Digital Repository Universitas Jember

# WACANA GRAFITI BERBAHASA INDONESIA PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES* DI BANYUWANGI

**SKRIPSI**

Oleh

**Wahyu Sebiyantoro**
**NIM 150210402021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**
**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS JEMBER**
**2020**

Digital Repository Universitas Jember

# WACANA GRAFITI BERBAHASA INDONESIA PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES* DI BANYUWANGI

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh

**Wahyu Sebiyantoro**
**NIM 150210402021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**
**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS JEMBER**
**2020**

Digital Repository Universitas Jember

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kakek saya Suprik dan nenek saya Sukini;
2. ayahanda Saleh dan ibunda Sumarni yang telah memberikan segalanya;
3. saudara perempuan saya Atik Prasetya, Amd. Kep dan Diah Ayu Pujiwati, S.Si serta kakak ipar saya Serda Sudarso;
4. keponakan saya Aidan Gavin Tristan Saputra dan Adeeva Jacinda Faranisa;
5. segenap keluarga besar saya yang tak henti mendukung dan mendoakan saya;
6. guru-guru TK Darma Wanita II, SDN 1 Jajag, SMP N 1 Cluring, SMAN 1 Cluring dan segenap guru-guru yang telah membimbing saya dari awal hingga sekarang;
7. almamater saya tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Digital Repository Universitas Jember

# MOTTO

"Pengalaman adalah apa yang kita dapatkan ketika kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan."
(Enio Carvalho)[1]

"Sedikit pengetahuan yang diterapkan jauh lebih berharga ketimbang banyak pengetahuan yang tak dimanfaatkan."
(Kahlil Gibran)[2]

[1]duniabelajarsiswapintar.com
[2]maribelajarbk.com

Digital Repository Universitas Jember

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Sebiyantoro
NIM : 150210402021

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtess* di Banyuwangi" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 November 2020
Yang menyatakan,

Wahyu Sebiyantoro
150210402021

Digital Repository Universitas Jember

**PENGAJUAN**

**WACANA GRAFITI BERBAHASA INDONESIA PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES* DI BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk dipertahankan di depan tim penguji guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh

| | |
|---|---|
| Nama Mahasiswa | : Wahyu Sebiyantoro |
| NIM | : 150210402021 |
| Angkatan Tahun | : 2015 |
| Daerah Asal | : Banyuwangi |
| Tempat, tanggal lahir | : Banyuwangi, 2 September 1996 |
| Jurusan | : Pendidikan Bahasa dan Seni |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia |

Disetujui oleh:

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| Dr. Sukatman, M.Pd. | Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd. |
| NIP. 196401231995121001 | NIP. 197510122005011001 |

Digital Repository Universitas Jember

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtees* di Banyuwangi" karya Wahyu Sebiyantoro telah diuji dan di sahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 17 November 2020
tempat : Sidang Online

Tim Penguji:

| | |
|---|---|
| Ketua, | Sekretaris, |
| Dr. Sukatman, M.Pd.<br>NIP. 196401231995121001 | Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd.<br>NIP. 197510122005011001 |
| Anggota I, | Anggota II, |
| Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd.<br>NIP. 195707131983031004 | Drs. Parto, M.Pd.<br>NIP. 196311161989031001 |

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 196006121987021001

Digital Repository Universitas Jember

# RINGKASAN

**Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtees* di Banyuwangi**; Wahyu Sebiyantoro; 150210402021; 2020; 83 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Wacana merupakan satuan bahasa paling lengkap dan utuh, karena dalam wacana mencakup fonem, morfen, kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, hingga karangan utuh. Wacana merupakan bahasa untuk menyampaikan pikiran, atau keinginan kepada orang lain yang dapat disampaikan melalui cara yang beragam, misalnya tulisan atau grafis, ucapan tindakan dan jejak. Wujud wacana teks (tulisan atau grafis) dapat lebih bertahan lama sehingga memungkinkan dibaca dari generasi ke generasi berikutnya.

Salah satu wacana teks (tulisan atau grafis) yang menrik untuk diteliti adalah wacana dalam kaos kreatif. Wacana kaos kreatif merpakan wacana yang menunjukkan realita suatu daerah. Tulisan berupa kata-kata atau kalimat serta gambar pada kaos kreatif di suatu daerah tentu memiliki perbedaan dengan kaos kratif di daerah lainnya. Dibalik desain kaos kreatif yang berupa kata-kata atau gambar memiliki maksud tersendiri, baik tampak secara tersurat maupun tersirat.

Kaos kreatif *Blamtees* relatif baru dibandingkan dengan *Joger*, *Cak-cuk*, dan *Dagadu*. Kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi merupakan kaos kreatif yang menunjukkan realitas masyarakat Banyuwangi. Wacana graffiti pada kaos *Blamtees* berupa kata-kata atau kalimat yang disertai gambar atau tidak disertai gambar yang disusun oleh pembaca sebaik mungkin agar ide, pesan atau informasi dapat dimaknai sama oleh pembaca. Informasi yang berhubungan dengan Banyuwangi yang dituangkan pada wacana grafiti kaos *Blamtees* oleh pembaca dapat dikupas menggunakan analisisis wacana kritis, sehingga makna di balik wacana grafiti dapat dipahami oleh pembaca lainnya.

Digital Repository Universitas Jember

Penelitian mengenai kaos kreatif *Blamtees* ini membahas (1) wujud kewacanaan pada wacana grafiti kaos *Blamtees*, (2) simbol budaya pada wacana grafiti kaos *Blamtees*, (3) ideologi pada wacana grafiti kaos *Blamtees*, (4) fungsi wacana grafiti pada kaos *Blamtees*.

Rancangan penelitian ini adalah kualitatif analisi wacana kritis. Data dalam penelitian ini berupa wacana grafiti pada kaos *Blamtees* yang di dapat dari hasil observasi lapangan di kios toko kaos *Blamtees* di Banyuwangi. Metode analisis data melalui tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

Pada penelitian wacana grafiti pada kaos kreati *Blamtees* terdapat tiga wujud kewacanaan, yaitu: (1) kata-kata ekabahasa dan gambar, (2) kata-kata dwibahasa dan gambar, (3) kata-kata multibahasa dan gambar. Simbol budaya yang terdapat pada kaos *Blamtees*, yaitu: (1) simbol etnis, (2) simbol kreativitas, dan (3) simbol identitas. Ideologi yang terdapat pada kaos *Blamtees*, yaitu: (1) ideologi persatuan, dan (2) ideologi nasionalisme. Fungsi yang terdapat pada kaos *Blamtees*, yaitu: (1) sebagai penyampaian ekspresi masyarakat, (2) sebagai penyampaian perekonomian masyarakat, (3) sebagai penyampaian identitas, dan (4) sebagai fungsi rekreatif

Saran yang diberikan adalah sebagai berikut: (1) bagi peneliti selanjutnya dianjurkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan yang lebih luas lagi tentang wacana grafiti. Serta untuk objeknya juga dianjurkan untuk memilih objek yang lebih luas lagi tidak hanya pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi (2) bagi industri kreatif hendaknya dapat membuat desain yang lebih kreatif dan mengandung makna pada setiap produk yang dihasilkan. Sehingga dapat memiliki produk dengan berbagai macam motif yang lebih menarik untuk mengundang perhatian banyak konsumen.

Digital Repository Universitas Jember

# PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtess*". Penulisan tugas akhir ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Prof. Dr. Suratno, M.Si., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Anita Widjajanti, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang memberikan motivasi dan kekuatan untuk bersabar dalam menyelesaikan skripsi;
5. Siswanto, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bimbingan akademik;
6. Dr. Arju Mutiah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik;
7. Bapak Dr. Sukatman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Bapak Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penulisan skripsi ini;
8. Bapak Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd., dan Bapak Drs. Parto, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun;
9. dosen dan Karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni;
10. sahabat-sahabatku Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2015;
11. Bapak Iman Firmansyah selaku produsen atau pemilik usaha kaos kreatif *Blamtees* dan selaku objek penelitian.
12. semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian selanjutnya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 17 November 2020

Penulis

Digital Repository Universitas Jember

# DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN JUDUL** ..... i

**HALAMAN PERSEMBAHAN** ..... ii

**HALAMAN MOTTO** ..... iii

**HALAMAN PERNYATAAN** ..... iv

**HALAMAN PENGAJUAN** ..... v

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... vi

**RINGKASAN** ..... vii

**PRAKATA** ..... ix

**DAFTAR ISI** ..... x

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xii

**BAB 1. PENDAHULUAN** ..... 1

**1.1 Latar Belakang** ..... 1

**1.2 Rumusan Masalah** ..... 5

**1.3 Tujuan Penelitian** ..... 6

**1.4 Manfaat Penelitian** ..... 6

**1.5 Definisi Operasional** ..... 6

**BAB 2. KAJIAN PUSTAKA** ..... 8

**2.1 Penelitian yang Relevan** ..... 8

**2.2 Pengertian Wacana** ..... 10

**2.3 Analisis Wacana Kritis** ..... 12

**2.4 Teori Analisis Wacana Kritis** ..... 13

**2.5 Ideologi** ..... 19

**2.6 Grafiti** ..... 21

**2.7 Diksi** ..... 22

Digital Repository Universitas Jember

**2.8 Fungsi Wacana Grafiti** ..... 24
**2.9 Simbol Budaya** ..... 25
**2.10 Kaos Kreatif *Blamtees*** ..... 26
**BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN** ..... 28
**3.1 Rancangan Penelitian** ..... 28
**3.2 Data dan Sumber Data Penelitian** ..... 29
**3.3 Teknik Pengumpulan Data** ..... 29
**3.4 Teknik Analisis Data** ..... 31
**3.5 Instrumen Penelitian** ..... 32
**3.6 Prosedur Penelitian** ..... 33
**BAB 4. PEMBAHASAN** ..... 34
**4.1 Wujud Kewacanaan pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees*** ..... 34
**4.2 Simbol Budaya pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees*** 47
**4.3 Ideologi pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees*** ..... 62
**4.4 Fungsi Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees*** ..... 67
**BAB 5. PENUTUP** ..... 76
**5.1 Kesimpulan** ..... 76
**5.2 Saran** ..... 77
**DAFTAR PUSTAKA** ..... 78
**LAMPIRAN** ..... 81

Digital Repository Universitas Jember

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Matrik Penelitian …….....81

2. Instrumen Data Wujud Kewacanaan pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees* ……82

3. Instrumen Data Simbol Budaya pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees* ……86

4. Instrumen Data Ideologi Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees* …….88

5. Instrumen Data Fungsi Wacana Grafiti pada Kaos Kreatif *Blamtees* …...90

6. Instrumen Analisis Data Wujud Kewacanaan pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees*……...94

7. Instrumen Analisis Data Simbol Budaya pada Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees* ……..99

8. Instrumen Analisis Data Ideologi Wacana Grafiti Kaos Kreatif *Blamtees* .....103

9. Instrumen Analisis Data Fungsi Wacana Grafiti pada Kaos Kreatif *Blamtees* ……..105

10. Instrumen Hasil Pengumpul Data Wawancara pada Kaos Kreatif *Blamtees* ……113

11. Instrumen Hasil Analisis Wawancara …….117

12. Transkip Wawancara Peneliti dengan Produsen Kaos Kreatif *Blamtees* ……...131

Digital Repository Universitas Jember

# BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian, dan 5) definisi operasional.

## 1.1 Latar Belakang

Wacana merupakan satuan bahasa paling lengkap dan utuh, karena dalam wacana mencakup fonem, klausa, kalimat, paragraf, hingga karangan utuh. Wacana merupakan bahasa untuk menyampaikan pikiran, perasaan atau keinginan kepada orang lain yang dapat disampaikan melalui cara yang beragam. Dalam kenyataan wujud wacana itu beragam dilihat dari berbagai hal yaitu: *text* (wacana dalam wujud tulisan/gambar) antara lain berita, features, artikel, opini, cerpen, novel, dsb. *Talk* (wacana dalam wujud ucapan), antara lain wawancara obrolan, pidato, dsb. *Act* (wacana dalam wujud tindakan) antara lain lakon drama, tarian, film, defile, demontrasi, lanskap, fashion, puing, dsb. (Darma, 2013:4).

Wujud wacana teks (tulisan atau grafis) dapat bertahan lama, sehingga memungkinkan dibaca dari generasi ke generasi berikutnya, misalnya buku. Dalam buku terkandung pesan ataupun kesan penulis yang nantinya akan digunakan oleh generasi selanjutnya. Salah satu wacana teks yang menarik adalah grafiti. Grafiti merupakan sebuah karya seseorang yang dapat menggunakan warna untuk menghasilkan suatu goresan. Grafiti bukan hanya sekedar karya biasa. Dalam kehidupan sehari-hari, grafiti sering dijumpai berupa kata-kata dan semboyan yang disertai gambar atau tidak bergambar. Grafiti pada awalnya sering dijumpai di berbagai tempat seperti dinding tembok. Namun seiring berkembangnya zaman, grafiti saat ini bisa digambar atau dilukis di media lainnya yakni kaos kreatif. Di balik desain grafiti tentunya memiliki maksud tersendiri baik itu tersurat maupun tersirat.

Digital Repository Universitas Jember


Kaos kreatif merupakan media yang cocok untuk dijadikan bahan dalam mengembangkan sebuah kekreatifan seseorang. Karena kaos sendiri merupakan pakaian sederhana yang sering digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Kaos kreatif media yang fleksibel, dalam arti bisa digunakan di berbagai tempat dan semakin banyak orang yang memakai kaos kreatif maka masyarakat akan mengetahui kehadiran kaos kreatif di suatu tempat tersebut. Kaos kreatif memiliki beberapa macam desain gambar yang bagus dan banyak diminati oleh masyarakat atau pembeli. Kaos kreatif dikatakan bagus apabila di dalam desain gambarnya memiliki makna yang jelas, sehingga pembeli bisa mengetahui makna yang dimaksud dalam kaos tersebut.

Wacana grafiti pada kaos kreatif merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yaitu melalui media kaos untuk menyampaikan suatu hal yang sesuai dengan keinginan produsen. Wacana grafiti pada kaos kreatif, kalimat maupun gambarnya tersusun rapi untuk menarik konsumen. Hal itu agar konsumen mengetahui maksud apa yang disampaikan produsen atas ide dan kritiknya. Dalam wacana grafiti selalu terdapat ide, kritik dan gagasan produsen yang ingin disampaikan kepada konsumen. Pada dasarnya terbentuknya wacana grafiti pada kaos kreatif tidak hanya sekedar kalimat atau gambar yang tidak memiliki makna, melainkan sarana atau wahana untuk menyampaikan suatu tujuan kepada pembaca.

Terciptanya kaos kreatif tidak lepas dari tangan masyarakat itu sendiri. Tujuan pembuatan kaos kreatif juga diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi produsen. Sekarang ini kaos kreatif sudah banyak yang diciptakan mulai dari *Jogger* di Bali, *Cak cuk* di Surabaya dan *Dagadu* di Yogjakarta. Dari semua daerah tersebut yang relatif baru dalam menciptakan kaos kreatif daerah yakni *Blamtees* di Banyuwangi. Kota Banyuwangi tak kalah dengan kota-kota lainnya untuk masalah perkembangan media tulis berupa kaos kreatif. Bahkan kaos kreatif yang dibuat oleh Banyuwangi yakni *Blamtees* sudah mampu dipasarkan di kota-kota lainnya.

Digital Repository Universitas Jember


Adanya pembuatan kaos kreatif *Blamtees* memberikan pengaruh atau dampak yang bagus bagi masyarakat di Banyuwangi. Namun dengan terciptanya kaos kreatif *Blamtees* ini juga memberikan kerugian bagi masyarakat yang lain terutama penjual kaos yang ada di pasar dan penjual kaos yang ada di toko-toko lainnya. Penjualan kaos kreatif *Blamtees* memang terkenal baru-baru ini dan pembuatannya juga tidak begitu lama. Dalam hal pemasaran produsen kaos kreatif *Blamtees* tidak kalah saing dalam dunia penjualan. Dengan harga yang sangat murah berkisaran Rp. 50.000,00 sampai Rp. 100.000,00 per kaosnya membuat masyarakat Banyuwangi sangat antusias untuk membeli kaos kreatif *Blamtees.* Berbeda dengan kaos kreatif *Osing Deles* yang ada di Banyuwangi, kaos kreatif *Osing Deles* untuk harga per kaosnya bisa di atas Rp. 100.000,00 dan itu akan membuat masyarakat menengah ke bawah belum tentu bisa membelinya. Kaos kreatif *Blamtees* memberikan informasi yang berhubungan dengan kota Banyuwangi yakni berupa wisata, kebudayaan dan lain sebagainya. Kaos keratif *Blamtess* selain memberikan informasi mengenai hal-hal yang ada di kota Banyuwangi, kaos kreatif *Blamtees* juga memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat yang ada, khususnya masyarakat yang ada di sekitar tempat memproduksi kaos kreatif *Blamtees* tersebut. Informasi mengenai kota Banyuwangi dengan dituangkan pada kaos kreatif *Blamtees* oleh produsen dapat diteliti menggunakan analisis wacana kritis, dengan begitu makna wacana grafiti akan dapat dipahami oleh pembaca. Berikut salah satu wacana grafiti kaos *Blamtees.*

Data 0

Digital Repository Universitas Jember


Wacana grafiti tersebut terdiri dari kata “Banyuwangi// *tradisional dance*// Gandrung” yang disertai gambar Gandrung. Kata-kata yang ada pada wacana di atas saling berkaitan. Kata-kata yang digunakan dalam wacana di atas menggunakan dua bahasa atau dwibahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kata *dance* dalam bahasa Indonesia berarti tarian, sedangkan kata *tradisional* dalam bahasa Indonesia berarti tradisi. Dari kata-kata yang ada pada wacana di atas kata *tradisional dance* menunjukkan tari Gandrung merupakan tari tradisional yang berasal dar Banyuwangi.

