



UNIVERSITAS INDONESIA

**REPRESENTASI DAN IDENTITAS PELAKU *GRAFFITI*
DI JERMAN DALAM FILM *WHOLETRAIN***

SKRIPSI

**SHADIKA MEGA PUSPITA SARI
0806467862**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI SAstra JERMAN
DEPOK
JUNI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**REPRESENTASI DAN IDENTITAS PELAKU *GRAFFITI*
DI JERMAN DALAM FILM *WHOLETRAIN***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**SHADIKA MEGA PUSPITA SARI
0806467862**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI SASTRA JERMAN
DEPOK**

JUNI 2012

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 12 Juni 2012



Shadika Mega Puspita Sari

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Shadika Mega Puspita Sari

NPM : 0806467862

Tanda Tangan :



Tanggal : 12 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :
nama : Shadika Mega Puspita Sari
NPM : 0806467862
Program Studi : Sastra Jerman
judul : Representasi dan Identitas Pelaku *Graffiti* di
Jerman dalam Film *Wholetrain*

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Maria Regina Widhiasti, M.Hum. ()

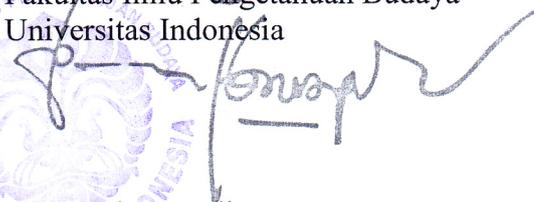
Penguji : Dr. Lilawati Kurnia ()

Penguji : Sonya Puspasari Suganda, M.A. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Juni 2012

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia


Dr. Bambang Wibawarta
NIP. 196510231990031002

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Maria Regina, M.Hum., selaku pembimbing skripsi yang dengan kesabaran tingkat dewa mengarahkan saya dalam proses pembuatan skripsi ini, mulai dari perumusan masalah yang sulit sekali saya temukan, sampai detik terakhir revisi, sungguh terpujilah Ka Gella ini!,
2. Dr. Lilawati Kurnia, M. Hum., selaku dosen penguji dan dosen favorit selama kuliah, atas omelan, cibiran, dan tawa khas yang membuat saya tidak akan pernah mau menyerah,
3. Sonya Puspasari Suganda, M.A, selaku dosen penguji sekaligus dosen yang mengajarkan saya untuk sportif dan tidak terlalu sembarangan, terimakasih juga atas Ritter Sport rasa Marzipan yang ibu hadiahkan karena saya berhasil menjawab pertanyaan di kelas, hihiy,
4. Avianti Agoesman, M.A., pembimbing akademik pertama saya yang sampai detik terakhir saya mengerjakan skripsi ini masih selalu ada,
5. Herijanti Potri, S.S., pembimbing akademik sebelum saya lulus yang sungguh lucu meski sangat sulit ibu dicari,
6. staff pengajar Program Studi Sastra Jerman yang membuat hidup saya selama 4 tahun terakhir ini lebih santai karena tidak ada matematik tetapi ternyata lebih pusing dengan adanya gramatik, semantik, linguistik dan sastra yang menggelitik,
7. orang tua dan keluarga yang memberi dukungan&doa agar skripsi ini dapat selesai tepat waktu, terlebih kedua adik saya Andhika dan Abdika yang hanya bersama kalian lah saya bisa benar-benar bermain,
8. Manurung *brother-and-sisterhood*, pelecut dan katalis saya untuk berubah,
9. keluarga besar kontrakan Jerman, ‘tempat sampah’ sekaligus baterai cadangan, apalagi Papa Hadi dan Medi yang belum (semoga tidak) pernah bosan mendengar saya bawel dan melulu protes, mari buat lagu lagi, mari ngamen lagi, mari jelajah alam lagi!

10. keluarga besar Sastra FC, terutama saudara penghuni kontrakan yang sukses menjadi persinggahan terakhir dan menerima saya sebagaimana adanya dan tahu benar bagaimana saya jatuh, menangis, tertawa sampai pagi, marah, koma, bahkan berjudi untuk kali pertama, Ka Angga, Hani (kopi hazelnut segera menyusul, *bunch of thanks!*), Kari, Ka James, Ka Salman, Adin, Princess Riri, Ka Hara, Rendra, Cimeng, Ableh, Baldi, Adik Garit, Indah si tikus kejepit, Awang, Imam, Rahdil, Telly, Rangga, Ka Iyep, Ka Yusi, Ka Harry, Oryz, Ka Rizky, Ka Lia, terima kasih banyak karena bersedia berbagi dengan tulus!!
11. para calon sarjana yang juga memilih jalan agak rumit dengan mengeksekusi benda sakral bernama skripsi, yang selalu memberi omelan penyemangat agar skripsi saya lekas tuntas lalu benar-benar bisa menjadi *skripsweet*, Ratu, Veronica, Sekar, Ira Indah (plus Yudha tambah asik kali yes?): mari berlibur!! Amik: semoga belum kapok meminjamkan sesuatu, membantu saya merunut cara pikir yang terlampau santai&mengoreksi tulisan ilmiah paling ekspresif sedunia akhirat, hihiy,
12. teman-teman sastra jerman 2008, baik yang sudah maupun belum lulus serta yang terpaksa harus keluar lebih dulu, semangat dan sampai jumpa sepuluh tahun lagi dengan cerita baru masing-masing!! untuk Marsha, Sasa, Icha, Rara, Desin, Mada: hidup itu tidak sesederhana dua tambah dua, jalan linear atau tidak adalah sah untuk ditantang, huehehey,
13. teman-teman FIB yang mustahil rasanya jika harus disebut satu per satu, Markas Sastra (Masbim dan Agung yang di detik-detik terakhir yang sungguh membantu), BEM FIB 2009, DPM 2010, Teater Sastra (Mas Etep Yudhistira, sang jendral Gasper – lelaki baik milik publik, Kak Ariane si atlet arung jeram internasional dari Bekasi, Kak Mbe yang sampai kapanpun akan saya panggil kak, dan Ka Adi si profesor ajaib yang *clueless*), Panitia Fesbud 2011 (Bayu Fajri Hadian, orang gila yang berani eksekusi proker sebesar ini, maaf saya ga menemani sampai titik terakhir akibat tragedi kepala mencium aspal, hihi, lo adalah teman seru pertama sejak menginjak kampus ini, partner handal, dan saudara sampai mati! setelah lulus nanti, membuat sesuatu yang luar biasa untuk negeri ini

- bersama orang sehebat lo adalah sebuah keharusan!), ISJ semua angkatan yang pernah saya temui selama kuliah, Kantin Sastra, bapak bagian rumah tangga dan subbag akademik (terutama Pa Untung manajer kurikulum yang banyak sekali menolong&rupanya kita se-almamater SMA, haha) , satpam, petugas gedung dan fotokopi yang sudah akrab seperti teman sendiri, karena itulah berat sekali rasanya harus meninggalkan kampus ini,
14. Pak Abe, Kak Hendra, Pak Tommy, dan Mba Saras (setelah saya sadari baru sama Mba Saras saya segitu mengidolakan seseorang, hoahahaha) yang justru karena *mengsle-nya make you definetely rroooocks guys!*,
 15. PT Prima Kompetensi yang menjadi tempat saya belajar banyak tentang bekerja, segera setelah skripsi ini selesai saya akan kembali,
 16. *my beloved alto saxo* dan LPM Farabi atas ruang dan waktunya untuk saya melepas penat tetapi tetap produktif: Ka Niko, Ka Didot, Pak Anto, dan Pak Ruli, maestro gitar klasik yang rendah hati memberi tutorial khusus tentang musik dan berhasil membuat saya tidak terlalu lupa bahasa Jerman karena bapak memaksa saya untuk berani praktik,
 17. beberapa teman SMA, para pendaki Bukit Duri, yang sampai detik ini masih hangat untuk disapa: Kalya, Farcil, Nindi, Dini, Rezky, Fida, Obel, Erfo, Leria, dan Apriza,
 18. Sanjifa Manurung, teman dan lawan hidup yang pilih tanding, yang mengajarkan seabrek hal dan sungguh membuat saya merasa selalu cukup dan berarti, *mauliate godang pahehe roha!!!*
 19. semua yang sudah saya lewati sehingga saya tidak akan pernah berhenti bersyukur dan belajar karena skripsi ini tidak lebih dari melawan diri sendiri.

Selama proses penyusunan skripsi ini, saya mendapatkan banyak pembelajaran, baik tentang ilmu pengetahuan itu sendiri, maupun perjuangan berdamai dengan diri agar skripsi ini selesai pada waktunya. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Depok, 12 Juni 2012

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawahini:

nama : Shadika Mega Puspita Sari

NPM : 0806467862

Program Studi : Sastra Jerman

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya

jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Representasi dan Identitas Pelaku *Graffiti* di Jerman dalam Film *Wholetrain*

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 12 Juni 2012

Yang menyatakan



(Shadika Mega Puspita Sari)

ABSTRAK

Nama : Shadika Mega Puspita Sari
Program Studi : Sastra Jerman
Judul : Representasi dan Identitas Pelaku *Graffiti* di Jerman dalam Film *Wholetrain*

Film dapat digunakan untuk membaca potret masyarakat tertentu pada suatu ruang dan waktu tertentu. *Wholetrain* – sebuah film mengenai dua kelompok pelaku *graffiti* di Jerman yang berada menulis *graffiti* di gerbong kereta api, sementara itu *graffiti* yang ditulis pada fasilitas umum dianggap merusak dan dilarang oleh pemerintah. Skripsi ini membahas tentang bagaimana identitas pelaku *graffiti* direpresentasikan dalam film ini.

Kata kunci:

Film, identitas, representasi, pelaku *graffiti*, *Wholetrain*

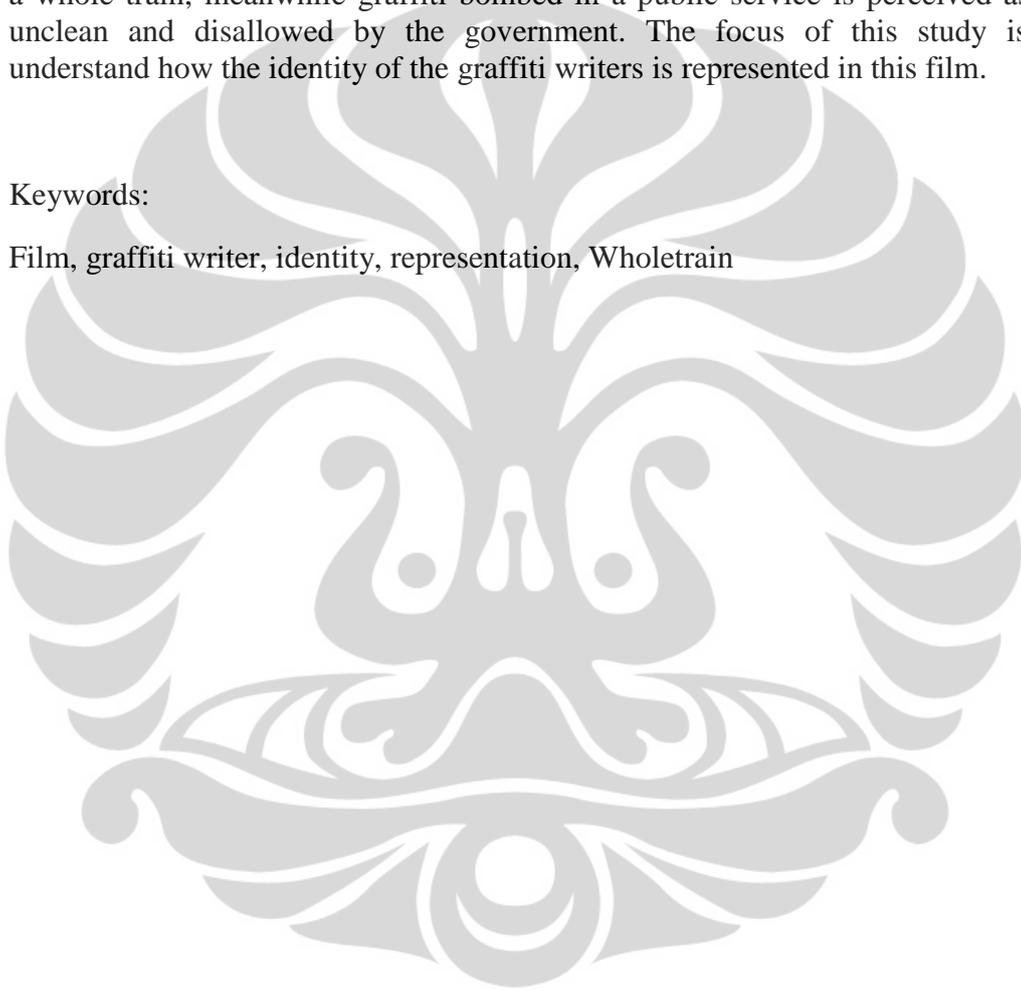
ABSTRACT

Name : Shadika Mega Puspita Sari
Study Program : German Studies
Title : Representation and Identity of The Graffiti Writer in a Wholetrain Film

Film is handled as a potrait of a culture in a particular situation. Wholetrain – a film narrated two groups graffiti writers in Germany had a battle to burn graffiti in a whole train, meanwhile graffiti bombed in a public service is perceived as an unclean and disallowed by the government. The focus of this study is to understand how the identity of the graffiti writers is represented in this film.

Keywords:

Film, graffiti writer, identity, representation, Wholetrain



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Film dalam <i>Cultural Studies</i>	1
1.1.2 <i>Graffiti</i> sebagai Salah Satu Ikon Budaya Urban	2
1.1.3 <i>Wholetrain: Beradu Graffiti, Mencari Identitas Diri</i>	8
1.2 Perumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.5 LandasanTeori	9
1.5 Sistematika Penyajian	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	11
2.1 Representasi	11
2.2 Identitas Budaya	15
BAB 3 ANALISIS	21
3.1 Representasi Generasi Muda yang Ingin Mengubah Kehidupan	21
3.1.1 Penggambaran Pelaku <i>Graffiti</i> sebagai Generasi Muda yang Menolak Regulasi Pemerintah	21
3.1.2 Penggambaran Pelaku <i>Graffiti</i> sebagai Generasi Muda yang Menolak Sistem Sosial	28
3.1.3 Penggambaran Pelaku <i>Graffiti</i> sebagai Generasi Muda yang Menolak Sistem Pendidikan	38
3.2 Identitas Budaya Pelaku <i>Graffiti</i> di Jerman dalam Film <i>Wholetrain</i>	41
BAB 4 KESIMPULAN	53
DAFTAR REFERENSI	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Adegan Pendakwaan atas David	22
Gambar 3.2	Adegan David Bersikap Tidak Acuh terhadap Putusan Hakim ...	22
Gambar 3.3	Adegan David Meluapkan Kemarahannya atas Keputusan Hakim melalui <i>Graffiti</i>	23
Gambar 3.4	Adegan Tino sebagai Anti-kapitalisme	25
Gambar 3.5	Adegan Tulisan “ <i>Graffiti is a Crime</i> ” di Kantor Polisi	27
Gambar 3.6	Adegan Kereta yang Dipenuhi <i>Graffiti</i>	27
Gambar 3.7	Adegan Achim Melawan Orang Tuanya	31
Gambar 3.8	Adegan <i>Graffiti</i> karya ATL dengan Gambar Monster sebagai Ciri Khas.....	34
Gambar 3.9	Adegan David Meluapkan Kesedihannya Melalui <i>Graffiti</i>	35
Gambar 3.10	Adegan Kelompok Remaja Penulis <i>Graffiti</i> Bersalaman dengan Gaya Khas.....	36
Gambar 3.11	Adegan Achim Melawan Gurunya	47
Gambar 3.12	Adegan David Bertengkar dengan Tino	44
Gambar 3.13	Adegan Tino Menceoret <i>Graffiti</i> ATL	46
Gambar 3.14	Adegan Elyas Tersinggung Diledek seperti Homoseksual	49
Gambar 3.15	Adegan Elyas Meragukan Achim	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata ‘budaya’, yang menjadi akar kata dari ‘kebudayaan’ adalah kata yang sulit didefinisikan secara spesifik. Kata tersebut memang lazim digunakan, tetapi biasanya hanya dipahami dalam arti sempit, seperti sebatas lagu daerah, musik, dan tarian. Namun, kebudayaan dalam *cultural studies* lebih dipahami sebagai teks dan praktik hidup sehari-hari. Oleh karena itu, budaya juga dianggap bersifat politis sebagai ranah konflik oleh pihak-pihak tertentu. Kebudayaan adalah arena konsensus, resistensi dan hegemoni berlangsung (Storey, 2010: 10). Budaya merupakan arena perebutan dominasi kelompok tertentu terhadap kelompok lain. Dalam hal ini, pihak yang dianggap mampu mendominasi adalah para pemilik modal dan pemerintah yang memiliki kekuasaan lebih dibandingkan dengan lapisan masyarakat menengah bawah.

Salah satu bentuk budaya yang dikaji dalam *cultural studies* adalah budaya kontemporer. Hal yang menonjol dalam budaya kontemporer adalah peranan media. Media berperan sebagai pembawa pesan atau ideologi tertentu. Oleh karena itu, media menjadi bahan yang penting dan menarik untuk diteliti. Salah satu media yang sering dikaji dalam *cultural studies* adalah film.

1.1.1 Film dalam *Cultural Studies*

Film merupakan hasil karya yang menggabungkan teknologi dan seni. Film hadir sebagai salah satu media audio-visual yang persuasif dan efektif dalam proses sosialisasi budaya. Film dipahami sebagai teks media yang merefleksikan kehidupan nyata meskipun film tersebut merupakan hasil rekaan dari seniman film. Menurut Marx, dalam Procter (2004: 17), produk budaya (film, sastra, musik, dan lain-lain) mempunyai nilai ideologis karena dibuat berdasarkan kepentingan pihak yang mempunyai kuasa.

Tanda yang ditampilkan oleh film dapat dikatakan ‘seperti’ bahasa karena ia tidak memiliki tata bahasa yang khusus tetapi berpotensi mengungkap metafer tersendiri (Monacco, 2000). Monacco juga mengatakan bahwa satu yang khas

dalam film bahwa kita juga harus melihat apa, bagaimana, dengan tampilan seperti apa sesuatu ditampilkan (*Mise-en-Scène*). Makna simbolik yang banyak ditemukan dalam film itulah yang perlu kita temukan untuk mengungkap pesan sesungguhnya.

Film sebagai representasi budaya tidak hanya menyampaikan nilai-nilai budaya tertentu kepada masyarakat, tetapi juga mengonstruksikan nilai-nilai tertentu yang diproduksi oleh pihak yang 'berkuasa' (Boozer, 2008: 19-20). Ketika menonton film, tidak hanya terjadi proses konsumsi makna, tetapi juga produksi ulang makna tersebut dengan persepsi penonton masing-masing. Pesan yang disampaikan dalam sebuah film dapat dilihat dari representasi yang ditampilkan dalam film tersebut. Bentuk-bentuk representasi yang ditampilkan dalam film ditentukan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan film, sehingga rangkaian representasi yang ditampilkan dalam film tidak dapat dipahami sebagai sesuatu yang bersifat netral.

1.1.2 Graffiti sebagai Salah Satu Ikon Budaya Urban

Graffiti adalah aksi menulis dan atau menggambar di sebuah dinding yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada publik. Kata *graffiti* berasal dari bahasa Yunani '*graphein*' yang berarti menulis (Pereira, 2005: 11). Sebenarnya sejak zaman purba, manusia sudah membuat tulisan di dinding gua. Pada perkembangannya, *graffiti* dapat digunakan sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan yaitu pada zaman Romawi dengan adanya bukti lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding-dinding bangunan di reruntuhan kota Pompeii. Sementara di Roma sendiri, *graffiti* dimanfaatkan sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk Kristen Protestan yang pada zaman itu dilarang kaisar. Pada saat revolusi Prancis, para tahanan juga menuliskan kegelisahan mereka atas pemerintahan di tembok penjara (Pereira, 2005: 16). Namun, *graffiti* yang dibahas dalam skripsi ini hanya mengacu pada bentuk *graffiti* setelah tahun 1960.

