

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI MURAL BERGAYA
GRAFITI DI RUANG PUBLIK KABUPATEN SLEMAN**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Berjudul :
Perancangan Ilustrasi Mural Bergaya Grafiti Di Ruang Publik Kabupaten Sleman diajukan oleh Muhammad Nurudin Irsyad, NIM 1710229124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Daru Funggul Aji, S.S., M.A

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706



Perancangan Ilustrasi Mural Bergaya Grafiti Di Ruang Publik Kabupaten Sleman

Oleh
Muhammad Nurudin Irsyad;
Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M. Sn.;
dan Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa

ABSTRAK

Klithih adalah aksi kekerasan jalanan yang kebanyakan dilakukan oleh remaja SMA/SMK usia 16-18 tahun, dengan tujuan melukai lawannya dengan senjata tajam seperti samurai, clurit, keling, dan lain sebagainya. Klithih biasanya terjadi karena proses pencarian jati diri remaja di kota Yogyakarta dengan menjadi anggota geng. Kasus Klithih biasanya dilakukan di beberapa titik di Yogyakarta yang sepi agar leluasa melukai korbannya tanpa takut tertangkap warga. Kekerasan jalanan Klithih harus dihentikan atau dicegah perkembangannya, agar masyarakat kota Yogyakarta merasa aman dan nyaman kembali saat bepergian malam.

Perancangan karya Ilustrasi Mural bergaya Grafiti ini bertujuan untuk membantu menyuarkan aksi basmi Klithih yang berisi dampak negatif yang diterima pelaku. Perancangan ini menggunakan media tembok karena kejahatan Klithih berada di jalan, dan Grafiti juga ada di jalan maka karya ini dirasa lebih efektif. Selain itu penggunaan media sosial Instagram digunakan untuk memperluas penyebaran informasinya. Pencarian data perancangan ini diperoleh melalui sharing dari beberapa teman, dan studi jurnal ilmiah. Hasil dari perancangan ini berupa 4 Karya Ilustrasi Mural bergaya Grafiti yang dibagi menjadi 2 versi berwarna dan monochrome. Kedua versi tersebut dibedakan dari sudut pandang pelaku dan korban. Hasil ke-empat karya ini sudah di terapkan dan di pameran di jalan sejak 13 Maret 2022.

Kata kunci : Klithih, Dampak Negatif, Ilustrasi Mural bergaya Graffiti, Media Tembok, Media sosial

ABSTRACT

Klithih is an act of street violence that is mostly carried out by high school/vocational youth aged 16-18 years, with the aim of injuring their opponents with sharp weapons such as samurai, sickles, rivets, and so on. Klithih usually occurs because of the process of finding the identity of teenagers in the city of Yogyakarta by becoming a gang member. The Klithih case is usually carried out at several quiet points in Yogyakarta so that they can freely injure their victims without fear of being caught by the locals. Klithih street violence must be stopped or prevented from developing, so that the people of Yogyakarta can feel safe and comfortable again when traveling at night.

The design of this graffiti-style mural illustration aims to help voice Klithih's extermination action which contains the negative impacts received by the perpetrators. This design uses wall media because Klithih's crime is on the street, and Graffiti is also on the street, so this work is considered more effective. In addition, the use of social media Instagram is used to expand the dissemination of information. This design data search was obtained through sharing from several friends, and scientific journal studies. The results of this design are 4 Graffiti-style Mural Illustrated Works which are divided into 2 colored and monocrome versions. The two versions are distinguished from the perspective of the perpetrator and the victim. The results of these four works have been applied and exhibited on the street since March 13, 2022.

Keywords :Klithih, Negative Impact, Illustration of a Graffiti-style Mural, Wall Media, Social Media

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kota Yogyakarta sering mendapat julukan sebagai kota seni dan juga kota yang berhati nyaman. Keramahan dari warga kota Yogyakarta yang tanpa membedakan suku, ras, dan agama memberi kenyamanan di hati. Selain itu kemanapun kita melangkah, kota ini banyak memberikan tontonan berupa karya Street art berupa Grafiti dan juga Mural.

Grafiti adalah suatu kreasi seni yang diekspresikan oleh seniman lewat media tembok beton atau media dinding, kayu, serta beton yang dapat dilukis dalam bentuk huruf, gambar yang mempunyai makna tertentu sebagai curahan hati yang membuatnya dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar sedemikian rupa yang biasanya memakai cat pilox sebagai cairan pewarna atau juga memakai kompressor air bruss. (Suardika, t.thn.)

Sedangkan mural adalah cara menggambar atau melukis pada media yang bersifat tahan lama. Mural berasal dari bahasa latin “murus” yang berarti dinding. Alat yang digunakan untuk membuat karya mural yaitu cat ataupun kapur. (Asfihan, 2022)

Mural dan Grafiti sering disebut *Street Art* dan mudah ditemukan di sepanjang tembok pinggir jalan kota Yogyakarta. Grafiti yang ditemui biasanya berupa pengulangan kata dari senimannya. Tidak hanya berupa tulisan dengan susunan yang rumit, namun banyak juga berbentuk ilustrasi dari obyek atau makhluk hidup tertentu yang dikembangkan lagi sesuai imajinasi seniman untuk menambah daya tarik karya yang dibuatnya. Sedangkan Mural biasanya berupa karya di dinding yang biasanya mengedepankan nilai estetis, namun tidak jarang juga yang mengandung pesan kritik sosial.

Selain terkenal dengan karya Street Art yang menghiasi sudut kota Yogyakarta, kenyamanan kota ini dikotori oleh kekerasan jalanan yang marak ditemukan beritanya di media sosial, khususnya klithih. Klithih adalah aksi kekerasan jalanan yang kebanyakan dilakukan oleh remaja SMA sederajat, dengan tujuan melukai lawannya dengan

senjata tajam seperti samurai, clurit, keling, dan lain sebagainya. Klithih biasanya terjadi karena proses pencarian jati diri remaja di kota Yogyakarta, selain itu juga karena aksi geng-gengan. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran kepada masyarakat saat bepergian keluar rumah, apalagi sampai mengakibatkan jatuhnya korban jiwa.

Menurut teori psikologi dari Albert Bandura (1986) Bandura menyatakan bahwa peran model dalam melakukan penyimpangan yang berada di rumah, media, dan subkultur tertentu (geng) merupakan contoh baik untuk terbentuknya perilaku kriminal orang lain. Observasi dan kemudian imitasi dan identifikasi merupakan cara yang biasa dilakukan hingga terbentuknya perilaku menyimpang tersebut (Bandura, 2016)

Dengan melihat maraknya aksi klithih, memunculkan aksi sukarelawan di berbagai daerah, contohnya di Kabupaten Sleman yaitu komunitas Jawil Jondil (JJ). Selain itu juga ada media informatif yang besar di Facebook dan Instagram yaitu Info Cegatan Jogja (ICJ) yang kerap membagikan informasi terkait dengan kota Yogyakarta, dan tidak jarang juga muncul berita tentang klithih.