Simbol budaya yang terdapat pada wacana tersebut adalah simbol kreativitas yang terdapat pada gambar Gandrung yang merupakan tarian tradisional Banyuwangi. Gandrung merupakan tarian yang dulu pada tahun 1801 ditarikan oleh seorang wanita yang bernama Semi, wanita ini mengalami kesakitan yang berkepanjangan, setelah itu ibunya menazarkan wanita itu untuk dijadikan penari seblang Gandrung. Tarian gandrung sendiri dipentasakan di tengah-tengah masyarakat petani yang sedang panen padi yang tujuannya untuk memberikan rasa syukur kepada sang pencipta. Gandrung merupakan tarian yang diciptakan oleh masyarakat Banyuwangi pada saat zaman kerajaan Blambangan untuk berkomunikasi satu sama lain. Saat ini tari gandrung juga sudah dikembangkan menjadi tarian yang berkreasi.

Ideologi yang terdapat pada wacana tersebut adalah ideologi nasionalisme. Pada gambar gandrung itu sendiri menghasilkan sebuah budaya dan mencerminkan sebuah rasa cinta atau jiwa nasionalisme seorang produsen kaos kreatif terhadap keanekaragaman budaya yang ada di Banyuwangi contohnya budaya tari gandrung. Fungsi yang terdapat pada wacana grafiti tersebut berfungsi sebagai penyampaian identitas. Gandrung merupakan maskot atau tari yang mengidentitaskan kota Banyuwangi. Identitas Banyuwangi sangat perlu untuk dipelajari dan dikenal. Selain identitas kota Banyuwangi dari segi geografisnya, Banyuwangi juga memiliki identitas dari segi budaya, wisata, hingga kulinernya. Pemilihan warna jingga yang menjadi warna dasar memberikan kesan kesegaran. Menurut produsen pemilihan warna jingga semata-

Digital Repository Universitas Jember


mata hanya untuk memberikan kesan bahwa kaos kreatif *Blamtees* memiliki variasi warna yang banyak.

Alasan mendasar dipilihnya grafiti kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi adalah kekreatifan produsen kaos kreatif *Blamtees* yang telah memberikan berbagai manfaat kepada masyarakat Banyuwangi dan memberikan informasi mengenai hal-hal yang ada di kota Banyuwangi. Selain itu wacana grafiti kaos kreatif *Blamtees* juga banyak peminatnya dan kaos kreatifnya tidak membosankan, setiap harinya selalu menerbitkan kaos kreatif baru dengan grafitinya yang sudah bisa mewakili hal-hal yang ada di kota Banyuwangi. Wacana grafiti berupa kata yang disertai gambar atau tidak disertai gambar pasti terdapat maksud yang ingin disampaikan oleh produsen. Pada dasarnya, sebuah karya yang dibuat tidak beralasan, selalu terdapat ide, gagasan atau informasi dari produsen. Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan maka peneliti memilih judul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtees* Di Banyuwangi".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian untuk mencapai hasil yang maksimal dan terarah adalah sebagai berikut:

1) Bagaimanakah wujud kewacanaan grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?
2) Bagaimanakah simbol budaya pada wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?
3) Bagaimanakah ideologi pada wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?
4) Bagaimanakah fungsi wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?

Digital Repository Universitas Jember


## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1) wujud grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi.
2) simbol budaya pada grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi.
3) ideologi grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi.
4) fungsi grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1) Bagi peneliti selanjutnya yang sebidang, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk dikembangkan lebih lanjut berkaitan dengan kajian analisis wacana kritis dengan topik yang lebih luas.
2) Bagi industri kreatif, penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dalam membuat produk kreatif lainnya yang lebih berinovasi dan mengandung makna pada setiap produk yang dihasilkan.

## 1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dijadikan pemahaman terhadap istilah-istilah yang ada di dalam penelitian ini, agar nantinya tidak terjadi kesalahpahaman antara pembaca dengan peneliti ini.

1) Wacana Grafiti ialah rentetan tulisan kreatif atau sebuah coret-coretan pada sebuah benda yang disertai gambar atau tidak bergambar, yang menggunakan warna atau garis untuk menuliskan kata-kata atau gambar yang tertentu dalam menyampaikan pernyataan atau ungkapan pembuat grafiti kepada pembaca yang ada pada lingkungan masyarakat.
2) Kaos Kreatif adalah kaos dengan desain berupa gambar atau kata-kata yang menunjukkan realita kota Banyuwangi dan memperkenalkan kota Banyuwangi kepada masyarakat lainnya.

Digital Repository Universitas Jember


3) *Blamtees* ialah nama sebuah label yang memproduksi kaos kreatif khas dari Banyuwangi untuk memperkenalkan kebudayaan dan Bahasa yang ada pada kota Banyuwangi.
4) Wujud adalah bentuk yang secara nyata dan strukturnya dapat dilihat, misalnya kata atau sebuah kalimat yang dituangkan dalam bentuk tulisan dalam sebuah lingkungan masyarakat yang nantinya dapat dibaca oleh pembaca.
5) Simbol budaya ialah lambang sebagai hasil dari karya manusia untuk mengomunikasikan hal tertentu mengenai sosial budaya yang ada pada daerah Banyuwangi.
6) Ideologi ialah pemikiran yang terdapat dalam grafiti kaos *Blamtess* yang dapat diungkapkan secara implisit maupun eksplisit.
7) Fungsi wacana grafiti pada kaos kreatif adalah manfaat penulisan yang memiliki pesan tertentu dan dituangkan dalam wujud tulisan atau gambar yang ada pada kaos kreatif *Blamtees* bagi masyarakat Banyuwangi.

Digital Repository Universitas Jember

# BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan kajian pustaka sebagai dasar teoretis penelitian. Hal ini bertujuan agar peneliti bisa lebih terarah. Kajian teori yang mendasari penelitian meliputi: (1) penelitian yang relevan, (2) pengertian wacana (3) analisis wacana kritis, (4) teori AWK, (5) ideologi, (6) grafiti, (7) diksi, (8) fungsi wacana grafiti, (9) simbol budaya dan (10) kaos kreatif *Blamtees*.

## 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti sebagai acuan dalam penelitian dan dijadikan referensi tambahan. Adanya pencantuman penelitian yang relevan tersebut berguna sebagai upaya meminimalisasi pengadaan karya. Pertama, penelitian yang relevan mengenai kaos kreatif berjudul "Tindak Tutur Bahasa Indonesia pada Wacana Grafiti Kaos Joger Bali" yang ditulis oleh Didin Dwi Erliani (2008), mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penelitian tersebut membicarakan mengenai konteks tutur yang terdapat pada wacana grafiti kaos "Joger Bali", topik tuturan pada wacana grafiti kaos "Joger Bali", tujuan tindak tutur pada wacana grafiti kaos "Joger Bali", dan jenis tindak tutur pada wacana grafiti kaos "Joger Bali". Penelitian yang berjudul "Tindak Tutur Bahasa Indonesia pada Wacana Grafiti Kaos Joger Bali" memberikan kesimpulan, bahwa konteks tutur yang terdapat pada wacana grafiti kaos Joger Bali dipengaruhi oleh kejadian atau peristiwa yang terjadi di masyarakat Bali. Topik wacana grafiti kaos Joger Bali menjadi pengaruh terhadap tingginya daya kreativitas penutur. Tujuan tindak tutur wacana grafiti kaos Joger Bali adalah agar para pembaca tidak bosan dan mampu menarik perhatian pembaca. Jenis tindak tutur yang ditemukan pada wacana grafiti kaos Joger Bali adalah humor guna menghibur serta menarik pembaca.

Digital Repository Universitas Jember


Kedua, penelitian yang relevan berjudul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Bak Truk: Analisis Wacana Kritis" yang ditulis oleh M. Nasiruddin T. J. (2009), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penelitian yang berjudul "Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Bak Truk: Analisis Wacana Kritis" membahas mengenai wujud kewacanaan grafiti bak truk, fungsi grafiti bak truk, ideologi grafiti bak truk, dan kreativitas grafiti bak truk. Tujuan dari penelitian tersebut untuk menganalisis dan mendeskripsikan grafiti yang terdapat pada bak truk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari grafiti bak truk yang ada di jalanan kabupaten Jember, jalur Pantura Situbondo, dan hasil dokumentasi dari internet. Metode analisis data dalam penelitian tersebut melalui empat tahap, yaitu: (1) pereduksian data, (2) kategorisasi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan. Analisis penelitian tersebut adalah analisis wacana kritis (AWK). Menurut penulis AWK dipilih karena tidak hanya mencari makna wacana, tetapi sampai pada tataran ideologi. Kesimpulan yang diperoleh, yakni didapatkan lima wujud wacana grafiti bak truk, yaitu: (1) kata-kata, (2) kata-kata dan gambar, (3) akronim, (4) syair kilat, dan (5) syair kilat. Fungsi yang dapat disimpulkan adalah (1) representasi keadaan, (2) harapan atau doa, (3) humor, dan (4) kritik sosial. Ideologi yang terdapat pada wacana grafiti bak truk, yakni: (1) hedonisme, (2) kapitalisme, dan (3) religius. Kreativitas pada wacana grafiti bak truk, yakni: (1) permainan bahasa, (2) permainan rima, dan (3) intertekstualitas. Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan, dapat diketahui bahwa penelitian tentang grafiti pada kaos kreatif *Blamtees* belum pernah dilakukan. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah dikemukakan adalah objek yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang relevan berjudul "Wacana Grafiti Indonesia Pada Kaos Kreatif *Biru Daun* Di Jember" yang ditulis oleh Dian Rahmawati (2012), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penelitian tersebut membahas mengenai wujud kewacanaan kaos kreatif *Biru Daun*, fungsi grafiti kaos reatif *Biru Daun*, simbol budaya grafiti kaos kreatif *Biru Daun*, ideologi grafiti kaos kreatif *Biru*

Digital Repository Universitas Jember


*Daun* dan pemanfaatnnya sebagai alternatif pembelajaran di sekolah menengah pertama kelas VII. Dalam penelitian ini persamaanya yakni mengenai masalah yang diteliti namun terkecuali masalah yang pemanfaatannya sebagai materi pembelajaran di SMP kelas VII. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yakni Objek yang diteliti. Berdasarkan ketiga penelitian yang relevan di atas dapat dikatakan penelitian saya tidak menjiplak atau meniru penelitian yang sebelumnya dan penelitian saya murni saya kerjakan dengan kemampuan saya sendiri. Karena di dalam sebuah penelitian perbedaan objek yang diteliti maka pembahasan yang diteliti atau dianalisis juga akan berbeda meskipun teori yang digunakan sama.

## 2.2 Pengertian Wacana

Wacana merupakan satuan gramatikal terbesar dan merupakan satuan bahasa terlengkap. Wacana menurut Chaer (2012:267) adalah satuan bahasa yang lengkap, terdapat konsep, gagasan, pikiran atau ide yang utuh, yang bisa dipahami oleh pembaca (dalam wacana tulis) atau pendengar (dalam wacana lisan). Sejalan dengan yang dikemukakan Wibisono (1993:1), wacana (discourse) adalah rekaman kebahasaan yang utuh tentang peristiwa komunikasi. Peristiwa komunikasi dapat berlangsung dengan bahasa lisan atau bahasa tulis. Wacana mencakup keempat tujuan penggunaan bahasa, yaitu "ekspresi diri sendiri, eksposisi, sastra, dan persuasi" (Tarigan dalam Sobur, 2006:11). Pembahasan wacana pada dasarnya merupakan pembahasan terhadap hubungan antara konteks-konteks yang terdapat di dalam teks, bertujuan menjelaskan hubungan antara kalimat atau antara ujaran (utterances) yang membentuk wacana (Firth dalam Sobur, 2006:10). Sementara menurut Darma (2013:49), wacana adalah proses pengembangan dari komunikasi yang menggunakan simbol-simbol yang berkaitan dengan interpretasi dan peristiwa-peristiwa di dalam sistem kemasyarakatan yang luas.

Digital Repository Universitas Jember


Wacana mungkin hanya terdiri dari sebuah kalimat, mungkin juga terdiri dari sejumlah kalimat (Chaer, 2009:46). Frasa juga dapat menjadi sebuah wacana. Teks yang disertai konteks dapat disebut sebagai wacana. Jadi, teks tidak berdiri sendiri, tetapi dihubungkan dengan konteks, sehingga dapat dipahami ide atau pesan secara utuh yang terdapat dalam sebuah wacana. Misal, satu kata yang didukung dengan gambar tertentu merupakan sebuah wacana dan untuk memahaminya perlu dikaitkan antara kata dan gambar atau simbol tersebut. Begitu pula dengan kalimat, sebuah kalimat yang didukung dengan gambar atau simbol tertentu dapat dipahami apabila seseorang mengaitkan antara kalimat dengan simbol tersebut. Wacana berfungsi sebagai media komunikasi untuk meyampaikan gagasan, pesan, pikiran atau ide. Wacana sebagai media media komunikasi dapat berupa tuturan lisan atau tulisan. Menyampaikan pesan secara lisan dapat dilakukan melalui rangkaian ujar verbal, sedangkan dalam wujud tulisan dapat disampaikan melalui teks atau gambar.

a. Kata-kata

Kata adalah bentuk bebas yang paling kecil, yaitu kesatuan terkecil yang dapat diucapkan secara berdikari. Sejalan dengan yang dikemukakan Chaer (1994:162), kata adalah satuan bahasa yang memiliki satu pengertian; atau kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi, dan mempunyai satu arti. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa tanpa kata tidak ada bahasa, karena kata merupakan perwujudan bahasa. Setiap kata tentu memiliki makna, bahkan satu kata saja memiliki makna, bergantung pada penuturnya. Makna suatu kata semakin jelas apabila pembaca atau pendengar memerhatikan dan memahami konteks tuturnya. Dalam wacana, kata yang didukung dengan gambar atau simbol mengandung suatu pesan tertentu. Untuk memahami pesan, suatu kata perlu dikaitkan dengan gambar atau simbol yang mendukung kata tersebut.

Digital Repository Universitas Jember


b. Gambar

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai (Sadiman, 2007:29). Gambar dapat dinikmati oleh banyak orang, bahkan pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Pada umumnya, seseorang yang menggambar memiliki maksud dalam menggambarkan sesuatu, baik itu ekspresi berupa curahan perasaan atau pikiran maupun menyampaikan informasi. Selain itu, gambar dapat memperjelas suatu hal yang ingin disampaikan oleh seseorang. Gambar merupakan salah satu media komunikasi, karena gambar merupakan tiruan suatu objek, misal tiruan sebuah benda, tumbuhan, atau binatang. Wacana dapat pula berwujud sebuah gambar, karena di dalam gambar ada makna yang ingin disampaikan oleh orang yang menggambarkannya. Wacana gambar dapat berdiri sendiri maupun disertai kata atau kalimat untuk memperjelas pesan yang terdapat di dalamnya. Untuk memahami gambar yang disertai kata atau kalimat, tentu pembaca perlu mengaitkan keduanya agar lebih memahami maksud suatu gambar dibuat.