Salah satu fenomena yang sering ditemukan pada kota urban adalah *graffiti*. *Graffiti* biasa ditemukan di terowongan jalan raya, tiang penyangga jalan layang, stasiun, tembok-tembok jalan dan terowongan kereta api. Menurut Pereira (2005: 10) *graffiti* merupakan sebuah karya di ruang publik yang teknik dasarnya adalah menulis dan menggambar dengan menggunakan spidol atau cat semprot. Oleh

karena itu, ia berpendapat bahwa *graffiti* tidak dapat digolongkan sebagai aksi vandalisme melainkan karya seni.

Graffiti modern pertama kali muncul di New York pada tahun 1960-an. Kemunculan *graffiti* ditandai melalui karya “Taki 183”¹ yang menulis *graffiti* di terowongan kereta sebagai aksi protes terhadap kondisi di kota urban. Pada waktu itu, ide di balik penulisan *graffiti* di ruang publik adalah untuk menyampaikan kritik terhadap masyarakat kelas menengah atas. Setelah Perang Dunia II, industrialisasi di New York meningkat pesat. Masyarakat kelas menengah atas pindah ke *suburb*² untuk mendapatkan suasana yang lebih nyaman dan aman. Hal ini menyebabkan pusat kota hanya dihuni oleh pekerja dan masyarakat kelas bawah. Ketimpangan sosial telah menjadi latar belakang kelompok masyarakat yang merasa ‘terpinggirkan’ sehingga membentuk identitas baru - ‘hip-hop’³. Identitas ‘hip-hop’ diekspresikan melalui lirik dan melodi dalam musik *rap*⁴, *break-dance*⁵, dan *graffiti*. Pada saat itu, *graffiti* dianggap sebagai suara kebebasan dari masyarakat kelas dua. Selain itu, *graffiti* juga dipandang sebagai simbol kekerasan.

Hal tersebut menimbulkan stereotip negatif bagi para penulis *graffiti*, yaitu dicap sebagai remaja dari kelas rendah yang tidak berpendidikan baik. Oleh karena itu, mereka ingin menunjukkan diri secara berbeda dalam kehidupan sehari-hari, seperti menggunakan celana *baggy*⁶, baju berukuran besar, dan mendengarkan musik *rap* yang banyak menggunakan bahasa *slang*⁷. Mereka yang terbiasa diremehkan justru terbuka dan menerima rekan yang berasal dari berbagai latar belakang budaya, bahkan saling mendukung agar mereka yang selama ini tidak dianggap kemudian dapat mendapat tempat layak di masyarakat. (Pereira,

¹ Seorang remaja bernama Demetrius yang berasal dari keluarga pekerja keturunan Yunani.

² Daerah yang berada di luar pusat kota (Oxford, 2005: 432).

³ Sebuah subkultur budaya yang berasal dari *suburb* di Amerika Serikat (Pereira, 2005: 30).

⁴ Salah satu elemen budaya *hip-hop* yaitu jenis musik dengan ritme cepat dan pengucapan lirik yang juga cepat (Oxford, 2005: 355).

⁵ Salah satu elemen budaya *hip-hop* yaitu jenis tarian (Pereira, 2005: 49).

⁶ Salah satu model celana yang di bagian paha sampai kaki dibiarkan berukuran lebih besar dan panjang oleh pemakainya (Oxford, 2005: 26).

⁷ Bahasa informal dalam percakapan sehari-hari yang ekspresif dan biasanya sering digunakan oleh kelompok tertentu (Oxford, 2005: 404).

2005: 26-32)

Pembuatan *graffiti* pada lahan publik tersebut bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat bahwa area tersebut adalah daerah ‘pribadi’ mereka. Tulisan yang ditinggalkan di tembok merepresentasikan identitas dan otoritas mereka. Mereka menunjukkan bahwa ruang publik sesungguhnya tidak dapat diusik siapapun, bahkan oleh regulasi sekalipun. Bagi kebanyakan seniman *graffiti*, dinding polos menyimbolkan sesuatu yang steril dan terikat oleh aturan pemerintah. Larangan penulisan *graffiti* di tempat umum dianggap oleh para seniman *graffiti* sebagai ‘sensor’ atas kebebasan berekspresi mereka. Dinding jalanan, cat semprot dan spidol permanen adalah alat yang tepat karena pasti akan langsung dilihat banyak orang. Proporsi tulisan dan gambar yang besar di dinding membuat *graffiti* sulit untuk terlebih dulu disensor. Selain itu, tulisan dan gambar besar di dinding akan lebih lama menjadi memoar bagi masyarakat. Para penulis *graffiti* ingin bebas mengekspresikan apa yang mereka mau di ranah publik, sehingga fenomena ini membuat polisi menindak tegas para pelaku *graffiti* yang mencoret-coret fasilitas umum. Namun, di sisi lain mereka pun tidak benar-benar berani melawan peraturan yang dibuat oleh pemerintah untuk tidak merusak fasilitas umum, sehingga para pelaku *graffiti* tetap mempertahankan anonimitas di setiap karya mereka.

Setelah masa itu, galeri SoHo dan Tribeca ingin menawarkan sesuatu yang baru. Mereka berusaha untuk membuat *graffiti* naik kelas dari yang ilegal menjadi legal, dari yang di tembok jalanan menjadi lebih berkelas. Para seniman *graffiti* yang lebih memilih untuk berkarya di galeri tidak semata-mata menghindari diri dari konotasi buruk vandalisme sebuah *graffiti*. Tujuannya memang bukan lagi untuk melontarkan pesan pada publik tetapi lebih kepada penyaluran ekspresi dan estetika seni saja. Mereka melirik *graffiti* untuk menjadi salah satu produk seni baru yang dapat dipamerkan dan dijual. Hal inilah yang menjadi titik balik *graffiti* dari yang awalnya memiliki setreotip negatif lalu mulai menunjukkan reputasi yang baik (Pereira, 2005: 26-61).

Pada awalnya, di Jerman seni *graffiti* juga muncul sebagai bentuk penyuaran terhadap penguasa, yaitu ketika sebelum masa reunifikasi. Kehadiran seni *graffiti* di Jerman sendiri dapat disaksikan melalui tembok Berlin. Tembok Berlin di sisi barat seakan tidak menyisakan celah bersih sedikitpun dari warna-

warni tulisan dan gambar *graffiti*. Berbeda dengan Berlin Timur yang tertutup, kebebasan berpendapat dan berekspresi warga Berlin Barat dapat dilihat melalui tembok tersebut. Adanya anggapan negatif mengenai *graffiti* di Jerman diperkuat dengan adanya peraturan yang melarang *graffiti* di ruang publik. Peraturan tersebut tertera pada *Bundesgesetze*⁸ pasal 303 dan 304 yang berbunyi

§ 303⁹

Sachbeschädigung

(1) Wer rechtswidrig eine fremde Sache beschädigt oder zerstört, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Ebenso wird bestraft, wer unbefugt das Erscheinungsbild einer fremden Sache nicht nur unerheblich und nicht nur vorübergehend verändert.

(3) Der Versuch ist strafbar.

§ 304

Gemeinschaftliche Sachbeschädigung

(1) Wer rechtswidrig Gegenstände der Verehrung einer im Staat bestehenden Religionsgesellschaft oder Sachen, die dem Gottesdienst gewidmet sind, oder Grabmäler, öffentliche Denkmäler, Naturdenkmäler, Gegenstände der Kunst, der Wissenschaft oder des Gewerbes, welche in öffentlichen Sammlungen aufbewahrt werden oder öffentlich aufgestellt sind, oder Gegenstände, welche zum öffentlichen Nutzen oder zur Verschönerung öffentlicher Wege, Plätze oder Anlagen dienen, beschädigt

⁸ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Heuken, 2009: 644).

⁹ Terjemahan penulis:

303

Pengrusakan

- (1) Barangsiapa melakukan tindakan yang bertentangan dengan hukum, yaitu merusak dan menghancurkan benda yang bukan milik pribadi maka akan dikenai dua tahun hukuman penjara atau denda.
- (2) Hal ini juga berlaku bagi yang tanpa kepentingan mengubah tampilan dan bentuk benda yang bukan milik pribadi, baik itu untuk waktu sementara maupun permanen.
- (3) Percobaan pengrusakan juga akan dikenai hukuman.

304

Pengrusakan Fasilitas Umum

- (1) Barangsiapa melakukan tindakan yang bertentangan dengan hukum, yaitu merusak dan menghancurkan benda yang dimanfaatkan untuk kepentingan publik, memperindah jalan, tempat, atau instalasi, seperti peninggalan sejarah yang sudah atau masih ada pada suatu kota, tempat penghormatan bagi masyarakat beragama yang digunakan untuk beribadah, nisan, monumen peringatan, cagar alam, benda seni dan ilmu pengetahuan, atau sarana bisnis maka akan dikenai dua tahun hukuman penjara atau denda.
- (2) Hal ini juga berlaku bagi yang tanpa kepentingan, menghancurkan salah satu atau apa yang telah disebutkan pada ayat satu, baik itu untuk waktu sementara maupun permanen.
- (3) Percobaan pengrusakan juga akan dikenai hukuman.

oder zerstört, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Ebenso wird bestraft, wer unbefugt das Erscheinungsbild einer in Absatz 1 bezeichneten Sache oder eines dort bezeichneten Gegenstandes nicht nur unerheblich und nicht nur vorübergehend verändert.

(3) Der Versuch ist strafbar.

Dalam bahasa Jerman, makna *graffiti* tidak persis sama dengan etimologinya yang berasal dari bahasa Yunani. *Graffiti* dalam bahasa Jerman berasal dari kata *Graffito* yang diartikan antara lain *in Stein eingeritzte Inschrift od. figürliche Darstellung*¹⁰, *mit Ornamenten verzierte Marmorfliese*¹¹, dan *mit Farbspray auf eine Wand aufgespritzte (gesellschaftskritische, witzige, unsinnige) Parole od. Figur*¹². Melalui pengertian-pengertian ini dapat dipahami bahwa *graffiti* di Jerman pada dasarnya tidak selalu berarti negatif tetapi kemudian memiliki konotasi negatif karena banyak yang menganggap bahwa *graffiti* hanya akan mengotori lingkungan bahkan ada yang mengkhawatirkan bahwa *graffiti* dapat memicu konflik ras dan agama. Praktik *graffiti* yang terjadi di Jerman ternyata tetap ada dan akan selalu berbenturan dengan peraturan yang berlaku.

Artikel dalam surat kabar *Bild Online* pada Januari 2009 juga menyebutkan bahwa pemerintah di wilayah Hamburg terpaksa mengeluarkan biaya sekitar 3,8 juta Euro untuk membersihkan *graffiti* di U-Bahn, S-Bahn, dan bus. Pada artikel 9 November 2011 di wilayah Hamburg pula diberitakan tentang salah seorang penghuni flat yang mengeluh bahwa tempat tinggalnya menjadi kotor karena adanya coretan *graffiti*. Selain itu, diberitakan juga pada 4 November 2011 mengenai aksi *graffiti* di Köln yang menuai protes keras. Pemberitaan tersebut memuat tentang beredar luasnya sebuah video dari seorang seniman *graffiti* yang sedang beraksi di sebuah kereta sambil meledek pemerintah. Artikel tersebut juga menyebutkan bahwa kerugian pemerintah mencapai sekitar 50 juta Euro untuk membersihkan *graffiti* yang terdapat pada fasilitas umum.

Pemberitaan mengenai *graffiti* tidak selalu negatif. Pada *Sueddeutsche Online* tanggal 14 Maret 2011 terdapat pemberitaan tentang seorang seniman

¹⁰ Inskripsi atau gambar figur yang tergrurat di batu (*Wahrig, 2007: 436*).

¹¹ Guratan dengan ornamen pada marmer atau porselen (*Ibid*).

¹² Guratan pada dinding menggunakan cat semprot berupa slogan atau gambar figur yang biasanya lucu, tidak masuk akal dan mengkritik masyarakat (*Ibid*).

graffiti sukses bernama Mathias Köhler atau yang memiliki nama samaran Loomit. Awalnya Mathias Köhler membuat *graffiti* ilegal di sebuah S-Bahn dan tertangkap sehingga harus membayar denda dalam jumlah besar. Ia kemudian melakukan perjalanan ke New York dan mempelajari seluk beluk *graffiti* secara lebih mendalam di sana. Setelah kembali ke München, ia terjun dalam banyak proyek pembuatan *graffiti* berskala nasional dan internasional yang menuai banyak pujian. Namun, kali ini Köhler membuat *graffiti* secara legal. Akan tetapi, secara terbuka ia mengatakan bahwa *graffiti* ilegal memiliki alasannya sendiri untuk tetap dilakukan. Di samping itu, dalam portal yang sama terdapat artikel tanggal 2 Oktober 2012 yang memuat fenomena *graffiti* dari seniman Italia yang berada di Berlin yang menjadikan 'Reclaim Your City' sebagai motto untuk mengembalikan Berlin sebagai pusat *graffiti*. Hal yang diusung seniman tersebut adalah agar Berlin tidak penuh dengan gedung bertingkat kaku melainkan dengan warna-warni *graffiti*. Selain Berlin terdapat wilayah lain di Jerman yang mencoba untuk menyiasati fenomena *graffiti* sebagai komoditas pariwisata. Hal tersebut dimuat oleh *Spiegel Online* bahwa pada November 2010 diadakan sebuah pagelaran seni *graffiti* di dinding jalan raya yang memang disediakan khusus oleh pemerintah Bayern yang bertajuk "Writers Corner München". Beragamnya pemberitaan mengenai *graffiti* di media massa Jerman menunjukkan bahwa *graffiti* adalah salah satu produk budaya yang dapat dikonsumsi dan direproduksi dengan berbagai cara. Hal ini menunjukkan bahwa *graffiti* memiliki arti penting bagi masyarakat Jerman.

Pada laman *Wissen* dalam *DIE ZEIT Online* No. 12 edisi 22 Maret 2012 terdapat artikel tentang sejarah singkat *graffiti* yang tidak hanya mencantumkan perkembangannya sebagai salah satu tindak kriminal tetapi juga perannya dalam industri iklan dan seni. Fenomena *graffiti* menarik minat beberapa partai di Jerman, seperti yang dimuat dalam *Bild Online* 12 Oktober 2010. Pada artikel tersebut, CDU¹³ dan SPD¹⁴ di wilayah Dresden saling beradu peran dalam menyelesaikan masalah *graffiti* yang sebenarnya lebih menyiratkan persaingan politik antara kedua partai. Selain itu, terdapat pula artikel pada 8 Desember 2008 di *Spiegel Online* memuat kritik bahwa iklan yang menggunakan *graffiti* justru

¹³ Uni Demokrat Kristen Jerman, partai Angela Merkel sebagai kanselir Jerman berasal.

¹⁴ Partai Sosial-Demokrat Jerman.

dianggap sebagai sebuah usaha menghancurkan *graffiti* itu sendiri. Penulis artikel berpendapat bahwa penggunaan *graffiti* dalam iklan hanya merupakan upaya komersialisasi demi kepentingan perusahaan yang produknya diiklankan, bukan benar-benar memperkenalkan seni *graffiti* sebagai media seni yang tidak lagi negatif. Meskipun banyak yang resah terkait fenomena *graffiti* karena dianggap sebagai tindak pengrusakan, ada pula yang menaruh kesan bagus terhadapnya. Artikel yang juga dimuat pada portal yang sama tanggal 26 Agustus 2011 menyebutkan bahwa terdapat sebuah workshop menulis *graffiti* khusus bagi manula yang diprakarsai oleh seorang seniman *graffiti* di Jerman bernama Bethild Lorenz. Kelas *graffiti* bagi lansia ini mendapat sambutan yang baik karena mampu menjadi jembatan antar generasi dan terbukti dapat meningkatkan kesehatan dengan adanya aktivitas baru ini. Fenomena seni *graffiti* tidak hanya sebatas pada saling silang dialog antara yang menolak dan mendukung di pelbagai media, tetapi seni *graffiti* juga muncul dalam ranah fiksi. Salah satu karya fiksi yang mengangkat seni *graffiti* adalah film berjudul *Wholetrain* (2006).

1.1.3 *Wholetrain*: Beradu *Graffiti*, Mencari Identitas Diri

Film adalah media representasi terbatas yang dihasilkan dari interpretasi yang tak terbatas dan tidak mungkin mampu ditangkap untuk digambarkan secara utuh. Film *Wholetrain* jelas tidak mungkin menjadi potret utuh pelaku *graffiti* di Jerman. Film ini tetap merupakan rangkaian interpretasi dan representasi yang ingin ditampilkan oleh sineasnya.

*Wholetrain*¹⁵ adalah film Jerman pertama yang mengangkat tentang kehidupan sekelompok pelaku *graffiti* di Jerman. Salah satu yang menarik bahwa *Wholetrain* merupakan sebuah istilah khusus di antara para penggiat *graffiti* yang dianggap sebagai aksi tersulit bagi mereka karena harus membuat *graffiti* di seluruh badan kereta (Macdonald, 2001:xiii). Film ini disutradarai oleh Florian Gaag dan diputar pertama kali di bioskop pada 5 Oktober 2006. Peran Florian Gaag pada film ini bukan hanya sebagai sutradara, melainkan juga penulis cerita dan produser *soundtrack*. Selain diputar di bioskop, film dan *soundtrack* film ini juga diproduksi dalam bentuk DVD dan mulai dipasarkan pada 7 Desember 2007.

¹⁵ www.Wholetrain.com (diakses pada 11 Agustus 2011, pukul 13.47 WIB).

Di samping itu, *Wholetrain* juga mampu meraih beberapa penghargaan, seperti Urban World Vibe Film Fest New York – Bester Spielfilm, Cologne Conference – Bester Spielfilm, Sarajevo Film Festival – Bester Jugendfilm, Exground Filmfest Wiesbaden – Bester Jugendfilm, Internationale Filmfestspiele Berlin – Besondere Erwähnung „Dialogue en Perspective“, Molodist – Bester Langfilm (2007), Publikumspreis (2007), dan Adolf-Grimme-Preis – Fiktion (2009).

Di dalam film tersebut berkisah dua kelompok, KSB – *Keep Still Burning* dan ATL – *Above The Law*, bersaing untuk membuat *graffiti* terbaik pada sebuah kereta–*Wholetrain*. Penulisan *graffiti* di kereta merupakan tantangan yang serius dan memicu adrenalin karena penulisan *graffiti* di fasilitas umum dilarang oleh pemerintah. Film ini menyuguhkan persinggungan pelaku *graffiti* yang ingin mengaktualisasi dirinya dimanapun mereka suka dan peraturan pemerintah yang melarang pembuatan *graffiti* di tempat umum. Film *Wholetrain* kemudian menjadi penting untuk diteliti karena merepresentasikan bagian dari budaya kontemporer Jerman.

1.2 Perumusan Masalah

Perbedaan menyebabkan masyarakat urban memiliki kekhasan masalah dalam interaksinya sehari-hari. Dari berbagai masalah yang sering ditemukan, skripsi ini akan membahas mengenai:

1. bagaimana representasi pelaku *graffiti* di Jerman dalam film *Wholetrain*?
2. bagaimana identitas budaya yang terbentuk pada pelaku *graffiti* di Jerman dalam film *Wholetrain*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang fenomena budaya kontemporer di Jerman terutama seni *graffiti*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. menjelaskan citra pelaku *graffiti* di Jerman dalam film *Wholetrain*
2. menjelaskan identitas budaya pelaku *graffiti* di Jerman dalam film *Wholetrain*.