Seperti contoh kasus yang perancang temukan ini, pada tahun 2016 nyawa harus melayang karena aksi klithih yang dilakukan oleh sepuluh orang pelajar SMA. Mereka ditangkap dan telah mendapatkan vonis hukuman penjara hakim Pengadilan Negeri Bantul. (kumparan, 2017)

Karya Street Art ini bertujuan untuk membantu menyuarakan aksi basmi Klithih yang berisi dampak negatif yang diterima pelaku melalui karya yang dirancang. Dampak negatif yang akan diterima pelaku klithih diantaranya, pelaku bisa diamuk masa jika tertangkap oleh warga, dikeluarkan oleh sekolah untuk pelaku yang masih pelajar, sesuai pasal 354 KUHP (penganiayaan berat) akan terkena pidana sampai 8 tahun penjara, pasal 338 KUHP (pembunuhan) terkena pidana paling lama 15 tahun penjara. Pesan tersebut yang akan divisualkan melalui karya Mural bergaya Grafiti ditempat yg sering

dilewati oleh masyarakat umum. Karena kejahatan klithih berada di jalan, serta Mural dan Grafiti tersebut ada di jalan juga, maka pesan akan lebih mudah tersampaikan.

Karya Street Art yang mengangkat kasus kejahatan klithih ini juga masih sangat sulit ditemui dan tergolong baru di Yogyakarta. Karena Street Art sudah mulai di terima masyarakat kota Yogyakarta dan klithih adalah masalah bersama sebagai masyarakat kota Yogyakarta, maka Grafiti dan Mural bisa menjadi salah satu aksi untuk menyuarakan pemberantasan klithih. Tidak hanya unsur keindahan dari karya tersebut, namun juga mengandung pesan yang penting bagi masyarakat terutama para pelaku kejahatan klithih.

Penggalian data dalam pembuatan karya ini menggunakan metode data kualitatif yang didapat melalui observasi dan wawancara langsung dengan beberapa narasumber penggiat seni Mural dan Grafiti dari kota Yogyakarta. Data tersebut dianalisis menggunakan metode 5W+1H yang dipopulerkan oleh Rudyard Kipling. Ditambah dari penggalian data yang saya peroleh melalui Google Form tentang perlu atau tidaknya Mural dan Grafiti sebagai salah satu solusi menangani klithih. 90% masyarakat sepakat dengan adanya perancangan tersebut, karena bisa membantu mengurangi aksi klithih dengan cara yang berbeda dan dirasa ini juga hal positif. Sedangkan 10% dari mereka kurang setuju karena dirasa akan mengotori dan masih banyak cara lain selain Mural dan Grafiti.

Dalam proses pembuatan karya ini masyarakat umum pun dapat terlibat dalam seni Mural dan Grafiti ini. hal tersebut dapat munculkan interaksi antara masyarakat kepada perancang. Tentunya, masyarakat akan mendapat edukasi tentang seni Mural dan Grafiti yang dapat mengubah pandangan masyarakat bahwa Mural dan Grafiti tidak hanya gambar tanpa makna, namun juga bisa mengkomunikasikan sesuatu hingga pesan yang ingin disampaikan dapat tertuju kepada masyarakat luas. masyarakat juga dapat merespon karya tersebut jika kurang setuju tentang pesan yang disampaikan.

Dengan menimpal, mencoret, maupun di blok ulang tembok tersebut. Sedangkan pencegahan terhadap klithih yang sudah ada sebelumnya adalah menggunakan poster, aplikasi, ataupun vidio yang disiarkan di tv lokal Yogyakarta.

Beberapa karya Grafiti yang menjadi referensi perancang adalah karya dari KATUN seniman grafiti dari Malaysia dan CRACK seniman grafiti dari Jakarta. Karya grafiti mereka berupa ilustrasi grafiti yang dikombinasikan dengan teks atau inisial dengan gaya tulisan grafiti. Karya mereka merupakan bentuk ekspresi yang mereka tuangkan dengan gaya mereka sendiri. Saya terinspirasi dengan *layout* dan padatnya penataan obyek yang mereka buat. Obyek utama pada karya CRACK adalah ilustrasi dari pilok yang dimodifikasi menjadi karakter bersifat hidup dengan gaya pakaian kekinian. Sedangkan karya KATUN obyek utamanya seekor monyet yang dimodifikasi dengan gaya pakaian yang lebih banyak macamnya sesuai imajinasi dan tema yang dia angkat.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini yaitu Bagaimana merancang Ilustrasi, Mural bergaya Grafiti di ruang publik Kabupaten Sleman ?

3. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membantu menyuarakan aksi basmi Klithih di Kabupaten Sleman, yang memvisualkan dampak negatif yang diterima pelaku Klithih melalui karya Ilustrasi, Mural bergaya Grafiti.

4. Metode Perancangan

a. Data yang di butuhkan

- 1) Primer : Wawancara dengan narasumber penggiat seni Ilustrasi Mural Grafiti yang ada di kota Yogyakarta.
- 2) Sekunder : Referensi gaya Ilustrasi, Mural dan Grafiti yang sesuai ide yang ingin disampaikan

b. Metode pengumpulan data

- 1) Data diperoleh dengan mencari referensi di internet berupa artikel dan contoh contoh karya Illustrasi, Mural dan Grafiti

- 2) Melakukan pengamatan langsung di tempat yang dirasa sering di lalui pelaku klithih, dan bagaimana penyusunan karya tersebut.
- 3) Wawancara dengan teman-teman seniman Mural dan Grafiti yang bertujuan untuk penggalian ide dan sharing tentang penataan style Ilustrasi, Mural bergaya Grafiti yang sesuai dengan lokasi tersebut.

c. Instrumen pengumpulan data

- 1) Observasi : observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung (Riyanto, 2020)
- 2) Wawancara : alat yang digunakan adalah
- 3) Buku catatan : Untuk mencatat setiap pembicaraan dengan narasumber, selain buku catatan bisa juga menggunakan Handphone atau laptop untuk mencatat.
- 4) Dokumentasi berupa foto tatanan Ilustrasi Mural bergaya Grafiti yang ada di Yogyakarta saat melakukan Observasi yang dapat menjadi referensi saat membuat karya.

d. Metode analisis data menggunakan 5W+1H diantaranya

- 1) *What* (Apa); Apa yang terjadi ?
- 2) *Who* (Siapa); siapa yang terlibat dalam permasalahan tersebut ?
- 3) *Why* (mengapa); Mengapa permasalahan tersebut terjadi?
- 4) *When* (kapan); kapan peristiwa itu terjadi ?
- 5) *Where* (dimana); dimana peristiwa itu terjadi ?
- 6) *How* (Bagaimana); Bagaimana fenomena Klithih di Yogyakarta bisa terjadi ?