## 2.3 Analisis Wacana Kritis

Analisis wacana kritis (sering disingkat AWK) adalah sebuah upaya atau proses (penguraian) untuk memberi penjelasan dari sebuah teks (realitas sosial) yang mau atau sedang dikaji oleh seseorang atau kelompok dominan yang kecenderungannya mempunyai tujuan tertentu untuk memperoleh apa yang diinginkan (Darma, 2013:49). Kajian analisis wacana kritis dapat memperdalam maksud tersembunyi subjek. Analisis wacana kritis dimaksudkan sebagai upaya menyampaikan maksud dari seseorang untuk mengemukakan suatu pernyataan. Analisis wacana kritis fokus pada penggunaan bahasa ilmiah dengan analisis yang bersifat linguistik. Analisis wacana kritis menjelaskan penggunaan bahasa yang dikaitkan dengan perspektif disiplin lain, seperti politik, gender, dan faktor sosiologis lain. Beberapa sarana analisis wacana yang dimanfaatkan dalam analisis wacana kritis adalah struktur makro, yang meliputi tematik: tema atau topik; dan struktut mikro yang meliputi semantik, sintaksis, stilistik, dan retoris.

Digital Repository Universitas Jember


Beberapa topik analisis wacana kritis adalah ideologi, pengetahuan, struktur, interaksi dan makna.

Eriyanto (dalam Purnomo, 2006:18) menyatakan, analisis wacana kritis berusaha untuk memahami wacana bukan hanya dari aspek kebahasaan saja, tetapi juga menghubungkan dengan konteks. Van Dijk, Fairclough, Wodak, dan Eriyanto, (2006:8) menyatakan, konteks berarti bahasa itu dipakai untuk tujuan dan praktek tertentu, termasuk didalamnya praktek kekuasaan. Ada lima karakteristik penting dari analisis wacana kritis, yaitu tindakan, konteks, historis, kekuasaan, dan ideologi. Hal ini menggambarkan jika suatu wacana sebagai praktik sosial di mana suatu wacana terbentuk dari kejadian atau kenyataan yang terdapat dilingkungan sosial itu sendiri atau dengan kata lain wacana terjadi diindikasi oleh apa yang terjadi di masyarakat sebaliknya wacana juga berpengaruh pada masyarakat. Berdasarkan kebiasaan yang terjadi dalam lingkungan sosial tersebut dapat menimbulkan munculnya suatu wacana yang kemudian menjadi kesepakatan bersama dalam lingkungan tersebut.

## 2.4 Teori Analisis Wacana Kritis

Dari begitu banyak model analisis wacana yang diintoduksikan dan dikembangkan oleh beberapa ahli, model van Dijk adalah model yang paling banyak dipakai. Hal ini mungkin disebabkan karena van Dijk menformulasikan elemen-elemen wacana, sehingga bisa dipakai secara praktis. Model yang dipakai oleh van Dijk ini sering disebut sebagai "kognisi sosial" (Eriyanto 2001:221). Menurut van Dijk, penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktik produksi yang harus juga diamati. Di sini harus dilihat juga bagaimana suatu teks diproduksi. Proses produksi itu melibatkan suatu proses yang disebut sebagai kognisi sosial. Teks dibentuk dalam suatu praktik diskursus, suatu praktik wacana. Di sini ada dua bagian, yaitu teks yang mikro yang merepresentasikan suatu topik permasalahan dalam berita, dan elemen besar berupa struktur sosial. van Dijk membuat suatu jembatan yang menghubungkan elemen besar berupa struktur sosial tersebut dengan elemen wacana yang mikro dengan sebuah dimensi yang

Digital Repository Universitas Jember


dinamakan kognisi sosial. Kognisi sosial tersebut mempunyai dua arti. Di satu sisi ia menunjukkan bagaimana proses teks tersebut diproduksi oleh wartawan/ media, di sisi lain ia menggambarkan nilai-nilai masyarakat itu menyebar dan diserap oleh kognisi wartawan dan akhirnya digunakan untuk membuat teks berita (Eriyanto 2001:222).

Dalam buku Eriyanto, van Dijk melihat bagaimana struktur sosial, dominasi, dan kelompok kekuasaan yang ada dalam masyarakat dan bagaimana kognisi/ pikiran dan kesadaran membentuk dan berpengaruh terhadap teks tertentu. Wacana oleh van Dijk digambarkan mempunyai tiga dimensi/ bangunan : teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Inti analisis van Dijk adalah menggabungkan ketiga dimensi wacana tersebut ke dalam satu kesatuan analisis. Dalam dimensi teks yang pertama, yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada level kognisi sosial dipelajari proses produksi teks berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Aspek ketiga mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan suatu masalah. Ketiga dimensi ini merupakan bagian yang integral dan dilakukan secara bersama-sama dalam analisis Van Dijk (Eriyanto 2001:225).

Van Dijk membagi struktur teks ke dalam tiga tingkatan. Pertama, *struktur makro*. Ini merupakan makna global atau umum dari suatu teks yang dapat diamati dengan melihat topik atau tema yang dikedepankan dalam suatu berita. Kedua, *super struktur*. Ini merupakan struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka atau skema suatu teks, bagaimana bagian-bagian teks tersusun ke dalam berita secara utuh. Ketiga, *struktur mikro* adalah makna wacana yang dapat diamati dari bagian kecil dari suatu teks yakni kata, kalimat, parafrase dan lain-lain.

Meskipun terdiri atas berbagai elemen, semua elemen tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan dan mendukung satu sama lainnya. Makna global dari suatu teks (tema) didukung oleh kerangka teks dan baru kemudian pilihan kata dan kalimat yang dipakai. Pada tingkat yang lebih rendah, akan dijumpai pemakaian kata-kata yang menunjuk dan memperkuat pesan bahwa

Digital Repository Universitas Jember


demonstrasi tersebut semata kasus kenaikan harga. Semua teks dipandang Van Dijk mempunyai suatu aturan yang dapat dilihat sebagai sebuah piramida. Makna global dari suatu teks didukung oleh kata, kalimat, dan proposisi yang dipakai. Pernyataan atau tema pada level umum didukung oleh pilihan kata, kalimat, atau retorika tertentu. Pemakaian kata, kalimat, proposisi dan retorika tertentu oleh media dipahami Van Dijk sebagai bagian dari strategi wartawan.

1. Struktur makro (*thematic structure*)

Struktur makro merupakan makna global sebuh teks yang dapat dipahami melalui topiknya. Topik direpresentasikan ke dalam suatu atau beberapa kalimat yang merupakan gagasan utama/ide pokok wacana. Topik juga dikatakan sebagai "*semantic macrostructure"* (*van* Dijk, 1985:69). Makro struktur ini dikatakan sebagai semantik karena ketika kita berbicara tentang topik atau tema dalam sebuah teks, kita akan berhadapan dengan makna dan refrensi.

2. Struktur mikro

Struktur mikro adalah struktur wacana itu sendiri yang terdiri atas beberapa elemen, yaitu:

a) Elemen sintaksis

Elemen sintaksis merupakan salah satu elemen penting yang dimaanfaatkan untuk mengimplikasikan ideologi. Dengan kata lain, melalui struktur sintaksis tertentu, pembaca dapat menangkap maksud yang ada dibalik kalimat-kalimat dalam berita. Melalui struktur sintaksis, wartawan dapat menggambarkan aktor atau peristiwa tertentu secara negafit maupun posifit.

(1) Koherensi

Koherensi adalah pertalian atau jalinan antarakata, atau kalimat dalam teks, Dua buah kalimat yang menggambarkan fakta yang berbeda dapat dihubungkan sehingga tampak koheren.

(2) Koherensi kondisional

Koherensi kondisianal diantaranya ditandai dengan pemakian anak kalimat sebagai penjelas. Di sini ada dua kalimat,di mana kalimat kedua adalah penjelas atau keterangan dari proposisi pertama, yang dihubungkan dengan kata hubung konjungsi, seperti "yang" atau "dimana". Kalimat kedua

Digital Repository Universitas Jember


fungsinya hanya sebagai penjelas (anak kalimat), sehingga ada atau tidak anak kalimat itu,tidak akan mengurangi arti kalimat. Anak kalimat itu menjadi cermin kepentingam komunikator karena ia dapat memberi keterangan yang baik/buruk terhadap suatu pertanyaan.

(3) Koherensi pembeda

Jika koherensi kondisional berhubungan dengan pertanyaan bagaimana dua peristiwa dihubungkan/dijelaskan. Koherensi pembeda berhubungan dengan pertanyaan, bagaimana dua buah peristiwa atau fakta itu hendak dibedakan.

(4) Pengingkaran

Elemen wacana pengingkaran adalah bentuk praktik wacana yang menggambarkan bagai mana wartawan menyembunyikan apa yang inggin diekpresikan secara amplisit. Penginakaran ini menunjukkan seolah wartawan menyetujui sesuatu, padahal ia tidak setuju dengan memberikan argumentasi atau fakta yang menyangkal persetujuannya tersebut.

(5) Bentuk kalimat

Bentuk kalimat adalah segi sintaksis yang berhubungan dengan cara berpikir logis, yaitu prinsip kausalitas. Di mana ia menyatakan apakah A yang menjelaskan B, atau B yang menjelaskan A. Logika kausalitas ini jika diperjemahkan ke dalam bahasa menjadi susunan objek (diterangkan) dan predikat (menerangkan). Bentuk lain adalah dengan pemakian urutan kata-kata yang mempunyai dua fungsi sekaligus. Pertama, menekankan atau menghilangkan dengan penempatan dan pemakian kata atau frase yang mencolok dengan menggunakan pemakian semantik. Yang juga penting dalam sintaksis selain bentuk kalimat adalah posisi proposisi dalam kalimat. Bagaiman proposisi-proposisi diatur dalam satu rangkaian kalimat. Termasuk ke dalam bagian bentuk kalimat ini adalah apakah berita itu memakai bentuk deduktif atau indukfit. Dedukfit adalah bentuk penulisan kalimat dimana inti kalimat (umum) ditempatkan di bagian mukak, kemudian disusul dengan keterangan tambahan (khusus). Sebaliknya, bentuk induktif adalah bentuk penulisan di mana inti kilimat ditempatkan di akhir setelah keterangan tambahan.

Digital Repository Universitas Jember


(6) Kata ganti

Elemen kata ganti merupakan elemen untuk memanipulasi bahasa dengan menciptakan suatu komunitas imanjinatif. Kata ganti merupakan alat yang dipakai oleh komunikator untuk menujukkan di mana posisi seseorang dalam wacana. Dalam mengungkapkan sikapnya, seseoarang dapat menggunakan "kami" atau "saya" yang menggambarkan bahwa sikap tersebut merupakan sikap resmi komunikator. Namun, ketika menggunakan kata ganti "kita", sikap tersebut sebagai representasi dari sikap bersama dalam suatu komunitas tersebut. Pemakaian kata ganti yang jamak seperti "kita" (atau "kami").

b) Elemen semantik (makna lokal)

Elemen semantik ini sangat erat hubunganya dengan elemen leksikon dan sintaksis sebab penggunaan leksikon dan struktur sintaksis tertentu dalam berita dapat memunculkan makna tertentu. Berikut ini adalah unsur-unsur wacana yang tergolong ke dalam elemen semantik.

(1) Latar

Latar merupakan bagian berita yang dapat mengpengaruhi semantik (arti) yang inggin ditampilkan. Latar dapat menjadi alasan pembenar gagasan yang diajukan dalam suatu teks (Eriyanto, 2006:235). oleh karena itu, latar teks merupakan elemen yang berguna karena dapat membongkar apa maksud yang ingin disampaikan oleh wartawan. Latar peristiwa itu dipakai untuk menyediakan dasar hendak ke mana teks dibawah.

(2) Detil

Elemen wacana detil berhunungan dengan kontrol informasi yang ditampilkan seseorang (Eriyanto,2006:238). Detil yang lengkap dan panjang merupakan penonjolan yang dilakukan secara sengaja untuk menciptakan citra tertentu kepada khalayak. Detil yang lengkap itu akan dihilangkan kalau berhubungan dengan sesuatu yang menyangkut kelemahan atau kegagalan komunikator.

Digital Repository Universitas Jember


(3) Elemen

Elemen wacana maksud hampir sama dengan detil, hanya saja elemen maksud meliat informasi yang menguntungkan komunikator akan diuraikan secara eksplisit dan jelas. Sebaliknya, informasi yang merugikan akan diuraikan secara tersamar, implisit, dan tersembunyi.

(4) Pranggapan

Elemen wacana pranggapan merupakan pertanyaan yang digunakan untuk mendukung makna suatu teks. Pranggapan adalah upaya mendukung pendapat dengan memberikan premis yang dipercaya kebenarannya. Pranggapan hadir dengan pernyataan yang dipandang terpercaya sehingga tidk perlu dipertanyakan.

c) Elemen leksikon

Elemen leksikom menyangkut pemilihan diksi. Pemilihan diksi telah diketahui dapat mengeskspresikan idiologi maupun persuai, sebagaimana yang terjadi pada "terrorist" dan "freedomfighter". Bagaimana aktor yang sama digambarkan dengan dua diksi yang berbeda berimplikasi pada pemahaman pembaca tenteng aktor tersebut.

d) Elemen retorik

Elemen ritorik menyangkut penggunaan repetisi, alitersi, metafora yang dapat berfungsi sebagai "idiologi control" manakalah sebuah informasi yang kurang baik tentang aktor tertentu dibuat kurang mencolok sementara informasi tentang aktor lain ditekankan. Dengan kata lain, retorik ini digunakan untuk memberi penekanan posifif atau negatif terhadap aktor atau peristiwa dalam berita.

(a) Grafis

Elemem ini merupakan bagian untuk memberikan apa yang ditekankan atau ditonjolkan (yang berarti dianggap penting) oleh seseorang yang dapat diamati dari teks. Dalam berita elemen grafis ini biasanya muncul lewat bagian tulisan yang dibuat berbeda dibandingkan tulisan lain, seperti pemakian huruf tebal, huruf miring, garis bawah, huruf dengan ukuran lebih besar,termasuk pemakian caption, raster, grafik, gambar, foto dan tabel

Digital Repository Universitas Jember


untuk mendukung pesan. Pemakian angka-angka dalam berita diantaranyadigunakan untuk menyugestikan kebenaran, ketelitian, dan posisi dara suatu laporan. Pemakian jumlah, ukuran statistik menurut Van Dijk (dalam Eriyanto, 2006:258) bukan semata bagian dari standar jurnalistik, melainkan juga menyugestikan presisi dari apa yang hendak dikatakan dalam teks.

(b) Metafora

Dalam suatu wacana, seorang wartawan tidak hanya menyampaikan pesan pokok lewat teks, tetapi juga kiasan,ungkapan, metafora yang dimaksudkan sebagian ornamen atau bumbuu dari suatu berita. Akan tetapi, pemakian metafora tertentu bisa jadi pakian oleh wartawan secara strategi sebagai landasan berfikir, alasan pembenar atas pendapat tertentu kepada publik. Penggunaan ungkapan sehari-hari, peribahasa, pepatah, petuah leluhur, kata-kata kuno, bahkan ungkapan ayat suci dipakai untuk memperkuat pesan utama.

## 2.5 Ideologi

Ideologi merupakan struktur pemikiran yang menjadi dasar individu dalam memandang dan menillai sesuatu. Ideologi berpengaruh terhadap bentuk linguistik (teks) wacana. Wacana dalam pendekatan ini dipandang sebagai medium melalui kelompok yang dominan mempersuasif dan mengkomunikasikan kepada khalayak produksi. Water Lippman (dalam Susanto 1985:221) mengatakan bahwa ideologi didasarkan pada idea (eidos). Kata ideologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu idea yang berarti gagasan, lugas berarti ilmu. Secara harfiah, ideologi berarti ilmu tentang ide-ide sesuai dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu, dan pengetahuan (Darma, 2013:56). Ideologi terbentuk karena adanya kelompok atau masyarakat, karena ideologi merupakan cara berpikir seseorang atau suatu kelompok dan mengandung maksud yang ingin disampaikan seseorang demi kepentingannya.

Digital Repository Universitas Jember


Aart Van Zoest (dalam Zaimar, 2008:44) mengatakan setiap ideologi terikat pada budaya. Siapa pun yang mempelajari suatu budaya, maka ia berurusan dengan ideologi dan siapa pun yang mempelajari ideologi, maka ia harus memperhatikan budayanya. Ideologi mengarahkan budaya. Ideologilah yang akhirnya menentukan visi atau pandangan suatu kelompok budaya terhadap kenyataan. Dengan mengenali ideologinya, kita akan memahami suatu kelompok secara lebih baik. Definisi ideologi menurut Aart Van Zoest sejalan dengan yang diungkapkan Zaimar (2008:44), apabila seseorang atau suatu kelompok masyarakat ingin menanamkan atau menyebarkan ideologinya, ia akan menampilkannya dalam satu ungkapan budaya, baik dalam bahasa verbal maupun dalam cara berkomunikasi lainnya (lukisan, iklan, komik, film, dan lain-lain). Aart Van Zoest (dalam Sobur, 2006:60) mengatakan, sebuah teks tak pernah lepas dari ideologi dan memiliki kemampuan untuk memanipulasi pembaca ke arah suatu ideologi.

