oleh karena itu banyak dari merek dagang, *event organizer* dan partai politik yang lebih memilih menggunakan media cetak sebagai media beriklan.

Sayangnya, hingga sekarang Perda No 2 Tahun 2015 tersebut tidak mampu menunjukkan tajinya saat bertarung dengan teroris visual penyebar sampah visual. Teroris visual bekerja secara aman dan bahagia. Setiap hari mereka menyebarkan sampah visual iklan komersial di ruang publik. Teroris visual pelaku sampah visual iklan komersial, seakan menjadi kelompok penebar sampah visual yang tidak tersentuh perda yang konon katanya hebat. (krjogja.com, Kamis, 25/5/2017)

Yogyakarta yang dulu berbeda dengan Yogyakarta yang sekarang, dimana dulu Yogyakarta merupakan kota yang indah, kota yang alami serta memiliki unsur budaya Indonesia sehingga para pelancong maupun masyarakat asli Yogyakarta bisa nyaman tinggal di kota Yogyakarta. Yogyakarta sekarang mengalami pengikisan dari segi keindahan dimana tembok kota maupun ruang publik yang seharusnya menjadi ruang publik di privatisasi oleh merek dagang, partai politik, dan lain lain yang beriklan di ruang publik dan menjadi sampah visual bagi yang melihatnya. Yogyakarta merupakan sebuah kota pelajar yang berbudaya, namun hal tersebut terkikis dengan tidak sadarnya merek dagang maupun partai politik serta poster poster

lainnya yang tertempel di tembok kota, pohon, tiang listrik, lampu kota, baliho-baliho di pinggir jalan, dan lain lain. Banyak dari mereka yang tidak sadar telah mengotori kota mereka.

Hal ini sesungguhnya mengancam keindahan kota Yogyakarta. Tak jarang dijumpai pemandangan tembok penuh tempelan kertas iklan, tiang listrik dan pohon pun jadi korban tindakan vandal dan hal ini mengganggu pemandangan. Dengan realitas diatas, membuat sebuah gerakan masyarakat lahir, yaitu JGS (Jogja Garuk Sampah) (JGS). Komunitas JGS (Jogja Garuk Sampah) merupakan sebuah wadah bagi relawan relawan atau masyarakat yang ingin terjun dan bergerak untuk membersihkan kota Yogyakarta dari hiruk pikuk sampah visual di kota Yogyakarta, disetiap waktu berkumpul, JGS (Jogja Garuk Sampah) mengelilingi kota Yogyakarta membersihkan sampah visual, yakni kertas kertas yang ditempelkan di tembok, pohon, tiang listrik, dan lain lain. JGS (Jogja Garuk Sampah) merupakan sebuah gerakan masyarakat, masyarakat yang mau bertindak untuk membersihkan kotanya. Siapapun boleh ikut serta bergabung dengan JGS (Jogja Garuk Sampah). JGS (Jogja Garuk Sampah) terbentuk oleh karena masalah yang ada di kota Yogyakarta, dan JGS (Jogja Garuk Sampah) berharap mampu menjadi jawaban atas masalah itu.

Bagi teroris visual, ruang publik Kota Yogyakarta layaknya surga dunia. Jika dilongok lebih jauh ke berbagai penjuru ruang publik, sebagian besar rentetan tanda visual dan tanda verbal dikuasai kelompok teroris visual. Sejumlah tembok milik instansi pemerintah, swasta, dan warga masyarakat ditumbuhi jerawat poster, wheatpaste dan coretan cat semprot karya vandalis liar. Rambu lalu lintas, tiang telepon, tiang listrik dan tiang lampu penerangan dibungkus stiker dan brosur. Batang pohon dipaku untuk menempelkan ronteks, spanduk dan umbul-umbul. Jembatan serta penggalan ruas jalan diserbu teroris visual dengan menyebarkan sampah visual iklan komersial yang dimediasi dalam wujud ronteks, t-banner, umbul-umbul, baliho, billboard, neonbox dan televisi layar lebar. (krjogja.com, Kamis, 25/5/2017)