1.4 Landasan Teori

Untuk menganalisis film ini digunakan teori representasi dan identitas budaya. *Cultural studies* memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri. Menurut Stuart Hall, representasi adalah salah satu praktik penting yang memproduksi kebudayaan. Representasi merujuk pada hal-hal yang sudah terkonstruksi dalam segala bentuk media yang mempertimbangkan segala aspek seperti masyarakat, objek, peristiwa, dan identitas budaya. Representasi sendiri dimaknai sebagai cara dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada dan oleh kita dalam pemaknaan tertentu.

Representasi erat kaitannya dengan identitas budaya. Identitas tidak hanya terbentuk dari individu melihat dan merepresentasikan dirinya sendiri, tetapi juga terbentuk dari orang lain melihat individu tersebut. Identitas dipengaruhi oleh banyak faktor sehingga identitas tidak dapat dikatakan sebagai suatu hal yang 'satu' dan baku. Identitas selalu dalam proses 'menjadi' yang tidak akan pernah selesai (Hall, 1996). Identitas, dengan sengaja atau tidak, dapat dipahami dan dicari oleh seorang individu. Identitas ini juga dapat dengan sengaja dikonstruksikan melalui struktur, iklim, dan sistem yang diciptakan oleh pihak yang memiliki kekuasaan. Hal inilah yang membuat konstruksi identitas berperan penting dalam identifikasi individu. Masalah yang dikaji bukan semata-mata tanda yang terlihat, melainkan interpretasi dan makna dari tanda tersebut

1.5 Sistematika Penyajian

Skripsi ini terdiri dari empat bab. Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, dan sistematika penyajian. Bab kedua berisi tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari penjelasan mengenai representasi dan identitas budaya. Bab ketiga berisi tentang analisis terhadap representasi dan identitas pelaku *graffiti* di Jerman dalam film *Wholetrain*. Bab keempat berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Representasi

Kata representasi sering digunakan dalam berbagai konteks, baik itu dalam percakapan sehari-hari maupun dalam berbagai disiplin keilmuan. Jen Webb (2009: 1) memberikan sebuah pengertian umum bahwa representasi adalah cara membahasakan suatu hal yang sudah mengakar yaitu esensi makna dari sebuah teks. Salah satu contoh yang ia berikan adalah tentang sosok perempuan direpresentasikan dalam sebuah film. Representasi perempuan tersebut dapat terlihat melalui cara umum perempuan diperlihatkan. Perempuan yang ditampilkan dalam film tersebut tetap merupakan cerminan dari kondisi nyata. Representasi tidak berdiri sendiri melainkan terkait dengan latar belakang, kondisi psikologis, dan cara memaknai sebuah realitas dari pembuat teks. Oleh karena itulah, Webb juga berpendapat bahwa apa yang terlihat bukanlah hal yang sebenarnya terlihat tetapi apa yang sudah terlebih dahulu dikonstruksikan oleh sosial dan budaya.

Edensor (2002: 139) mengutip Stuart Hall bahwa kata-kata, gambar dan gaya tidak memiliki makna penting melainkan merepresentasikan konsep dan perasaan yang memungkinkan orang lain untuk mendekode makna yang kita maksud. Representasi melalui buku, program TV, iklan, film, dan produk media lainnya membentuk signifikasi tertentu yang sudah ada dan familiar di benak masyarakat. Objek yang digunakan sebagai simbol representasi juga harus mampu memberikan asosiasi terhadap makna 'kedua' dari representasi tersebut.

Terdapat dua hal yang mempengaruhi sistem representasi. Yang pertama adalah 'sistem', tempat segala objek, manusia, dan kejadian terkait dengan konsep atau representasi mental. Ini adalah proses psikologis mengenai cara sesuatu dipahami dan diberi makna. Tanpa konsep mental tersebut sesuatu tidak dapat dimaknai. Pemaknaan menjadi bergantung dengan konsep di benak yang merepresentasikan dunia. Hal tersebut dipertegas dengan apa yang dikatakan oleh Hall

“So there are two processes, two systems of representation, involved. First, there is a ‘system’ by which all sorts of objects, people, and events are correlated with a set of concepts or mental representation which we carry around in our heads” (Hall, 1997: 17).

Konsep mental tersebut mencakup cara sesuatu berhubungan satu sama lain, baik itu dilihat persamaan maupun perbedaannya. Objek yang diacu oleh setiap individu belum tentu sama tetapi proses pemaknaan sesuatu bagi setiap individu bisa dikatakan sama. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Hall (1997: 18) bahwa begitulah kebudayaan dapat didefinisikan sebagai makna atau peta konsep bersama dalam suatu masyarakat. Konsep mental tersebut tidak hanya mengenai bahasa tertulis tetapi juga bahasa lisan, bunyi bahasa, atau gambar. Hal kedua yang juga penting dalam proses representasi adalah referensi dari konsep mental, yaitu ‘tanda’. Tanda mewakili konsep mental individu sekaligus pemaknaan tanda dalam sebuah kebudayaan.

Relasi yang terjadi antara benda, konsep, dan tanda merupakan inti dari sebuah produksi makna dalam bahasa. Oleh karena itu, Hall menganggap bahwa representasi sangat erat kaitannya dengan tanda-tanda. Tanda (*sign*) adalah pembahasan yang digunakan untuk memaknai kata, bunyi atau gambar (Hall, 1997: 18). Proses inilah yang disebut Hall sebagai representasi. Makna sebagai hasil yang dibentuk dari sistem representasi dapat dilihat melalui kode yang memuat korelasi antara konsep dan sistem bahasa. Pada saat individu melihat kursi dan menyebut bahwa benda tersebut adalah kursi, makna yang terbentuk bukan semata-mata sudah menempel pada kursi, tetapi lebih mengenai konsep pada benak individu yang menamai benda tersebut sebagai kursi. Konsep bersifat statis sementara benda cenderung dapat berubah, misalnya ketika kursi tersebut sudah tidak lagi ada, konsep mental pada diri individu mengenai kursi tetap ada.

Menurut Hall (1997: 192), terdapat tiga teori yang menjelaskan cara bahasa digunakan untuk merepresentasikan sesuatu:

1. Pendekatan reflektif

Fungsi bahasa sebagai cermin untuk merefleksikan makna yang sebenarnya sudah ada di dunia. Hall memberi contoh ketika orang Yunani menggunakan konsep *mimesis* dalam memaknai sesuatu. Contoh konsep *mimesis* adalah konsep dan makna yang dimisalkan tentang pemaknaan

kata. Makna kata kuda diyakini sudah terlebih dulu ada di dunia ide. Proses pada saat manusia terlahir di dunia lalu melihat kuda dan menyebutnya sebagai kuda, dipahami sebagai cara mengingat ulang atas apa yang dulu sudah terjadi. Proses mengingat kembali inilah yang dianggap sebagai upaya reflektif.

2. Pendekatan intensional

Dalam pendekatan ini individu menggunakan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pesan, mengekspresikan emosi dan berkomunikasi. Fungsi bahasa yang terdapat di sini sangatlah personal. Pembuat ujaran (penulis, komposer, pelukis, dan lain-lain) berperan sangat besar dalam memproduksi makna. Mengingat bahwa ketika digunakan bahasa bertemu dengan aturan yang berlaku, kode, dan konvensi masyarakat, bahasa tetap merupakan sistem sosial.

3. Pendekatan konstruksionis

Pendekatan ini memiliki dua pendekatan lagi, yaitu semiotik dan wacana. Pendekatan semiotik lebih menitikberatkan tentang cara bahasa mampu memproduksi makna, sedangkan pendekatan wacana lebih mengenai efek dan konsekuensi dari representasi yang terjadi.

Hall menggunakan teori Saussure tentang petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*). Relasi antara penanda dan petanda itulah yang membentuk makna. Konsep mental yang dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang historis dan kebudayaan setiap individu membuat sebuah tanda dimaknai secara berbeda pula. Tidak hanya kedua hal tersebut tetapi juga bagaimana individu mengimajinasikan suatu tanda menjadi makna yang ia pahami. Pemaknaan terjadi bukan hanya ketika tanda diproduksi melainkan ketika tanda berada di dalam masyarakat. Hal ini membuat pembaca memiliki posisi yang sama penting dengan penulis tanda.

Pembaca tidak hanya menerima makna tanda yang diberikan oleh penulis melainkan juga memproduksi makna baru. Proses seperti ini yang dinamakan Menurut Hall, dalam Procter (2004: 59) sebagai *encoding-decoding* tentang bagaimana sebuah tanda diterima dan diinterpretasi menjadi sebuah hal yang bermakna. Penulis memang dapat menentukan makna apa yang ingin ia produksi tetapi ia tidak dapat mengawal pemaknaan tersebut sampai ke detail diri si

pembaca karena bahasa tidak lagi menjadi masalah personal atau partikular melainkan bersifat sosial. Korelasi antara benda, konsep, dan representasi diatur oleh kode linguistik dan budaya yang membuat makna.

Pemaknaan dapat dilakukan melalui pendekatan semiotik karena objek dan semua praktik budaya bergantung pada makna. Pemaknaan dijabarkan melalui tanda-tanda. Bagaimana sistem tanda itu bekerja, sama seperti pada bahasa. Jika dalam bahasa yang membentuk makna adalah relasi antara petanda dan penanda, dalam representasi dengan pendekatan semiotik makna diperoleh melalui relasinya dengan tanda dan kode-kode dalam praktik kebudayaan.

Hall juga memperkuat teorinya tentang representasi melalui pendekatan semiotik dengan mengutip pemikiran Barthes tentang denotasi dan konotasi. Barthes memberi contoh tentang celana jeans. Ketika seseorang memaknai sebuah jeans dengan konsep Saussure maka jeans memiliki konsep mental (*signified*) dan wujud (*signifier*) tertentu, kombinasi antara keduanya dinamakan 'tanda'. Setelah disadari bahwa benda yang ditunjuk adalah jeans, salah satu jenis pakaian yang tidak sama dengan jenis pakaian lain, Barthes merujuk pada pemaknaan yang lebih dalam dan luas yang menghubungkan 'tanda' ini kepada konsep, pemaknaan, tema budaya, dan lain-lain, misalnya gaun di malam hari identik dengan elegan dan formal, sedangkan jeans dimaknai sebagai sesuatu yang kasual. Jeans yang secara deskriptif dimaknai sebagai pakaian termasuk makna denotatif dan jeans mewakili kasualitas tergolong makna konotatif.

Webb (2009: 88) mengategorikan dua pembentukan makna dari sebuah representasi. Pertama yaitu representasi sebagai yang terbentuk dari kekuatan simbolik sehingga bahasa dan pencitraan membuat suatu objek menjadi ada. Yang kedua adalah delegasi, yang terlihat dari bagaimana individu dan masyarakat menggunakan objek tersebut. Hal ini yang membuat representasi memiliki kedudukan penting dalam produk media dalam budaya kontemporer.

Pemberian makna atas sesuatu melalui gambar atau apapun secara audio, visual, dan tertulis adalah inti dari representasi. Bagaimana sebuah makna direpresentasikan menjadi penting untuk dilihat secara lebih dalam. Fungsi inilah yang ditangkap industri budaya untuk memproduksi makna baru bagi kehidupan.

“The cultural industries are very important in the production and institution of ideologies, because it is the signifying, or symbolic, systems

that provide us with the means for understanding the world, and the mediums by which we communicate these understandings and their meanings” (Webb, 2009: 88).

Siapa yang merepresentasikan, bagaimana pemaknaannya, dan apa akibat yang ditimbulkan adalah inti dari banyak kajian tentang representasi.

Davis dalam buku *Understanding Stuart Hall* (2004: 85) mengatakan bahwa teori Hall mengenai representasi dapat memberikan dampak yang lebih jauh, yakni pembacaan ideologi tertentu. Persoalan bukan lagi tentang makna melainkan ide besar dari pembuat representasi tersebut.

“We can see how his argument regarding the media as producers of systematic, institutionalised, specific and ideological codes begins to gather pace. Here, he asserts that ideology operates systematically, structurally and epistemologically. This is to say that ideology is practised routinely; it is the product of a particular equation of knowledge with power and lies at the root of the organisation of civil society”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa simbol, mitos, narasi, dan lain-lain yang disajikan secara sistematis dan menyeluruh membuat masyarakat yang mengkonsumsi tanda-tanda tersebut menjadi terkonstruksi sesuai dengan apa yang direpresentasikan. Siapa yang mengkonstruksi sistem tanda tersebut jelas adalah pihak yang memiliki kekuasaan untuk menyusun jalinannya sedemikian rupa sehingga menghasilkan makna yang diinginkan meski tidak secara lugas. Begitu pula dengan hal-hal yang disajikan oleh media. Konstruksi media tersebut membentuk sebuah pemahaman tertentu bagi masyarakat. Oleh karena hal-hal yang ditampilkan media tetap merupakan struktur yang sudah disepakati sebelumnya oleh pihak pembuatnya, teks media haruslah dikritisi ulang oleh masyarakat pembacanya.

2.2 Identitas Budaya

Storey (2007: 79) mengutip pendapat Stuart Hall dalam bukunya *Cultural Studies: Two Paradigms* yang berbunyi sebagai berikut, *“This view posits identity, not as something fixed and coherent, but as something constructed and always in a process of becoming, but never complete - as much about the future as the past”*. Dari kutipan Stuart Hall dalam buku John Storey di atas disebutkan bahwa identitas tidak hanya terbentuk dari satu faktor saja, melainkan dipengaruhi oleh banyak hal. Oleh karena itu, identitas tidak bisa dikatakan sebagai suatu hal yang

‘satu’ dan baku. Identitas selalu dalam proses ‘menjadi’. Proses konstruksi identitas ini tidak akan pernah selesai. Identitas ini dapat dengan sengaja dikonstruksikan oleh pihak yang *established* melalui struktur, iklim, dan sistem yang diciptakan. Selain itu, bisa juga dengan sengaja atau tidak memang dicari oleh seorang individu sebagai manusia. Hal inilah yang membuat pengkonstruksian identitas berperan penting dalam pengidentifikasian diri seorang individu.

Pada era modern, identitas lebih dipandang sebagai sesuatu yang bergerak, tidak tunggal, bersifat personal, inovatif, dan merupakan refleksi diri (Kellner, 2003: 231). Hal ini memperjelas bahwa identitas terkait tentang cara individu membuat validitas atas dirinya dan cara validitas tersebut diterima oleh diri di luar dirinya. Secara pasti identitas bersifat relatif. Individu dapat menjadi seorang ibu sekaligus seorang pembaca berita, lesbian, muslimah, dan lain-lain dalam suatu ruang dan waktu yang sama ataupun berbeda.

Berman, dalam Kellner (2003: 232), menyebutkan bahwa, “*The modern self is aware of the constructed nature of identity and that one can always change and modify one’s identity at will. One is also anxious concerning recognition and validation of one’s identity by others.*” Kutipan tersebut menjelaskan bahwa diri seseorang di era modern terkonstruksi atas identitas alamiahnya dan dapat selalu diubah sesuai kehendak orang tersebut. Namun, pengakuan dari sekitar belum tentu selalu sejalan dengan perubahan tersebut. Hal inilah yang membuat identitas bergantung tidak hanya atas diri seseorang melainkan juga dari masyarakat. Oleh karena itu, selalu terjadi penyesuaian atau negosiasi dari diri individu tersebut.

Identitas tidak hanya mengenai bagaimana individu melihat diri sendiri tetapi juga bagaimana individu dilihat oleh orang lain, seperti yang dikatakan Storey bahwa formasi identitas bukanlah hal yang dapat dilakukan sendiri tetapi sebuah ‘negosiasi’ (2003: 80). Oleh karena itu, identitas bisa dikatakan sebagai perpaduan interpelasi dan representasi. Kedua hal tersebut bisa saja mengidentifikasikan individu secara bertolak belakang. Namun, inilah yang membuat identitas seseorang bahkan sebuah kebudayaan menjadi sangat menarik untuk dikaji. Yang dikaji bukan semata-mata hanya fakta yang terlihat, melainkan interpretasi dan makna dari fakta tersebut. Untuk mengatakan A memiliki

identitas X, perlu diketahui bagaimana identitas X itu menempel pada A, dimaknai sebagai apakah identitas X tersebut, terlihat dari apa sajakah identitas X pada A, dan banyak hal lain yang nantinya akan membuat pengertian bahwa identitas bukan hanya pada apa yang terlihat dan tertera di penunjuk identitas konvensional saja.

Seringkali identitas seseorang terkonstruksi oleh hal yang sifatnya turun temurun, misalnya agama, bahasa, kewarganegaraan, adat, kebiasaan, dan lain-lain. Hal tersebut serupa dengan yang dikatakan Caws (1995: 371)

“...the possessive relation proves, when thought through, to go to the other way – one belongs rather to it, it is not something one has freely chosen or worked to acquire, which would make it “one’s own” in a strong sense”.

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa kebudayaan yang dibawa sejak lahir cenderung menjadi batas dari identitas individu sehingga membuat identitas individu secara otomatis sama dengan identitas keluarga mereka. Hal ini kemudian menjadi masalah bagi individu yang tidak cukup puas bahkan tidak cocok dengan identitas yang sudah terkonstruksi secara turun temurun itu.

Peter Caws (1995: 384) mengatakan bahwa, *“... if I “take myself for someone else,” to use another formulation of his – and come to think of myself as ‘that’, then, as it were, I have broken faith with myself”.* Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tidak bisa dipungkiri jika identitas individu sangat dipengaruhi oleh hal-hal di luar dirinya. Individu yang tunggal kemudian dinilai sebagai individu yang tidak dapat berdiri sendiri. Identitas seorang individu seperti tidak begitu saja dapat lepas dari nilai-nilai yang sudah terkonstruksi terlebih dahulu dalam waktu lama pada sebuah keluarga atau masyarakat tertentu. Dengan kata lain, identitas dibentuk dari pertentangan banyaknya identifikasi, posisi subjek, dan bentuk representasi yang dilakukan. Proses pembentukan identitas individu yang tidak akan pernah selesai inilah yang kemudian membentuk narasi kehidupan.

Menurut Hall (1990: 222) setidaknya terdapat dua cara pandang mengenai identitas budaya. Yang pertama adalah ‘diri’ (biasa disebut *being*) yang merefleksikan pengalaman historis dan kode budaya yang dibagi yang membuat individu memiliki bingkai diri yang stabil, tidak dapat diubah dan berlaku seterusnya. Yang kedua adalah ‘siapa atau apa kita yang sebenarnya’ (biasa

disebut *becoming*). Dalam cara pandang ini identitas tidak diartikan sebagai sesuatu yang sudah ada seperti tempat, waktu, sejarah dan kebudayaan tetapi justru lebih kepada transformasi yang berpeluang besar mengingat kondisi individu yang juga tidak tetap.

Hall (1990: 226) menambahkan bahwa identitas budaya bukanlah sesuatu yang universal dan sama sekali tetap. Identitas bukanlah sebuah imaji sederhana melainkan sejarah yang memiliki efek nyata, material, dan simbolik. Imaji tersebut terkonstruksi melalui ingatan, fantasi, narasi dan mitos. Identitas budaya adalah cara mengidentifikasi yang dikonstruksi melalui wacana tentang sejarah dan kebudayaan.

Identitas budaya dalam cara pandang yang kedua (*becoming*) akan menjawab pertanyaan kita mengenai bagaimana identitas yang di luar formasi pada umumnya. Di sini bagaimana individu mengidentifikasi dirinya menjadi penting. Identitas mungkin lebih baik dipahami sebagai subjektivitas individu yang terkait ruang dan waktu sebagaimana yang sedang ditampilkan oleh individu (Weedon, 2004: 19). Unsur-unsur yang melekat pada diri individu memperjelas bagaimana ia mengenali dan dikenali. Selain hal yang sudah menempel pada individu, praktik sosial, seperti pendidikan, media, olah raga, ritual adat, juga mempengaruhi proses identifikasi individu.

