

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGETAHUAN  
DAN TEKNIK DASAR MENGGAMBAR  
GRAFFITI DI RUANG PUBLIK**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Muhammad Diora Blesso

1212226024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2016**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *VISUAL BOOK***  
**PENGETAHUAN DAN TEKNIK DASAR MENGGAMBAR GRAFFITI**  
**DI RUANG PUBLIK**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh

Muhammad Diora Blesso

1212226024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**  
**Salah satu syarat untuk memperoleh**  
**Gelar Sarjana S-1 dalam bidang**  
**Desain Komunikasi Visual**  
**2016**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN VISUAL BOOK PENGETAHUAN DAN TEKNIK DASAR  
MENG GAMBAR GRAFFITI DI RUANG PUBLIK** Diajukan oleh Muhammad  
Diora Blesso NIM 1212226024, Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Oktober  
2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**

Andy Haryanto, M.Sn.

NIP: 19801125 200812 1 003

**Pembimbing II/Anggota**

Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP: 19810412 200604 1 004

**Cognate/Anggota**

Drs. Asnar Zacky

NIP.19570807 198503 1 003

**Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/Anggota**

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP: 19650209 199512 1 001

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Ketua Jurusan Desain/Ketua**

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP: 19590802198803 2 002

Drs. Baskoro S. Banindro, M.Sn.

NIP: 19650522 199203 1 003

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Muhammad Diora Blesso

NIM : 1212226024

TTL : Jember, 19 September 1993

Alamat : Jl. Parangtritis Km. 4, Panggungharjo, Sewon, DI Yogyakarta.

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Visual Book Pengetahuan Dan Teknik Dasar Menggambar Graffiti Di Ruang Publik” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan di dalam hasil karya Tugas Akhir ini, saya mampu untuk mempertanggungjawabkannya.

Yogyakarta, 20 Oktober 2016

Muhammad Diora Blesso

## PERSEMBAHAN



*Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk  
Papa, Mama Tercinta dan Kakak-Kakak Ku Tersayang  
Terima kasih atas seluruh, dukungan, doa, dan pelajaran tentang makna hidup.  
Cinta tak terhingga untuk keluarga ku.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT serta Rasul-Nya Nabi Besar Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga Tugas Akhir ini bisa diselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya tulisan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andy Haryanto, M.Sn., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan semangat, dukungan dan membimbing tugas akhir saya.
6. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Pembimbing II yang selalu memberikan semangat, ide serta inspirasi visual yang baru dalam menyelesaikan tugas akhir saya.
7. Ibu Novi Mayasari, S.H., L.L.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik.

8. Segenap keluarga besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta staf atas ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan kepada kami.
9. Terima kasih kepada dua sosok penyemangat, penenang hati yang tak tergantikan yaitu Mama dan Papa yang selalu memberi dukungan tak kunjung henti baik pagi, siang maupun malam. Terima kasih atas semua doa-doa Mama dan Papa dalam mendidik dan mengajarkan segala hal sampai detik ini dan akan sepenuh hati menjadi anak yang berbakti pada Keluarga, Bangsa dan Negara.
10. Terima kasih kepada kakak-kakak ku yang selalu memberi motivasi agar menjadi pribadi yang terbaik dalam menjalani hidup.
11. Kepada kekasihku Baiq Rinda Loli Indora yang selalu memberi dukungan, semangat, membantu aku dikala susah, dan berbagi ilmu agar menjadi orang yang lebih baik kedepan.
12. Kepada teman-teman DKV ANOMAN OBONG Angkatan 2012, dan seluruh keluarga besar Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terima kasih telah atas semua kenangan-kenangan indah bersama kalian.
13. Kepada seluruh teman-teman street art khususnya graffiti di Yogyakarta dan Jakarta yang telah berbagi ilmu dan telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir S1 Desain Komunikasi Visual Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Terima kasih kepada keluarga kedua ku The Wakuncers Fams, sahabat, teman dikala susah senang, orang-orang yang aku sayangi Nurulaila Fitriyani, Ernest Luther Hutabarat, Gilang Wahyu Apriliawan, Bunga Melati Asri, Dian Puspasari, Hilman Makhluif, Bambang Erlangga, dan Gufron Vedian Rizky. Terima kasih atas segala persahabatan selama ini. Kalian yang terbaik.
15. Terima Kasih sebanyak-banyaknya kepada Graffiti Store GarduHouse, Flamegraff dan DND YK yang sudah membantu menyelesaikan tugas akhir saya.