Memahami bahwa Yogyakarta dalam sorotan nasional mengenai fenomena sampah visual di jogja merupakan hal yang menarik untuk dibahas dan diteliti, hal ini menjadi menarik karena pada dasarnya beberapa kepentingan hadir pada dalam masalah ini, yaitu pemerintah, industri dan masyarakat. beberapa artikel yang penulis baca mempunyai satu fakta yang sama yaitu Yogyakarta dalam keadaan keadaan darurat, mengingat banyaknya teror sampah visual pada ruang publik Yogyakarta, pada dasarnya di tiap titik yang diatur pemerintah sebagai ruang beriklan terdapat banyak sekali iklan yang memenuhinya, tak bisa dikatakan indah dan teratur, yang terjadi adalah kondisi yang tak teratur dan tak menghirukan estetika tata ruang publik. Bisa dikatakan industri tidak peduli dengan semua itu, yang mereka pikirkan adalah hal ini legal oleh karena mendapatkan izin dari pemerintah dan peletakannya sudah sesuai dengan titik yang diizinkan oleh pemerintah, hal ini bisa dikatakan lumrah oleh karena banyak yang lebih "ngawur" atau sembrono, bahu jalan, taman kota, pohon dan lampu lalu lintas yang notabene merupakan bagian yang tidak boleh untuk beriklan dilanggar begitu saja dan dijadikan media untuk beriklan, mengingat letaknya yang strategis dan bisa mendapatkan insight yang bagus karena letak tersebut dilalui banyak orang sehingga membuat berhasilnya iklan yang industri lakukan.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *Community Relation* tentang sampah visual pada JGS (Jogja Garuk Sampah) di Yogyakarta pada tahun 2017-2018?

C. TUJUAN PELAKSANAAN SKRIPSI APLIKATIF

1. Mengetahui *community relation* tentang sampah visual pada JGS (Jogja Garuk Sampah) di Yogyakarta.

2. Mengetahui lebih mendalam mengenai fenomena sampah visual di Yogyakarta

D. MANFAAT PELAKSANAAN SKRIPSI APLIKATIF

1. Sisi Praktis

Hasil dari karya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam proses memproduksi sebuah karya visual mengenai sampah visual di Yogyakarta serta menarik minat masyarakat untuk lebih peka dan peduli terhadap ruang publik. Memberikan edukasi dan penyadaran kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kebersihan ruang publik dari privatisasi sebagian kelompok atau pribadi dan juga memberikan perspektif lain mengenai masalah sampah visual bagi negara dan pemerintah, agar membuat aturan dan regulasi yang lebih baik.

2. Sisi Akademis

Karya penelitian ini diharapkan memberi ruang untuk mempraktekan apa yang telah dipelajari selama berkuliah dalam membuat karya visual (teori dan praktek), dan menjadi referensi dalam pembuatan karya visual sejenis.

E. TARGET SASARAN AUDIENS KARYA SKRIPSI APLIKATIF

Target dan sasaran *audiens* karya visual yang berjudul “Ritual Sosial Sampah Visual” ini ditujukan kepada masyarakat umum semua golongan terlebih masyarakat Yogyakarta. Karena karya visual ini berisi mengenai semangat gerakan masyarakat, agar kota mereka atau ruang publik mereka bersih dari sampah visual, bertujuan menambahkan wawasan audiens, dengan harapan para audiens bisa tergerak dan berpikir mengenai pentingnya kebersihan sebuah ruang publik dari sampah visual.

Memotivasi para audiens untuk berbuat lebih banyak. Karya visual ini bercerita mengenai resahnya masyarakat Yogyakarta akan sampah visual yang menjamur dimana mana, membuat sebagian masyarakat membuat sebuah gerakan JGS (Jogja Garuk Sampah). Sampah visual adalah sampah yang kebanyakan terdiri dari berbagai iklan (termasuk didalamnya iklan produk dagang dan promosi partai politik) luar ruang biasanya berbentuk baliho, spanduk, shopsign, umbul-umbul, poster, pamflet, *flyer* dan *billboard* yang ditempelkan di tempat-tempat umum yang ramai publik dan tidak memiliki izin resmi dari pemerintah. Bahkan iklan yang memiliki izin pun jika itu mengganggu tatanan kota dan merusak pemandangan mata maka iklan tersebut bisa dikatan sampah visual. sebuah masalah di kota budaya dan kota pelajar yang amat berbahaya ketika ini menjelma menjadi sebuah budaya baru, karena terjadi pembiaran dari segala aspek. Sebuah potret sosial yang terjadi di kota Yogyakarta, mengenai ketidaksadaran dan bentuk penyadaran oleh sebuah gerakan masyarakat.