Ideologi bisa mempengaruhi sikap dalam bertindak dan bisa mempengaruhi pengetahuan juga, apa yang dianggap benar oleh seseorang atau suatu golongan dapat membuat seseorang untuk bertindak seperti yang diinginkannya. Ideologi merupakan cerminan seseorang atau kelompok tertentu dalam hal berfikir dan memiliki tujuan untuk disampaikan kepada orang lain demi kepentingannya. Dalam pandangan van Dijk, analisis wacana tidak dibatasi hanya pada struktur teks, karena struktur wacana itu sendiri menunjukkan atau menandakan sejumlah makna, pendapat, dan ideologi (Eriyanto, 2001:260). Pada suatu wacana, baik itu teks, gambar, ataupun teks disertai gambar selalu ada ideologi yang mendasari teks itu diproduksi. Ideologi dapat dimunculkan secara ekspilisit maupun implisit oleh produsen. Wacana dengan suatu ideologi tersembunyi dapat dibongkar apabila pembaca mencoba meneliti lebih jauh bagaimana dan mengapa wacana itu dihadirkan. Ideologi tidak lepas dari wacana. Wacana merupakan ekspresi dengan dasar ideologi. Dalam wacana selalu ada ide atau pesan yang ingin disampaikan oleh seseorang. Teks atau percakapan adalah bentuk dari praktik ideologi atau pencerminan dari ideologi. Analisis wacana

Digital Repository Universitas Jember


kritis berupaya untuk menggali ideologi yang ingin disampaikan oleh seseorang yang diwujudkan dalam bentuk teks atau percakapan.

## 2.6 Grafiti

Goresan graffiti merupakan suatu karya seseorang yang dapat menggunakan komposisi warna, seperti cat air, cat minyak, cat tembok atau media lainnya untuk menghasilkan suatu goresan. Grafiti juga sudah dijumpai sejak zaman revolusi. Tulisan grafiti pada zaman revolusi biasanya diekspresikan pada dinding di pinggir jalan. Sampai saat ini juga sering dijumpai grafiti pada dinding-dinding, namun karena perkembangan zaman, saat ini grafiti juga terdapat pada bak truk dan tidak menutup kemungkinan bahwa grafiti juga dapat diekspresikan melalui media lainnya. Misalnya, kaos yang saat ini menampilkan desain berupa tulisan kreatif dengan komposisi warna.

Wicandra dan Sophia (2005:100) mengatakan bahwa grafiti adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding. Seni grafiti kadang kala disertai gambar atau tidak bergambar. Namun, seni grafiti pada dasarnya lebih menekankan pada tulisan. Dalam kehidupan sehari-hari, grafiti yang sering dijumpai terdiri dari kata-kata atau semboyan yang disertai gambar atau tidak bergambar. Kadang kala tulisan pada grafiti sukar dipahami dan seakan-akan tidak bermakna. Namun, apabila diamati dan dibaca dengan teliti, tulisan grafiti memiliki makna dan sering kali mengandung pesan sosial.

Grafiti bukan sekadar karya seni biasa. Seni grafiti adalah tulisan kreatif yang menggunakan komposisi warna dan terkandung maksud di dalamnya. Pada awalnya, grafiti dijumpai pada dinding, namun karena zaman yang modern, grafiti juga dituangkan pada bak truk. Selanjutnya, pada zaman yang semakin berkembang, tulisan kreatif dengan komposisi warna dan garis juga terdapat pada kaos yang saat ini sering digunakan anak-anak, remaja, maupun orang tua.

Digital Repository Universitas Jember


## 2.7 Diksi

Diksi adalah sebuah pilihan kata yang tepat dan selaras (dalam penggunaannya) untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu (seperti yang diharapkan). Pandangan menurut Keraf (1996:24), mengungkapkan tiga kesimpulan mengenai diksi. Pertama, pilihan kata atau diksi mencakup pengertian kata-kata mana yang dipakai untuk menyampaikan suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi. Kedua, pilihan kata atau diksi adalah kemampuan membedakan secara tepat nuansa-nuansa makna dari gagasan yang ingin disampaikan, dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai (cocok) dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar. Ketiga, pilihan kata yang tepat dan sesuai hanya dimungkinkan oleh penguasaan sejumlah besar kosa kata atau perbendaharaan kata bahasa itu. Sedangkan yang dimaksud perbendaharaan kata atau kosa kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa.

Kata tentu tidak lepas dari ekspresi dan makna. Ekspresi dan makna juga terkait erat, melalui ekspresi yang diserap panca indra, baik melalui penglihatan atau pendengaran, pembaca atau pendengar lebih mudah memahami makna yang ingin disampaikan oleh seseorang, pembaca atau pendengar dapat menerima pesan atu informasi sesuai dengan yang diinganken penulis atau pembicara. Setiap kata yang dipilih untuk disampaikan kepada pembaca atau pendengar harus sesuai dan tepat seperti yang ingin diungkapkan agar tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda antara penulis atau pembicara dengan pembaca atau pendengar. Tuturan dalam kaos kreatif *Blamtess* di Banyuwangi dapat dikaitkan dengan kesimpulan diksi yang diungkapkan oleh Keraf. Diksi atau pilihan kata untuk menyampaikan suatu gagasan dituangkan menggunakan ungkapan dan gaya yang tepat. Tuturan tersebut menggunakan diksi dari bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Bentuk tuturannya juga didukung dengan gambar yang sesuai dengan situasi tuturan.

Digital Repository Universitas Jember


Dapat kita ketahui bahasa dan masyarakat merupakan dua sisi yang tidak bisa dipisahkan, tidak mungkin ada masyarakat tanpa adanya bahasa dan tidak mungkin ada bahasa tanpa adanya masyarakat. Namun seiring berjalannya waktu dalam suatu bahasa juga dapat terjadi pergeseran, hal ini terjadi karena dipengaruhi beberapa hal diantaranya perkembangan ilmu dan teknologi. Seperti kita ketahui pula bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa adalah suatu wahana untuk kita berintaksi dengan orang lain. Dengan demikian setiap anggota masyarakat tentumya memiliki dan menggunakan bahasa tersebut. Seperti halnya masyarakat Banyuwangi pastinya juga menggunakan bahasa untuk berinteraksi, meskipun bahasa yang mereka gunakan bermacam-macam bahasa mulai dari bahasa Jawa, bahasa Osing dan bahasa lainnya.

Beraneka ragam bahasa yang ada membuat masyarakat dalam berinteraksi terkadang menggunakan lebih dari satu bahasa dalam berinteraksi, hal ini menimbulkan istilah campur kode dalam bahasa, contoh "Banyuwangi *sun rise of java"*. Dari contoh tersebut dapat kita ketahui bahwa akibat perkembangan zaman bahasa mengalami pergeseran. Tidak hanya itu masyarakat di suatu daerah tidak hanya satu atau dua suku bahasa yang digunakan, hal ini juga membuat bahasa di suatu daerah tersebut juga mengalami perubahan atau pencampuran bahasa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa diksi atau pilihan kata adalah ketepatan dan kesesuaian pilihan kata yang digunakan seseorang untuk menuangkan suatu keinginan dan harapan pribadi. Setiap kata mengandung konsep makna untuk disampaikan kepada pembaca atau pendengar. Ekspresi seseorang dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan juga didukung dengan cara berekspresi dalam penyampaiannya, sehingga pembaca atau pendengar dapat memahami makna yang ingin disampaikan seseorang.

a. Penggunaan kosa kata bahasa daerah

Penggunaan bahasa daerah memiliki fungsi penting, yaitu salah satu wujud untuk melestarikan budaya daerah. Pilihan kata bahasa daerah yang terdapat pada kaos kreatif *Blamtess* menggunakan lebih dari satu bahasa, yakni bahasa Osing, bahasa Indonesia, dan bahasa asing, namun yang paling banyak bahasa yang digunakan yakni bahasa Osing. Hal ini menunjukkan identitas bahasa masyarakat

Digital Repository Universitas Jember


Banyuwangi yakni bahasa Osing, namun bahasa tersebut belum tentu dipahami masyarakat lain di luar daerah Banyuwangi. Bahasa Osing sendiri merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat Banyuwangi asli dan hanya beberapa daerah saja yang menggunakan bahasa Osing untuk bahasa sehari-hari mereka, namun masyarakat yang di wilayah Banyuwangi selatan disana terdapat pencampuran bahasa yakni bahasa Jawa dan Osing. Ragam bahasa ini tuturan dalam kaos kreatif *Blamtess* dapat dikaitkan dengan kesimpulan diksi yang diungkapkan oleh Keraf.

Diksi atau pilihan kata untuk menyampaikan suatu gagasan dituangkan menggunakan ungkapan dan gaya yang tepat. Tuturan tersebut menggunakan diksi dari bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Bentuk tuturannya juga didukung dengan gambar yang sesuai dengan situasi tuturan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa diksi atau pilihan kata adalah ketepatan dan kesesuaian pilihan kata yang digunakan seseorang untuk menuangkan suatu keinginan dan harapan pribadi. Setiap kata mengandung konsep makna untuk disampaikan kepada pembaca atau pendengar. Ekspresi seseorang dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan juga didukung dengan cara berekspresi dalam penyampaiannya, sehingga pembaca atau pendengar dapat memahami makna yang ingin disampaikan seseorang.

## 2.8 Fungsi Wacana Grafiti

Dalam komunikasi selalu terdapat suatu hal yang ingin disampaikan. Komunikasi untuk menyampaikan suatu hal dapat dilakukan melalui bahasa lisan atau pun bahasa tulis. Bahasa lisan tentu dengan cara berbicara, sedangkan bahasa tulis lebih banyak ragamnya, misalnya surat pribadi, koran, atau majalah. Pada bidang seni juga dapat menyampaikan pesan atau informasi melalui kreativitas perpaduan warna dan garis, sehingga dapat membentuk gambar atau tulisan, misalnya pada gambar atau tulisan di dinding yang sering dijumpai di pinggir jalan. Pesan atau informasi dalam hal seni dapat dilakukan dengan kegiatan mural. Menurut Wicandra (2005:129), ada pesan dengan memanfaatkan kehadiran mural dengan mencitrakan kondisi sekelilingnya, diantaranya mural hanya untuk

Digital Repository Universitas Jember


kepentingan estetik, untuk menyuarakan kondisi sosial budaya, ekonomi dan juga politik. Mural adalah kegiatan menggambar atau melukis pada dinding. Kegiatan seni untuk menyampaikan pesan atau informasi yang tidak berbeda jauh dengan mural adalah grafiti.

Grafiti sebagai media komunikasi visual seperti mural yang memiliki pesan atau informasi, sangat dimungkinkan memiliki fungsi yang sama, yaitu kepentingan estetik, kondisi sosial budaya, ekonomi, politik, atau fungsi lainnya. Misalnya, grafiti berfungsi sebagai: 1) bahasa rahasia kelompok tertentu; 2) sarana ekspresi ketidakpuasan terhadap keadilan sosial; 3) sarana pemberontakan; dan sarana ekspresi ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial. Grafiti juga merupakan bahasa dalam wujud tulisan kreatif untuk menyampaikan ide, keinginan, atau informasi.

Menurut Budiman (1987), fungsi bahasa dapat dibedakan berdasarkan tujuan: 1) fungsi praktis, yaitu bahasa digunakan sebagai komunikasi dan interaksi antar anggota masyarakat dalam pergaulan seharihari; 2) fungsi kultural, yaitu bahasa digunakan sebagai alat untuk menyimpan, menyebarkan, dan mengembangkan kebudayaan; 3) fungsi artistik, yaitu bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan rasa estetis (keindahan) manusia melaluiseni sastra; 4) fungsi edukatif, yaitu bahasa digunakan sebagai alat menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi; 5) fungsi politis, yaitu bahasa digunakan sebagai alat untuk memusatkan bangsa dan untuk menyelenggarakan administrasi pemerintahan. Setiap grafiti yang dibuat selalu memiliki fungsi. Fungsi grafiti bergantung pada pemroduksinya.

## 2.9 Simbol Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi, dan akal manusia. Geertz dalam Dharmojo (2005:39) mengatakan, kebudayaan diungkapkan oleh simbol-simbol yang digunakan oleh suatu masyarakat bukannya terkunci di dalam kepala manusia, tetapi kebudayaan sebagai sebuah pola makna yang diwariskan secara historis

Digital Repository Universitas Jember


yang tertanam dalam simbol-simbol, suatu sistem konsepsi yang diwariskan dan diungkapkan dalam bentuk-bentuk simbol yang dapat digunakan manusia untuk mengomunikasikan, melanggengkan, dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang dan sikap terhadap kehidupan.

Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan Herusatoto (2000:9) bahwa kebudayaan sendiri terdiri atas gagasan-gagasan, simbol-simbol, dan nilai-nilai sebagai hasil karya dari tindakan manusia, contohnya wayang kulit. Wayang kulit adalah tindakan simbol dalam seni budaya Jawa yang di dalamnya tersurat akan pesan moral dan diwariskan secara turun-temurun. Selanjutnya, Sudjiman dan Zoest (1991:96) mengatakan, secara semiotik kebudayaan merupakan reaksi dari competisi yang dimiliki bersama oleh anggota-anggota suatu masyarakat untuk mengenal lambang-lambang, untuk menginterpretasi, dan untuk menghasilkan sesuatu. Simbol muncul dalam wujud yang beragam dan digunakan untuk berbagai tujuan. Simbol dapat berupa tulisan atau gambar dan digunakan untuk berbagai keperluan, misalnya dalam ilmu pengetahuan, religi, dan kehidupan sosial. Tujuan dari simbol adalah mengomunikasikan makna. Simbol muncul berdasarkan ide seseorang untuk mewakili gagasan. Simbol budaya diciptakan oleh manusia.

Simbol budaya adalah lambang yang dimiliki oleh suatu masyarakat yang dapat diwariskan turun-temurun. Dalam simbol budaya terdapat makna yang ingin diungkapkan dan diwakili dalam wujud suatu simbol. Pada umumnya, suatu da erah memiliki simbol budaya yang berbeda dengan daerah lain untuk menunjukkan identitas daerah tersebut.

## 2.10 Kaos Kreatif *Blamtees*

Banyak cara dapat dilakukan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah, misalnya mengadakan pertunjukan tari tradisional atau pertunjukan musik tradisional. Namun, tidak semua kalangan masyarakat menyukai pertunjukan tari tradisonal atau pertunjukan musik tradisional, misalnya kalangan remaja. Kalangan remaja lebih menyukai hal yang modern daripada hal-hal yang tradisional. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan banyaknya grup

Digital Repository Universitas Jember


musik yang muncul dengan aliran pop, rock, atau jazz daripada aliran musik tradisional yang menggunakan angklung, gamelan, dan lain-lain.

Pada zaman yang sudah modern, terdapat cara untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah, dengan memproduksi kaos kreatif. Salah satunya adalah Firman yang mencoba melestarikan budaya Banyuwangi dan memperkenalkannya kepada masyarakat lewat usaha kaos kreatif Blamtees. Usaha kaos kreatif *Blamtees* milik Firman mulai merintis usahanya sekitar 3 tahun yang lalu tepatnya pada tahun 2015. Untuk mengetahui informs mengenai kaos kreatif *Blamtess* dapat dijumpai dalam situs website BLAM Tees - Kaos Banyuwangi dan facebook: BLAM tees Kaos Banyuwangi. Tema yang diusung pada grafiti kaos kreatif *Blamtees,* yakni wisata, seni, budaya, sejarah, dan kearifan lokal. Seluruh tema yang diusung untuk melestarikan budaya yang ada di Banyuwangi, semua dituangkan dalam desain kaos yang menarik dan bertujuan agar tidak membosankan.

Digital Repository Universitas Jember

# BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan metodologi penelitian yang digunakan sebagai pedoman penelitian meliputi: (1) jenis dan rancangan penelitian, (2) data dan sumber data, (3) teknik pengumpulan data, (4) teknik analisis data, (5) instrumen penelitian, dan (6) prosedur penelitian.