16. Untuk teman-teman graffiti yang sudah mendukung tugas akhir saya kepada Mas Nala RAS, Mas Aram Wormo, Mas Amik Smoke, Mas Antok Rune, Oka Setsu, Gary Gear, Mas Dado Muth, Mas Kepleh Muck, Mas Rolly LoveHateLoveOne, Damar NsideOne, Mas Awik AS Decade, dan teman-teman graffiti lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
17. Terima kasih kepada kamera GoPronya Ayasy, Tripodnya Aurora, Kameranya Yanpe, Kameranya Yocan, tanpa jasa-jasa pinjaman barang kalian, tugas akhirku hanya butiran debu.
18. Terima kasih kepada kerabat dekat sekaligus adikku tersayang Azzah Ayu Putri Lestari yang memberikan dukungan, perhatian serta motivasi yang terbaik dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan hal-hal lainnya.
19. Terima Kasih kepada sahabat-sahabatku di Depok yaitu Hanisya, Dwiky, Rizqi, Ninis, Dita, Bryan, dan teman-teman lainnya.
20. Terima kasih teman-teman graffiti yang ada di Semarang yaitu Gendon, Made, Cimbid, Agus, Dumbret, Stokemaki, Yesah, Yapot. Kalian mengajarkanku arti graffiti, cium, cinta dan persahabatan.
21. Terima kasih kepada prajurit kesayanganku yang telah berjuang pagi, siang dan malam Laptop, Monitor, CPU, Keyboard, Speaker, Mouse, Pentab, Gelas kopi, Buku, Meja, Kursi, Charger, tanpa kalian tugas akhirku hanyalah semu.
22. Terima kasih kepada teman-teman graffiti semua yang telah mendukung karya-karya saya a.k.a Themeaseven di media sosial ataupun di jalanan.
23. Terima kasih Aa Burjo, Angkringan samping kontrakan, Minimarket didepan kontrakan, Tahu bulat, Terminal Jus, SS, Indomaret yang telah memberikan asupan gizi makanan dan minuman dalam menyelesaikan tugas akhir saya.
24. Terima kasih kepada sepeda motor kesayanganku yang telah menemaniku dari utara ke selatan, timur ke barat untuk menyelesaikan tugas akhirku.

25. Terima kasih kepada kasur, guling, bantal, selimut sebagai tempat untuk membaringkan badan ditengah-tengah lelahnya dalam proses tugas akhir.
26. Dan yang terakhir kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, mohon maaf apabila saya melakukan kesalahan, terima kasih atas semua perhatian dan bantuan kalian.



Yogyakarta, 20 Oktober 2016

Muhammad Diora Blesso

## ABSTRAK

Street Art merupakan sebuah seni yang pada umumnya bermediakan apa yang ada dijalanan, salah satunya graffiti, graffiti adalah seni menggambar ditembok dengan menggunakan cat semprot atau kaleng, dengan menuliskan nick name atau nama samara para pembuat graffiti dengan berbagai jenis huruf yang di modifikasi sedemikian rupa, menghadirkan graffiti sebagai salah satu bentuk karya seni berwarna-warni dan menghiasi sudut-sudut kota. Namun tak selamanya graffiti mendapat respon positif oleh masyarakat sebuah kota yang melihatnya, seringkali graffiti disalahartikan terhadap aksi vandalisme yang mengatasnamakan graffiti, pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang dengan sengaja merusak karya para seniman graffiti dijalanan serta fasilitas publik yang dilindungi.