Gilbert (2010: 71) mengatakan bahwa identitas adalah posisi. Untuk memiliki sebuah identitas, seseorang berada pada posisi dirinya sendiri dan dalam sebuah kelompok masyarakat. Individu tidak bisa hanya mengidentifikasikan dirinya lepas secara utuh dari masyarakat tempat ia hidup. Setiap individu memiliki tanda dan caranya masing-masing sebagai cara mengidentifikasi dirinya dan pada posisi apa ia berbicara. Kebanggaan atas diri kemudian berimplikasi pada semua tipe identitas, dalam hal ini apabila kebanggaan atas sesuatu sudah hilang maka identitas pun hancur. Identitas di sini jelas bersifat sangat penting bagi eksistensi dan nilai individu.

Selain sebagai posisi, Gilbert (2010: 88) juga berpendapat bahwa identitas merupakan sebuah misi.

“The role of character, ..., is to provide people with traits they can think of themselves as possessing and, in virtue of possessing them, feel pride in

themselves, experience the self-worth of which the contempt of others threatened to deprive them”.

Identitas sebagai misi ini berbeda dengan identitas sebagai posisi karena mencakup identitas komunal. Identifikasi bukan lagi ditunjukkan oleh individu melainkan oleh kelompok. Sebuah kelompok yang memiliki dan mengusahakan tujuan tertentu akan membuat identitas tertentu. Ketika mengusahakan identitas bersama ini, asimilasi, ketertarikan yang sama, dan solidaritas antara satu dengan yang lain jelas berperan (Gilbert, 2010: 88).

Mengingat bahwa identitas sebagai misi ini bukan semata-mata menonjolkan identitas personal, Gilbert juga berpendapat bahwa

Even if the circumstances do not touch them personally, they are still able to experience the feeling imaginatively and make the corresponding identification. The identity becomes a mere label only when this experience ceases to be accessible (2010: 91).

Proses identifikasi diri tidak hanya bagaimana individu dipahami dan diterima oleh masyarakat tetapi lebih kepada prosesnya. Dalam proses ini ditekankan hanya kepada bagaimana individu merepresentasikan dirinya tanpa menaruh perhatian besar bagaimana identifikasi tersebut dimaknai oleh masyarakat.

BAB III ANALISIS

3.1 Representasi Generasi Muda yang Mencoba Mengubah Kehidupan

3.1.1 Penggambaran Pelaku *Graffiti* sebagai Generasi Muda yang Menolak Regulasi Pemerintah

Dalam film *Wholetrain* terdapat dua kelompok yang bertarung membuat *graffiti* pada sebuah gerbong kereta api yaitu KSB – *Keep Still Burning* yang terdiri dari David, Tino, Elyas, dan Achim dan ATL – *Above The Law* yang terdiri dari Roma, Kong, dan Indio. Nama yang digunakan oleh kedua kelompok dalam film ini menggambarkan hasrat liar KSB dan ATL, para pelaku *graffiti*, sebagai pihak yang bertentangan dengan hukum pemerintah. Pertarungan membuat *graffiti* dilakukan oleh KSB dan ATL untuk menunjukkan siapa di antara mereka yang terbaik membuat *graffiti* di kota tempat mereka tinggal. Dalam dunia *graffiti*, kereta api digolongkan sebagai *hot area*, yaitu area yang beresiko sangat tinggi untuk dibubuhi tulisan *graffiti* karena selalu diawasi oleh kepolisian. Mengenai hal tersebut diungkapkan pula oleh Macdonald (2001: 76) bahwa dalam dunia *graffiti* yang menjadi parameter keberhasilan tidak hanya kuantitas tulisan dan kualitas tulisan yang dapat dinilai dari jenis huruf, pewarnaan, bentuk, dan gaya khas, tetapi juga seberapa jauh para penulis *graffiti* melanggar peraturan yang ditentukan pemerintah juga menentukan pamor penulis *graffiti* tersebut. Namun, dalam film ini pertarungan membuat *graffiti* di gerbong kereta bukan lagi digambarkan sebagai sebuah prestasi bagi para pembuatnya melainkan sebuah aksi melanggar hukum karena dianggap merusak fasilitas umum.

Pada film ini, terdapat seorang tokoh bernama David yang merupakan ketua kelompok KSB dan paling mahir membuat *graffiti* di antara anggota kelompok KSB lainnya. Pada film ini, sama sekali tidak dijelaskan mengenai latar belakang keluarga, pendidikan, dan pekerjaannya. Film dibuka dengan adegan pendakwaan atas dirinya yang ditunda selama enam bulan untuk masa percobaan atas kasus pembuatan *graffiti* di gerbong kereta yang merujuk ke pasal pengrusakan fasilitas umum. Dalam adegan ini, David sebagai terdakwa ditampilkan di tengah ruangan sidang sendirian tanpa pengacara, teman, ataupun keluarganya, sementara di sekelilingnya adalah para jaksa, hakim, dan petugas pengadilan (Gambar 3.1).

Suasana yang dibangun juga kaku karena tanpa latar musik dan hanya terdengar dialog antar pemain. Adegan ini menunjukkan bahwa David sebagai pelaku kriminal dijadikan fokus utama. Penggambaran ini menunjukkan bahwa pemerintah adalah penentu regulasi dan pihak yang paling berkuasa atas kehidupan masyarakatnya. Namun, ketika hakim meminta David untuk menanggapi putusan yang diberikan atasnya, David diperlihatkan hanya dengan ekspresi marah tertahan yang wajahnya ditampilkan hampir memenuhi dua pertiga layar, sedangkan sisanya berisi bahu hakim secara *blur* (Gambar 3.2). Dalam film ini, David ditampilkan sebagai pelaku kriminal yang tetap tenang karena tidak peduli. Adegan ini menunjukkan bahwa David adalah representasi dari pelaku *graffiti* yang sudah apatis terhadap peraturan yang dibuat oleh pemerintah.



Gambar 3.1 Adegan Pendakwaan atas David



Gambar 3.2 Adegan David Bersikap Tidak Acuh terhadap Putusan Hakim

Wujud bicara David atas kemarahannya yang terpendam ketika dimintai tanggapan atas putusan hakim justru diwujudkan dengan *graffiti* bertuliskan “*Nero Still Strong*” yang ia buat di kamar mandi pengadilan (Gambar 3.3).

Tempat penulisan *graffiti* tersebut menunjukkan penolakan David terhadap pengadilan sebagai salah satu institusi hukum milik pemerintah. Kata “*Nero*” memiliki asosiasi pada seorang raja Romawi yang terkenal karena kebijakannya membumihanguskan kota Roma untuk menunjukkan kehebatannya. Hal ini secara lebih jauh dapat dipahami bahwa para pembuat *graffiti* yang biasa juga disebut *bomber*¹⁸ atau *burner*¹⁹ (dalam bahasa Inggris berarti pembakar), menyatakan dirinya sekuat dan sekuat raja Romawi tersebut. Selain itu, terdapat pula beberapa *street artist*²⁰ yang mengadaptasi sejarah tersebut dengan menjadikan “*Nero*” sebagai nama samaran mereka ketika membuat *graffiti*, misalnya salah satu seniman jalanan terkenal asal Amerika Serikat yaitu Nero 91²¹. Gejala seperti ini sering ditemukan pada penulis *graffiti* yang biasanya memilih nama yang mereka anggap dapat mewakili diri mereka atau dari nama seniman *graffiti* terkenal. Tindakan yang ditunjukkan David merupakan representasi bahwa *graffiti* merupakan alat bicara bagi para pelakunya yang terpukul dan kecewa atas regulasi dan putusan hukum yang dibuat.



Gambar 3.3 Adegan David Meluapkan Kemarahannya atas Keputusan Hakim melalui *Graffiti*

Setelah pendakwaan atas dirinya tersebut, David tetap melakukan aksi membuat *graffiti* ilegalnya padahal ia mengaku bangkrut akibat denda yang

¹⁸ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya orang yang membuat *graffiti* dalam ukuran besar sehingga dapat dikatakan ‘membunuh’ area yang sebelumnya polos (Macdonald, 2001: xi).

¹⁹ Istilah khusus dalam bidang *graffiti*, yang berarti orang yang membuat *graffiti* dengan banyak gambar dengan sangat bagus (*Ibid*: xii).

²⁰ Seniman jalanan (Oxford, 2005: 428).

²¹ Diperoleh dari www.fatcap.com/artist/nero.html (diakses pada 7 Mei 2012 pukul 19.47 WIB).

dibebankan padanya. David harus membayar denda sebesar 50.000 Euro (sekitar Rp 750 juta) yang mana jumlah ini tetap dianggap sangat besar bagi individu yang telah memiliki pekerjaan tetap sekalipun. Denda yang besar ini menunjukkan regulasi pemerintah yang tegas dan keras terhadap pelanggaran hukum apabila melakukan tindakan pengrusakan, termasuk membuat *graffiti* di tempat umum. Namun, David yang menyadari dampak yang ia peroleh akibat perbuatannya tersebut, tidak juga jera. Hal tersebut menunjukkan kekerasan hatinya untuk menolak peraturan pemerintah.

Selain itu, perilaku David yang merepresentasikannya sebagai pelaku *graffiti* yang menolak peraturan pemerintah juga ditampilkan ketika ia menolak bekerjasama dengan polisi yang sedang memburu pelaku *graffiti* lainnya yaitu ATL. Pada saat diinterogasi, polisi menawarkan keringanan hukuman dengan syarat David memberikan informasi mengenai remaja yang dicurigai polisi sebagai pelaku pembuatan *graffiti* ilegal. Peluang tersebut sebenarnya menguntungkan David karena selain hukumannya menjadi ringan, saingan KSB pun menjadi tidak ada lagi jika ATL tertangkap polisi. Namun, David lebih memilih untuk tidak memberikan informasi apapun meskipun ia dipaksa dan didekam semalam di penjara.

Selain David, terdapat pula seorang tokoh dari kelompok KSB yang bernama Tino. Dalam film ini Tino digambarkan tidak pernah segan melawan polisi meskipun ia tahu bahwa yang ia lakukan adalah salah yaitu membuat *graffiti* ilegal dan bepergian tanpa memiliki tiket bulanan. Sikap Tino yang anti-kapitalisme merupakan representasi remaja penggiat *graffiti* yang menolak konvensi dan dominasi (Gambar 3.4). Pada adegan itu Tino ditampilkan berbicara sambil berdiri dan bertolak pinggang. Hal ini menggambarkan sikap Tino yang merasa dirinya tidak lebih lemah daripada pemerintah sebagai penguasa. Tino pun menyebut kapitalisme secara lebih vulgar sebagai *Halsabschneider*²². Adegan ini menegaskan anggapan Tino bahwa upaya pemerintah sebagai penyedia kepentingan publik, yang mengharuskan masyarakat pengguna fasilitas umum mematuhi peraturan pemerintah dengan membeli tiket, merupakan praktik kapitalisme. Selain itu, sikapnya yang bertentangan dengan peraturan pemerintah

²² Sebuah idiom untuk lintah darat atau orang yang mengambil untung secara berlebihan dengan licik (Wahrig, 2007: 455).

terlihat pula di kamarnya yang sempit dan berantakan yang dindingnya banyak tulisan *graffiti* kecil yang beberapa di antaranya bertuliskan *no peace, no justice*, dan *rebell youth*. Selain itu, representasi Tino sebagai remaja yang menolak untuk mematuhi aturan yang berlaku terlihat juga dari kostum yang ia gunakan bertuliskan *Stay Rebell*.



Gambar 3.4 Adegan Tino sebagai Anti-kapitalisme

“Tino: *Die Halsabschneider kriegen keinen Cents.*” (Kaum kapitalis itu tidak akan mendapat sepeser pun)

Mengingat bahwa peran *graffiti* adalah hal yang penting bagi diri Tino dan David, hal itu mendorong mereka rela melakukan apapun asalkan memenuhi hasrat mereka – membuat *graffiti*. Hal tersebut juga disebutkan oleh Macdonald (2001, 66) bahwa yang terpenting bagi para remaja penulis *graffiti* bukanlah bayaran berupa uang, melainkan pamor, status dan respek. Membuat *graffiti* yang berkualitas apalagi di gerbong kereta tentu membutuhkan cat semprot yang sangat banyak. Semakin beragam warna cat semprot yang digunakan maka hasilnya juga akan semakin bagus. Demi membuat *graffiti* yang bagus sebagai penentu pamor mereka, Tino yang hanya petugas kebersihan bioskop dan David yang seorang pengangguran, rela mencuri cat semprot dari sebuah supermarket karena kondisi keuangan mereka tidak memungkinkan untuk membeli cat semprot dalam jumlah banyak. Pada adegan ini, pengelola toko digambarkan berlari kebingungan mencari pencuri di supermarketnya. Saat mendapati Tino dan David membawa tas jinjing besar, ia langsung berteriak dan memukul mereka. Meskipun demikian, kejadian tersebut sama sekali tidak dianggap serius oleh para remaja tersebut. Adegan ini meepresentasikan bahwa pelaku *graffiti* benar-benar sudah tidak

menghiraukan peraturan dan sanksi yang diberikan pemerintah karena pada saat itu yang mereka utamakan hanya mengenai menyelesaikan misi *Wholetrain*.

KSB dan ATL tidak hanya membuat *graffiti* ilegal di wilayah yang sangat berbahaya seperti gerbong kereta tetapi juga di tempat umum yang sulit dipantau oleh pemerintah yaitu di tembok dekat hutan bawah jalan tol. Namun, aksi yang ini tidak dipersoalkan pihak yang berwajib karena dianggap tidak benar-benar mengganggu seperti pada *graffiti* di gerbong kereta. *Graffiti* yang ditulis di sini memang jarang dilihat orang tetapi tetap berarti penting bagi mereka yang membuatnya. Tempat tulisan mereka menandakan wilayah dan eksistensi diri mereka.

Dalam film ini, perilaku menolak regulasi pemerintah itu tidak hanya direpresentasikan oleh penggiat *graffiti* tetapi juga oleh pemula. Remaja seperti Achim, yang awalnya bersikap patuh terhadap orang tuanya tetapi juga ikut berani mencuri cat semprot. Selain itu, Elyas, salah satu anggota kelompok KSB keturunan Turki yang juga digambarkan belum terlalu mahir dalam membuat *graffiti*, ternyata rela mencuri cat semprot di bengkel tempatnya bekerja, padahal hal tersebut membahayakan kariernya. Perilaku Elyas tersebut bertolak belakang dengan dirinya yang sebenarnya memiliki hubungan yang hangat dengan ayahnya. Namun, berbeda dengan David dan Tino yang langsung dikejar oleh pemilik supermarket, sampai penghujung film tidak dijelaskan bagaimana dampak yang diterima Elyas atas perbuatannya tersebut. Bagi Elyas yang merupakan pemula dalam bidang *graffiti*, bukan pertarungan *Wholetrain* yang terpenting melainkan posisinya di dalam KSB – sebuah lingkaran pertemanan yang nyaman baginya. Kebutuhan Elyas memperoleh pengakuan dan penerimaan atas dirinya sebagai imigran Turki dari teman-temannya yang masyarakat asli Jerman, bahkan juga membuatnya berani melakukan tindakan yang bertentangan dengan hukum.

Selain itu, tulisan "*Graffiti is a Crime*" di kantor polisi (Gambar 3.5) dalam film ini, yang meskipun kecil tetap memperkuat anggapan bahwa *graffiti* identik sebagai kriminal. Namun, dalam film ini polisi tidak menginterogasi dengan cara membentak tetapi justru meledek. Hal ini menimbulkan efek yang sama bagi para pelaku *graffiti* ilegal yaitu merasa kecil dan tertekan. Namun, kecurigaan dan pengejaran yang terus menerus dilakukan oleh polisi tidak membuat para pelaku *graffiti* lantas menghentikan aksinya.



Gambar 3.5 Adegan Tulisan “*Graffiti is a Crime*” di Kantor Polisi

Pada akhir film, Tino diceritakan meninggal ketika lari dari kejaran polisi karena membuat *graffiti* ilegal dan terbiasa bepergian tanpa tiket. Meninggalnya Tino bahkan tidak membuat kegiatan mereka menulis *graffiti* berhenti. Pada akhir film setelah adegan Tino meninggal digambarkan bahwa KSB dan ATL justru bersatu untuk membuat *graffiti* di seluruh gerbong kereta (Gambar 3.6). Di antara keseluruhan badan kereta yang penuh dengan *graffiti* terdapat satu gerbong di tengah yang secara mudah dan jelas tulisannya dapat dibaca, “*Rest in Peace*” yang di tengah tulisan tersebut juga digambarkan wajah Tino. Pemunculannya juga menarik karena kamera yang menyorot dari atas membuat panorama luas dan tenang seakan dibelah dengan kegagahan kereta yang sudah penuh dengan goresan *graffiti*.



Gambar 3.6 Adegan Kereta yang Dipenuhi *Graffiti*

Selama tiga menit tersebut kereta digambarkan melintasi jembatan, kota, dan banyak tempat dengan dilatari hanya dengan musik *hip-hop* tanpa dialog sama

sekali. Di antara tiga menit tersebut juga diselipkan scene ketika petugas U-Bahn membersihkan *graffiti* pada kereta tersebut tetapi hanya sekelip mata dilanjutkan dengan adegan kereta itu terus menjelajah. Selipan adegan pembersihan *graffiti* pada gerbong kereta ini secara ironis menunjukkan bahwa pada akhirnya peraturan pemerintah dimenangkan dalam film ini. Pembuatan *graffiti* ilegal dan aksi kriminalitas lain yang ditampilkan remaja dalam film ini harus tunduk pada kepentingan publik. Sebelum film ini benar-benar selesai, kamera menyorot secara lebih dekat dan lama ke arah gerbong bertuliskan “*Rest in Peace*” dengan gambar Tino di tengahnya. Akhir film ini menunjukkan bahwa pembuatan *graffiti* di ruang publik memang merupakan sebuah tindakan yang melanggar hukum. Hal tersebut mempertegas adegan di awal film yang sudah menunjukkan bahwa *graffiti* adalah sebuah hal kriminal. Namun, di samping pemerintah yang terus berusaha meredam *graffiti* yang merusak fasilitas umum, para pelaku *graffiti* juga tidak benar-benar tunduk terhadap upaya tersebut.

3.1.2 Penggambaran Pelaku *Graffiti* sebagai Generasi Muda yang Menolak Sistem Sosial

Film *Wholetrain* berusaha untuk menampilkan dunia yang tidak terbatas tentang *graffiti* di dalam media yang terbatas yaitu melalui film ini. Narasi rekaan yang dibangun pun merupakan representasi dari keseluruhan potret kehidupan para pelaku *graffiti* di Jerman. Salah satu tokoh yang dalam film ini juga merupakan representasi dari pelaku *graffiti* pada masyarakat kontemporer Jerman adalah Achim. Ia digambarkan sebagai pemula yang giat mencoba mendalami bidang *graffiti* sehingga selalu meminta tolong David mengoreksi sketsa *graffiti*-nya. Achim bahkan sudah berani mengajukan diri untuk turut serta beraksi membuat *Wholetrain*. Dalam bidang *graffiti*, tahapan paling awal sebagai pemula adalah membuat sketsa di atas kertas lalu setelah berkali-kali dikoreksi oleh seniman yang lebih senior dan dianggap sudah siap untuk *go public*²³ maka di situlah ranah pertarungan sejatinya muncul. Achim dalam film ini digambarkan merasa tertantang atas hal tersebut. Ia digambarkan sebagai remaja yang merasa tidak puas dengan komunitas tempatnya berasal dan memiliki rasa ingin tahu yang

²³ Terjun ke ruang publik (Oxford, 2005: 184).

besar untuk mencoba hal baru dalam hidupnya, yaitu *graffiti*. Rasa ingin tahu Achim yang besar diakibatkan oleh ia yang memang tidak menemukan kecocokan dengan teman-teman di sekolahnya. Hal tersebut digambarkan ketika Achim lebih memilih diam sebagai kiper dan ekspresi yang ia tampilkan sama sekali tidak tertarik dengan permainan sepakbola padahal sepak bola di Jerman adalah suatu hal yang sangat digemari kebanyakan orang terutama oleh para generasi muda. Sikap Achim yang menolak kondisi sosial seperti itu dipertegas ketika ia lebih memilih pergi bersama David untuk mempersiapkan penulisan *graffiti* daripada terus bermain bola bersama teman-temannya.