## 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif analisis wacana kritis (AWK). Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Basrowi dan Suwandi, 2008:21), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini data yang digunakan berupa kata-kata tertulis atau lisan yang ada di kaos keratif *Blamtees*. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu, terutama mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui. Penelitian ini digunakan untuk mengungkap dan memahami makna dari kata atau tulisan yang ada di kaos kreatif *Blamtees.*

Berdasarkan rancangan yang telah dipilih, peneliti menggunakan kajian Analisis Wacana Kritis (AWK). Menurut Darma (2013:49), analisis wacana kritis adalah sebuah upaya atau proses (penguraian) untuk memberi penjelasan dari sebuah teks (realitas sosial) yang mau atau sedang dikaji oleh seseorang atau kelompok dominan yang kecenderungannya mempunyai tujuan tertentu untuk memperoleh apa yang diinginkan. Kajian AWK dilakukan dengan tujuan mengungkapkan makna dari teks dan kehidupan sosial ataupun hal yang ingin tercapai dari penulis atau produsen. Kajian AWK dalam penelitian ini yang diungkap berupa kata, kalimat, dan gambar pada kaos *Blamtees*, yakni wujud, simbol budaya, ideologi, dan fungsi.

Digital Repository Universitas Jember


## 3.2 Data dan Sumber Data Penelitian

Arikunto (2002:107) menjelaskan bahwa data adalah pencatatan peneliti baik yang berupa fakta maupun angka, sedangkan sumber data adalah dari mana data diperoleh. Data dan sumber data dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

### 3.2.1 Data

Siyoto dan Sodi (2015) berpendapat bahwa data adalah sesuatu yang dikumpulkan oleh peneliti berupa fakta empiris yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata dan gambar pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi

### 3.2.2 Sumber data

Menurut Lofland dan Lofland (dalam Basrowi dan Suwandi, 2008:169), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya yakni berupa data tambahan seperti dokumen. Sumber data dalam penelitian ini adalah kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi berupa informasi dari narasumber, yaitu produsen kaos kreatif *Blamtees* mengenai hal yang tidak diketahui peneliti

## 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam suatu penelitian harus dilaksanakan agar penelitian bisa terlaksana sesuai tujuan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung mengenai objek kaos kreatif *Blamtess* di Banyuwangi, yakni grafiti kaos kreatif berupa kata-kata dan gambar yang dijadikan sebagai data penelitian pengamatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati secara langsung objek penelitian, yaitu toko distro dan toko pabrik pembuatan kaos kreatif *Blamtees*. Sanjaya (2013:271) mengatakan bahwa melalui observasi, peneliti dapat melihat secara langsung objek yang hendak diteliti, tanpa perantara yang dapat melebih-lebihkan, atau mengurangi data yang sebenarnya.

Digital Repository Universitas Jember


b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan (Basrowi dan Suwandi, 2008:158). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil dokumen berupa gambar yang sudah ada di dalam akun sosial media istagram *Blamtees* yang bertujuan untuk memperoleh data tentang wacana yang terdapat pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi. Teknik dokumentasi diperlukan untuk memberikan data mengenai objek yang diteliti. Hal ini mengantisipasi mungkin keberadaan grafiti pada kaos kreatif *Blamtees* yang tidak dapat diwakili oleh teknik observasi. Hasil yang diperoleh dari dokumentasi berupa gambar grafiti pada kaos *Blamtees* yang didapatkan dari akun media sosial istagram *Blamtees.*

c. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu (Muhadjir, 1996:180). Tujuan wawancara dalam penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi dari narasumber. Dalam tahapan wawancara dilakukan tanya jawab antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh data pendukung melalui pernyataan narasumber, yaitu produsen kaos *Blamtees*. Data pendukung dari narasumber berupa penjelasan untuk memperoleh informasi yang belum diketahui peneliti dan untuk mempermudah interpretasi terhadap kaos *Blamtees* di Banyuwangi. Wawancara yang dilakukan kepada narasumber, yakni mengenai simbol budaya dan ideologi kaos *Blamtees* di Banyuwangi.

Digital Repository Universitas Jember


### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Patton (dalam Basrowi dan Suwandi, 2008:91) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengelola data berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Reduksi data

Reduksi data dimaksudkan sebagai proses menggolongkan dan mengorganisasi data yang diperoleh. Data yang telah digolongkan kemudian dianalisis berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, meliputi: (1) wujud wacana, (2) simbol budaya, (3) ideologi dan (4) fungsi.

2. Penyajian data

Penyajian data dilakukan apabila reduksi data yang dilakukan selesai. Penyajian data berisi pemaparan data yang sudah tersusun. Pemaparan yang dilakukan berupa interpretasi data sehingga maknanya terungkap, yakni wujud, ideologi, simbol budaya dan fungsi pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi. Penginteprestasian dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang diambil dengan dilandasi teori Analisis Wacana Kritis. Penyajian data rumusan masalah keempat didukung oleh informasi yang didapat dari narasumber. Penyajian data ini, digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan

Tahap analisis data yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan menyimpulkan data yang telah disajikan. Penarikan kesimpulan dilakukan ketika data sudah diinterpretasikan. Kesimpulan yang diambil disesuaikan permasalahan penelitian meliputi wujud, ideologi, simbol budaya dan fungsi yang terdapat pada wacana kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi.

Digital Repository Universitas Jember


### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen peneltian dalam penelitian ini yaitu instrumen pengumpul data dan intrumen analisis data. Instrumen pengumpul data adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, sedangkan instrumen analisis data merupakan instrumen yang digunakan untuk menganalisis data. Instrumen pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti. Tugas peneliti sebagai instrumen adalah mengumpulkan data dengan cara mencari objek yakni kaos kreatif *Blamtees* dan melakukan wawancara untuk menjawab masalah dalam rumusan masalah. Instrumen pendukung dalam pengumpulan data adalah berupa tabel instrument data, table analisis data, daftar pertanyaan wawancara, dan table analisis wawancara untuk mempermudah pengumpulan data. Labtop digunakan untuk mencari data berupa kaos kreatif *Blamtees. Handphone* digunakan untuk mengambil data berupa rekaman suara.

Instrumen analisis data terbagi menjadi dua, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama dalam analisis data adalah peneliti. Peneliti terlibat langsung dalam arti menentukan reduksi data, menyajikan data sampai menarik kesimpulan data dalam menganalisis data yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah yang sudah di tentukan. Instrumen analisis pendukung yang digunakan oleh peneliti berupa tabel analisis data, labtop dan teori-teori pendukung. Tabel analisis data digunakan untuk mengelompokkan dan mendeskripsikan data berupa wujud wacana, simbol budaya, ideologi dan fungsi wacana grafiti kaos kreatif *Blamtees*. Labtop digunakan sebagai alat ketik dalam menganalisi data. Sedangkan teori-teori pendukung digunakan untuk memahami data.

Digital Repository Universitas Jember


### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan dan (3) tahap penyelesaian.

a. Tahap persiapan

Tahap yang pertama adalah tahap persiapan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan, seperti: (1) pemilihan dan penetapan judul penelitian, (2) pengkajian pustaka sebagai acuan teori dalam skripsi, (3) penyusunan metode penelitian yang dilakukan secara bertahap, yakni setelah penulisan pendahuluan dan tinjauan pustaka, (4) penyusunan instrumen penelitian untuk mempermudah analisis data dalam proses penelitian, (5) penyusunan proposal yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan, yakni: (1) pengumpulan data, berkaitan dengan observasi atau mengamati, (2) dokumentasi objek penelitian dengan bantuan kamera untuk memotret, dan dokumen yang sudah ada, (3) wawancara dengan narasumber, (4) analisis data berdasarkan teori yang telah ditentukan, (5) penyimpulan hasil penelitian.

c. Tahap penyelesaian

Tahap yang ketiga adalah tahap penyelesaian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap penyelesaian adalah: (1) penyusunan laporan penelitian, (2) melakukan revisi terhadap kekurangan yang terdapat pada laporan penelitian, (3) penggandaan laporan penelitian sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan.

Digital Repository Universitas Jember

# BAB 5 PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan pada hasil dan pembasan di atas disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, wujud wacana kaos kreatif *Blamtees*, yaitu: (1) kata-kata ekabahasa dan gambar, (2) kata-kata dwibahasa dan gambar, serta (3) kata-kata multibahasa dan gambar. Wujud wacana kata-kata ekabahasa dan gambar, berupa bahasa Indonesia dan gambar. Wujud wacana dwibahasa dan gambar, berupa bahasa Indonesia dan bahasa Ingrris. Wujud wacana multibahasa dan gambar, berupa bahasa Indonesia, bahasa Asing dan bahasa Osing. *Kedua*, simbol budaya kaos kreatif *Blamtees*, yaitu (1) simbol etnis, (2) simbol kreativitas, dan (3) simbol identitas. Simbol etnis ditunjukkan oleh pakaian tradisional yang mewakili enam etnis yang ada di Banyuwangi. Simbol kreativitas ditunjukkan Tari Gandrung dan Tari Seblang yang lahir berdasarkan kreativitas masyarakat Banyuwangi secara turun-temurun. Simbol identitas ditunjukkan dengan Gandrung yang dijadikan maskot Banyuwangi. *Ketiga*, ideologi kaos kreatif *Blamtees*, yaitu (1) ideologi persatuan dan (2) ideologi nasionalisme. Ideologi persatuan mencerminkan enam etnis di Banyuwangi, yaitu Jawa, Osing, Madura, Bali, Cina, dan Arab. Ideologi nasionalisme mencerminkan rasa cinta produsen terhadap kota Banyuwangi. *Keempat*, fungsi wacana kaos kreatif *Blamtees*, yaitu: (1) sebagai penyampai ekspresi masyarakat, (2) sebagai fungsi ekonomi, (3) sebagai fungsi identitas, dan (4) sebagai fungsi rekreatif. Fungsi sebagai penyampai ekspresi masyarakat pada kaos kreatif *Blamtees* menyampaikan bahwa manusia tidak boleh sombong kepada sesama dan selalu saling membantu atau berbagi satu sama lain. Fungsi ekonomi mencermikan sumber perekonomian masyarakat Banyuwangi, yaitu berupa memanfaatkan wisata alam, kuliner dan budaya. Kemudian fungsi sebagai identitas dengan menunjukkan semua identitas banyuwangi mulai dari budaya, kuliner, hingga tempat wisata alam. Fungsi selanjutnya yakni fungsi rekreatif ditunjukkan dengan mengembangkan cerita Sritanjung yang dijadikan pertunjukan seni tari dan treatikal yang ada di Banyuwangi.

Digital Repository Universitas Jember


## 5.2 Saran

Berdasarkan uraian hasil analisis terhadap Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia pada Kaos Kreatif *Blamtees* di Banyuwangi, penulis memberikan saran sebagai berikut.

1) Peneliti selanjutnya dianjurkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan yang lebih luas lagi tentang wacana grafiti. Serta untuk objeknya juga dianjurkan untuk memilih objek yang lebih luas lagi tidak hanya pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi
2) Industri kreatif hendaknya dapat membuat desain yang lebih kreatif dan mengandung makna pada setiap produk yang dihasilkan. Sehingga dapat memiliki produk dengan berbagai macam motif yang lebih menarik untuk mengundang perhatian banyak konsumen.

Digital Repository Universitas Jember

# DAFTAR PUSTAKA


Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitia: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Basrowi, dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 2009. *Sintaksis Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darma, Yoce Aliah. 2013. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yrama Widya.

Dharmojo. 2005. *Sistem Simbol Munaba Waropen Papua*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Teks Media*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara.

Hara, AE. 2000. Kebanggan Berbahasa Indonesia. *Kompas*. [05 Juni 2020].

Heri. 2017. *Salamadian Muda dan Berilmu*. [19 Agustus 2020]. https://salamadian.com/arti-warna/

Herusatoto, Budiono. 2000. *Simbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia Yogyakarta.

Hidajat, Robby. 2004. *Pengetahuan Seni Tari*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional

Hobsbawm, EJ. (1992). *Nasionalisme Menjelang Abad 21*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana

Jazuli. 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari Semarang*: IKIP Semarang Press

Keraf, Gorys. 1996. *Diksi dan Gaya Bahasa: Komposisi Lanjutan I*. Jakarta: Gramedia.

Maslihan. 2020. *Tari Gandrung | Sejarah, Makna, Iringan, Kostum, Properti (Lengkap)*. [20 Agustus 2020]. https://ilmunik.com/tari-gandrung/

Pusat Bahasa Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Digital Repository Universitas Jember


Rahmawati, D. 2020. *Arti Warna Berdasarkan Psikologi Warna*. [20 Agustus 2020].https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna

Sadiman, Arief S. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sarman, M. 1995. Memaknai Kembali Nasionalisme. *Kompas.* [05 Juni 2020]

Say, M. 2011. *Mencari Jejak Prabu Tawangalun Cikal Bakal Banyuwangi*. [19 Agustus 2020]. https://kanal3.wordpress.com/2011/12/29/mencari-jejak-prabu-tawangalun-cikal-bakal-banyuwangi-2/.

Siyoto, Sandu dan Muhammad Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sobur, Alex. 2006. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjiman, Panuti dan Aart van Zoest. 1991. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suharyanto, A. 2020. *12 Makna Warna Hitam dalam Simbolisme Psikologis*. [20 Agustus 2020]. https://dosenpsikologi.com/makna-warna-hitam-dalam-simbolismepsikologi#:~:text=%E2%80%9CWarna%20dalam%20psikologi%20hitam%20dalam%20simbolisme%20psikologi%E2%80%9D%20juga%20melambangkan%20perlindungan,kesedihan%2C%20kemarahan%2C%20harga%20diri.

Susanto, S. Astrid. 1985. *Pendapat Umum*. Bandung: Binacipta.

Turangan, Lily, Wilyanto dan Reza Fadhila. 2014. *Seni Budaya dan Warisan Indonesia: Seni Nasional*. Jakarta: PT Aku Bisa.

Wibisono, Bambang. 1993. *Pengantar Analisis Wacana*. Jember: Universitas Jember.

Wicandara, Obed Bima dan Sophia Novita Angkadjaja. 2005. *Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, vol. 7, No. 2, pp. 99-108.

*Website BLAM Tees - Kaos Banyuwangi dan facebook: BLAM tees Kaos Banyuwangi*.

Digital Repository Universitas Jember


Zaimar, K. S. 2008. *Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Digital Repository Universitas Jember

**LAMPIRAN 1**

## MATRIK PENELITIAN

| Judul Penelitian | Rumusan masalah | Metodologi Penelitian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | **Rancangan Penelitian** | **Data dan Sumber Data** | **Teknik Pengumpulan Data** | **Teknik Analisis Data** |
| **1. Wacana Grafiti Berbahasa Indonesia Pada Kaos Kreatif *Blamtees* di Banyuwangi** | 1. Bagaimanakah wujud kewacanaan grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?<br>2. Bagaimanakah simbol budaya pada wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?<br>3. Bagaimanakah ideologi pada wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi?<br>4. Bagaimanakah fungsi wacana grafiti kaos *Blamtees* di Banyuwangi? | Penelitian Kualitatif Analisis Wacana Kritis | Data dalam penelitian ini berupa kata-kata dan gambar pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi. | Teknik pengumpulan data pada penelitian wacana grafiti pada kaos kreatif *Blamtees* di Banyuwangi berupa teknik dokumentasi | a) Reduksi data<br>b) Penarikan kesimpulan |

Digital Repository Universitas Jember

**LAMPIRAN 2**

**INSTRUMEN DATA WUJUD KEWACANAAN PADA WACANA GRAFITI KAOS KREATIF *BLAMTEES***

| NO | DATA KREATIF | Kata-Kata Eka Bahasa Dan Gambar | Kata-Kata Dwi Bahasa Dan Gambar | Kata-Kata Multi Bahasa dan Gambar |
|---|---|---|---|---|
| 1. | | **BATIK**<br>**GADJAH OLING**<br>**BANYUWANGI** | | |
| 2. | | | ***The legend of Prabu***<br>**TAWANG ALUN** | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **3.** | | | **PULAU MERAH**<br>***Sunrise of java Banyuwangi*** | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **4.** | <br> | | **Banyuwangi**<br>***Surfing Paradise*** | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **5** | | | | **BANYUWANGI**<br>**Santet Van Java**<br>Ojo riko rumongso wes sakti kadung durung meguru ring Banyuwangi. |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 3**

## INSTRUMEN DATA SIMBOL BUDAYA PADA WACANA GRAFITI KAOS KREATIF *BLAMTEES*

| No | Data Kaos Kreatif | Simbol Etnis | Simbol Kreativitas | Simbol Identitas |
|---|---|---|---|---|
| **6.** | | Pakaian tadisional dari beberapa etnis di Banyuwangi<br>Etnis Jawa, Etnis Osing, Etnis Madura, Etnis Bali, Etnis Cina, dan Etnis Arab | | |
| **7.** | | | Tari gandrung dan pakaian gandrung beserta *Omprog Gandrung* yang menjadi tari maskotnya Banyuwangi | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **8.** | | | Tari Seblang dan pakaian Seblang beserta Mahkota yan dijadikan tari ritual budaya etnis Osing | |
| **9.** | | | | Gandrung sebagai maskotnya Banyuwangi. |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 4**