F. ALUR PROSES PEMBUATAN KARYA SKRIPSI APLIKATIF

Seperti layaknya proses pembuatan karya audio visual, proses pembuatan karya visual ini sama dengan pembuatan film fiksi, yang membedakan hanya dokumenter tidak membutuhkan naskah di awal prosesnya, karena dokumenter merupakan sebuah karya audiovisual yang jujur, apa yang ada, dan tidak di setting, yang dibutuhkan adalah poin-poin riset awal mengenai subjek atau obyek yang akan diangkat, pendekatan kepada narasumber, dalamnya riset mengenai subjek atau objek, dan dalam proses pembuatan karya visual berjudul "Ritual Sosial Sampah Visual" ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pra-produksi

a. Mencari ide

Dalam pembuatan karya audio visual seperti film fiksi maupun dokumenter, pencarian ide merupakan pokok sentral yang wajib dilakukan diawal prosesnya, penulis mencoba mencari ide dengan brainstorming dengan teman-teman maupun berbicara dengan dosen di kampus, yang akhirnya melahirkan ide mengangkat isu mengenai sampah visual di kota Yogyakarta. Penulis merasa bahwa ide ini sangatlah menarik untuk dibahas, dan dirasa penting untuk diangkat, mengingat masalah ini cukup merisaukan bagi penulis sendiri yang sangatlah terganggu dengan sampah visual di ruang publik Yogyakarta. Setelah menemukan ide tersebut, penulis berkonsultasi lagi dengan dosen di kampus, karena penulis merasa ide ini masih terlalu luas, dan harus dikerucutkan lagi agar topik yang diangkat tidak terlalu lebar sehingga menjadikan karya visual ini bias, yang akhirnya penulis membulatkan ide ini dan fokus untuk mengangkat pada topik atau bagian mengenai gerakan masyarakat lewat JGS (Jogja Garuk Sampah) untuk memerangi sampah visual di Yogyakarta. Ide cerita karya visual “Ritual Sosial Sampah Visual” ini berasal dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam benak penulis dan juga riset dengan lingkungan sekitar yaitu, kenapa keadaan ruang publik jogja seperti ini? apa regulasi pemerintah dalam mengatur masalah iklan luar ruang? apa pengiklan tidak mengerti etika dalam beriklan? bagaimana respon masyarakat mengenai sampah visual di kota ini? apakah masyarakat merasa seperti yang dirasa oleh penulis? apakah dinas terkait bekerja sesuai dengan aturan? kenapa iklan luar ruangan masih

berserakan? dari pertanyaan-pertanyaan tersebut penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya visual yang akan berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan tadi.

b. Riset

Setelah memiliki ide yang solid, lalu langkah selanjutnya adalah melakukan riset mengenai ide tersebut, mengenai subjek atau objek yang akan diangkat menjadi karya visual, riset bisa dimulai dengan mencari data di literatur seperti buku atau internet, setelah data data didapatkan melalui literatur penulis segera turun ke lapangan untuk bertemu dengan subyek yang akan dibahas, cara yang bisa dilakukan adalah melalui wawancara secara langsung, dan menggali lebih dalam serta koneksi-koneksi apa saja yang berhubungan, biasanya melalui wawancara bahasan tadi akan menjadi jelas dan semakin mendalam topik pokok bahasannya.

Disini penulis bertemu dengan salah satu pengurus JGS (Jogja Garuk Sampah), disitu penulis menggali lebih dalam mengenai JGS (Jogja Garuk Sampah) dan sekaligus meminta izin mengenai kesanggupan JGS (Jogja Garuk Sampah) untuk diangkat menjadi karya visual, dari situ penulis diajak untuk ikut dalam giat reresik sampah visual agenda selanjutnya, giat reresik sampah visual merupakan acara mingguan dimana pada hari itu seluruh anggota JGS (Jogja Garuk Sampah) berkumpul dan melakukan aksi bersih-bersih sampah visual di ruang publik yang telah ditentukan, mengenai ruang publiknya biasanya dilakukan bergilir, misalnya nol kilometer, malioboro, jalan wirobrajan, dan titik titik poin dimana