5. Tinjauan

a. Tinjauan Ilustrasi Mural bergaya Grafiti (MULTI) sebagai Media Penyampaian pesan

Mural dan Grafiti atau disingkat (MULTI) yang berarti lebih dari satu dan juga penggabungan dari kata Mural dan Grafiti. Karya tersebut dapat dengan mudah ditemui di sepanjang jalan kota Yogyakarta. Mural dan Grafiti menjadi salah satu cara untuk

menyampaikan pesan di ruang publik, hal ini karena Mural dan Grafiti dapat dilihat oleh banyak orang serta bersifat tegas dan praktis. Perancangan Mural bergaya Grafiti mengenai dampak negatif yang diterima pelaku klithih adalah karya yang baru di dunia *Street Art*. Selain itu klithih juga menjadi keresahan masyarakat Yogyakarta. Perancangan Mural bergaya Grafiti yang mengusung topik tersebut dapat membantu mencegah remaja agar tidak terjerumus dalam dunia kejahatan jalanan seperti klithih, serta menyadarkan pelaku klithih melalui dampak yang akan diterimanya karena aksi klithih melalui karya tersebut.

Street Art awalnya dimulai pada tahun 1940 pada perang dunia kedua oleh tentara amerika untuk menandai disetiap daerah perang bahwa mereka pernah berada di tempat tersebut. Tulisan tersebut berisi **KILLROY WAS HERE**. Selain itu munculah **TAKI 183** sebagai awal mula munculnya Grafiti di era pergantian tahun 60-an dan 70an di NEW YORK. Taki menandai tempat yang pernah ia kunjungi dengan namanya, dan 183 diambil dari tempat dimana dia tinggal. (GRAFFITI, 2016)

Seiring berjalannya waktu Mural dan Grafiti lebih bervariasi, muncul bermacam gaya Grafiti. Tidak hanya berbentuk Teks, Grafiti mulai mulai muncul dengan Ilustrasi berupa karakter tertentu. Banyak seniman yang fokus pada teks dan juga hanya Karakter ciptaannya. Munculnya Ilustrasi lebih memudahkan untuk memahami pesan yang ingin disampaikan pada karyanya. Selain itu penambahan Ilustrasi pada seni Grafiti menjadikannya daya tarik. Dalam menemukan karakternya sendiri para seniman Mural dan Grafiti memerlukan waktu yang tidak singkat, dan mengalami proses perubahan dibagian-bagian tertentu pada karyanya.

Biasanya seniman Mural dan Grafiti berkolaborasi dalam menciptakan karyanya yang memiliki pesan maupun yang mengangkat sebuah tren, atau memiliki konsep tertentu. Konsep pembuatan karya

tersebut dirancang secara bersama dalam sketsa pada kertas atau secara digital.

Seiring berjalanya waktu penggiat seni jalanan mural dan grafiti semakin bertambah dan berkembang gaya pembuatan karyanya, namun banyak juga yang tetap konsisten dengan gaya mereka sendiri. Di Yogyakarta sendiri mural dan grafiti masih tetap menghiasi tembok pinggir jalan, dan mulai di terima oleh sebagian besar masyarakat. Tembok usang, reruntuhan, hingga bangunan terbengkalai menjadi sasaran untuk menjadi media berkarya.

Beberapa seniman Grafiti yang fokus pada ilustrasi karakter yaitu Setsu, Iend, Tuyuloveme, LoveHateLove, Katun, UUK, CROC, Stokemaki, Sleek, Badsyaw, Nactman, Nide, Scor, Twact, Sifu, Pedmons, Neds, Rcnt, Pinokibo, dan masih banyak lagi.

b. Tinjauan tentang Kabupaten Sleman

Di Kabupaten Sleman sendiri aksi klithih masih kerap terjadi. Pelaku kejahatan klithih sendiri yang sering ditemui adalah usia remaja SMA. Bahkan ada beberapa juga remaja yang bukan dari kalangan pelajar. Seperti salah satu contoh kasus yang ditulis oleh Jauh Hari Wawan S dalam situs Detiknews. Kasus pembacokan kedua remaja di Jalan Kaliurang, Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada hari senin 27 desember 2021 dini hari pukul 01.30 WIB. Jajaran Polres Sleman dan Polsek Ngaglik malam itu juga mengamankan ke 6 yang diduga kuat sebagai tersangka pembacokan. Keenam remaja itu memiliki berbagai latar belakang, ada yang lulusan SMA, dikeluarkan dari SMP, ada juga yang masih pelajar SMK. Faktor pemicu terjadinya pembacokan bahkan cuma karena terpicu emosi sesaat saat bertemu korban. Namun nyatanya beberapa tersangka ada yang terpengaruh minuman keras, ada juga karena faktor obat terlarang.

Para tersangka terjerat Pasal 2 UU Darurat no 12 tahun 1951 dengan ancaman 12 tahun penjara, selain itu juga terjerat pasal 80 ayat 2 Jo 76 C UU 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak dengan ancaman 5 tahun penjara dengan denda maksimal 100jt. (S, Detik News, 2021)

6. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode yang diperkenalkan oleh Rudyart Kipling yaitu 5W+1H :

a. **What (Apa)**; Apa yang terjadi ?

Kota Yogyakarta yang dikenal sebagai kota berhati nyaman, namun stigma itu dirusak oleh aksi kenakalan bahkan sudah masuk ke aksi kejahatan jalanan yang disebut Klithih. Terror asal bacok pelaku klithih kepada orang yang tidak bersalah mengakibatkan keresahan kepada masyarakat kota Yogyakarta, salah satunya di Kabupaten Sleman.

b. **Who (Siapa)** ; siapa yang terlibat dalam permasalahan tersebut ?

Kejahatan Klithih biasanya adalah remaja SMA/SMK usia 16-18 tahun dan termasuk usia labil serta mudah terpengaruh.

c. **Why (mengapa)** ; Mengapa permasalahan tersebut terjadi ?

Beberapa faktor penyebab terjadinya Klithih karena faktor usia remaja yang tergolong labil akan pengambilan keputusan dalam pencarian jati diri dan mudah terkena bujukan senior untuk ikut aksi geng-gengan. Dalam lingkup sekolah, bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar dan kurangnya daya kecerdasan akan memilih untuk membolos, dan mudah terjerumus ke aksi Klithih.

d. **When (kapan)** ; kapan peristiwa itu terjadi ?

Kerjadian Klithih di Yogyakarta biasanya dilakukan pada jam 24.00 keatas karena sepi dan lebih memudahkan aksinya.

e. **Where (dimana)** ; dimana peristiwa itu terjadi ?

Beberapa titik rawan di kota Yogyakarta diantaranya Ringroad Barat, kawasan XT Square, Godean, daerah Mandala Krida.

f. **How (Bagaimana)** ; Bagaimana fenomena Klithih di Yogyakarta bisa terjadi ?

Faktor utama terjadinya fenomena Klithih ini adalah rasa perlunya pengakuan dari perorangan, maupun kelompok yang dinaungi, untuk mencari jati diri maupun gengsi. Karena faktor tersebut, munculah bentuk ekspresi diri dari remaja, yaitu Klithih

untuk mendapat pengakuan atas apa yang dilakukannya.