**INSTRUMEN DATA IDEOLOGI WACANA GRAFITI PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES***

| NO | Data Kaos Kreatif | Ideologi Nasionalisme | Ideologi Persatuan |
|---|---|---|---|
| 7. | | Tari Gandrung | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | |
|---|---|---|---|
| **10.** | | **Pantai Plengkung G-land** | |
| **6.** | | | **Etnis Jawa, Etnis Osing, Etnis Madura, Etnis Bali, Etnis Cina, dan Etnis Arab** |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 5**

## INSTRUMEN DATA FUNGSI WACANA GRAFITI PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES*

| No | Data Kaos Kreatif | Penyampai Ekspresi Masyarakat | Sebagai fungsi Perekonomian Masyarakat | Sebagai fungsi Identitas | Sebagai fungsi Rekreatif |
|---|---|---|---|---|---|
| 5. | | **BANYUWANGI**<br>**Suntet Van Java**<br>OJO RIKO RUMONGSO<br>WES SAKTI KADUNG<br>DURUNG MEGURU<br>RING BANYUWANGI | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **11.** | | | **BANYUWANGI**<br>LANDSCAPE<br>ADVANTURE<br>CULTURE<br>CULINARY | | |
| **12.** | | | **BANYUWANGI INDONESIA**<br>KAWAH IJEN, DUSUN KAKAU, BALURAN, RAJAGWESI, PULAU TABUHAN, TELUK IJO, G-LAND PLENGKUNG, PULAU MERAH, ALAS PURWO | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **13.** | | | | **BANYUWANGI GEOGRAPHIC**<br>Explore, culture, climbing, culiner, landscape, discoveri, journey, tradisional, photografi, | |
| **14.** | | | | **BANYUWANGI GEOGRAPHIC**<br>Explore, culture, climbing, culiner, landscape, discoveri, journey, tradisional, photografi, | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **15.** | | | | | "Banyuwangi Heritage Which Will Never Exlinct" **Sritanjung** |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 6**

**INSTRUMEN ANALISIS DATA WUJUD KEWACANAAN PADA WACANA GRAFITI KAOS KREATIF *BLAMTEES***

| NO | DATA KREATIF | Kata-Kata Eka Bahasa Dan Gambar | Kata-Kata Dwi Bahasa Dan Gambar | Kata-Kata Multi Bahasa dan Gambar |
|---|---|---|---|---|
| 1. | | Data 1 berupa eka bahasa pada kata "Batik Gadjah Oling Banyuwangi". Klausa tersebut terdiri dari empat kata yakni berbahasa Indonesia. Dari empat kata tersebut memiliki arti tersendiri, *pertama* yaitu Batik, menurut kamus besar bahas Indonesia batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerapkan malam pada kain. *Kedua* yakni kata Gadjah, kata Gadjah dengan menggunakan ejaan lama yang sama artinya dengan kata Gajah yang berarti hewan besar memiliki telinga besar dan belalai panjang. *Ketiga* yakni kata Oling yang berarti mengingat. *Keempat* kata Banyuwangi, Banyuwangi merupakan salah satu kota atau Kabupaten yang terletak di pulau jawa bagian timur tepatnya di Provinsi Jawa Timur. | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **2.** | | | Data 2 merupakan kata-kata dwi bahasa terbukti pada data 2 terdapat kata "*the lengend of* prabu Tawangalun*"* yang terdiri dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kata *the legend of* yang artinya dalam bahasa Indonesia yaitu legenda, sedangkan kata "Prabu Tawangalun" yang artinya dalam bahasa Indonesia yaitu nama dari seorang raja kerajaan Belambangan Banyuwangi. Legenda Prabu Tawang alun sendiri sudah dikenal oleh banyak masyarakat Banyuwangi yang mana kepercayaan orang Banyuwangi bahwa Tawangalun merupakan pendiri kerajaan macan putih yang saat ini dijadikan sebuah desa Macanputih. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **3.** | | | Data 3 dengan kata-kata "Pulau Merah *sunrise of java* Banyuwangi". Terdiri dari dua bahasa yang berbeda yakni ada bahasa Inggris dengan kata *sunrise of java* yang artinya matahari terbit di pulau Jawa. Yang maknanya bahwa Banyuwangi merupakan kota yang ada di jawa yang pertama kali dilalui oleh terbitnya matahari. Kemudian ada bahasa Indonesia dengan kata "pulau merah dan Banyuwangi". Pulau Merah merupakan wisata yang terkenal di Banyuwangi. Pulau Merah dipercaya oleh masyarakat setempat bahwa kandungan tanah di pulau tersebut asli berwarna merah. Pulau merah juga sering disebut sebagai pantai kuta ke dua yang mana wisatawan dapat menikmati tenggelamnya matahari. Banyak wisatawan yang mengunjungi Pulau Merah. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **4.** | <br> | | Data 4 dengan kata-kata "Banyuwangi *Surfing Paradise".* Terdapat dua bahasa yang terkandung dalam klausa tersebut. Kata berbahasa Indonesia yakni kata "Banyuwangi" dan kata berbahasa Inggris yakni kata *surfing paradise* yang artinya dalam bahasa Indonesia "surge selancar". Maksud dari kata dari data 4 yakni Banyuwangi terkenal akan pantai dengan ombak yang sangat besar, dan banyak wisata asing yang memanfaatkan keindahan ombak di Banyuwangi untuk bermain selancar. Salah satu pantai yang terkenal akan keindahan dan besar ombaknya yakni pantai Plengkung yang terletak di kecamatan Tegaldlimo. Pantai Plengkung sudah terkenal sampai ke mancanegara, dengan ombak yang mencapai 6 sampai 8 meter menjadikan pantai Plengkung menjadi pantai nomor 2 se dunia setelah Hawai dengan ketinggian ombaknya. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **5** | | | | Data 5 dengan kata-kata "Banyuwangi *Santet Van Java*<br>Ojo riko rumongso wes sakti kadung durung meguru ring Banyuwangi". Terdapat tiga bahasa yang berbeda pada data 5 yakni bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Osing. Bahasa Indonesia dengan kata "Banyuwangi". Bahasa Inggris dengan kata *santet van java* dalam bahasa Indonesia yang artinya "Santet Jawa". Kemudian ada bahasa Osing dengan kata "ojo riko rumongso wes sakti kadung during meguru ring Banyuwangi" dalam bahasa Indonesia yang artinya "jangan merasa sudah sakti kalua belum berguru di Banyuwangi".<br>Makna klausa tersebut Banyuwangi terkenal akan ilmu santet dan orang diseluruh penjuru pulau Jawa mengakui bahwa santet Banyuwnagi sangan terkenal. Kata pada data 5 juga memebrikan pesan kepada pembaca bahwa sebelum kita belajar ilmu santet di Banyuwangi jangan sampai kita sombong akan kesaktian kita. Kata-kata tersebut juga di dukung dengan gambar yang sesuai dengan ritual ilmu santet. |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 7**

**INSTRUMEN ANALISIS DATA SIMBOL BUDAYA PADA WACANA GRAFITI KAOS KREATIF *BLAMTEES***

| No | Data Kaos Kreatif | Simbol Etnis | Simbol Kreativitas | Simbol Identitas |
|---|---|---|---|---|
| **6.** | | Pakaian tadisional dari beberapa etnis di Banyuwangi yakni Etnis Jawa, Etnis Osing, Etnis Madura, Etnis Bali, Etnis Cina, dan Etnis Arab. Hal ini menandakan bahwa masyarakat Banyuwangi tidak hanya Etnis Osing saja melainkan Banyak Etnisyang ada. Dari data 6 menggambarkan kedekatan semua etnis yang ada di Banyuwangi, tidak ada perbedaan tahta dan kasta melainkan semua hidup saling gotong royong, saling menghormati dan saling kerja sama dalam membangun Banyuwangi menjadi kota yang baik. Terciptanya banyak etnis yang ada di Banyuwangi dikarenakan kota Banyuwangi yang di himpit oleh banyak kota seperti Situbondo, Jember dan Bali. Sebagai contoh Kota Jember dan Situbondo yang mayoritas masyarakatnya etnis Madura dan kota Bali mayoritas orang etnis Hindu Bali. Sedangkan etnis Arab dan cina muncul karena adanya agresi perdagangan pada zaman dulu. | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **7.** | | | Tari gandrung merupakan tari tradisional Banyuwangi yang pertama kali diciptakan dan dikembangkan sampai saat ini. Tari gandrung juga merupakan bentuk kreativitas masyarakat Banyuwangi dalam menjadikan kota Banyuwangi sebagai kota budaya. Terciptanya tari gandrung yakni pada saat zaman penjajahan Belanda ke kerajaan Belambangan yang waktu itu seorang laki-laki dijadikan penari gandrung untuk membunuh penjajah Belanda. Saat ini Gandrung dikembangkan oleh banyak pelaku-pelaku seni budaya Banyuwangi, hingga menciptakan tarian gandrung kreasi. Pakaian gandrung sendiri banyak ornamenya disbanding dengan pakaian gandurng yang dulu, pakaian gandrung saat ini lebih keliatan indah itu semua tidak lepas dari peran kreatifitas pelaku seni Banyuwangi. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **8.** | | | Tari Seblang dan pakaian Seblang beserta Mahkota yan dijadikan tari ritual budaya etnis Osing. Seblang merupakan merupakan tari tradisional Banyuwangi. Namun tidak di semua penjuru kota Banyuwangi tari seblang dilakukan, melainkan hanya di desa Olehsari dan di desa Bakungan, Kecamatan Glagah. Tari Seblang sering digunakan untuk ritual penolak balak bagi masyarakat Olehsari dan Bakungan. Namun perbedaan dari kedua seblang tersebut yakni pada pelaku atau penarinya. Seblang Olehsari yang memerankan yakni wanita yang masih gadis serta memiliki garis keturunan dari penari sebelumnya. Sedangkan seblang Bakungan yang memerankan adalah wanita yang sudah berumur 50 ke atas. Perbedaan lainnya terletak pada mahkota yang dipakai. Seblang Olehsari mahkota menggunakan pelepah pisang yang diatasnya diberi bunga-bunga. Sedangkan seblang Bakungan mahkota menggunakan mahkota yang mirip dengan mahkota tari gandrung. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **9.** | | | | Kesenian gandrung atau tarian gandrung sebagai maskotnya Banyuwangi merupakan hal yang sudah dikenal oleh banywak masyarakat di luar Banywuangi karena Gandrung memang dijadikan Maskot Banyuwangi di awal tahun 2002 tari Gandrung dijadikan sebagai maskotnya Banyuwangi. Disetiap daerah pasti memeiliki ciri khas tersendiri mengenai kesenian, bahkan ada kota yang terkenal akan hasil tanam dan juga ada kota yang dikenal akan makanannya, tetapi berbeda dengan Banyuwangi sebenarnya Banyuwangi dari sudut pandang apapun banyak yang mengenal Banyuwangi. |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 8**

**INSTRUMEN ANALISIS DATA IDEOLOGI WACANA GRAFITI PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES***

| NO | Data Kaos Kreatif | Ideologi Nasionalisme | Ideologi Persatuan |
|---|---|---|---|
| 7. | | Ideologi merupakan gagasan, kepercayaan atau ide seseorang yang bersifat dinamis. Ideologi juga merupakan cara pandang karakter dalam menempuh cita-cita. Sedangkan Nasionalisme merupakan jiwa yang cinta akan daerah ataupun negaranya. Data 10 pada gambar gandrung menjelaskan bahwa produsen memiliki gagasan dan ide untuk memperkenalkan kota Banyuwangi kepada masyarakat lainnya dengan menciptakan kaos kreatif *Blamtees*. Pada gambar gandrung juga dapat menjelaskan bahwa rasa cinta produsen kepada daerahnya yakni Banyuwangi. Banyuwangi merupakan kota budaya dimana kesenian dimana-mana, terutma gandrung merupakan kesenian pertama kali yang diciptakan dan hingga saat ini kesenian gandrung sudah dikembangkan di berbagai daerah Banyuwangi. Gandrung juga sudah dikenal di Mancanegara dan banyak wisata asing yang sudah mengetahui Gandrung. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | |
|---|---|---|---|
| **10.** | | Rasa cinta produsen terhadap kota Banyuwangi tidak hanya ditujukan pada budaya Banyuwangi saja, melainkan dari keindahan alamnya yang menimbulkan rasa cinta akan kota Banyuwangi. Plengkung atau yang sering di sebut G-land merupakan salah satu pantai yang terkenal akan keindahan ombak yang tinggi, menjadikan banyak wisata asing daribelahan dunia mengunjungi pantai Plengkung untuk melakukan olahraga surving. Ombak pantai plengung merupakan ombak terbesar kedua setelah Hawai. Keindahan pantai Plengkung juga tidak diragukan lagi, selain menyuguhkan keindahan pantainya para wisata asing juga dimanjakan akan keindahan hutan Alas Purwo yang masih asri. Itu semua menjadikan suatu kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Banyuwangi di didepan wisata Asing yang datang. | |
| **6.** | | | Persatuan di suatu daerah pasti diperlukan agar menciptakan kebersamaan yang baik dan tidak ada konflik yang tidak diinginkan. Sebuah daerah pastinya memiliki etnis asli dan etnis pendatang, namun yang baik untuk dicontoh adalah di dalam daerah tersebut kedua etnis saling menerima dan saling menghormati. Daerah tersebut adalah Banyuwangi, dimana ada beberapa etnis yang tinggal di kota Banyuwangi diantaranya Jawa, Osing, Madura, Bali, Cina dan Arab. Sesuai dengan data 12 kedekatan antar etnis telas digambarkan pada gambar data 12 yang mencerminkan keharmonisan antar etnis. |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 9**

## INSTRUMEN ANALISIS DATA FUNGSI WACANA GRAFITI PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES*

| No | Data Kaos Kreatif | Penyampai Ekspresi Masyarakat | Sebagai fungsi Perekonomian Masyarakat | Sebagai fungsi Identitas | Sebagai fungsi Rekreatif |
|---|---|---|---|---|---|
| 5. | | Pada data 13 menjelaskan pesan "jangan kamu merasa sudah sakti kalau belum belajar di Banyuwang", pesan tersebut mengenai ritual santet. Hal ini kita bisa berfikir bahwa santet Banyuwangi merupakan ilmu Santet yang berbahaya daripada yang lainnya. Ilmu santet merupakan ilmu yang dapat menyelakai orang tanpa harus menyentuh. Tetapi hal itu dapat kita petik pelajaran bahwa kita hidup janganlah akuh, sombong dan jahat kepada sesama, agar nantinya selamat dari penyalahgunaan ilmu hitam seperti santet. | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **11.** | | | Setiap daerah pasti memiliki banyak hal yang ada di dalamnya mulai dari letak geografinya, kebudayaan, kuliner, hingga alam yang ada di dalamnya. Selama daerah tersebut bisa mengatur dan mengelola daerah tersebut tidak menutup kemungkinan banyak wisata asing yang akan datang di daerah tersebut. Banyuwangi merupakan kota yang secara geografis kota yang paling stategis dimana kota yang dikelilingi oleh lautan di sisi timur dan selatan kota. Banyuwangi juga dikenal sebagai kota yang kaya akan kebudayaan dengan berbagai kebudayaan yang masih asri tanpa ada campur tangan kebudayaan luar. Banyuwangi mempunyai banyak wisata alam yang bagus dan masih belum terjamak oleh tangan manusia, yang artinya kebanyakan alam yang ada di Banyuwangi masih alami. Tak hanya itu saja banyuwangi juga tidak | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | kalah akan hal kulinernya. Tidak menutup kemungkinan masyarakat Banyuwangi memperoleh ekonomi dari berbagai pemanfaatan sumber daya alam, budaya dan kuliner yang ada. | | |
| **12.** | | | Banyuwangi banyak dikelilingi oleh alam yang indah dari pantai, gunung hingga daratannya. Banyak masyarakat yang memanfaatkan keindahan alam tersebut untuk mendapatkan ekonomi, dari menarik masuk ke wisata hingga berjualan di tempat wisata tersebut. Hal itu memberikan dampak yang positif bagi masyarakat apalagi saat hari libur, pasti pengunjung yang datang akan ramai dan membuat penghasilan bertambah. | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **13.** | | | | Secara geografis Banyuwangi merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Banyuwangi terletak diujung paling timur pulau Jawa, di Kawasan Tapal Kuda dan berbatasan dengan kabupaten Situbondo, kabupaten Jember dan kabupaten Bondowoso. Kabupaten Banyuwangi merupakan kabupaten terluas di Jawa Timur sekaligus yang terluas di pulau Jawa, dengan luas wilayah yang mencapai 5.782,50 km2 atau lebih luas dari pulau Bali yang luasnya 5.636,66 km2. Di pesisir kabupaten Banyuwangi terdapat Pelabuhan Ketapang, yang merupakan penghubung transportasi laut antara pulau Jawa dengan pulau Bali. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **14.** | | | | Wilayah kabupaten Banyuwangi cukup beragam, dari daratan rendah hingga pegunungan. Kawasan perbatasan dengan kabupaten Bondowoso, terdapat rangkaian dataran tinggi Ijen dengan puncaknya Gunung Raung dan Gunung Merapi. Di balik Gunung Merapi terdapat Gunung Ijen yang terkenal dengan kawahnya yang indah. Bagian selatan terdapat perkebunan, peninggalan sejak zaman Hindia Belanda. Bagian selatan berbatasan dengan Kabupaten Jember dengan adanya kawasan konservasi yang dilindungi dalam sebuah cagar alam yakni Taman Nasional Meru Betiri dan ada pantai Sukomade yang merupakan tempat penangkaran penyu. Di Semenanjung | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Blambangan juga terdapat cagar alam yaitu Taman Nasional Alas Purwo. Sedangkan di bagian timur ada sebuah pantai yang menghadap ke selat Bali dengan penghasilan ikan terbesar di Jawa Timur, tepatnya di Kecamatan Muncar yaitu Pelabuhan perikanan Muncar. | |
| **15.** | | | | | Sejarah dapat memberikan kesenangan dan rasa estetis, karena penulisan sejarah mampu menarik pembaca untuk berekresi tanpa beranjak dari tempat. Banyuwangi kota yang memiliki banyak cerita sejarah yang dapat diteliti di dalamnya, contoh sejarah Sritanjung. Cerita Sritanjung sudah tak asing lagi bagi masyarakat |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | Banyuwangi, bahkan cerita ini sering dijadikan seni pertunjukan teater atau tari-tarian yang tujuannya untuk menghibur dan mengajak untuk merasakan suasana di dalam cerita tersebut. Cerita Sritanjung merupakan cerita yang bernuansa tentang kesetian seorang wanita kepada kekasihnya, namun dengan adanya fitnah yang dapat menimbulkan penyesalan. Asal mulanya nama Banyuwangi juga tidak lepas dari cerita legenda Sritanjung. Legenda Sritanjung merupakan cerita legenda yang diselalu dijadikan bahan penelitian untuk melakukan tugas akhir perkuliahan ataupun untuk penelitian lainnya. Tetapi yang sering dijumpai di |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | Banyuwangi, cerita legenda Sritanjung ini sering dijadikan sebagai ajang pertunjukan mulai dari tari-tarian, drama teater dan bahkan sebagai pertunjukan visual. |