Keingintahuan Achim yang besar untuk menekuni *graffiti* diperlihatkan ketika ia yang sebenarnya sedang membuat sketsa *graffiti* di kamar padahal sudah harus berangkat ke sekolah, kemudian berpura-pura masih tidur ketika orang tuanya masuk ke kamar Achim sambil sedikit marah. Remaja kelas menengah atas seperti Achim biasanya sudah terlahir dengan reputasi baik dan kemampuan lebih untuk mempertahankan hidup dalam masyarakat. Dalam film ini Achim digambarkan sebagai satu-satunya anggota KSB dengan latar belakang ekonomi dan pendidikan pendidikan paling jelas. Namun, Achim tetap saja merasa itu tidak cukup memberikannya kebebasan sehingga akhirnya ia pun memberontak. Achim adalah representasi dari pelaku *graffiti* yang sebenarnya ingin menolak nilai-nilai konvensional yang telah ditanamkan oleh orangtua dan lingkungan tetapi tidak cukup berani melakukannya karena konstruksi kepatuhan sudah begitu melekat. Seringkali *graffiti* diidentikkan dengan masyarakat kelas bawah tetapi ternyata remaja kelas menengah atas yang tinggal pun rupanya memiliki hasrat yang sama. Hal inilah yang menunjukkan bahwa *graffiti* sebagai salah satu produk budaya populer disukai banyak orang dan mampu menjadi bahasa pemersatu bagi para remaja yang tertarik dengannya.

Achim digambarkan sebagai remaja yang patuh pada orang tua. Namun, sejak ia berkenalan dengan KSB dan menyentuh dunia *graffiti* ternyata kemudian ia melakukan tindakan yang melanggar hukum. Dalam film ini, ia ditampilkan memecahkan kaca jendela stasiun, lalu diikuti teriakan "*Scheisse!*"²⁴. Adegan

²⁴ Sebuah istilah vulgar yang sehari-hari dipergunakan sebagai seruan yang menyatakan kekecewaan, omong kosong, hal yang tidak masuk akal, atau pekerjaan yang salah, yang padanannya dalam bahasa Indonesia misalnya bajingan (*Ibid*: 809).

tersebut menunjukkan luapan kekesalan Achim yang melewatkan kereta terakhir sekaligus kesempatan perdana membuktikan loyalitas dan kemampuannya membuat *graffiti* pada KSB. Achim melewatkan kesempatan tersebut karena harus mematuhi perintah orang tuanya untuk menemani neneknya yang berkunjung ke rumahnya. Pada adegan ini, memainkan musik klasik dengan piano dilihat sebagai representasi budaya tinggi yang dipertentangkan dengan *graffiti* sebagai budaya populer.

Dalam film ini Achim tidak serta merta digambarkan berani menjadi remaja yang bebas. Sikap patuh Achim masih terlihat ketika ia baru menjawab telepon ayahnya di luar flat milik David agar ayahnya tidak curiga saat Achim sedang berkumpul dengan KSB. Ia juga mengatakan sedang mengerjakan PR matematika padahal membuat sketsa *graffiti*. Achim nampak sangat gugup apalagi saat ayahnya bertanya apakah Achim mengonsumsi alkohol, rokok, dan ganja. Secara hukum di Jerman, remaja seusia Achim (kurang dari atau sama dengan 18 tahun) tidak boleh keluar rumah pada tengah malam, minum alkohol, dan merokok. Meskipun hanya mencicipi sedikit alkohol dan rokok, Achim sebenarnya sudah melanggar nasihat orang tuanya tetapi ia pun tidak berani benar-benar jujur mengenai perilakunya tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa di satu sisi ia merasa tidak puas dengan dominasi orang tua yang mengikuti peraturan pemerintah tetapi di sisi lain ia tidak cukup berani untuk benar-benar menolak.

Di akhir film, Achim memutuskan untuk kabur dari rumah dan tinggal bersama David setelah ibunya secara sepihak memindahkan Achim ke asrama (Gambar 3.7). Pembicaraan tersebut tidak secara kasar dan keras tetapi sudah cukup membuat Achim marah lantas pergi meninggalkan orang tuanya di ruang keluarga. Reaksi ibu Achim yang seperti itu bukan tanpa alasan tetapi karena Achim dilaporkan oleh gurunya sering membolos dan tidak fokus pada pelajaran serta Achim yang juga sering pergi larut malam bahkan sampai pagi padahal untuk seusianya hal tersebut masih dilarang²⁵. Achim yang pada akhir cerita

²⁵ Berdasarkan *Jugendschutzgesetz* bagian kedua tentang *Jugendschutz in der Öffentlichkeit* yang pada pasal 4 sampai 10 menyebutkan bahwa remaja di bawah dan sampai berusia 16 tahun tidak boleh berada di luar rumah di atas pukul 23.00 tanpa alasan yang jelas, serta remaja yang berusia di bawah 18 tahun tidak boleh mengonsumsi alkohol serta rokok (diakses dari www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html, pada 10 Mei 2012, pukul 09.00 WIB).

digambarkan benar-benar berani keluar dari rumah pun semakin menunjukkan hasrat Achim yang menolak dominasi orang tua dan menginginkan kebebasan.



Gambar 3.7 Adegan Achim Melawan Orang Tuanya

Serupa dengan David yang latar belakang pendidikan dan ekonominya tidak terlalu baik, Tino juga digambarkan hanya bekerja sebagai petugas kebersihan di sebuah bioskop dan berasal dari keluarga yang *broken home*²⁶. Ia tinggal di sebuah flat kecil bersama ibu dan adiknya karena ayah Tino pergi ke Amerika Serikat untuk menikah dengan perempuan lain. Di depan ibu dan teman-temannya, Tino selalu menjelek-jelekkkan ayahnya, tetapi sebenarnya ia merindukan ayahnya. Pada suatu adegan, Tino menanyakan apakah ada surat untuknya tetapi ternyata yang ada hanya surat teguran dari kepolisian akibat Tino yang selalu menjadi penumpang gelap. Barulah di akhir film terlihat bahwa surat yang sebenarnya ditunggu oleh Tino adalah surat balasan dari ayahnya. Namun, yang diterima hanya selembar kartu pos yang berbunyi "... *looking forward to seeing you soon! Love, Dad*"²⁷. Tino yang sangat mengharapkan balasan berita dari ayahnya, hanya mendapat kartu pos berisi pesan singkat dan tidak terlalu mendalam. Adegan ini menggambarkan makna ironi karena kartu pos menyimbolkan sapaan yang singkat dan hanya sekedar basa-basi sementara pengharapan Tino tentang balasan surat dari ayahnya begitu besar. Namun, sebelum Tino membaca isi balasan kartu pos tersebut, ia harus meninggal karena kabur dari kejaran polisi. Di depan teman-temannya Tino justru menghardik

²⁶ Keadaan keluarga yang orang tuanya bercerai atau berpisah (Oxford, 2005: 49).

²⁷ Terjemahan penulis:

"Semoga kita segera bertemu lagi yaa! Salam sayang, ayah."

ayahnya. Melalui apa yang dilakukan Tino dapat dipahami bahwa ia berusaha menolak rasa kecewa atas kenyataan keluarganya yang tidak harmonis. Tino ingin dimaknai sebagai remaja yang tegar meskipun ditinggalkan ayahnya padahal sebenarnya ia pun sedih. Tino mencoba untuk sepenuhnya membenci ayahnya tetapi ternyata hal tersebut tidak bisa karena ia masih menyayangi ayahnya.

Dalam film ini, Tino digambarkan sangat ceroboh bahkan untuk hal-hal sederhana dalam dirinya. Tino diperlihatkan tidak bertanggung jawab dan menganggap sepele atas hal-hal sederhana. Hal tersebut diperlihatkan ketika ia selalu mengambil deodoran milik adiknya yang apabila isi deodoran itu dikeluarkan lalu dimasukkan kain dan diisi tinta, deodoran tersebut dapat berfungsi sebagai pengganti spidol yang dapat ia gunakan pada saat membuat *graffiti*. Selain itu, ia lupa memasukkan film ke dalam kamera padahal foto dari *graffiti* yang dibuat penting bagi seniman untuk dijadikan porto folio, bahkan Tino pun lupa kapan harus menjemput dan memakaikan popok anaknya. Dalam mengurus anaknya - Kenny, ia berbagi tanggung jawab dengan seorang perempuan bernama Alexandra, ibu dari anaknya tersebut. Pada film ini, sama sekali tidak diceritakan apakah Tino dan Alexandra pernah menikah atau bahkan sudah bercerai. Alexandra juga tidak marah sedikitpun mendapati pacar baru Tino sedang tidur bersama Tino. Ia hanya mempersoalkan Tino yang tidak bertanggung jawab turut menjaga anaknya karena selalu lupa kapan harus menjemput dan mengantar kembali Kenny kepadanya.

Bagi Tino membuat *graffiti* lebih penting daripada mengurus anaknya sendiri. Kondisi tersebut dapat dilihat ketika harus beraksi membuat *graffiti* pada malam hari, Tino menelepon banyak orang termasuk jasa pengasuhan untuk menjaga Kenny, tetapi tidak ada satupun yang dapat membantu. Tino bahkan dalam salah satu percakapan teleponnya menyuruh calon pengasuh agar mengurung Kenny di dalam kamar mandi saja agar pengasuhan dapat lebih mudah dan biayanya lebih murah. Tino lebih berpikir bagaimana memenuhi keinginannya saja tanpa memperhatikan konsekuensi jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa bagi Tino, prioritas hidupnya adalah *graffiti*. Tino adalah representasi dari pelaku *graffiti* yang menolak kewajiban dan tanggung jawab yang dibebankan kepada dirinya.

Cara yang dipilih oleh para pelaku *graffiti* ini untuk menunjukkan kebolehan mereka bukanlah dengan menggunakan cara yang lazim. KSB dan ATL mempertandingkan kehebatan mereka yaitu pembuatan *graffiti* terbaik pada gerbong kereta yang mana hal tersebut melanggar hukum. Pada *graffiti* bertuliskan “*Nero=plus one*” adalah tanda dari KSB yang memberi klaim bahwa merekalah pembuat *graffiti* yang lebih unggul. Tulisan yang terdapat di gerbong kereta tersebut tentu tidak akan dipahami oleh masyarakat umum yang tidak mengerti konteks dan maknanya jika kebetulan melihat atau duduk di kereta yang baru saja ditulisi *graffiti* itu. Sekilas apa yang mereka buat hanya tulisan iseng. Namun, persoalannya bukan lagi hal tertulis itulah yang dijadikan pesan, melainkan kegiatan dan teknik pembuatan *graffiti* sebagai intinya. Apa yang ditulis merupakan representasi atas rasa yang ‘liar’ dalam diri individu yang butuh sarana untuk diungkapkan. *Graffiti* digunakan oleh para pelakunya sebagai alat bicara dan ekspresi.

Graffiti yang dibuat kelompok ATL dengan gaya *Wildstyle*²⁸ membubuhkan tulisan “*The Big Take Over*” dan menuliskan nama mereka di gerbong panel *graffiti* mereka, mempertegas identitas mereka yang lebih handal dibanding KSB yang hanya bertuliskan “*Plus One*”. Satu ciri yang khas dari ATL bahwa di setiap *graffiti* yang mereka buat, selalu ada gambar monster besar yang memegang kaleng cat semprot (Gambar 3.8). Gambar monster besar pembawa cat semprot yang selalu ditampilkan ATL di setiap *graffiti*-nya memberi asosiasi pada makhluk yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari hal yang biasa, berukuran sangat besar dan ditakuti. Meskipun demikian, monster tidak pernah ada di kehidupan nyata. Hal tersebut selain menunjukkan bahwa ATL patut disegani KSB karena dengan sangat percaya diri mengklaim diri mereka sebagai pembuat *graffiti* termahir di kota tempat mereka tinggal, juga memperlihatkan bahwa para pelaku *graffiti* adalah sekelompok individu yang menyatakan diri mereka secara berbeda dan menakutkan di tengah masyarakat yang ada. Namun, karena monster biasanya hanya terdapat di dalam dongeng atau takhayul, penggunaan gambar monster sebagai ciri kelompok ATL juga dapat diartikan

²⁸Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya gaya dengan konstruksi yang kompleks. Jenis ini memiliki garis yang tegas dan terdiri dari banyak tanda panah dan garis penghubung. Gaya ini adalah jenis yang tersulit di antara semua teknik *graffiti* yang ada (*Ibid*, xiii).

bahwa keinginan mereka agar *graffiti* mampu menguasai dan diakui dunia melalui hanyalah sebatas angan-angan karena budaya tinggi sudah terlebih dulu terkonstruksi oleh masyarakat secara umum dan adanya regulasi yang membatasi penulisan *graffiti* di tempat umum.



Gambar 3. 8 Adegan *Graffiti* karya ATL dengan Gambar Monster sebagai Ciri Khas

Desain yang diperlihatkan ATL lebih futuristik dan atraktif karena warna yang mereka gunakan memiliki banyak gradasi. Selain itu, efek arsiran yang memberikan kesan gelap dan tegas memperkuat posisi ATL yang lebih mahir membuat *graffiti* dan patut disegani jika dibandingkan dengan desain KSB yang kurang kreatif dan hanya itu-itu saja dengan warna cerah dan lembut dengan gaya *bubble*²⁹ dan *old school*³⁰. Perbedaan gaya tulisan *graffiti* yang dibuat ATL dan KSB memperlihatkan keseriusan usaha mereka memenangkan pertarungan *Wholetrain*. Berdasarkan *graffiti* yang diproduksi oleh kedua kelompok tersebut, dapat dilihat bahwa ATL memang lebih unggul, bahkan polisi pun sebagai penegak hukum secara tersirat mengatakan demikian. Melihat ketimpangan itu KSB yang merasa posisinya terancam, tidak pernah berhenti mengendap-endap setiap malam untuk memenangkan pertarungan. Pertarungan semacam ini memang hanya dimengerti oleh pihak-pihak yang langsung terlibat, dalam film ini

²⁹ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya tipe huruf *graffiti* seperti tiupan permen karet, dipandang sudah cukup kuno dan biasanya digunakan untuk membuat tulisan secara cepat dan sederhana (*Ibid*: xi).

³⁰ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya jenis *graffiti* yang digunakan pada awal kemunculan *graffiti*, sekitar tahun 70 dan 80-an. Gaya ini biasanya didukung dengan sketsa *bubble* dan nuansa awan (*Ibid*: xii).

adalah kelompok KSB dan ATL. Pengakuan dari masyarakat secara luas atas karya mereka tidak menjadi soal karena bagi keduanya yang terpenting adalah proses pembuatan eksistensi itu sendiri dan dalam film ini memperoleh pengakuan dari lawan mereka dalam pertarungan.

Pada adegan lain terdapat *graffiti* “*Rest in Peace-Tino*” yang mengungkapkan kesedihan, penyesalan, persembahan terakhir dan kemarahan David atas rekannya yang meninggal (Gambar 3.9). Hal yang menarik di sini adalah David sudah tidak lagi secara sembunyi-sembunyi membuat *graffiti* di tempat umum. Rupanya di akhir film ia lebih berpihak kepada perasaannya daripada aturan yang telah ia coba kompromikan selama ini. Apa yang dilakukan David selain merepresentasikan kemarahan dan kekecewaannya tetapi juga persistensi usahanya atas *graffiti* selama ini. Apabila tulisan “*RIP Tino*” ditemukan pada iklan baris tentang kematian itu adalah hal yang biasa tetapi jika tulisan tersebut ditemui di tembok jalanan, sungguh merupakan hal yang tidak lazim. Selain karena masyarakat tidak mengetahui siapa Tino dan mengapa ia meninggal, hal yang sebenarnya privasi tersebut tidak perlu ditunjukkan di ruang publik. Namun, David dan Tino sebagai representasi seniman jalanan beranggapan bahwa tembok jalan bukan semata-mata dimiliki oleh masyarakat umum ataupun pemerintah sehingga harus steril dari coretan *graffiti*, melainkan juga merupakan wilayah mereka untuk mengenang meninggalnya Tino.



Gambar 3.9 Adegan David Meluapkan Kesedihannya melalui *Graffiti*

Selain tokoh-tokoh yang terdapat dalam kelompok KSB dan ATL, terdapat pula tokoh bernama Müller. Latar belakang keluarga dan pendidikannya juga tidak disebutkan. Ia digambarkan sebagai seorang pemabuk yang selalu bersikap

dan berbicara hal-hal tidak masuk akal, misalnya penerbangan ke bulan atau perjalanan ke Saturnus tetapi di setiap kehadirannya ia selalu bermanfaat bagi yang mendengarnya. Pada film ini, Müller direpresentasikan sebagai ironi remaja yang tanpa perlu memenuhi nilai-nilai umum masyarakat, seperti memiliki pekerjaan dan pendidikan yang layak, ternyata tetap berguna bagi sekitarnya. Müller menyediakan hal yang penting bagi remaja, seperti sepatu olah raga, DVD *player*, bahkan ganja, benda yang bersifat ilegal tetapi juga dibutuhkan oleh rekan-rekan seusianya. Selain itu, Müller juga ditampilkan sebagai tokoh yang sangat bermanfaat ketika ia bersedia mengasuh anak Tino yang pada saat itu dititipkan karena KSB harus membuat *Wholetrain*.

Dalam film ini, ATL dan KSB ditampilkan memiliki cara berjalan yang khas yang agak sempoyongan seperti gerakan *break dance*. Dalam budaya *hip-hop*, gerakan *break dance* sarat dengan nuansa *battle*. Cara berjalan yang agak sempoyongan dan dagu sedikit diangkat memiliki asosiasi pada para penari *break dance* yang ketika sedang *battle* saling tidak mau kalah satu sama lain. Selain itu, KSB dan ATL juga memiliki cara menyapa dan bersalaman yang khas (Gambar 3.10) yaitu menumbukkan kedua kepalan tangan sambil memeluk. Cara berpakaian dan berbicara mereka juga seperti masyarakat budaya *hip-hop*, misalnya di setiap akhir kalimat sering menyebut kata "*Mann!*"³¹ dan pakaian yang mereka gunakan juga kaos dan *baggy jeans* berukuran besar tidak seperti anak muda pada umumnya yang dalam film ini digambarkan oleh teman-teman Achim yang mengenakan memakai kaos, kemeja dan jeans yang biasa saja. jeans dan kaos Cara mereka dengan sengaja menunjukkan diri secara berbeda merupakan bentuk resistensi mereka terhadap budaya mayoritas.

³¹ Istilah sehari-hari yang lazim digunakan di kalangan remaja tertentu sebagai seruan atau sapaan yang menunjukkan keterkejutan atau ekspresi khawatir (Wahrig, 2007: 635).



Gambar 3.10 Adegan Pelaku *Graffiti* Bersalaman dengan Gaya Khas

Pada saat mereka sedang berkumpul dan membuat sketsa *graffiti* ditampilkan dalam film dengan suasana yang ceria dan hangat. Ekspresi wajah dari setiap tokoh digambarkan ceria dan bersemangat. Suasana menjadi lebih hidup ketika musik *hip-hop* mulai mengiringi. Keceriaan juga sangat tampak ketika KSB berkumpul lagi dengan Achim yang diduga tertangkap ketika pengejaran oleh polisi terhadap KSB yang hampir menewaskan David. Pada saat mereka berkumpul kembali musik *hip-hop* berjudul *Reunion* menjadi latar. Adegan ini memperjelas bahwa sebagai sekelompok anak muda yang secara sadar memilih berbeda dengan kondisi masyarakat pada umumnya, para pelaku *graffiti* ini ternyata nyaman dan menikmati pilihan tersebut.