Selain itu faktor lainnya yaitu lemahnya kontrol diri, untuk membedakan perilaku baik dan buruk untuk mencari jati dirinya. Hal tersebut mengakibatkan mudah terseretnya remaja ini kedalam lingkungan yang sebenarnya buruk dan menimbulkan tindak kejahatan.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

1. Strategi Media

Dalam perancangan ini target audiensnya adalah remaja. Terdapat dua jenis remaja yang menjadi sasaran dalam karya yang dirancang, yaitu remaja SMA sederajat yang terjerumus ke dalam geng sekolah dan aktif melakukan kejahatan jalanan klithih dan juga remaja SMA sederajat yang belum terjerumus. Rancangan Media ini sebagai teguran dan pengingat remaja tersebut melalui dampak negatif yang akan dialami jika terus-menerus melakukan kejahatan tersebut. resiko berupa kematian, maupun terjerat oleh hukum pidana yang terus mengikuti mereka jika tidak segera sadar dan menyudahi aksinya. Sedangkan untuk remaja SMA sederajat yang belum terjerumus, perancangan ini sebagai aksi pencegahan. Perancangan ini akan menjadi sebuah pengingat agar mereka menghindari kegiatan negatif klithih. Sehingga dapat membantu menyebarkan informasi dan pesan dalam karya kepada teman-teman mereka yang sudah terlanjur mengikuti kejahatan klithih.

Media utama dalam perancangan ini berupa tembok jalan dan Instagram. Ke-4 karya Ilustrasi Mural Graffiti di tembok pinggiran jalan raya Jogja-Solo yang ada di Kabupaten Sleman yang dapat dinikmati semua kalangan yang melihat karya tersebut. Tembok yang dicari berukuran 4 hingga 5 meter untuk lebarnya, sedangkan untuk tingginya sekitar 3 sampai 4 meter. Tembok yang dipilih berupa tembok usang, penuh coretan atau gambar lama untuk pembaruan. Karena karya seni jalanan berupa mural dan grafiti memiliki sifat yang tidak kekal, maka penggunaan sosial media seperti Instagram akan membantu penyebaran pesan dalam karya tersebut. Terlebih masyarakat bisa memberi

tanggapan langsung pada kolom komentar yang tersedia pada fitur Instagram terhadap karya yang di posting. Masyarakat yang melihatnya juga dapat membagikan pesan tersebut dengan cara share pada instagram story mereka.

Selain itu penggunaan *Hastag* yang berkaitan pada postingan tersebut dapat menjangkau lebih luas masyarakat pengguna Instagram. Hastag yang digunakan diantaranya : #klitih #klitihjogja #poldadiy #infocegatanjogja #jogja #infojogja #dkvisiyk #isiyogyakarta_official #keamanan #ketertiban #jogjakarta #jogjakartaistimewa

Media pendukung ini berupa stiker, dan kaos. Stiker dapat diaplikasikan ke banyak hal, seperti helm, sparkbor motor, gerobak angkringan, warung burjo, dan sebagainya yang mudah terlihat. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk lebih memperluas penyebaran informasi dikalangan remaja dalam bentuk fisik.

2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang ingin dicapai melalui rancangan ini yaitu menyuarakan aksi basmi Klithih melalui karya di ruang publik berupa Ilustrasi Mural bergaya Grafiti.

3. Strategi Kreatif

Penyusunan perancangan Ilustrasi Mural bergaya Grafiti di Kabupaten Sleman ini menampilkan 4 karya yang dibagi menjadi 2 jenis, yaitu versi karya dari sudut pandang pelaku klithih dan dari sudut pandang korban klithih.

a. Versi Pelaku

1) Masih Ada Waktu

Karya dengan judul “Masih Ada Waktu” menceritakan tentang salah satu dampak yang dialami pelaku klithih, yaitu tertangkap warga lalu di hajar. Resiko yang diterima ini dapat mengakibatkan babak belur, cacat permanen hingga berujung kematian.

2) Kecewa

Karya dengan judul “Kecewa” menceritakan situasi penangkapan pelaku klithih. Di tangkap pihak berwajib juga salah satu resiko

yang akan diterima pelaku klithih. Dengan tertangkapnya remaja pelaku klithih juga akan menimbulkan luka batin terhadap orang tua, terutama seorang ibu. Jika sudah tertangkap dan melihat kesedihan orang tua, rasa penyesalan baru muncul dari pihak pelaku.

b. Versi Korban

Kedua karya dari versi sudut pandang korban ini memiliki 2 judul karya yang sama, namun dengan konsep yang berbeda.

1) Terror

Karya dengan judul “Terror” yang pertama menceritakan salah satu ketakutan warga masyarakat, contohnya muda-mudi yang ingin keluar pacaran malam minggu. Mereka akan dihantui rasa was-was karena masih maraknya aksi klithih.

2) Terror

Karya dengan judul “Terror” kedua ini juga menceritakan ketakutan masyarakat. Karya ini diadaptasi dari meme yang beredar di sosial media baru baru ini. Meme tersebut bercerita soal keluar malam, atau mencari makan di Yogyakarta harus menggunakan baju besi atau baju perang supaya terhindar dari ayunan benda tajam pelaku klithih.

4. Strategi Penyajian Pesan

a. Konsep Verbal

Penggunaan bahasa dalam perancangan karya ini berupa bahasa Indonesia yang komunikatif pada judul dan body copy, yang berupa himbuan untuk menghentikan aksi Klithih melalui karya Ilustrasi Mural bergaya Grafiti supaya mudah dipahami oleh semua kalangan. Bahasa Jawa juga dapat diselipkan sebagai elemen pendukung Ilustrasi seperti pisuhan yang terucap oleh pelaku Klithih (uasuuu, bajingan, jancok), teriakan untuk menantang musuh(woi!, maju keneee, saciii!, ojo mlayu !), atau kata sumpah serapah (mati ra we !!!).

b. Konsep Visual

Penyusunan perancangan ini pada teks utamanya mengadaptasi Mural bergaya Grafiti dengan penyampaian pesan negatfisme tentang klithih. Mural bergaya Grafiti dengan permainan bidang, garis, dan juga warna agar masyarakat yang melihatnya mudah menangkap maksud pesan yang ingin disampaikan oleh perancang. Menurut saran dari salah satu teman penggiat seni Grafiti berinisial littlecons menyampaikan bahwa karya harus menonjol dibanding karya atau obyek lain di sekitar karya yang dibuat. Buat karya yang menjadi daya tarik melalui kombinasi warna yang akan digunakan. Pemilihan warna sangat penting, sedikit maupun banyaknya warna dapat mempengaruhi daya tarik karya tersebut. (littlecons, Wawancara Pribadi, 20 November 2021).

Dalam perancangan Ilustrasi Mural bergaya Grafiti yang akan ditempatkan di 4 titik Kabupaten sleman akan dibagi menjadi dua karya dengan penggunaan banyak warna, dan juga dua karya yang menggunakan warna monokrome. Hal tersebut dilakukan untuk mudah mengidentifikasi bahwa karya dengan warna-warna tersebut memiliki pesan tentang dampak negatif Klithih. Selain itu sebagai pembeda karya yang berwarna menyampaikan pesan melalui sudut pandang pelaku, sedangkan dengan warna monokrome menyampaikan pesan melalui sudut pandang korban.