Digital Repository Universitas Jember

**LAMPIRAN 10**

## INSTRUMEN HASIL PENGUMPUL DATA WAWANCARA PADA KAOS KREATIF *BLAMTEES*

| NO | JAWABAN PRODUSEN | WUJUD | SIMBOL BUDAYA | IDEOLOGI | FUNGSI |
|---|---|---|---|---|---|
| **1.** | Saya ingin lebih mengenalkan Banyuwangi kepada masyarakat tentang hal-hal yang ada di Banyuwangi. Saya bangga mejadi warga Banyuwangi karena saat ini Banyuwangi telah berkembang pesat dari berbagai sektor, apalagi kebudayaannya yang sudah mendunia yakni gandrung dan alamnya yakni pantai Plengkung. Banyuwangi sangat kaya akan hal yang dapat menguntungkan bagi masyarakatnya, contohya seperti kebudayaan, kuliner, bahasa, hingga wisata alam yang ada di Banyuwangi. | | | Ideologi (Nasionalisme) | |
| **2.** | Menurut saya masyarakat Banyuwangi hidup sengat berdampingan antara etnis atau suku, mereka hidup dalam satu wilayah dengan keadaan yang baik yakni sifat saling menghormati yang tinggi, kerja sama dalam bergotong royong, saling membantu jika ada salah satu suku yang terkena dampak bencana ataupun wabah. | | | Ideologi (persatuan) | |
| **3.** | Memang benar bahasa ciri khas orang Banyuwangi adalah bahasa Osing, tetapi saya bertujuan untuk memberi wawasan kepada konsumen mengenai bahasa yang sering kita gunakan. Kita berbahasa pasti melihat asal orang yang kita ajak bicara, jadi | Wujud kewacanaan (Multi Bahasa) | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | dengan mencampurkan bahasa satu dengan bahasa lain menurut saya sebagai wawasan bagi saya secara pribadi dan bagi konsumen. | | | | |
| **4.** | Untuk desain gambar gajah oling dengan gambar yang berdekatan dan berhadap-hadapan saya berpendapat bahwa masyarakat Banyuwangi hidup sosial saling berdekatan, saling gotong royong dan kerja sama dalam membangun kota Banyuwangi. Kemudian masyarakat banyuwangi juga tak memandang suku dan ras yang ada di dalam kota Banyuwangi, mereka hidup Bersama dan saling menghormati antar suku yang berbeda.<br>Untuk warna kaos dan desain saya memilih warna coklat dan putih pada kaos desain gambar gajah oling karena warna putih adalah warna yang terang dan memberikan makna warna tersebut bersih. sedangkan coklat warna yang nuansanya gelap. Jadi perpaduan warna putih dan coklat saya rasa akan menciptakan perpaduan warna yang bagus. Untuk warna putih pada motif gambar berwarna putih tujuannya untuk memperjelas motif desai batik gajah oling serta ada warna abu-abu yang memberikan nuasanya warna pendukung. | Wujud kewacanaan (Eka Bahasa) | | | |
| **5.** | Sebenarnya banyak tokoh-tokoh yang ada pada kaos kreatif banyak bukan hanya Prabu Tawangalun saja ada tokoh Minak Jingo, Sritanjung dan lain sebagainya. Untuk warna hitam saya memilihnya karena hitam itu bagi | Wujud kewacanaan (Dwi Bahasa) | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | saya identik dengan warna yang netral, warna yang bisa dipadukan dengan warna-warna yang cerah. | | | | |
| **6.** | Secara umum yang saya tau suku yang ada di Banyuwangi sangat banyak, meskipun suku asli orang Banyuwangi yakni suku Osing tetapi bukan suku Osing sebenarnya yang pertama kali menduduki Banyuwangi melainkan suku Jawa. Untuk segi makna gambar dengan desian yang berdekatan itu menggambarkan persatuan atau kedekatan antara suku yang ada di Banyuwangi serta rasa saling menghormati antar suku. Untuk segi warna dengan warna dasar biru bagi saya warna biru warna yang cerah dengan memberi makna yang segar dan sejuk. Maka dari itu antara warna dan gambar bagi saya sesuai. | | Simbol Budaya (Etnis) | | |
| **7.** | Yang jelas gandrung adalah maskot kota Banyuwangi. Jadi saya memilih logo tersebut karena rasa cinta saya terhadap kota Banyuwangi dan saya juga tidak ingin melepaskan salah satu item Banyuwangi yakni gandrung. | | Simbol Budaya (Identitas) | | |
| **8.** | Memang saat ini Banyuwangi mengalamai perkembangan yang sangat pesat terutama dalam wisatanya. Banyuwangi terkenal akan wisata yang bagus dan Banyuwangi terkenal akan budaya serta kulinernya. Semua itu dijadikan solusi dalam perekonomian bagi masyarakat Banyuwangi, dengan | | | | Fungsi wacana (Informasi identitas, informasi perekonomian) |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | memanfaatkan wisata alam yang ada dan budaya berserta kulinernya membuat masyarakat mendapatkan pendapatan ekonomi yang menguntungkan. | | | | |
| **9.** | Ada beberapa gambaran mengenai kebuadayaan janger ataupun jaranan, itu semua digambarkan sesuai dengan alur penokohan dalam drama ataupun kreatikal yang dimaksud. Contoh di dalam kaos kreatif *Blamtees* ini ada tokoh yang sering dijadikan alur cerita dalam drama tersebur yakni tokoh Sritanjung dan Sidopekso. | | | | Fungsi wacana (fungsi rekreatif) |

Digital Repository Universitas Jember



**LAMPIRAN 11**

## INSTRUMEN HASIL ANALISIS WAWANCARA

| NO | JAWABAN WAWANCARA | WUJUD | SIMBOL BUDAYA | IDEOLOGI | FUNGSI |
|---|---|---|---|---|---|
| **1.** | Memang benar bahasa ciri khas orang Banyuwangi adalah bahasa Osing, tetapi saya bertujuan untuk memberi wawasan kepada konsumen mengenai bahasa yang sering kita gunakan. Kita berbahasa pasti melihat asal orang yang kita ajak bicara, jadi dengan mencampurkan bahasa satu dengan bahasa lain menurut saya sebagai wawasan bagi saya secara pribadi dan bagi konsumen. | Penggunaan bahas aleih dari satu bahasa bahkan lebih dari tiga bahasa juga digunakan di dalam kaos kreatif *Blamtees*, dikarenakan semua itu merupakan tujuan produsen untuk menggembangkan bahasa yang ada di Banyuwangi sekaligus produsen ingin memberikan wawasan kepada konsumen mengenai bahasa yang digunakan sehari-harinya. Produsen juga ingin mengembangkan wawasannya mengenai bahasa. | | | |
| **2.** | Untuk desain gambar gajah oling dengan gambar yang berdekatan dan berhadap-hadapan saya berpendapat bahwa masyarakat Banyuwangi hidup sosial saling berdekatan, saling gotong royong dan kerja sama dalam membangun kota Banyuwangi. Kemudian masyarakat banyuwangi juga tak memandang suku dan ras yang ada di dalam kota Banyuwangi, mereka hidup | Data 1 yang menggambarkan karya masyarakat Banyuwangi dengan gambar Batik Gadjah Oling Banyuwangi serta kata-kata yang mencerminkan satu bahasa yakni bahasa Indonesia. Kata Batik Gadjah Oling Banyuwangi memiliki empa aarti kata yakni *pertama* batik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia batik adalah kain bergambar yang pembuatannya | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Bersama dan saling menghormati antar suku yang berbeda.<br>Untuk warna kaos dan desain saya memilih warna coklat dan putih pada kaos desain gambar gajah oling karena warna putih adalah warna yang terang dan memberikan makna warna tersebut bersih. sedangkan coklat warna yang nuansanya gelap. Jadi perpaduan warna putih dan coklat saya rasa akan menciptakan perpaduan warna yang bagus. Untuk warna putih pada motif gambar berwarna putih tujuannya untuk memperjelas motif desai batik gajah oling serta ada warna abu-abu yang memberikan nuasanya warna pendukung. | secara khusus dengan menuliskan atau menerapkan malam pada kain itu, kemudian pengelolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan. Kata *kedua* yaitu Gadjah, kata Gadjah dengan menggunakan ejaan lama yang sama dengan kata Gajah yang artinya hewan pemakan tumbuh-tumbuhan yang berbadan besar, memiliki telinga lebar, dan memiliki hidung atau belalai yang panjang. Kata *ketiga* yaitu Oling, kata Oling artinya mengingat. Kemudian kata yang terakhir yaitu Banyuwangi, Banyuwangi merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Timur. Batik Gajdah Oling merupakan batik khas Banyuwangi dimana batik ini dijadikan ikon Banyuwangi dari karya membatik. Kemudian untuk makna gambar batik Gadjah Oling yang berhadapan itu mnggambarkan bahwa masyarakat Banyuwangi tidak saling bertolak belakang atau tidak saling acuh tak acuh yang diartikan bahwa masyarakat Banyuwangi hidup Bersama saling menghormati dan saling kerja sama. Untuk segi | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | pewarnaan pemilihan warna dasar cokelat dan putih karena warna putih adalah warna yang terang dan memberikan makna warna tersebut bersih. sedangkan coklat warna yang nuansanya gelap. Jadi perpaduan warna putih dan coklat saya rasa akan menciptakan perpaduan warna yang bagus. Untuk warna putih pada motif gambar berwarna putih tujuannya untuk memperjelas motif desai batik gajah oling serta ada warna abu-abu yang memberikan nuasanya warna pendukung. | | | |
| **3.** | Sebenarnya banyak tokoh-tokoh yang ada pada kaos kreatif banyak bukan hanya Prabu Tawangalun saja ada tokoh Minak Jingo, Sritanjung dan lain sebagainya. Untuk warna hitam saya memilihnya karena hitam itu bagi saya identik dengan warna yang netral, warna yang bisa dipadukan dengan warna-warna yang cerah. | Data ke 2 yakni gambar Prabu Tawangalun yang bertuliskan The Legend Of Prabu Tawangalun. Kata *The Legend Of* memiliki arti dalam bahasa Indonesia yaitu Legenda, sedangkan "Prabu Tawangalun" yang artinya adalah nama dari seorang raja yang ada di Banyuwangi. Adanya kata-kata yang berbahasa inggris ditujukan karena saat ini bahasa asing sudah banyak digunakan dan sudah banyak orang yang fasih dalam pengucapannya terutama anak muda. Selain itu bertujuan memberikan wawasan yang lebih | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | luas produsen kepada konsumen mengenai bahasa asing. Tawangalun Selama menjadi raja, Tawangalun mendirikan istana besar bernama Macanputih. Nama kerajaan ini tetap hidup hingga sekarang dan menjadi Desa Macanputih. Konon, nama Macan Putih adalah kendaraan Tawangalun, yakni seekor harimau putih. Harimau ini diyakini sebagai penjelmaan guru spiritual Tawangalun. Sedangkan gambar Tawangalun seakan-akan digambarkan dalam bentuk figura persegi panjang, yang mana ada gambar seperti kepala kerbau di bawah gambar macan putih. Menurut produsen bapak Iman Firmansyah pembuatan gambar seperti itu karena mengikuti ukuran baju yang ada dan jika digambar dengan bentuk lainnya hasilnya tidak memuaskan. Adanya gambar seperti figura yang mengelilingi gambar Prabu Tawangalun, memberikan keindahan pada gambar tersebut. Sedangkan untuk tulisan yang digunakan menggunakan tulisan latin untuk tulisan the legend of prabu sedangkan tulisan "Tawangalun" menggunakan | | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | tulisan huruf kapital, memberikan nuansa tersendiri yang dapat menarik konsumen untuk memproduksinya. | | | |
| **4.** | Secara umum yang saya tau suku yang ada di Banyuwangi sangat banyak, meskipun suku asli orang Banyuwangi yakni suku Osing tetapi bukan suku Osing sebenarnya yang pertama kali menduduki Banyuwangi melainkan suku Jawa. Untuk segi makna gambar dengan desian yang berdekatan itu menggambarkan persatuan atau kedekatan antara suku yang ada di Banyuwangi serta rasa saling menghormati antar suku. Untuk segi warna dengan warna dasar biru bagi saya warna biru warna yang cerah dengan memberi makna yang segar dan sejuk. Maka dari itu antara warna dan gambar bagi saya sesuai. | | Banyuwangi merupakan kota yang banyak akan budaya dan suku. Masyarakat Banyuwangi pada umumnya berpendapat bahwa etnis yang dominan di Banyuwangi adalah etnis Jawa, Madura dan Osing. Namun pada kenyataanya etnis yang ada di Banyuwangi sangat banyak diantaranya selain etnis yang dominan ada juga etnis Bali, Cina dan Arab. Hal ini menunjukkan bahwa persatuan antar etnis yang ada di Banyuwangi sangat erat dan saling menerima satu sama lain. | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **5.** | Yang jelas gandrung adalah maskot kota Banyuwangi. Jadi saya memilih logo tersebut karena rasa cinta saya terhadap kota Banyuwangi dan saya juga tidak ingin melepaskan salah satu item Banyuwangi yakni gandrung. | | Gandrung merupakan maskotnya kota Banyuwangi. Gandrung sendiri merupakan tari asli dari Banyuwangi. Tarian gandrung Banyuwangi tidak lepas dari cerita peperangan Puputan Bayu. Gandrung Banyuwangi awalnya diperagakan oleh lelaki. Laki-laki tersebut merupakan pasukan kerajaan Blambangan dan Bali yang tersisa dari peperangan Puputan Bayu (Rakyat Bayu melawan VOC). Pasukan Belambangan yang berantakan tersebut akibat peperangan memilih untuk membentuk kelompok-kelompok kecil yang menyebar. Sedangkan sisa pasukan Bali menyebar kemana-mana dan lebih memilih untuk menjadi masyarakat Blambangan dengan cara menikahi wanita Blambangan. Keturunan-keturunan | | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | mereka meneruskan generasi orang tuanya dan mendirikan tarian Gandrung. | | |
| **6.** | Menurut saya masyarakat Banyuwangi hidup sengat berdampingan antara etnis atau suku, mereka hidup dalam satu wilayah dengan keadaan yang baik yakni sifat saling menghormati yang tinggi, kerja sama dalam bergotong royong, saling membantu jika ada salah satu suku yang terkena dampak bencana ataupun wabah. | | | Sebuah daerah pastinya memiliki etnis asli dan etnis pendatang, namun yang baik untuk dicontoh adalah di dalam daerah tersebut kedua etnis saling menerima dan saling menghormati. Daerah tersebut adalah Banyuwangi, dimana ada beberapa etnis yang tinggal di kota Banyuwangi diantaranya Jawa, Osing, Madura, Bali, Cina dan Arab. Etnis jawa, Osing, Madura, Cina, Arab dan Bali semua sudah menyatu dan membaur menjadi satu sama lain. Mulai dari kebudayaan masing-masing etnis hingga sampai kehari-hari penting yang dialami semua etnis yang ada. Bertemunya | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | etnis-etnis di sebuah daerah dalam relative waktu yang lama dan saling berinteraksi sosial dapat berpengaruh dari segi bahasa, arsitektur bagunan dan kegiatan lainnya. Masyarakat terkadang menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang perlu diperhatikan dalam hidup bersama dalam sebuah daerah yang banyak etnis di dalamnya yakni memahami bahasa yang di gunakan, agar dalam berkomunikasi dengan etnis lain bisa berjalan dengan baik meskipun bahasa pemersatu yakni Bahasa Indonesia. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **7.** | Saya ingin lebih mengenalkan Banyuwangi kepada masyarakat tentang hal-hal yang ada di Banyuwangi. Saya bangga mejadi warga Banyuwangi karena saat ini Banyuwangi telah berkembang pesat dari berbagai sektor, apalagi kebudayaannya yang sudah mendunia yakni gandrung dan alamnya yakni pantai Plengkung. Banyuwangi sangat kaya akan hal yang dapat menguntungkan bagi masyarakatnya, contohya seperti kebudayaan, kuliner, bahasa, hingga wisata alam yang ada di Banyuwangi. | | | Nasionalisme merupakan suatu sikap politik dari masyarakat suatu bangsa yang memiliki kesamaan kebudayaan dan wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan, dengan demikian masyarakat suatu bangsa tersebut merasakan adanya rasa kesetiaan terhadap bangsa. Adanya rasa kesetiaan produsen terhadap suatu wilayah mengakibatkan jati diri wilayah tersebut tetap dipandang dan diakui oleh wilayah lainnya. Produsen kaos kreatif Blamtees membuat kreativitas yang memperkenalkan identitas suatu daerah yakni identitas Banyuwangi.<br>Terbentuknya kaos kreatif Blamtees di Banyuwangi memiliki dampak yang positif yaitu selain mengetahui identitas Banyuwangi melalui media sosial, | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | juga bisa mengetahui identitas Banyuwangi melalui media kaos kreatif. Kreativitas produsen dalam memperkenalkan Banyuwangi kepada yang lain, memberikan kesan tersendiri bahwa rasa cintanya kepada kota Banyuwangi tergambarkan di dalam kaos kreatif Blamtees. Tidak hanya itu produsen membuat kaos kreatif yang mengutamakan identitas Banyuwangi bertujuan untuk memberikan informasi bahwa masyarakat Banyuwangi merupakan masyarakat yang inovasi dan kreatif. Terciptanya budaya yang ada di Banyuwangi tak lepas dari kreativitas masyarakat Banyuwangi sendiri. Semua itu karena adanya jiwa nasionalisme | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | masyarakat Banyuwangi terhadap kotanya begitu besar, bahkan terhadap bangsa Indonesia sendiri. Banyak sekali identitas Banyuwangi yang dikenal di mancanegara, baik itu budaya, wisata alam, dan karya-karya yang diciptakan oleh masyarakat Banyuwangi. Salah satu identitas Banyuwangi yang dikenal sampai mancanegara yakni budaya Tari Gandrung. | |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **8.** | Memang saat ini Banyuwangi mengalamai perkembangan yang sangat pesat terutama dalam wisatanya. Banyuwangi terkenal akan wisata yang bagus dan Banyuwangi terkenal akan budaya serta kulinernya. Semua itu dijadikan solusi dalam perekonomian bagi masyarakat Banyuwangi, dengan memanfaatkan wisata alam yang ada dan budaya berserta kulinernya membuat masyarakat mendapatkan pendapatan ekonomi yang menguntungkan. | | | | Setiap daerah pasti memiliki banyak hal yang ada di dalamnya mulai dari letak geografinya, kebudayaan, kuliner, hingga alam yang ada di dalamnya. Selama daerah tersebut bisa mengatur dan mengelola daerah tersebut tidak menutup kemungkinan banyak wisata asing yang akan datang di daerah tersebut. Banyuwangi merupakan kota yang secara geografis kota yang paling stategis dimana kota yang dikelilingi oleh lautan di sisi timur dan selatan kota. Banyuwangi juga dikenal sebagai kota yang kaya akan kebudayaan dengan berbagai kebudayaan yang masih asri tanpa ada campur tangan kebudayaan luar. Banyuwangi mempunyai banyak wisata alam yang bagus dan masih belum |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | terjamak oleh tangan manusia, yang artinya kebanyakan alam yang ada di Banyuwangi masih alami. |
| **9.** | Ada beberapa gambaran mengenai kebuadayaan janger ataupun jaranan, itu semua digambarkan sesuai dengan alur penokohan dalam drama ataupun kreatikal yang dimaksud. Contoh di dalam kaos kreatif *Blamtees* ini ada tokoh yang sering dijadikan alur cerita dalam drama tersebur yakni tokoh Sritanjung dan Sidopekso. | | | | Legenda Sritanjung merupakan cerita rakyat yang saat ini masih dikenal di masyarakat Banyuwangi, cerita legenda Sritanjung mengisahkan seorang selir raja yakni Sidopekso yang difitnah berselingkuh dengan raja lain. Cerita legenda Sritanjung merupakan cikal bakal terbentuknya nama Banyuwangi yang artinya airnya berbau harum. Cerita legenda Sritanjung sering digunakan sebagai bahan penelitian, tidak hanya itu cerita Sritanjung juga sering digunakan sebagai cerita di sebuah drama atau kreatikal. Janger Banyuwangi |