Para pelaku *graffiti* yang dengan sengaja membuat diri mereka tampak berbeda, menempatkan *graffiti* sebagai sebuah subkultur. Dalam hal ini subkultur tidak selalu berarti alat untuk memperjuangkan kelas sosial, melainkan para pelaku *graffiti* tersebut memahami *graffiti* sebagai salah satu produk budaya populer yang cocok dengan tujuan dan makna yang mereka cari. Dalam hal ini, melalui pola perilaku, cara berbicara, selera musik, dan cara berpakaian menunjukkan simbol penolakan terhadap budaya dominan dan budaya yang mereka bawa sejak lahir. Mereka mampu membuat komoditas dan simbol baru meskipun pada akhirnya subkultur ini tidak hanya menjadi sekedar subkultur. Para pelaku *graffiti* ini dihadapkan pada pilihan untuk mengkonvensikan subkultur tersebut sehingga *graffiti* kemudian menjadi suatu budaya mayoritas baru atau hanya sebatas merayakan subkultur yang sudah ada ini saja tanpa perlu mengembangkan atau memperluasnya. Dalam hal ini, kedudukan pelaku *graffiti* menjadi sangat penting karena mereka yang secara lebih mengonsumsi suatu

praktik budaya populer dibandingkan dengan masyarakat pada umumnya, dipahami sebagai usaha untuk mengubah sistem kebudayaan yang sudah terlebih dahulu ada (Storey, 2010: 81-226).

3.1.3 Penggambaran Pelaku *Graffiti* sebagai Generasi Muda yang Menolak Sistem Pendidikan

Di antara semua anggota KSB, Achim digambarkan sebagai sosok yang paling muda, rapi, jarang bicara, dan satu-satunya yang memiliki latar belakang pendidikan yang jelas. Ia bersekolah di *Gymnasium*³² dan berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas. Hal tersebut ditampilkan dari konsumsi musik mereka yaitu musik klasik sebagai simbol budaya tinggi dan ekspektasi mereka yang lebih atas Achim untuk sukses dalam pendidikan formal.

Achim digambarkan lebih tekun membuat sketsa *graffiti* dibandingkan mengurus pelajarannya di sekolah. Hal tersebut diperlihatkan ketika Achim yang tidak menyimak pelajaran di kelasnya karena sedang membuat sketsa *graffiti* tetapi langsung menutup buku sketsanya itu saat gurunya mendekatinya. Pada adegan lain ditunjukkan pula ketika Achim kabur dari sekolah. Ia mengatakan bahwa dirinya sakit padahal ia bertugas membantu David dan Tino yang sedang mencuri cat semprot di supermarket. Guru Achim digambarkan melarang dengan tegas dengan posisi berdiri. Achim yang juga digambarkan pada posisi berdiri merasa bahwa ia memiliki posisi yang sama seperti gurunya (Gambar 3.11). Merasa berada pada posisi yang setara dengan gurunya, Achim yang tidak diizinkan keluar kelas saat pelajaran, akhirnya tetap membolos.

³² *Gymnasium* pada zaman dahulu diartikan sebagai sekolah menengah tinggi yang memiliki pelajaran bahasa Latin dan Yunani, sedangkan pada masa kini diartikan sebagai sekolah menengah tinggi yang menjadikan ujian akhir sebagai syarat kelulusannya. Oleh karena syarat kelulusan yang tidak mudah dan target kelulusan *Gymnasium* adalah berkuliah di universitas, membuat siswa yang bersekolah di *Gymnasium* sering dianggap lebih pintar dibandingkan dengan yang bersekolah di *Fachhochschule* (sekolah menengah kejuruan) atau yang setingkatnya (Wahrig, 2007: 449).



Gambar 3.11 Adegan Achim Melawan Gurunya

Pada akhir cerita Achim digambarkan kabur dari rumahnya dan tinggal bersama David. Melalui adegan ini dapat kita pahami bahwa Achim menemukan kebebasan dan ruang bergerak secara lebih luas di luar dominasi keluarganya. Achim merasa terkungkung karena tuntutan keluarganya dan merasa semakin dibatasi ketika ibunya memindahkan Achim ke asrama tanpa persetujuan Achim terlebih dahulu. Sekolah asrama digambarkan memiliki peraturan yang lebih banyak dibandingkan dengan sekolah biasa. Setiap aktivitas siswa sudah diatur secara rutin sesuai jadwal. Karena siswa yang bersekolah di dalamnya inginap maka diberikan jam malam oleh sekolah sehingga siwanya tidak dapat pergi kemana-mana. Keadaan sekolah asrama yang seperti ini dipahami sebagai simbol institusi tertutup. Sekolah, pemerintah, dan asrama sebagai institusi berfungsi sebagai pembentuk nilai individu, dalam film ini disimbolkan sebagai pihak yang bertentangan dengan hasrat individu. Orang tua, sekolah, dan polisi tidak secara jelas-jelas merepresi tetapi pelaku *graffiti* yang merasa tidak cocok dengan nilai yang berlaku umum tersebut membuat batas antara diri mereka dengan norma umum yang berlaku, bahkan melawannya.

Selain itu, penolakan terhadap sistem pendidikan juga direpresentasikan oleh David. Ia yang sedang menjalani masa percobaan hukuman mendapat rekomendasi dari salah seorang polisi untuk menemui profesor seni di sebuah universitas. Polisi tersebut menyadari bakat yang dimiliki David sehingga menawarkan solusi demikian. Hal lain yang menarik adalah ketika David mendatangi profesor tersebut dan menunjukkan karyanya, ia tidak mendengarkan saran profesor tentang segala aturan rumit seni *graffiti*. Jika David menuruti saran profesor tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa ia akan mendapat nilai baik

dalam masa percobaan hukuman tetapi David secara sadar menolak solusi tersebut dan lebih memilih menulis *graffiti* di jalan dengan caranya sendiri yang melawan *mainstream*. Hal ini tidak mungkin terjadi tanpa alasan. Sejak awal film David digambarkan sebagai remaja yang apatis terhadap peraturan yang berlaku. Belajar di sebuah universitas tentunya akan membuat David bersinggungan dengan aturan-aturan yang terdapat di universitas tersebut. Selain itu, mempelajari seni secara akademik akan mempertemukan David dengan teknik dan teori tertentu. David yang sejak awal film diperlihatkan apatis dan menolak peraturan yang berlaku dan terbiasa membuat *graffiti* sesuai dengan kemauan dirinya tanpa pakem tertentu, pada adegan ini pun diperlihatkan menolak aturan yang ditawarkan universitas sebagai salah satu institusi pendidikan dan ilmu itu sendiri sebagai bagian dari pengetahuan yang sudah dibakukan.

Selain David, Tino yang menyenangi *graffiti* dan ingin menunjukkan keberadaan dirinya melalui *graffiti*, dengan bangga menceritakan kembali kepada teman-teman dekatnya di luar kelompok KSB tentang aksi mereka. Kecenderungan Tino ini diungkapkan juga oleh Macdonald (2001: 3) bahwa bagi pembuat *graffiti* tendensi utamanya adalah menunjukkan eksistensi mereka terhadap orang lain. Tino digambarkan bangga bercerita tentang desain *graffiti* terbarunya yang bertuliskan “*To Hot To Stop*” padahal seharusnya “*Too Hot To Stop*”. Pada adegan ini Tino justru diperlihatkan sebagai pelaku *graffiti* yang kurang terpelajar karena ia salah menuliskan kalimat dalam bahasa Inggris padahal kalimatnya masih tergolong sangat sederhana.

Latar pendidikan Tino dan David tidak digambarkan dalam film ini. Pekerjaan Tino pun dalam film ini hanya sebagai seorang petugas kebersihan di sebuah bioskop. Hal tersebut begitu berbeda dengan penggambaran mengenai Tino yang dalam film ini lebih banyak disorot kemampuannya ketika membuat *graffiti*. Dibandingkan dengan Achim yang memiliki modal lebih untuk mempertahankan hidup dengan bersekolah di *Gymnasium*, film *Wholetrain* memperlihatkan bahwa Tino dan David tidak memiliki kemahiran lain yang bisa dibanggakan selain menulis *graffiti*. Meskipun dalam film ini juga ditunjukkan bahwa desain yang dibuat oleh Tino dan David masih tergolong jenis *old school*³³

³³ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya gaya yang lazim digunakan oleh pembuat *graffiti* dari generasi yang lebih tua (Macdonald, 2001: xii).

yang tidak terlalu sulit, cenderung biasa saja dan membosankan, dalam film ini diperlihatkan pula bahwa *graffiti* mampu menjadi produk budaya alternatif bagi semua kalangan termasuk generasi muda yang merasa kurang cocok dengan sistem pendidikan formal.

3.2 Identitas Budaya Pelaku *Graffiti* di Jerman dalam Film *Wholetrain*

Dengan segala kompleksitas, *graffiti* dapat dikatakan sebagai ikon sebuah masyarakat urban, terutama di kota-kota besar. Di Berlin misalnya, cukup banyak ditemukan *graffiti*, bahkan dijadikan ikon pariwisata, seperti yang disebutkan oleh *Smasching-Magazin Online* 13 Juli 2011. Meskipun tidak di semua tempat diterima dengan baik, *graffiti* tetap dapat ditemukan di hampir seluruh kota. Film *Wholetrain* ini berlatar di sebuah kota kecil yang tidak disebutkan namanya. Anonimitas tempat ini merepresentasikan bahwa *graffiti*, baik itu yang ditulis di ranah privat maupun publik, merupakan fenomena urban yang dapat ditemukan di sebagian besar wilayah kota di seluruh dunia.

Graffiti dan musik *hip-hop* sebagai latar film ini berasal dari Amerika Serikat. Budaya yang tidak murni berasal dari Jerman ini ternyata diterima oleh sekelompok remaja di Jerman. Pada film ini *graffiti* tidak hanya ditulis oleh pelakunya yang asli Jerman tetapi juga imigran Turki generasi ketiga. Masyarakat, dalam hal ini generasi muda pelaku *graffiti*, yang mengonsumsi sebuah budaya yang sama karena ketertarikan yang sama, membuat *graffiti* sebagai salah satu produk budaya populer dapat diterima. Dalam film *Wholetrain*, tujuan pembuatan *graffiti* tidak sama dengan awal perkembangannya yaitu sebagai ajang protes, sementara dalam film ini lebih berkenaan dengan bahasa ekspresi individu dan alat aktualisasi diri. Namun, sebuah semangat yang sama antara *graffiti* di awal perkembangannya dan yang terdapat dalam film ini adalah *graffiti* yang masih tetap mampu mengomunikasikan perbedaan yang ada di antara masyarakat penulisnya dan dijadikan alat untuk mencapai kebebasan individu. Tidak hanya dari kalangan ekonomi dan pendidikan menengah bawah, yang dalam film ini direpresentasikan oleh tokoh David, Tino, dan Elyas, tetapi juga yang menengah atas, seperti Achim. Perbedaan yang ada di antara mereka melebur menjadi ketertarikan dan kenyamanan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa *graffiti* dapat

dikatakan sebagai salah satu produk multikultural yang dikembangkan oleh remaja di Jerman.

Selain sebagai salah satu simbol multikulturalisme, berbagai representasi yang ditampilkan dalam film *Wholetrain* dapat menempatkan tokoh-tokoh yang terlibat pada suatu identitas budaya tertentu. Secara keseluruhan tokoh-tokoh yang terdapat di dalam film ini bersikap menolak aturan dan dominasi yang terjadi, baik itu oleh pemerintah sebagai pembentuk regulasi, maupun orang tua dan sistem pendidikan. Namun, sikap tersebut kemudian mengalami negosiasi. Proses tarik menarik tersebut juga memperlihatkan bagaimana pembentukan identitas budaya pada tokoh-tokoh yang terdapat dalam film *Wholetrain*.

Salah seorang tokoh dalam film ini yaitu David digambarkan sebagai tokoh yang usianya paling tua jika dibandingkan dengan teman-teman sekelompoknya. Menurut Stuart Hall, identitas seseorang tidak hanya berdasarkan apa yang ditampilkan oleh orang tersebut tetapi juga bagaimana hal yang ditampilkan oleh individu tersebut dilihat oleh orang lain. Pada pembukaan film ini sudah diperlihatkan bahwa David yang ingin menampilkan identitasnya dirinya sebagai penulis *graffiti* tetapi identitasnya tersebut dibaca oleh kepolisian sebagai kriminal karena *graffiti* yang ia buat berada di ranah publik.

Identitas budaya juga dipahami sebagai sesuatu yang tidak tunggal melainkan beragam sesuai dengan bagaimana posisi individu tersebut. David digambarkan sebagai tokoh yang mandiri. Hal tersebut dapat dilihat dari ia yang memilih tinggal sendirian dalam sebuah flat. Remaja di Jerman berhak memilih untuk tidak lagi tinggal bersama orang tua setelah mereka berusia 18 tahun. Hal ini bukan semata-mata menandakan kebebasan tetapi juga wujud peningkatan tanggung jawab atas diri remaja tersebut. Berdasarkan penggambaran tersebut, dapat dipahami bahwa sebagai remaja penggiat *graffiti*, David telah mampu menentukan pilihan hidupnya sendiri.

Selain sebagai individu yang mandiri, David juga digambarkan sebagai individu tidak peduli terhadap dirinya sendiri dan aturan-aturan umum yang berlaku tetapi ia peduli terhadap teman-temannya dan karya *graffiti* yang ia buat. Kepedulian David atas teman-temannya tidak muncul begitu saja melainkan melalui sebuah proses. Awalnya ketika temannya berkelahi, David terlihat tidak acuh dan hanya memperhatikan dari kejauhan tetapi ketika perkelahian itu

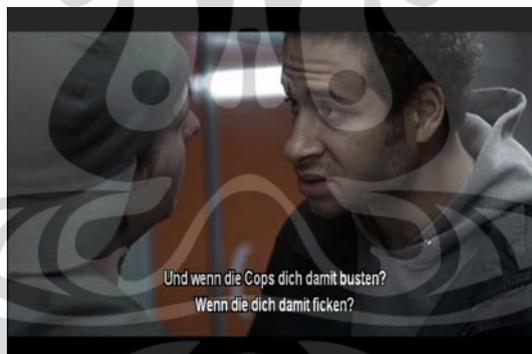
berpotensi menyebabkan hal yang lebih luas yaitu melibatkan polisi maka David baru meleraikan.

Menjelang sepertiga akhir film, terdapat sebuah adegan ketika David terpaksa mendekam selama semalam di penjara lalu akhirnya dibebaskan karena bantuan temannya. Setelah adegan tersebut David nampak jauh lebih memperhatikan teman-temannya. David adalah satu-satunya tokoh yang disorot setelah Tino meninggal. Rasa setia kawan dan simpati membuatnya merasa bersalah karena melibatkan Tino dalam duel *graffiti* dengan ATL sehingga Tino dikejar-kejar polisi. Penyesalan David tersebut tidak hanya tergambarkan melalui tangisan ketika melihat kalung bertuliskan nama Tino yang tertinggal di flat-nya tetapi David langsung menemui keluarga Tino untuk meminta maaf. Selain itu, David justru dengan sangat berani membuat *graffiti* di tempat umum pada siang hari padahal dalam adegan-adegan sebelumnya ia hanya berani beringsut membuat *graffiti* pada malam hari di diplo. Kepedulian David atas temannya bahkan mampu mendorongnya untuk lebih berani melewati batas yang ditentukan pemerintah. Proses perubahan identitas dalam Diri David tidak serta merta disebabkan oleh keinginan dirinya sendiri melainkan dipengaruhi oleh faktor di luar dirinya, dalam hal ini tentang nilai-nilai persahabatan. Hal ini juga menunjukkan bahwa identitas individu tidak hanya dapat dipandang dari berbagai sisi tetapi juga dapat berubah terus menerus.

David digambarkan sebagai penulis *graffiti* handal dan berusaha untuk terus menggeluti *graffiti* bagaimanapun caranya. Salah satu bentuk kesungguhan David dalam membuat *graffiti* diperlihatkan ketika ia membuat sketsa. Ia menggambar sketsa secara hati-hati dengan menggunakan pensil, menghapusnya lagi, menggambar ulang secara teliti, menebalkan dengan pulpen, lalu mengarsirnya. Selama adegan itu, layar hanya merekam secara bergantian kertas sketsa dan gerakan tangan David dan Tino di tempat yang berbeda tetapi melakukan kegiatan yang sama cermatnya. Suasana adegan tersebut juga menjadi lebih dengan musik *hip-hop* yang menghentak berjudul *Wholetrain*. Saat musik berhenti, selesai pula sketsa yang ia buat. Detail proses pembuatan sketsa ini dapat dipahami sebagai keseriusan usaha David membuat identitas atas dirinya sendiri. Adegan ini menunjukkan bahwa identitas memang bersifat dinamis. David sebagai

representasi individu yang pengangguran dan bermasa depan tidak jelas, ternyata mampu memiliki dan mau mengusahakan sesuatu yang positif bagi dirinya.

Selain digambarkan sebagai sosok yang sangat menggiati *graffiti*, David juga terlihat sebagai individu yang serius dan jarang sekali bercanda. Meskipun David diperlihatkan sangat ingin mengembangkan karier melalui *graffiti* sehingga berani mempertaruhkan banyak hal untuk impiannya itu, ternyata ia memiliki trauma akibat berurusan dengan pihak kepolisian. Proses tarik-menarik dalam proses ‘*becoming*’ yang digambarkan pada diri David dipengaruhi oleh pengalamannya atas sesuatu. Trauma tersebut menimbulkan kekhawatiran tertentu dalam diri David. Ia tidak hanya khawatir dengan dirinya sendiri, tetapi juga teman-temannya. Ia selalu marah jika Tino membawa *black book*³⁴ kemana-mana karena hal itu akan membahayakan KSB jika dijadikan barang bukti oleh polisi atas tindak penulisan *graffiti* ilegal mereka (Gambar 3.12). Ketakutan David juga terlihat ketika ia hanya mau mengoreksi sketsa *graffiti* karya Achim di sudut sepi stasiun.



Gambar 3.12 Adegan David Bertengkar dengan Tino

“David : *Und wenn die Cops dich damit busten? Wenn die dich damit ficken*³⁵? (Bagaimana jika polisi menemukan barang itu padamu? Kalau mereka membuat masalah?)

Tino : *Ich kann's in Formaldehyd einlegen oder Helikopter mit Infrarotkamas..* (Aku dapat memasukkannya ke Formaldehyd atau helikopter dengan kamera infra merah..)

David : *Raffst du nicht* (Kamu tidak mengerti)”

³⁴ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya buku sketsa (Macdonald, 2001: xi)

³⁵ Istilah vulgar yang biasanya digunakan remaja untuk mengatakan hubungan seksual tetapi pada konteks ini digunakan untuk menyerukan kekesalan atas orang lain yang terlalu memperhatikan secara berlebihan kemudian menjebak dan mengakibatkan masalah (Duden, 2006: 518).

Selain itu, bentuk kekhawatiran David terlihat pada waktu ia, sebagai ketua kelompok KSB sekaligus pemberi gagasan pertarungan *Wholetrain*, sempat memutuskan untuk mundur dari tantangan tersebut padahal hal tersebut sama saja dengan menghancurkan reputasinya sendiri sebagai seniman *graffiti*. Perubahan sikap David dalam film ini disebabkan oleh sempat tertangkapnya ia untuk kali kedua oleh polisi, bahkan pada adegan ini ia mendekam di sel selama semalam. Namun, semangatnya untuk bertarung muncul lagi saat Tino kembali diremehkan oleh ATL. Sampai pada akhirnya David kembali berpikir untuk benar-benar mundur karena kejadian KSB yang nyaris tertangkap polisi dan juga nyaris menewaskan dirinya, tetapi akhirnya selamat karena ditarik oleh salah seorang polisi yang mengejar mereka.