sering ditemukan sampah visual. Mengenai titik poin biasanya diumumkan melalui grup Whatsapp. Dari riset tadi akan jelas kira-kira siapa saja yang bisa menjadi narasumber untuk kebutuhan karya visual. Pemilihan narasumber merupakan hal *crucial* karena dari situ akan membuat tajam atau tidaknya riset yang penulis lakukan, bukan mengenai siapa yang penting dan tidak penting namun siapa pelaku yang bisa menyampaikan hal hal yang dirasa penting untuk penulis sampaikan pada karya visual yang penulis buat. filter pasti akan terjadi, karena tidak semua anggota JGS (Jogja Garuk Sampah) akan menjadi narasumber yang *on camera*, cara cara pemilihan narasumber akan dilakukan, namun untuk riset penulis bisa mewawancarai sebanyak-banyaknya narasumber untuk menggali lebih dalam mengenai masalah yang penulis angkat (tidak *on camera*)

c. Merencanakan Sinopsis dan Treatment

Sinopsis dan treatment merupakan langkah selanjutnya yang perlu dilakukan atau dibuat setelah data data dari hasil riset telah didapatkan, sinopsis dan treatment merupakan hal yang teramat penting, dengan analogi bahwa data riset merupakan bahan makanan, lalu sinopsis dan treatment merupakan kompor dan panci, alat untuk memasak data tadi. Sinopsis merupakan ringkasan cerita, bagaimana runtutan cerita yang ingin penulis bangun. Treatment merupakan pengembangan dari sinopsis, pada treatment akan jelas shot-shot *footage* apa yang akan diambil guna mendukung

dramatisasi cerita, agar penonton mendalami emosi, dan masuk dalam cerita tersebut.

d. *Budgeting*

Setelah sinopsis dan *treatment* terbentuk, lalu langkah selanjutnya yang harus dipersiapkan adalah *budgeting*, *budgeting* adalah perencanaan anggaran dana, *budgeting* juga teramat penting dan vital karena dengan *budgeting* penulis bisa tahu mengenai besaran dana yang harus dipersiapkan untuk memulai proses pembuatan karya visual ini. Anggaran dana untuk pembuatan karya visual ini diantaranya adalah, untuk kebutuhan persewaan alat, konsumsi dan akomodasi kru yang ikut membantu proses pembuatan karya.

e. Menyiapkan Kru dan Peralatan

Langkah selanjutnya yang harus penulis siapkan adalah kru dan peralatan, kru merupakan orang-orang yang bisa membantu dalam pembuatan karya ini, seperti camera person dan sound man. Kru dibutuhkan untuk memudahkan penulis dalam mendalami *mood* dan *look* dalam karya visual ini, serta menjaga visi agar penulis bisa fokus dan bagian-bagian lain bisa dikerjakan oleh kru. Kru disini adalah teman teman penulis yang biasa membuat karya audio visual, oleh karena itu penulis harus juga menyiapkan *budgeting* bagi kru, seperti konsumsi dan akomodasi agar proses pembuatan karya berjalan lancar dan nyaman bagi semua. Peralatan yang dibutuhkan dan dipakai dalam pembuatan karya ini adalah kamera Canon 60D, tripod dan clip on. Pemilihan peralatan sendiri dipilih menyesuaikan

dengan kebutuhan gambar dan suara seperti yang diinginkan penulis.