Digital Repository Universitas Jember



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | merupakan drama klausa yang sering membawakan cerita legenda Sritanjung saat penampilan. |

Digital Repository Universitas Jember

**LAMPIRAN 12**

## TRANSKIP WAWANCARA PENELITI DENGAN PRODUSEN KAOS KREATIF *BLAMTEES*

Nama Produsen : Iman Firmansyah
Hari/Tanggal : Senin, 3 Mei 2020
Pukul : 10.00 WIB
Tempat : Toko kaos kreatif *Blamtees* (Genteng)

| | |
|---|---|
| Peneliti | Mengapa nama kaos kreatif anda bernama *Blamtees*? |
| Iman Firmansyah | Nama *Blamtees* yang berarti Blam itu Blambangan dan Tees yang artinya kaos. Jadi bagi saya nama *Blamtees* adalah nama yang artinya kaos Blambangan yang sesuai dengan nama kota kita yakni Blambangan Banyuwangi. |
| Peneliti | Apa alasan anda membuat kaos kreatif *Blamtees*? |
| Iman Firmansyah | Saya ingin lebih mengenalkan Banyuwangi kepada masyarakat tentang hal-hal yang ada di Banyuwangi. Saya bangga mejadi warga Banyuwangi karena saat ini Banyuwangi telah berkembang pesat dari berbagai sektor, apalagi kebudayaannya yang sudah mendunia yakni gandrung dan alamnya yakni pantai Plengkung. Banyuwangi sangat kaya akan hal yang dapat menguntungkan bagi masyarakatnya, contohya seperti kebudayaan, kuliner, bahasa, hingga wisata alam yang ada di Banyuwangi. |
| Peneliti | Kenapa anda memilih media kaos untuk mengenalkan Banyuwangi? |
| Iman Firmansyah | Alasan pertama saya memilih media kaos karena saat ini yang sering dicari oleh masyarakat adalah kaos. Meskipun sudah banyak kaos kreatif yang ada di Banyuwangi, bukan berarti saya mengikuti ataupun meniru mereka, melainkan saya mempunyai kreatif sendiri dengan perbedaan karakteristik model bajunya. Alasan ke dua saya memilih media kaos karena lebih mudah untuk dipasarkan yang nantinya akan memberi dampak yang bagus seperti konsumen senang dengan media kaos apalagi ada nuansa desain atau grafiti. Kaos juga lebih bersifat personal, dan kaos merupakan media promosi yang efektif. |
| Peneliti | Apa alasan anda memilih logo identitas kaos *Blamtees* dengan gambar gandrung? |
| Iman Firmansyah | Yang jelas gandrung adalah maskot kota Banyuwangi. Jadi saya memilih logo tersebut karena rasa cinta saya terhadap kota Banyuwangi dan saya juga tidak ingin melepaskan salah satu item banyuwangi yakni gandrung. |
| Peneliti | Apa ciri khas dari kaos kreatif *Blamtees*? |
| Iman Firmansyah | Ciri khas dari kaos kreatif ini yang jelas bernuansa Banyuwangi. Memang sudah banyak kaos kreatif di Banyuwangi contoh *Osing Deles* itu merupakan kaos kreatif yang pertama muncul di Banyuwangi, tetapi mereka tidak menonjolkan mengenai desian gambar mereka menekankan pada corak warna dan kata-kata saja. Sedangkan untuk kaos *Blamtees* lebih menekankan pada desain gambar dan kata-kata. Apalagi yang saya desain mengenai gambar kebudayaan, wisata alam, tokoh-tokoh penting yang ada di Banyuwangi hingga kata-kata yang berupa Bahasa yang ada di Banyuwangi. |

Digital Repository Universitas Jember


| | |
|---|---|
| Peneliti | Mengapa pada kaos yang desainya gambar batik gajah oling dibuat berhadap-hadapan? Kemudian apa alasan anda memilih warna tersebut? |
| Iman firmansyah | Untuk desain gambar gajah oling dengan gambar yang berdekatan dan berhadap-hadapan saya berpendapat bahwa masyarakat Banyuwangi hidup sosial saling berdekatan, saling gotong royong dan kerja sama dalam membangun kota Banyuwangi. Kemudian masyarakat banyuwangi juga tak memandang suku dan ras yang ada di dalam kota Banyuwangi, mereka hidup Bersama dan saling menghormati antar suku yang berbeda.<br>Untuk warna kaos dan desain saya memilih warna coklat dan putih pada kaos desain gambar gajah oling karena warna putih adalah warna yang terang dan memberikan makna warna tersebut bersih. sedangkan coklat warna yang nuansanya gelap. Jadi perpaduan warna putih dan coklat saya rasa akan menciptakan perpaduan warna yang bagus. Untuk warna putih pada motif gambar berwarna putih tujuannya untuk memperjelas motif desai batik gajah oling serta ada warna abu-abu yang memberikan nuasanya warna pendukung. |
| Peneliti | Kemudian untuk desain gambar tokoh raja terkenal di Banyuwangi yakni Prabu Tawangalun, kenapa anda memilih tokoh tersebut bukanya banyak tokoh-tokoh yang terkenal di Banyuwangi? Sekaligus mengapa anda memilih warna dasar hitam untuk warna kaosnya? |
| Iman Firmansyah | Sebenarnya banyak tokoh-tokoh yang ada pada kaos kreatif banyak bukan hanya Prabu Tawangalun saja ada tokoh Minak Jingo, Sritanjung dan lain sebagainya. Untuk warna hitam saya memilihnya karena hitam itu bagi saya identik dengan warna yang netral, warna yang bisa dipadukan dengan warna-warna yang cerah. |
| Peneliti | Menurut anda apa yang anda ketahui dari tokoh Prabu Tawangalun? |
| Iman Firmansyah | Yang saya tahu tentang Prabu Tawangalun sendiri merupakan penguasa kerajaan Banyuwangi yang dulu dikenal sebagai kerjaan Blambangan. Prabu Tawangalun juga dikenal dengan raja yang mendirikan istana macanputih yang saat ini berada di desa Macanputih Kecamatan Kabat. |
| Peneliti | Untuk desain gambar yang menggambarkan banyak suku di Banyuwangi tersebut, untuk segi pewarnaan dan segi makna gambarnya itu seperti apa? |
| Iman Firmansyah | Secara umum yang saya tau suku yang ada di Banyuwangi sangat banyak, meskipun suku asli orang Banyuwangi yakni suku Osing tetapi bukan suku Osing sebenarnya yang pertama kali menduduki Banyuwangi melainkan suku Jawa.<br>Untuk segi makna gambar dengan desian yang berdekatan itu menggambarkan persatuan atau kedekatan antara suku yang ada di Banyuwangi serta rasa saling menghormati antar suku. Untuk segi warna dengan warna dasar biru bagi saya warna biru warna yang cerah dengan memberi makna yang segar dan sejuk. Maka dari itu antara warna dan gambar bagi saya sesuai. |
| Peneliti | Kenapa pada kaos yang berdesain gambar Banyuwangi Greografi warna gambarnya dibikin tidak sama? |
| Iman Firmansyah | Kami membuat kaos kreatif dengan tujuan memperkenalkan kepada konsumen sekaligus untuk menarik konsumen agar suka terhadap kaos kreatif kami. Jadi pembuatannya dibuat berbeda dan sekreatif mungkin agar konsumen tidak bosen dengan model-model yang kami produksi. Tidak hanya itu tujuan yang lain yakni agar konsumen bisa bebas memilih kaoskreatif yang bagus menurut mereka. |

Digital Repository Universitas Jember


| | |
|---|---|
| Peneliti | Apa alasan anda membuat kaos kreatif dengan bahasa yang lebih dari satu? Padahal bahasa khas orang Banyuwangi adalah bahasa Osing. |
| Iman Firmansyah | Memang benar bahasa ciri khas orang Banyuwangi adalah bahasa Osing, tetapi saya bertujuan untuk memberi wawasan kepada konsumen mengenai bahasa yang sering kita gunakan. Kita berbahasa pasti melihat asal orang yang kita ajak bicara, jadi dengan mencampurkan bahasa satu dengan bahasa lain menurut saya sebagai wawasan bagi saya secara pribadi dan bagi konsumen. |
| Peneliti | Menurut anda pembuatan kaos kreatif dengan desain gambar yang menunjukkan Banyuwangi merupakan kota yang begitu banyak akan budaya, kuliner, dan wisata alam tersebut, apakah benar bahwa perekonomian Banyuwangi terletak pada hal itu? |
| Iman Firmansyah | Memang saat ini Banyuwangi mengalamai perkembangan yang sangat pesat terutama dalam wisatanya. Banyuwangi terkenal akan wisata yang bagus dan Banyuwangi terkenal akan budaya serta kulinernya. Semua itu dijadikan solusi dalam perekonomian bagi masyarakat Banyuwangi, dengan memanfaatkan wisata alam yang ada dan budaya berserta kulinernya membuat masyarakat mendapatkan pendapatan ekonomi yang menguntungkan. |
| Peneliti | Apakah dalam pemasaran kaos kreatif *Blamtees* anda mengalami kesulitan dalam hal pemasarannya? |
| Iman Firmansyah | Tidak sama sekali, justru pemasaran kami sudah banyak berkembang dimana-mana bahkan sampai keluar kota. Adanya internet yang dapat memasarkan produksi kaos kreatif ini membuat saya tidak terbebani. |
| Peneliti | Kebudayaan Banyuwangi sangat banyak mulai dari tari-tarian sampai ritual adat, apakah di dalam kaos kreatif *Blamtees* ini anda tidak memberikan kebudayaan lainnya seperti kesenian kreatikal janger ataupun jaranan? |
| Iman Firmansyah | Ada beberapa gambaran mengenai kebuadayaan janger ataupun jaranan, itu semua digambarkan sesuai dengan alur penokohan dalam drama ataupun kreatikal yang dimaksud. Contoh di dalam kaos kreatif *Blamtees* ini ada tokoh yang sering dijadikan alur cerita dalam drama tersebur yakni tokoh Sritanjung dan Sidopekso. |
| Peneliti | Menurut anda bagaimana gambaran keadaan sosial masyarakat Banyuwangi? |
| Iman Firmansyah | Menurut saya masyarakat Banyuwangi hidup sengat berdampingan antara etnis atau suku, mereka hidup dalam satu wilayah dengan keadaan yang baik yakni sifat saling menghormati yang tinggi, kerja sama dalam bergotong royong, saling membantu jika ada salah satu suku yang terkena dampak bencana ataupun wabah. |