Rasa takut terhadap ancaman hukuman yang akan diberikan oleh polisi juga menyebabkan di semua *graffiti* yang dibuat secara anonim atau menggunakan nama samaran. Para pelaku *graffiti* yang mau menyatakan identitas diri sebebas-bebasnya kemudian bersinggungan dengan regulasi pemerintah yang melarang pembuatan *graffiti* di tempat umum karena dipandang sebagai sebuah tindak pengrusakan. Peraturan tersebut bertujuan untuk melindungi kepentingan publik. Namun, konsekuensi lain atas peraturan ini adalah adanya semacam sensor bagi tingkah laku atau budaya yang dianggap bertentangan dengan peraturan tersebut. Kondisi seperti inilah yang membuat banyak praktik budaya yang berlawanan dengan budaya dominan menimbulkan banyak permasalahan. Bentuk-bentuk negosiasi antara kehendak diri dengan regulasi diperlihatkan melalui perubahan dalam diri individu. Melalui representasinya dalam film ini, David diperlihatkan sebagai individu yang sudah cukup dewasa dan rasional dalam bertindak. Sebagai penggiat *graffiti*, ia menolak adanya dominasi pemerintah dan mau melakukan apa saja meskipun harus bertentangan dengan hukum tetapi akhirnya secara lebih sadar mulai memahami bahwa dampak yang diakibatkan oleh keekatannya tersebut sama sekali tidak baik. Pengalamannya tentang hidup mempengaruhi dirinya agar tidak hanya berpikir tentang dirinya sendiri tetapi juga teman-teman di sekitarnya.

Proses pencarian identitas individu seringkali keluar dari formasi awal dirinya. Sebagai generasi muda yang tidak memiliki latar belakang ekonomi dan pendidikan sebagai modal untuk dipandang masyarakat, Tino dalam film ini

merepresentasikan pelaku *graffiti* yang berusaha sangat keras menunjukkan eksistensinya meskipun karakternya lemah. Ia ingin diakui sebagai penulis *graffiti* yang handal tetapi belum terlalu mahir. Ia dengan sangat emosional memaki kelompok ATL yang *graffiti*-nya sudah lebih dulu menghiasi U-Bahn dengan sangat bagus padahal sebenarnya Tino pun mengagumi *graffiti* yang ditulis oleh ATL. Perasaan tidak mau tersaingi itu lebih terlihat ketika ia mendapati *graffiti* yang ia tulis dengan sungguh-sungguh sampai menghabiskan 50 kaleng cat semprot di tembok bawah jalan tol, tempat ia biasa menulis *graffiti*, telah dicoret oleh salah satu anggota ATL. Dalam komunitas *graffiti*, tempat untuk menulis *graffiti* dianggap sebagai wilayah yang dimiliki hanya oleh si penulis *graffiti* tersebut. Pada saat *graffiti* yang sudah dibuat dicoret oleh pihak lain, hal tersebut sama halnya dengan mencoret wilayah atau harga diri si penulis.

Selain itu, Tino juga sangat marah ketika melihat Tamara, wanita yang ia kencani juga berkencan dengan Kong, ketua kelompok ATL. Tino terlalu menganggap serius hubungannya dengan Tamara sehingga ia terlalu posesif padahal Tamara menganggap kencan dengan Tino adalah hal biasa yang dapat ia lakukan kepada siapa saja yang ia suka. Perasaan bahwa keberadaannya tidak dihargai terlihat ketika Tino sangat marah, bahkan menyebut Tamara sebagai pelacur. Merasa tidak terima dikatakan demikian, Tamara kemudian menampar Tino sambil berteriak "*Fick dich!*"³⁶. Hal itu membuat Tino merasa dirinya semakin direndahkan oleh ATL. Tanpa ragu lagi ia menantang duel *graffiti* dengan Kong padahal dirinya sendiri dan KSB pun tahu bahwa ATL pasti akan menang.

Sifat Tino yang tidak pernah mau terkalahkan oleh pihak yang berada di 'atas' nya terlihat lagi saat mendapati *tag*³⁷ bertuliskan "*ATL – Kong, Roma, Indio, Kings!!!*" di terowongan U-Bahn yang sudah penuh dengan banyak coretan

³⁶ Istilah vulgar yang biasanya digunakan remaja untuk mengatakan hubungan seksual tetapi pada konteks ini digunakan untuk menyatakan kemarahan yang padanan dalam bahasa Indonesia dapat berarti persetan (Duden, 2006: 518).

³⁷ Istilah khusus dalam bidang *graffiti* yang artinya bentuk tulisan yang paling dasar dan sederhana dalam penulisan *graffiti* yaitu berupa tanda tangan atau nama penulis. Biasanya *tag* dibuat dengan menggunakan spidol atau cat semprot karena *tag* biasanya digunakan untuk menulis sesuatu secara cepat. Apabila nama dari penulis terlalu panjang, biasanya disingkat dengan hanya menuliskan dua huruf pertama atau huruf pertama dan terakhir dari nama penulis tersebut. *Tag* juga banyak yang berakhiran "*one*", "*ski*", "*rock*", "*em*", dan "*er*" (Macdonald, 2001: xii).

lain. Ia lalu mencoret *graffiti* tersebut dengan tulisan “*Plus, KSB – The True..*” (Gambar 3.13). Meskipun sesama penggiat *graffiti*, perilaku Tino berbeda jauh dengan David yang sangat dewasa.



Gambar 3.13 Adegan Tino Mencoret *Graffiti* ATL

Selain sebagai individu yang kekanak-kanakan, Tino juga digambarkan sebagai individu yang hedonis. Ia menyempatkan pergi ke sebuah pesta untuk memenuhi ajakan Tamara padahal ketika itu David ditangkap oleh polisi. Selain itu, Tino adalah satu-satunya anggota kelompok KSB yang semangatnya konstan untuk menyelesaikan dan memenangkan pertarungan *Wholetrain*. Ia bahkan digambarkan marah ketika David beberapa kali berpikir untuk mundur dan sangat bahagia ketika David memutuskan untuk mengeksekusi lagi misi tersebut. Di samping itu, Tino juga selalu membawa buku sketsa dan foto-foto *graffiti* yang sudah mereka buat, padahal David sudah memperingatkan bagaimana dampaknya. Hal ini merepresentasikan Tino sebagai remaja penggiat *graffiti* yang masih lebih fokus dengan dirinya sendiri.

Pada akhir cerita, Tino sebagai salah satu tokoh utama dalam film *Wholetrain* diceritakan meninggal akibat kabur dari pengejaran polisi karena menjadi tersangka pelaku *graffiti* ilegal. Alur pun dipertegang ketika ia menaiki bus dengan terburu-buru dan tidak sempat membawa tiket bulanan sehingga membuatnya kembali dikejar oleh polisi, lalu tertabrak bus hingga akhirnya meninggal. Tino digambarkan sebagai remaja yang melanggar peraturan pemerintah, baik membuat *graffiti* ilegal maupun bepergian tanpa tiket, mendapatkan konsekuensi logis dari apa yang ia perbuat.

Proses tarik-menarik dalam pencarian identitas dan pengembangan diri yang direpresentasikan melalui Tino dalam film ini menunjukkan bahwa perubahan

yang terjadi pada individu tidak selalu berpengaruh positif. Dalam film ini, Tino sebagai representasi individu yang belum dewasa dalam menentukan pilihan hidupnya dan berusaha untuk membebaskan dirinya sendiri tanpa memedulikan aspek-aspek di luar dirinya, seperti pemerintah dan teman-temannya, digambarkan menerima dampak buruknya.

Dalam film ini, tokoh yang ditampilkan tidak hanya yang benar-benar menggiati *graffiti* dengan serius, tetapi juga pelaku *graffiti* dari kalangan pemula. Terjadinya segmentasi konsumen seperti ini disebabkan oleh beragamnya modus individu dalam mengonsumsi suatu produk budaya populer. Selain karena banyak disukai oleh masyarakat, dapat pula disebabkan oleh kemampuan budaya populer tersebut sebagai alat yang mengakomodasi teks dan praktik budaya yang gagal memenuhi standar kualifikasi budaya tinggi. Selain itu, dapat pula disebabkan oleh individu yang memandang budaya populer sebagai dunia yang mampu memberi jalan atas harapan dan hasrat yang tertekan (Storey, 2010: 15-24). Hal tersebut dapat dilihat pada tokoh Elyas dan Achim.

Elyas digambarkan sebagai generasi ketiga Turki yang hidup di Jerman. Secara fisik Elyas digambarkan berwajah tirus, beralis tebal, berjenggot lebat hitam, dan berkulit agak coklat. Identitasnya sebagai keturunan Turki juga terlihat dari keluarganya yang memiliki kedai kebab relasi keluarganya sangat erat. Ketika berpamitan, Elyas memeluk dan mencium pipi ayahnya. Ahmed, ayah Elyas, pun dengan bahasa Turki menggoda anaknya yang menggunakan parfum ibunya. Sebagai orang tua yang juga merupakan imigran di Jerman, sikap Ahmed sangat terbuka. Ia tidak mempersoalkan Elyas pergi bermain bersama KSB padahal seharusnya membantunya dan sikap Ahmed pun ramah bahkan menawarkan makanan kepada teman-teman Elyas yang datang ke kedainya. Dibandingkan dengan ayahnya, Elyas mampu berbahasa Jerman dengan lebih fasih dan berinteraksi sangat dekat dengan teman-temannya yang asli Jerman yang berada dalam kelompok KSB. Berbeda dengan David dan Tino yang pengangguran, selain membantu kedai kebab milik keluarganya, Elyas bekerja sebagai montir di sebuah bengkel. Elyas adalah representasi remaja imigran Turki peminat *graffiti* yang meskipun secara etnisitas dan biologis berbeda dengan teman-temannya di KSB tetapi tetap membuat mereka menjadi kelompok yang saling menerima dan mampu hidup berdampingan.

Identitas Elyas sebagai seorang keturunan Turki tidak lantas membuatnya hanya dipandang sebagai seorang Turki saja. Sebagai bagian dari masyarakat Turki di Jerman, penting baginya untuk mampu berinteraksi dan berintegrasi dengan remaja asli Jerman sehingga ia turut bergabung dalam KSB. Kebutuhannya untuk diakui, terlihat ketika ia menggunakan kaos bertuliskan “*Giant*”³⁸ yang menunjukkan bahwa dirinya juga merupakan ‘seseorang’. Identitas individu tidak hanya mengenai apa yang direpresentasikan oleh individu tersebut, tetapi juga validitas dari orang lain. Hal tersebut adalah sangat penting terutama bagi imigran yang butuh bersosialisasi dengan individu di luar formasi imigran tersebut. Usaha Ekyas untuk mendapatkan perhatian dari teman-temannya terlihat ketika ia menggunakan parfum agar merasa semakin percaya diri tetapi justru dicibir oleh teman-temannya sebagai laki-laki yang seperti perempuan (homoseksual) karena menggunakan parfum ibunya, sementara homoseksual masih memiliki konotasi yang negatif bagi masyarakat umum (Gambar 3.14). Elyas bersikeras membantah tetapi dianggap berlalu saja oleh teman-temannya.



Gambar 3.14 Adegan Elyas Tersinggung Diledek seperti Homoseksual

“David: *Bist du 'ne Schwuchtel*³⁹ *oder was?* (Kamu homo?)

Elyas: *Fick dich, Mann! Fick dich!* (Persetan kamu! Persetan!)”

Berbeda dengan David dan Tino, Elyas tidak pernah diperlihatkan sedang membuat sketsa *graffiti* secara serius. Sikapnya yang tidak serius terhadap pembuatan *graffiti* berpengaruh memunculkan perasaan takut dan khawatir

³⁸ Dalam bahasa Inggris berarti orang yang sangat kuat atau raksasa (Oxford, 2005: 180).

³⁹ Istilah dalam bahasa sehari-hari yang artinya homoseksual (Duden, 2006: 1478).

apabila berurusan dengan polisi. Di satu sisi Elyas butuh diakui oleh teman-temannya dalam KSB sehingga ia harus mengikuti pola hidup teman-temannya sebagai pelaku *graffiti* ilegal, tetapi di sisi lain Elyas tidak berani untuk benar-benar melanggar aturan pemerintah. Ketakutan Elyas dapat dilihat melalui adegan di peron stasiun saat ia menunggu kedatangan David, Tino, dan Achim. Elyas tiba-tiba panik dan mengatakan kepada teman-temannya yang lain yang juga sedang berada di peron bahwa polisi sedang mengintai mereka. Ketika teman-temannya memeriksa, apa yang dikhawatirkan Elyas ternyata hanya halusinasi. Kekhawatiran Elyas juga diperlihatkan bahwa di antara keempat tokoh dalam kelompok KSB, Elyas adalah yang terlebih dulu pesimis dengan pertarungan *Wholetrain*, bahkan ia menyebut aksi *Wholetrain* sebagai sebuah Kamikaze⁴⁰. Hal ini merepresentasikan bahwa Elyas sebagai pelaku *graffiti* yang tidak bersungguh-sungguh menekuni *graffiti* dan barangkali hal ini ia lakukan hanya agar ia diterima di komunitas barunya.

Elyas yang memang ingin membuat dirinya ‘dianggap’, merasa inferior ketika ia merasa posisinya tidak aman akibat adanya saingan. Ia selalu curiga kepada Achim, seorang remaja yang lebih muda darinya dan baru bergabung dengan KSB tetapi mendapat tutorial pembuatan *graffiti* khusus dari David yang memang terkenal sudah sangat mahir. Elyas selalu meragukan totalitas Achim dalam KSB (Gambar 3.15).



Gambar 3.15 Adegan Elyas Meragukan Achim

“Elyas : *Die Überaktion.. Wer ist der Typ?* (Aksi yang hebat, Siapa anak baru itu?)

⁴⁰ Aksi berani mati tentara Jepang saat Perang Dunia II yang rela menabrakkan pesawat yang mereka tumpangi agar musuh hancur (diakses dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Kamikaze-178k> pada 10 Mei 2012, pukul 09.07 WIB).

Tino : *Der neue Schüler vom David* (Murid barunya David)”

Anggapan buruk Elyas terhadap Achim merepresentasikan kesenjangan dan ketidakpuasan Elyas sebagai remaja dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah terhadap masyarakat ekonomi kelas menengah atas. Menurutnya, Achim hanyalah anak orang kaya yang manja dan justru membahayakan KSB karena dicurigai akan bercerita banyak jika mereka tertangkap polisi. Anggapan buruknya atas Achim diperkuat saat ia marah ketika David memperbolehkan Achim ikut serta dalam misi *Wholetrain* ini, meskipun tugas Achim masih dalam tahap termudah yaitu hanya mengarsir. Selain itu, ekspresi marah juga ditunjukkan Elyas ketika Achim tidak jadi datang pada kesempatan perdananya untuk membuktikan loyalitas.

Namun, seiring dengan pengalaman yang terjadi padanya, Elyas terlihat lebih dewasa dan dapat menerima Achim. Hal itu digambarkan setelah Achim yang diduga tertangkap polisi ketika pengejaran, terlihat duduk di kereta yang sama dengan anggota KSB lainnya. Elyas merasa senang, menyalami Achim, dan beberapa waktu kemudian ia mengundang Achim ke pesta ulang tahunnya. Anggapan buruk Elyas disebabkan karena ia tidak memiliki kecukupan informasi dan pengalaman bersama Achim. Elyas adalah representasi individu yang tidak hanya dapat dipandang sebagai individu keturunan Turki di Jerman yang pekerjaannya sebagai pedagang kebab, tetapi juga sebagai montir di bengkel, penulis *graffiti*, dan mampu berteman akrab dengan masyarakat Jerman.

Selain itu, perubahan sikap Elyas terhadap Achim menunjukkan bahwa pandangan seseorang terhadap sesuatu dapat berubah, baik itu negatif maupun positif. Serupa dengan identitas yang tidak dapat diam dalam suatu titik. Praktik multikulturalisme bukanlah sesuatu yang terberi melainkan proses saling menerima yang cukup rumit. Dalam film ini ditunjukkan bahwa multikulturalisme adalah sebuah hal yang jelas dapat diusahakan. Proses individu dapat menerima individu lain bukannya tanpa adanya konflik. Integrasi yang berhasil tercapai di dalam kelompok KSB yang anggotanya berlatar belakang berbeda semakin menempatkan *graffiti* sebagai bahasa universal bagi remaja sekaligus sebagai wujud multikultural.

Tokoh lainnya dalam KSB adalah Achim yang digambarkan sebagai seorang pemula dalam bidang *graffiti*, anak yang menuruti orang tuanya dan memiliki latar belakang pendidikan, ekonomi, dan keluarga yang baik. Sikap Achim yang sangat patuh dapat dilihat ketika ia terpaksa bermain piano ketika neneknya datang di malam yang sama dengan saat pembuktian keseriusan dirinya untuk pertama kali ikut dalam aksi kelompok KSB. Namun, sejak mengenal KSB dan *graffiti*, Achim menjadi berani untuk secara lebih keras menunjukkan penolakannya terhadap keluarga sebagai institusi sosial dan sekolah sebagai institusi pendidikan. Hal itu diperlihatkan melalui Achim yang sering membolos sekolah, berkeliaran di tengah malam, merokok, membantu temannya mencuri cat semprot dari sebuah supermarket, memecahkan kaca stasiun, bahkan di akhir cerita ia kabur dari rumah.

Dalam diri Achim dapat terlihat bahwa identitas individu memang bersifat sangat cair. Dalam proses pencarian identitasnya, Achim menemukan *graffiti* sebagai jalan dan harapan atas keinginannya untuk memperoleh kebebasan. Namun, dalam proses tersebut ia juga mendapati hal-hal yang ia anggap bertentangan dengan keinginan pribadinya berupa aturan-aturan yang mengikat dari keluarga dan sekolahnya sehingga ia merasa bahwa kabur dari rumah adalah jalan yang terbaik. Berbeda dengan David yang emosinya sudah stabil dan lebih dewasa dalam menyikapi masalah, Achim yang dalam film ini digambarkan sebagai remaja berusia masih di bawah 18 tahun, merepresentasikan pelaku *graffiti* sebagai generasi muda yang masih sangat labil dalam menentukan pilihan hidupnya.

Representasi yang terdapat dalam film *Wholetrain* memperlihatkan identitas para pelaku *graffiti* yang secara keras bersikap menolak dominasi pemerintah, sosial, dan institusi pendidikan. Melalui representasi para pelaku *graffiti* dalam film ini, dapat dilihat bahwa pengalaman, lingkungan sekitar, terutama teman memiliki peran penting pada diri mereka. Proses tarik-menarik dalam pencarian identitas antara para pelaku *graffiti* dengan diri di luar mereka, mempengaruhi para pelaku *graffiti* tersebut untuk tidak hanya memiliki identitas tunggal yang 'menempel' pada dirinya sejak lahir melainkan dapat mengeksplorasinya menjadi identitas-identitas lain. Proses pelaku *graffiti* untuk mengembangkan diri, membuat mereka memiliki kekayaan dalam identitasnya.

BAB IV KESIMPULAN

Budaya pada masa kontemporer lebih diartikan sebagai praktik dan teks sehari-hari yang bersifat politis karena memuat ideologi tertentu, bukan lagi hanya sistem religi, tari ataupun musik tradisional. Hal itu membuat produk yang dihasilkan oleh budaya kontemporer perlu dikaji secara lebih mendalam untuk menguraikan maknanya. Manusia sebagai pelaku kebudayaan dituntut untuk lebih kritis membaca setiap gejala kebudayaan dalam masyarakat.

Makna yang dihadirkan dan maksud yang dituju tidak serta merta lugas melainkan tersirat dan lebih terstruktur melalui produk media, salah satunya film. Melalui teknik visual dan audio, penonton film akan digiring pada suatu kondisi tertentu seperti apa yang disajikan pada film. Opini yang muncul di benak penonton terstimulus dengan bagaimana objek dalam film disorot oleh kamera, latar musik yang mendukung, bagaimana tokoh ditampilkan, dan lain-lain. Penyajian dalam film yang seperti demikian pasti karena adanya maksud dan makna tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada masyarakat yang menontonnya. Secara tidak sadar penonton kemudian terbawa oleh plot dan apa yang disajikan dalam film tersebut. Hal inilah yang membuat film dapat menjadi media penyampaian ideologi tertentu sehingga banyak menjadi bahan kajian.