Sedangkan untuk *Body copy* penggunaan tulisan menggunakan gaya teks tebal dan tegas, dan Ilustrasi utama ini akan menggunakan gaya kartun dengan tambahan shading untuk mempertegas gambar dan terlihat lebih hidup. Perancangan karakter ini berdasarkan adaptasi dari sudut pandang pelaku yaitu proses penangkapan, dihajar warga, kematian, maupun reaksi orangtua karena mengetahui anaknya ditangkap oleh polisi. Selain itu juga berdasarkan sudut pandang dari pihak korban yaitu ketakutan maupun antisipasi mengenai klithih.

5. Data dan Visualisasi

a. Layout Kasar



Gambar 1 Sketsa Layout Kasar "KECEWA"
Sumber : sketsa pribadi (Kamis, 10 maret 2022)



Gambar 4. 2 Sketsa Layout Kasar "MASIH ADA WAKTU"
Sumber : sketsa pribadi (Kamis, 10 maret 2022)



Gambar 3 Sketsa Layout Kasar "TERROR 1"
Sumber : sketsa pribadi (Senin, 11 April 2022)



Gambar 4 Sketsa Layout Kasar "TERROR 2"
Sumber : sketsa pribadi (Senin, 11 April 2022)

- b. Layout Komprehensif
 - 1) Hitam putih



Gambar 5 Sketsa Layout Final Hitam Putih "MASIH ADA WAKTU"
 Sumber : sketsa pribadi (kamis, 10 maret 2022)



Gambar 6 Sketsa Layout Final Hitam Putih "KECEWA"
 Sumber : sketsa pribadi (kamis, 10 maret 2022)



Gambar 7 Sketsa Layout Final Hitam Putih "TERROR 1"
Sumber : sketsa pribadi (Selasa, 12 April 2022)



Gambar 8 Sketsa Layout Final Hitam Putih "TERROR 2"
Sumber : sketsa pribadi (Selasa, 12 April 2022)

2) Warna



Gambar 9 Sketsa Layout Final Warna "KECEWA"
Sumber : sketsa pribadi (Kamis, 11 maret 2022)



Gambar 10 Sketsa Layout Final Warna "MASIH ADA WAKTU"
Sumber : sketsa pribadi (Kamis, 11 maret 2022)



Gambar 11 Sketsa Layout Final Warna "TERROR 1"
Sumber : sketsa pribadi (Sabtu, 16 April 2022)



Gambar 12 Sketsa Layout Final Warna "TERROR 2"
Sumber : sketsa pribadi (Sabtu, 16 April 2022)

c. Eksekusi Final Design

1) Media Utama Tembok pada siang hari



Gambar 13 Karya Final "KECEWA"

Sumber : karya pribadi (Sabtu, 12 maret 2022 – Minggu, 13 Maret 2022)



Gambar 14 Karya Final "MASIH ADA WAKTU"

Sumber : karya pribadi (Sabtu, 19 maret 2022 – Minggu, 20 Maret 2022)



Gambar 15 Karya Final "TERROR 1"

Sumber : karya pribadi (Rabu, 20 April 2022 – Kamis, 21 April 2022)



Gambar 16 Karya Final "TERROR 2"

Sumber : karya pribadi (Sabtu, 23 April 2022-24 April 2022)

2) Media Utama Tembok pada malam hari



Gambar 17 Karya final "Masih Ada Waktu" malam hari
Sumber : Karya Pribadi (sabtu 18 Juni 2022)



Gambar 18 Karya final "Kecewa" malam hari
Sumber : Karya Pribadi (sabtu, 18 Juni 2022)

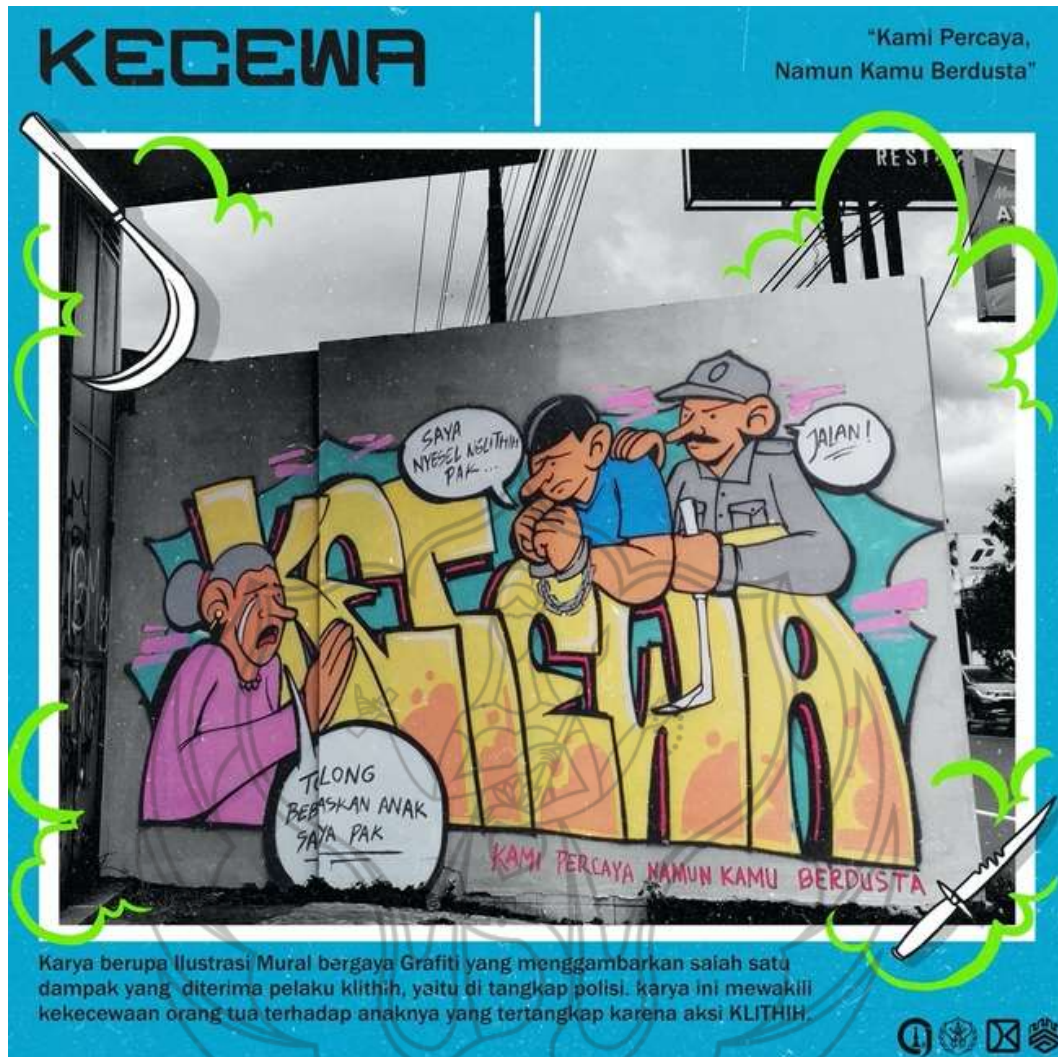


Gambar 19 Karya final "TERROR1" malam hari
Sumber : Karya Pribadi (sabtu, 18 Juni 2022)



Gambar 20 Karya final "TERROR 2" malam hari
Sumber : Karya Pribadi (Sabtu 18 Juni 2022)

3) Media Utama, Media Sosial Layout



Gambar 21 Layout Postingan Media Sosial "KECEWA"
Sumber : desain pribadi (Sabtu, 26 Maret 2022)

MASIH ADA WAKTU

"Ada Waktu Tuk Berhenti, Sebelum Kematian Menghampiri"

ADA WAKTU TUK BERHENTI, SEBELUM KEMATIAN MENGHAMPIRI

MASIH ADA WAKTU

KLITHIH UASU!!!