f. Pencarian Lokasi

Pencarian lokasi juga merupakan hal yang penting untuk disiapkan sebelum produksi, hal ini berguna untuk menyiapkan alat seperti kamera dan lighting, apabila produksi dilakukan malam hari tentu saja penulis memerlukan lighting sebagai sarana penerangan yang memadai, dan juga pencarian lokasi berguna agar pemilihan lensa tepat sesuai dengan lokasi produksi, pemilihan lokasi juga berguna untuk menjaga estetika pada gambar yang akan diambil, apakah sesuai dengan gambaran dan ide yang penulis siapkan, selain itu tentu juga agar mood dan look pada karya visual ini bisa menjadi baik dan indah.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap dimana pengambilan gambar mulai dilakukan, penulis membagi proses menjadi 2 bagian yaitu gambar *footage* dan gambar wawancara. Gambar *footage* dibutuhkan untuk mendukung cerita yang akan ada di wawancara, gunanya adalah untuk memvisualkan agar penonton semakin masuk kedalam cerita yang ingin dibangun oleh penulis melalui wawancara dengan narasumber, yang kedua adalah gambar wawancara, dimana disini penulis memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber, dan narasumber menjawabnya. Sering penulis temukan jawaban narasumber terlalu meluas, disini tugas penulis untuk menajamkan pertanyaan agar jawaban dari narasumber tepat dan tidak meluas.

Sering narasumber tidak menjawab pertanyaan dengan lugas, disitu tugas penulis untuk terus bertanya agar penulis mendapatkan jawaban yang pas dan tidak meluas, ada baiknya camera terus roll agar semua moment dan pertanyaan dapat di rekam, hal negatif mengenai ini adalah ukuran file yang besar serta perlu effort dalam manajemen file agar memudahkan proses editing pascaproduksi.

Didalam tahap produksi peran yang turut serta adalah penulis sebagai sutradara yang mengarahkan gambar dan suara, serta memberikan pertanyaan kepada narasumber. Sutradara disini berfungsi sebagai mata dan telinga penonton, lalu ada DOP (Director of Photography) yang merangkap sebagai camera person, tugasnya adalah mengambil gambar, lalu yang terakhir adalah sound man, tugasnya mengambil suara, menjaga suara yang dihasilkan tetap bersih dan tidak noise. Beberapa hal tricky yang terjadi adalah ketika sedang pengambilan gambar di outdoor, beberapa bagian suara terganggu dengan riuh jalanan mobil yang lalu lalang, lalu suara angin, dan lain lain. Disini pentingnya seorang soundman untuk menjaga, atau menunggu moment yang pas untuk memulai record, dan juga bagi DOP, hal-hal yang cukup mengganggu adalah dimana saat langit tiba-tiba mendung dan gelap yang mengakibatkan beberapa gambar terlihat jumping. pada proses yang penulis telah alami, camera sempat error dikarenakan memory yang tidak pas speed read & write-nya sehingga mengakibatkan proses produksi tersendat, namun hal tersebut dapat cepat diatasi dikarenakan penulis telah menyiapkan beberapa memory card, hal yang merepotkan jika hanya membawa 1 memory card adalah

penulis dan kru harus memindahkan file ke laptop ketika memory card tersebut penuh.

3. Tahap Pasca Produksi

Setelah semua gambar diambil, *footage* dan wawancara penulis mulai memilah file tersebut, dimulai dari kualitas gambar dan suara, lalu dipilah lagi mengenai kedelamaan cerita yang ingin dibangun, ada beberapa poin yang terpakai ada yang tidak, tergantung apakah itu meluas dari topik bahasan atau tidak. hal lain yang perlu diperhatikan adalah pemilihan file sesuai babak yang telah penulis buat saat pra produksi, disitu penulis membuat catatan mengenai detik ke berapa dimulai jawaban dan diakhiri yang keluar dari narasumber (jawaban yang dirasa baik, dengan gambar dan suara yang baik), proses ini akan memakan waktu yang lama karena jumlah file yang tidak sedikit, dan juga proses penandaan menit dan detik keberapa jawaban bagus dari narasumber tadi. Setelah file-file yang dirasa baik terkumpul barulah dimulai proses pengeditan, software yang digunakan untuk proses editing adalah Final Cut Pro, software ini yang biasa digunakan oleh editor yang penulis ajak untuk membantu kinerja penulis untuk mengedit video, dan editor cukup mengerti menggunakannya sehingga dipilihlah software tersebut. Proses editing dibagi menjadi 2 bagian yaitu *offline dan online*, *offline* berarti proses pemotongan gambar dan menyambungkan dengan gambar lain supaya menjadi satu kesatuan yang utuh dan sesuai dengan cerita, lalu yang dimaksud dengan *online* adalah proses pewarnaan gambar, sesuai dengan mood dan look yang

ingin dibangun, lalu penambahan backsound agar suasana dan emosi dapat dirasakan oleh penonton.