Film dalam kebudayaan Jerman memiliki sejarah yang panjang. Pada masa kini Jerman mampu menjadi tuan rumah bagi film-film berkualitas dunia dengan menyelenggarakan banyak festival film secara rutin, misalnya *Berlinale Film Festival*. Ini adalah bukti bahwa masyarakat Jerman mampu melihat film sebagai artefak penting dalam kehidupan. Salah satu film yang mendapatkan penghargaan dalam festival tersebut adalah *Whoetrain*, sebuah film remaja urban Jerman yang gemar membuat *graffiti*, salah satu simbol khas masyarakat urban. Film ini disutradarai oleh Florian Gaag yang juga merupakan seorang seniman *hip-hop*.

Whoetrain menceritakan tentang pergulatan dua kelompok remaja yaitu KSB – *Keep Still Burning* dan ATL – *Above The Law* yang bersaing untuk membuat *graffiti* terbaik pada sebuah kereta, seperti judul film ini – *Whoetrain*.

Melalui kelompok KSB dan ATL, *graffiti* digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi diri mereka sendiri sebagai individu dan kelompok pembuatnya. Pertarungan yang mereka pilih untuk menunjukkan aktualisasi diri adalah dengan beradu *graffiti*, bukan dengan cara kekerasan. Namun, konflik film ini terletak pada persinggungan antara wujud aktualisasi dan ekspresi pelaku *graffiti* dengan peraturan pemerintah yang melarang pembuatan *graffiti* di tempat umum. Di sini jelas terlihat bahwa *graffiti* sudah dijadikan instrumen penunjukan jati diri individu tetapi dengan cara yang ekstrem. Film ini berlangsung sekitar 85 menit. Durasi yang cukup singkat untuk menampilkan kemahiran dan kehidupan dua kelompok remaja unjuk kebolehan membuat *graffiti*. Suasana yang dibangun dalam film menjadi lebih hidup dengan musik *hip-hop* sebagai latar.

Rangkaian representasi yang ditampilkan dalam film ini, pencarian identitas para tokoh dengan segala proses negosiasinya dan *graffiti* sebagai benang merahnya membangun identitas budaya tertentu pada para pelaku *graffiti* dalam film ini. Penamaan kelompoknya yaitu KSB (*Keep Still Burning*) dan ATL (*Above The Law*). Nama kelompok tersebut memberikan kesan kelompok orang-orang yang bergejolak dan gigih menyalurkan hasrat liar mereka. Bentuk dan perilaku 'berbeda' untuk menunjukkan diri ini membuat remaja penggiat *graffiti* merepresentasikan diri mereka sebagai kelompok yang 'berbeda' dari remaja pada umumnya.

Mereka tidak semata-mata mengusahakan kebebasan bagi dirinya dan menolak aturan-aturan yang ditetapkan oleh pihak yang dominan, seperti pemerintah, keluarga, dan institusi pendidikan. Secara keseluruhan, pelaku *graffiti* dalam film ini tidak digambarkan sebagai tokoh utama yang tanpa cela melainkan sebagai tokoh yang jatuh bangun untuk menjadi individu yang dewasa. Representasi yang digambarkan dalam film *Wholetrain* mengenai remaja penggiat *graffiti*, menunjukkan bahwa identitas individu tidak dapat ditentukan hanya dari satu melainkan banyak sisi. Selain itu, proses individu mencari identitas budayanya pada masa kontemporer ini juga membuat identitasnya selalu berubah.

David yang awalnya memberikan ide untuk melakukan adu *graffiti* ini sempat mengurungkan idenya, lalu berusaha untuk mewujudkannya kembali. Ia yang dalam awal film tidak mau mematuhi peraturan pemerintah kemudian

digambarkan khawatir apabila ia dan teman-temannya ditangkap oleh polisi karena membuat *graffiti* ilegal. Ia adalah representasi pelaku *graffiti* yang menolak nilai-nilai umum pada masyarakat, dewasa dan realistis. Sementara Tino yang sejak awal sangat bersemangat untuk mengeksekusi aksi *Wholetrain* tanpa mempedulikan anak dan sekitarnya lalu di akhir film digambarkan mati adalah representasi ia sebagai penggiat *graffiti* yang masih kekanak-kanakan, hedonis, dan akhirnya tunduk pada peraturan pemerintah meskipun sebelumnya ia bersikap anti-kapitalis.

Selain Tino dan David yang latar belakang keluarga, budaya, pendidikan, dan ekonominya tidak baik, pelaku *graffiti* juga berasal dari individu yang latar belakang ekonomi, pendidikan, dan keluarga yang baik seperti Achim. Selain itu, pelaku *graffiti* di Jerman yang berasal dari berbagai kalangan, direpresentasikan dalam film ini melalui tokoh Elyas sebagai satu-satunya anggota KSB yang merupakan imigran Turki. Dari sini dapat dilihat bahwa *graffiti* dilakukan dan diterima oleh remaja dari berbagai kalangan. Dengan kata lain, *graffiti* juga merupakan simbol multikultural pada masyarakat kontemporer di Jerman.

David, Tino, Elyas dan Achim adalah representasi remaja yang ternyata merasa tidak cocok dengan standar tersebut, sehingga berusaha untuk menyalurkan kegundahan hati melalui coretan *graffiti*. Hal yang berlaku umum dalam masyarakat mengenai seseorang dapat dikategorikan berhasil dan 'baik-baik' adalah bagi yang berpendidikan cukup, bekerja dengan layak dan menaati peraturan yang berlaku. Pelaku *graffiti* dalam film *Wholetrain* ini ditampilkan sebagai diri yang cenderung sangat memperhatikan harga diri, fokus terhadap kepentingannya sendiri, penuh gejolak untuk menolak aturan dan merasa senang berada dalam lingkaran pertemanan yang bersifat sama seperti dirinya.

Peran teman tidak lagi sekedar menjadi agen sosialisasi utama, tempat bercerita, berbagi pengalaman tetapi juga sebagai ajang untuk menunjukkan eksistensi dan legitimasi identitas. Persahabatan yang terjalin menunjukkan bahwa posisi teman yang mampu menerima dan memiliki ketertarikan sama, sangat penting dalam kehidupan mereka. Masing-masing anggota KSB tidak memiliki latar belakang yang sama. Namun, karena mereka berada dalam sebuah lingkaran yang sama dan merasa nyaman pada kelompok tersebut, proses ini kemudian bisa

dianggap penting karena kemudian terbukti berpengaruh pada perubahan yang terjadi dalam tokoh-tokoh di dalam kelompok KSB tersebut.

Individu tidak hanya diidentifikasi hanya dari satu identitas melainkan seiring berkembangnya pengalaman. Proses pencarian identitas membuat diri individu mengalami perubahan. Apabila kedua proses ini tidak selalu sejalan seringkali lalu menimbulkan masalah, seperti halnya kelompok remaja dalam film ini. Mereka tidak terlahir dari keluarga yang merupakan seniman *graffiti*. Mereka juga sebenarnya bisa menunjukkan diri mereka tidak melalui adu *graffiti* di tempat umum. Namun, secara sadar mereka memilih cara yang unik tersebut meskipun mereka sepenuhnya menyadari bahwa apa yang mereka perbuat adalah tindakan melanggar hukum.

Dalam film ini, *graffiti* sebagai salah satu produk budaya populer diperlihatkan kalah dari budaya tinggi seperti yang tunjukkan dalam adegan Achim yang terpaksa harus bermain piano padahal malam itu adalah kali perdananya ia membuktikan keseriusannya terhadap *graffiti* pada teman-temannya. Di samping itu, Tino dan David digambarkan sebagai pelaku *graffiti* yang sudah berani memilih jalan *non-mainstream*. David digambarkan menolak mengikuti segala aturan rumit untuk belajar membuat *graffiti* di universitas dan lebih memilih membuat *graffiti* di jalanan. Tino juga memilih untuk tidak memiliki tiket selama bepergian karena beralasan tidak mau tunduk kepada kapitalisme. Dalam film, terdapat juga seorang tokoh bernama Müller yang selalu berkelakar tentang hal-hal tidak masuk akal tetapi mampu memberikan informasi dan menyediakan hal-hal yang dibutuhkan teman-temannya. Melalui tokoh-tokoh tersebut, dapat dipahami bahwa individu yang berperilaku baik dan bermanfaat ternyata tidak harus selalu memiliki standar nilai individu yang baik secara umum. Melalui film ini, jelas diperlihatkan bahwa individu memiliki sisi baik dan buruk sekaligus dalam dirinya dan memiliki caranya masing-masing untuk menunjukkan manfaatnya terhadap orang lain.

Namun, cara menunjukkan eksistensi dengan cara berbeda oleh para pelaku *graffiti* tersebut harus berbentur dengan regulasi. Dampak regulasi yang dibuat oleh pemerintah berupa larangan membuat *graffiti* di tempat umum turut mempengaruhi proses pencarian identitas mereka. Pelaku *graffiti*, dalam film ini

yaitu KSB, terlihat selalu mengendap-endap dan menggunakan topeng agar tidak tertangkap setiap beraksi. Suasana mencekam juga didukung oleh latar musik yang hanya berbunyi seperti detak metronome bahkan diam. Dalam kesehariannya, setiap pelaku *graffiti* bersikap waspada dan panik bahkan paranoid terhadap polisi. Mereka yang dalam adegan lain banyak ditunjukkan sebagai pihak yang berani melanggar hukum, ternyata tidak sepenuhnya menempatkan diri pada posisi yang berseberangan dengan peraturan yang berlaku.

Bagi pelaku *graffiti* dalam film *Wholetrain*, *graffiti* merupakan satu-satunya alat yang mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan. Mengingat bahwa hanya melalui *graffiti* mereka bisa menunjukkan eksistensi maka pembuatan sketsa *graffiti* dalam film ini digambarkan dengan sangat serius. Keseriusan mereka untuk menekuni *graffiti* dan memenangkan pertarungan *Wholetrain* menjadikan pelaku *graffiti* bahkan rela mencuri cat semprot dari supermarket dan bengkel tempat Elyas bekerja. Begitu pula dengan Achim, seorang anak yang sebenarnya patuh dengan orang tuanya dan baru mengenal dunia *graffiti*, rela bolos dari sekolah, berkeliaran di dipo tengah malam, merokok dan mengkonsumsi alkohol, memecahkan kaca jendela stasiun karena kesal melewatkan kesempatan perdananya untuk beraksi membuat *Wholetrain*, bahkan di akhir cerita ia memilih kabur dari rumah.

Film *Wholetrain* merepresentasikan kehidupan para pelaku *graffiti* yang sarat dengan penolakan terhadap budaya dominan. Namun, film ini menampilkan proses para pelaku *graffiti* tersebut mencari identitasnya dan belajar menjadi lebih dewasa. Sebuah pertarungan yang tidak main-main karena menjadikan gerbong kereta sebagai media pembuatan *graffiti*, sementara hal tersebut jelas bertentangan dengan peraturan yang berlaku di Jerman. Pada situasi ini sebuah hal bernama prestasi dipertentangkan dengan regulasi. Meskipun dalam banyak adegan para tokoh dalam film ini digambarkan semena-mena, egois dan emosional, pada akhir film ini pun salah satu tokoh utama harus dalam pengejaran polisi karena kasus pembuatan *graffiti* di tempat umum. Tokoh lain pun yang sangat menggeluti *graffiti* digambarkan hampir mati tertabrak kereta ketika dikejar polisi. Adegan-adegan yang sebagian besar menunjukkan kekhawatiran dan ketakutan para pelaku *graffiti* tersebut memperlihatkan bahwa usaha untuk benar-benar menolak

budaya dominan, dihadapkan pada berbagai konsekuensi yang tidak mudah. Dalam film ini, pemerintah sebagai pelindung kepentingan masyarakat umum menjadi pihak yang dimenangkan.

Ekspresi dan abstraksi pemikiran yang dituangkan oleh para penulis *graffiti* jelas merupakan penentu reputasi mereka, sehingga dapat dikatakan bahwa ketika membuat *graffiti* sebenarnya mereka sedang menulis identitas mereka sendiri. Karena *graffiti* memainkan peranan penting bagi sekelompok remaja yang menggelutinya, maka mereka akan berusaha sekuat tenaga untuk mewujudkan tujuan mereka tersebut. Hal ini membuat *graffiti* memiliki simbol, struktur dan kriterianya tersendiri bagi individu yang ingin membuktikan keberadaan diri melaluinya. Namun, proses aktualisasi diri dan pencarian identitas tersebut tidak serta merta dapat dilakukan sebebas-bebasnya. Identitas yang juga dipengaruhi oleh faktor di luar diri individu, dalam hal ini regulasi, turut mempengaruhi proses tarik menarik dalam pembentukan identitas budaya.

Remaja pembuat *graffiti* dalam film ini merepresentasikan individu yang tidak hanya memiliki satu identitas, seperti Tino yang diperlihatkan sebagai ayah yang tidak bertanggung jawab, sekaligus petugas kebersihan bioskop, sekaligus pula generasi muda yang tidak memiliki keahlian apapun, tetapi ternyata mampu menulis *graffiti* dengan baik. Di satu sisi, mereka menjadikan *graffiti* sebagai senjata utama dalam menunjukkan keberadaan diri, bahkan bisa sangat meledak-ledak, tetapi di sisi lain juga ditampilkan sebagai remaja yang peka terhadap teman-temannya. Apa yang ditampilkan di dalam film juga membentuk identitas tertentu pada *graffiti*. Tidak hanya direpresentasikan sebagai sebuah tindak kriminal yang turut memicu para pelakunya melakukan tindak kriminal lain, *graffiti* ternyata dianggap sebagai sebuah karya seni yang bernilai estetis dan mampu menjadi bahasa ekspresi, bahkan dijadikan ukuran tertentu tentang kemahiran sekelompok remaja yang menggemarinya. Ekspresi yang dituangkan melalui *graffiti* adalah sah tetapi ketika praktik tersebut menjadikan remaja melanggar hukum tetap saja harus dikritisi. Dalam film *Wholetrain* ini, yang dipermasalahkan bukan tentang apa yang mereka tulis, melainkan disebabkan oleh tulisan *graffiti* di ruang publik adalah ilegal dan *graffiti* yang berpengaruh menciptakan tindakan melanggar hukum lainnya.

Film *Wholetrain* menampilkan para pelaku *graffiti* yang menolak dominasi dan konvensi yang terdapat dalam masyarakat. Para tokoh dalam film ini direpresentasikan sebagai pihak yang memilih bertentangan dengan regulasi pemerintah, keluarga, dan institusi pendidikan. Mereka mencoba menempatkan diri sebagai individu yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya. Namun, nilai-nilai yang berlaku umum dalam masyarakat menyebabkan terjadinya bentuk-bentuk negosiasi dalam diri pelaku *graffiti* tersebut.

Identitas yang ditampilkan oleh individu tidak hanya satu dan selalu sejalan dengan nilai umum masyarakat. Proses pencarian individu atas identitasnya sering menemukan banyak masalah sehingga terjadi proses tarik menarik yang dapat memperkaya identitas individu tersebut dan menjadikan mereka sebagai masyarakat kontemporer yang dewasa. Sifatnya yang cair membuat identitas penting untuk dibaca secara lebih dalam. Bagaimana individu merepresentasikan dirinya di kehidupan nyata maupun representasi yang ditampilkan oleh tokoh fiksi tertentu, harus dikritisi ulang agar individu yang melihat tidak terjebak hanya pada nilai benar dan salah.

DAFTAR REFERENSI

I. KORPUS DATA

Gaag, Florian (dir.). 2006. *Whoetrain*. Goldkindfilm.

II. BUKU

Boozer, Jack. 2008. *Authorship in Film Adaptation*. Texas: University of Texas Press.

Caws, Peter. 1995. "Identity and Politics of Recognition" dalam *Multiculturalism: A Critical Reader*. Oxford Blackwell.

Davis, Helen. 2004. *Understanding Stuart Hall*. London: Sage.

Edensor, Tim. 2002. *National Identity, Popular Culture, and Everyday Life*. Oxford: Berg.

Gilbert, Paul. 2010. *Cultural Identity and Political Ethics*. Oxford: Edinburgh University Press.

Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Routledge.

Kellner, Douglas. 2003. *Cultural studies, Identity and Politics between The Modern and The Postmodern*. London: Routledge.

Macdonald, Nancy. 2001. *The Graffiti Subculture – Youth, Masculinity, and Identity in London & New York*. New York: Palgrave.

Monacco, James. 2000. *How to Read a Film*. Oxford: Oxford University Press.

Pereira, Sandrine. 2005. *Graffiti*. San Fransisco: Silverback Books Inc.

Procter, James. 2004. *Stuart Hall*. London: Routledge.

Rutherford, Jonathan (Ed.). 1990. *Identity and the Cultural Politics of Difference*. London: Lawrence & Wishart Ltd.

Storey, John. 2007. *Inventing Popular Culture*. Australia: Blackwell Publishing.

Storey John. 2010. *Cultural Theory and Popular Culture*. London: Pearson.

Webb, Jen. 2009. *Understanding Representation*. London: Sage.

Weedon, Chris. 2004. *Subjectivity and Identity*. UK: Open University Press.

III. LEKSIKON

Duden. 2006. *Duden Deutsches Universalwörterbuch*. Mannheim: Dudenverlag.

Heuken SJ, Adolf. 2009. *Deutsch-Indonesisches Wörterbuch*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Wahrig-Burfeind, Renate. 2007. *Wahrig – Wörterbuch der deutschen Sprache*. München: Deutschen Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG.

Oxford University Press. 2005. *Oxford – Learner's Pocket Dictionary (4th Ed.)* UK: Oxford University Press.

Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ed. 3)*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.

IV. PUBLIKASI ELEKTRONIK

www.graffiti.org/faq/werwath/werwath.html, diakses pada 15 Maret 2012, pukul 11.02 WIB

www.fashion-lifestyle.net/subculture_en_broi8, diakses pada 24 Februari 2012, pukul 09.08 WIB

www.graffiti.org/faq/werwath/werwath.html, diakses pada 15 Maret 2012, pukul 11.02 WIB
www.graffiti.org/faq/scheepers_graf_urban_space.html, diakses pada 24 Februari 2012, pukul 09.08 WIB

<http://www.deutschebahn.com/>, diakses pada 8 Maret 2012, pukul 12.42 WIB

<http://dejura.org/>, diakses pada 15 Maret 2012, pukul 18.15 WIB

Still & Sparkling: Das deutsche-britische Jugendmagazin, ed. April 2010, Hal. 15 (diunduh dari www.ukgermanconnection.org/?location_id=1573, pada 23 Februari 2012, pukul 15.38 WIB)

www.bild.de/hamburg/kann-schmierer-nicht-stoppen-mehr-faelle-trotz-haerterer-strafen322268.bild.html, (diakses pada 2 April 2012, pukul 09.48 WIB)

www.bild.de/hamburg/wohnen/wir-wohnen-im-horror-hochhaus-20898858.bild.html (diakses pada 2 April 2012, pukul 09.53 WIB)

www.bild.de/graffiti-sprayer-hat-sich-durch-eigene-videos-verraten-20827904.bild.htm (diakses pada 2 April 2012, pukul 09.58 WIB)

www.sueddeutsche.de/graffiti-in-berlin-gegen-die-wand-1.1153898.htm (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.01 WIB)

www.sueddeutsche.de/graffiti-kuenstler-loomit-von-einem-der-auszog-das-sprayen-zu-lernen-1.992964.htm (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.06 WIB)

www.diezeit.de/IG-Graffiti.htm (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.10 WIB)

www.bild.de/im-rathaus-parteien-streiten-14267696.bild.html (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.17 WIB)

www.sueddeutsche.de/legale-graffiti-in-muenchen-spray-kreativitaet-1.1024618.html (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.23 WIB)

www.spiegel.de/deutschspiegel/%201.html (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.27 WIB)

www.spiegel.de/spiegel/print/%204.html (diakses pada 2 April 2012, pukul 10.33 WIB)

www.Wholetrain.com (diakses pada 11 Agustus 2011, pukul 13.47 WIB)