BAJINGAN MATIO!

AMPUN PAK!!!

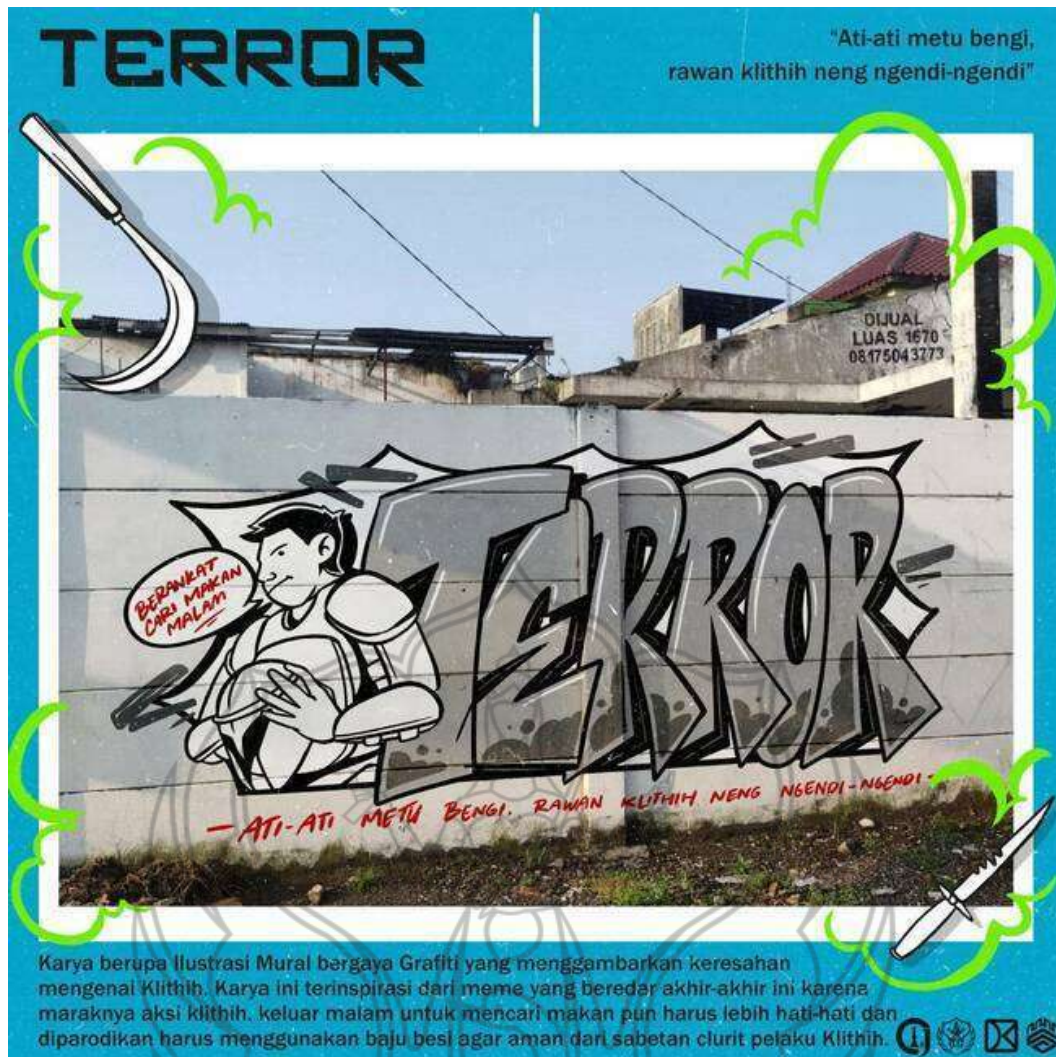
Karya berupa ilustrasi Mural bergaya Grafiti yang menggambarkan salah satu dampak yang diterima pelaku klithih, yaitu di pukul warga. Resiko yang diterima bukan hanya babak belur, namun kematian juga kemungkinan bisa terjadi kepada pelaku KLITHIH yang tertangkap.

Gambar 22 Layout Postingan Media Sosial "MASIH ADA WAKTU"
 Sumber : desain pribadi (Sabtu, 26 Maret 2022)



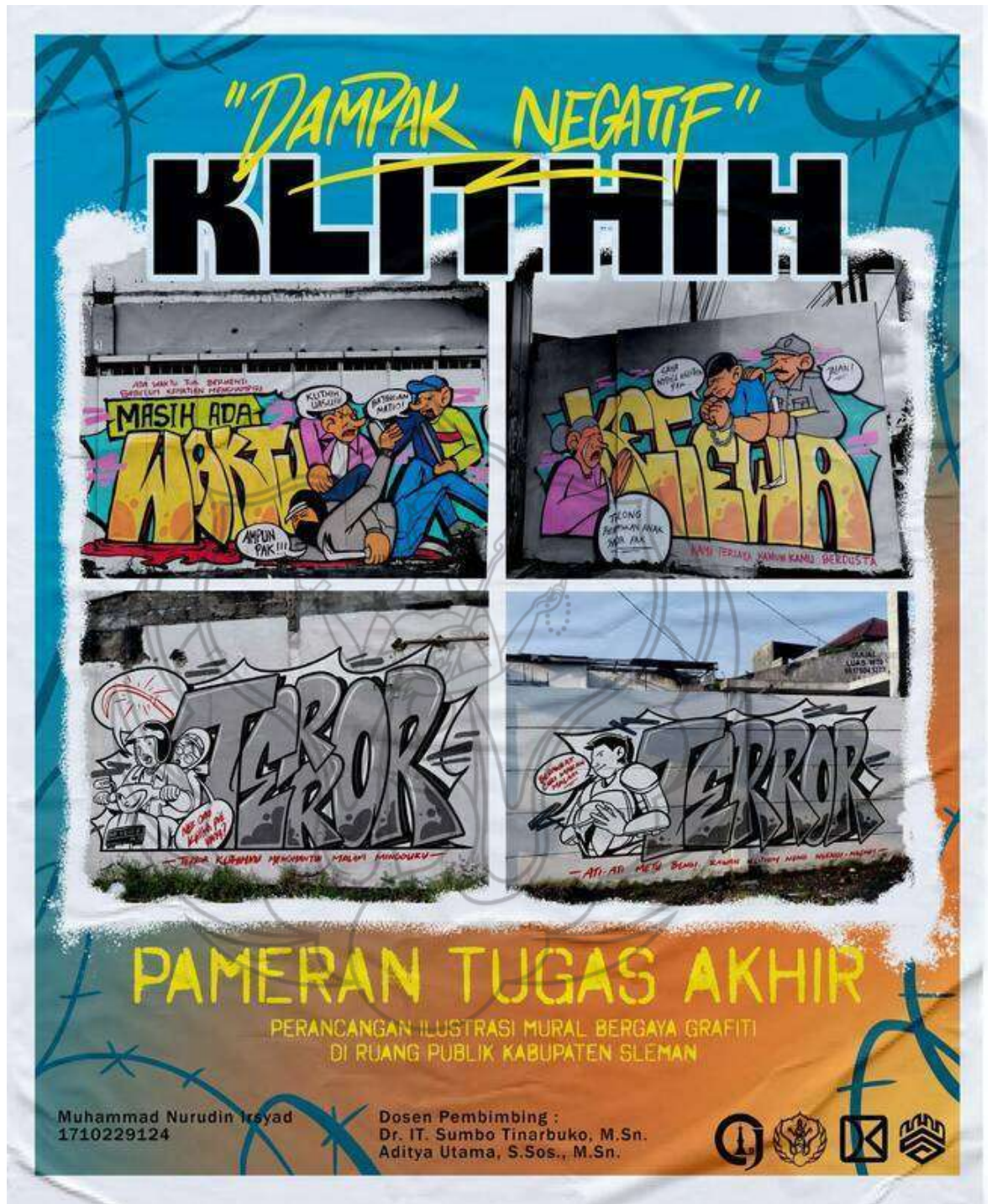
Karya berupa Ilustrasi Mural bergaya Grafiti yang menggambarkan keresahan mengenai Kliithih. Karya ini mewakili keresahan dari remaja, pasangan, maupun keluarga yang menikmati malam di Yogyakarta karena dihantui ketakutan mengenai kliithih.

Gambar 23 Layout Postingan Media Sosial "TERROR 1"
 Sumber : desain pribadi (Sabtu, 25 April 2022)



Gambar 24 Layout Postingan Media Sosial "TERROR 2"
 Sumber : desain pribadi (Sabtu, 25 April 2022)

4) Poster Pameran Tugas Akhir



Gambar 25 Poster Pameran
Sumber : desain pribadi (Kamis 24 maret 2022)

5) Katalog Pameran Tugas Akhir
 a. Kaos



Gambar 26 Mockup Kaos
 Sumber : desain pribadi (Kamis 25 April 2022)

b. Stiker



Gambar 28 Desain Sticker
 Sumber : desain pribadi (Kamis 25 April 2022)

C. KESIMPULAN

Perancangan Karya Ilustrasi Mural bergaya Grafiti pada media tembok pinggir jalan di Kabupaten Sleman ini ditujukan kepada remaja di Yogyakarta. Remaja yang dituju yaitu remaja yang menjadi pelaku Klithih maupun remaja yang belum terpengaruh dengan Klithih. Pembuatan karya ini bertujuan untuk memberantas aksi klithih, dan mencegah bertambahnya kejahatan tersebut.

Penggunaan media tembok untuk menyampaikan pesan ini merupakan temuan baru untuk menyuarakan aksi basmi klithih. Karya perancangan ini menggunakan Ilustrasi dan Grafiti yang diaplikasikan pada media tembok di pinggir jalan sehingga siapa saja dapat melihat ataupun memberi respon langsung terhadap karya tersebut. Bisa dengan menimpal, mencoret, maupun di blok ulang tembok tersebut. Sedangkan pencegahan terhadap klithih yang sudah ada sebelumnya adalah menggunakan poster, aplikasi, ataupun vidio yang disiarkan di tv lokal Yogyakarta.

Dalam proses perancangan, penulis mempertimbangkan beberapa aspek dalam proses pembuatan karya. Diantaranya gaya ilustrasi, gaya font Grafiti, warna, layout, komposisi, penempatan karya, dan penggunaan media sosial sebagai media yang membatu mempublikasikan karya tersebut. Karya Ilustrasi Mural bergaya Grafiti ini akan dibuat menjadi 4 karya, dan dibedakan menjadi 2 jenis berdasarkan sudut pandang pelaku dan korban dari klithih. Karya dengan sudut pandang pelaku menggunakan banyak warna sedangkan dari sudut pandang korban hanya menggunakan warna monokrom. Karya tersebut akan diaplikasikan ke media tembok jalanan, dan Media sosial. Pembuatan karya ini dilakukan di ke-4 tempat berbeda. Tiap karya memakan waktu 1-2 hari dengan biaya ysgn dikeluarkan sebanyak Rp 827.500,00.

Karya yang dirancang memiliki Tema berbeda, dan Judul juga berbeda. 2 karya dengan sudut pandang pelaku berjudul “Masih Ada Waktu” dan “Kecewa” sedangkan 2 lainnya dari sudut pandang korban memiliki Judul “Terror” namun eksekusinya berbeda konsepnya.

D. KEPUSTAKAAN

- Suardika, N. (t.thn.). *Seni Graffiti*. Dipetik Mei Selasa, 12, 2020, dari <http://novasuardika.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Id, Funcreve. (2021, September 13). *Klitih: Sisi Gelap Dibalik Keindahan Kota Jogja*. Dipetik september 1, 2021, dari Yoursay.id: <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/09/13/092319/klitih-sisi-gelap-di-balik-keindahan-kota-jogja>
- Riyanto. (2020, november 10). *Universitas Raharja*. Dipetik september 1, 2021, dari Observasi: <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>
- kumparan. (2017, maret 15). *kumparan news*. Dipetik september 1, 2021, dari Hukuman untuk Pelaku 'Klitih' di Yogyakarta: <https://kumparan.com/kumparannews/hukuman-untuk-pelaku-klitih-di-yogyakarta/full>
- Bandura, A. (2016). pendekatan teori belajar sosial. Dalam S. M. Andi Thahir, *Psikologi Kriminal* (hal. 6-7). Bandar Lampung.
- Pustaka, R. (2017, Mei 31). *Makalah Sebab-sebab kenakalan Remaja*. Dipetik oktober 09, 2021, dari Makalah Sebab-sebab Kenakalan Remaja: <http://www.rangkumanpustaka.com/2017/05/makalah-sebab-sebab-kenakan-remaja.html>
- Santoso. (2011). Teori Penyebab Terjadinya Kejahatan. *Teori-teori kriminologi tentang kejahatan*, 12.
- Asfihan, A. (2022, Januari 26). *Adalah.co.id*. Dipetik Maret 21, 2022, dari Mural Adalah : Sejarah dan Perbedaan Seni Mural Dengan Graffiti: <https://adalah.co.id/mural/>
- Fuadi, A. (2020, Februari 4). *Sejarah Klitih dan Alasan Banyak Remaja Melakukan Kekerasan*. Dipetik 02 17, 2022, dari voi.id: <https://voi.id/bernas/2467/sejarah-i-klitih-i-dan-alasan-banyak-remaja-melakukan-kekerasan>
- Kumparan. (2021, April 8). *Memahami Apa itu Klitih, Kejahatan Jalanan yang Dilakukan Remaja*. Dipetik November 12, 2021, dari Kumparan News: <https://kumparan.com/berita-hari-ini/memahami-apa-itu-klitih-kejahatan-jalanan-yang-dilakukan-remaja-1vVo2IHB4hc/3>
- Klitih Dari Sisi Psikologi: Kenapa Remaja Ingin Melukai Orang Lain Tanpa Sebab?* (2021, Desember 29). Dipetik Februari 18, 2022, dari kumparan Sains: <https://kumparan.com/kumparansains/klitih-dari-sisi-psikologi-kenapa-remaja-ingin-melukai-orang-lain-tanpa-sebab-1xCJSFrguLd/full>

- Bernadetha Aurelia Oktavira, S. (2020, Februari 7). *Jerat Hukum bagi Pelaku 'Klitih' di Yogyakarta*. Dipetik 2 18, 2022, dari Hukum Online.com: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-bagi-pelaku-klitih-di-yogyakarta-lt5e3d2d9f5f3a7>
- Tabroni, G. (2020, Juli 14). *Gambar Ilustrasi – Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Dipetik November 12, 2021, dari serupa.id: <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>
- (Salam Sofyan (Biggs, 1. 1. (2017). Seni ilustrasi esensi-sang ilustrator-lintasan-penilaian. Dalam S. Salam, *Seni ilustrasi esensi-sang ilustrator-lintasan-penilaian* (hal. 4). Makasar: Seni ilustrasi esensi-sang ilustrator-lintasan-penilaian.
- hannah, j. (2021, Juli 15). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide*. Dipetik November 12, 2021, dari CARRERFOUNDRY: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>
- Yunita, W. P. (2004). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*, 51.
- Arsifreeland. (2017, April 25). *6 JENIS STYLE FONT GRAFFITI YANG MUDAH DIKENAL*. Dipetik November 12, 2021, dari DAILYGRAFFITI184: <https://dailygraffiti184.wordpress.com/2017/04/25/6-jenis-style-font-graffiti-yang-mudah-dikenal/>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). *Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan*, 1085.
- Varlord. (t.thn.). *Prang System*. Dipetik November 13, 2021, dari Brainly: <https://brainly.co.id/tugas/9862456>
- Akbar, A. (2021, July 11). *Layout adalah : Prinsip, Tujuan, dan Manfaat Layout*. Dipetik November 13, 2021, dari Adalah.co.id: <https://adalah.co.id/layout/>
- Wahyuni, B. P. (2020, Mei 5). *Prinsip-prinsip Tata Letak Dalam Desain Grafis*. Dipetik November 13, 2021, dari ITEC: <https://itec.sch.id/prinsip-prinsip-tata-letak-dalam-desain-grafis/>
- sri wahyuningsih, S. (2020). *Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual*, 10.
- Fazri, A. (2015, September 3). *Kompasiana*. Dipetik November 13, 2021, dari Pentingnya Ruang Publik Untuk Masyarakat Indonesia: <https://www.kompasiana.com/fazri17/560b49856223bde407182f15/pentingnya-ruang-publik-untuk-masyarakat-indonesia>
- Ambar. (2022, mei 13). *ilmu seni*. Dipetik mei 14, 2022, dari 20 Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli: <https://pakarkomunikasi.com/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli>

- GRAFFITI, B. (2016, November 8). *BEE GRAFFITI*. Dipetik November 13, 2021, dari sejarah Graffiti di dunia : <https://artbeegraffiti.blogspot.com/p/sejarah-graffiti-di-dunia.html>
- S, J. H. (2021, desember 21). *Detik News*. Dipetik maret 22, 2022, dari Ini Dia Tampang 6 Pelaku Klithih Pembacokan di Jalan Kaliurang Sleman: <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-5875657/ini-dia-tampang-6-pelaku-klithih-pembacokan-di-jalan-kaliurang-sleman/2>
- Miftahul, H. (2021, Juni 13). *Komunitas Jawil Jundil, 'Robin Hood' Kabupaten Sleman Pemburu Pelaku Klitih Tanpa Pamrih*. Dipetik Februari 19, 2022, dari TribunJogja.com: <https://jogja.tribunnews.com/2021/06/13/komunitas-jawil-jundil-robin-hood-kabupaten-sleman-pemburu-pelaku-klitih-tanpa-pamrih?page=all>
- S, J. H. (2021, oktober 14). *detikinet*. Dipetik maret 22, 2022, dari Melawan Balik Klitih di Yogyakarta Pakai Aplikasi SETITI: https://inet.detik.com/mobile-apps/d-5767174/melawan-balik-klitih-di-yogyakarta-pakai-aplikasi-setiti?_ga=2.156829691.1145661823.1647884230-956382613.1647884229
- HANNAH, J. (2021, Juli 15). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide*. Dipetik November 12, 2021, dari CARRERFOUNDRY: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>
- Sleman, P. K. (t.thn.). *Lambang Daerah*. Dipetik November 17, 2021
- Sleman, P. K. (t.thn.). *Mengungkap Sejarah Sleman*. Dipetik November 18, 2021, dari Pemerintah Kabupaten Sleman: <http://www.slemankab.go.id/profil-kabupaten-sleman/sejarah-kabupaten-sleman/mengungkap-sejarah-sleman>
- Sleman, P. K. (t.thn.). *Geografi*. Dipetik November 18, 2021, dari Pemerintah Kabupaten Sleman: <http://www.slemankab.go.id/215/geografis.slm>
- Sleman, K. (t.thn.). *kabupaten Sleman*. Dipetik November 18, 2021, dari https://p2k.itbu.ac.id/id1/1-3066-2950/Kabupaten-Sleman_13076_kabupaten-sleman-itbu.html
- TribunNews. (2020, Februari 22). *Kabupaten Sleman*. Dipetik November 18, 2021, dari <https://www.tribunnewswiki.com/2020/02/22/kabupaten-sleman>
- Ahmad Fuadi, T. M. (2019). *faktor-faktor detirminasi perilaku klitih*, 90.
- SRI WAHYUNINGSIH, S. (2020). *Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual*, 10.
- detiktv. (2021, desember 29). *detiknews*. Dipetik maret 22, 2022, dari Ramai #YogyaTidakAman, Pemda DIY Bentuk Tim Khusus Atasi Klithih:

https://news.detik.com/detiktv/d-5875369/ramai-yogyatidakaman-pemda-diy-bentuk-tim-khusus-atasi-klithih?_ga=2.133197518.1145661823.1647884230-956382613.1647884229