Dari permasalahan tersebut melatar belakangi perancangan tugas akhir dalam pembuatan *Visual Book Graffiti* (buku visual graffiti) tentang bagaimana memberi pengetahuan tentang graffiti lebih mendalam tentang bagaimana ber-attitude dijalan, menjelaskan seperti apa graffiti yang seharusnya dan sebisa mungkin meminimalisir tingkat vandalisme yang mengatasnamakan graffiti di ruang publik melalui ilustrasi atau gambar full color guna menarik perhatian target audiens. Dalam pembuatan visual book ini tentunya melibatkan para komunitas graffiti yang ada di Yogyakarta, serta melakukan wawancara dengan beberapa pelaku yang kerap melakukan vandalisme serta para graffiti writer baik pemula maupun professional dalam menggali data-data untuk perancangan *visual book graffiti*.

Diharapkan dengan adanya *visual book graffiti* ini diharapkan bisa memberi wadah serta media referensi para graffiti writer pemula untuk menambah wawasan tentang dunia graffiti bahwa graffiti tidak hanya sekedar cora-coret, melainkan banyak hal positif yang bisa didalam didalamnya dan bisa meminimalisir tingkat vandalisme yang mengatasnamakan graffiti di Kota Yogyakarta.

Keywords: Graffiti, Street Art, Vandalism, Visual, Book, Public Space.

## **ABSTRACT**

*Street Art is an art that in general the media what is there on the streets, one of which graffiti, graffiti is the art of drawing bricked using spray paint or cans, by writing the nick name or the name samara makers graffiti with various fonts slightly revised, present graffiti as a form of colorful artwork and decorate the corners of the city. But not forever graffiti got a positive response by the people of a city that saw it, graffiti is often misunderstood against graffiti vandalism on behalf of, the parties are not responsible for deliberately damaging the work of graffiti artist on the streets and public facilities were protected.*

*From the problems background for the design of the final project in the manufacturing of Visual Book Graffiti (books visual graffiti) about how to give knowledge about graffiti deeper understanding of how air-attitude streets, explaining what kind of graffiti it should be and as much as possible to minimize the level of vandalism in the name of graffiti in the room public through an illustration or a full color image in order to attract the attention of the target audience. In the manufacture of visual book is certainly involve the graffiti community in Yogyakarta, and conducted interviews with several actors who often perform as well as graffiti vandalism both beginners and professional writer in digging through the data to visual design book graffiti.*

*Hopefully, by the visual book this graffiti is expected to provide a container and a media reference the graffiti writer beginners to add knowledge about the world of graffiti that graffiti is not just Cora-streak, but a lot of positive things that can be in the inside and can minimize the level of vandalism in the name of graffiti in Yogyakarta city.*

*Keywords: Graffiti, Street Art, Vandalism, Visual, Book, Public Space.*

## DAFTAR ISI

|                          |      |
|--------------------------|------|
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | i    |
| KATA PENGANTAR.....      | iii  |
| ABSTRAK.....             | vii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....    | viii |
| DAFTAR ISI.....          | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....       | xi   |
| DAFTAR TABEL.....        | xiv  |

### **BAB I.....1**

#### PENDAHULUAN.....1

##### A. Latar Belakang Masalah.....1

##### B. Rumusan Masalah .....6

##### C. Pembatasan Masalah .....6

##### D. Tujuan Perancangan .....6

##### E. Manfaat Perancangan .....7

##### F. Lingkup Perancangan .....7

##### G. Metode Perancangan .....8

##### H. Metode Analisis Deskriptif .....9

##### I. Sistematika Perancangan .....10

##### J. Skematika Perancangan .....11

### **BAB II .....12**

#### IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....12

##### A. Identifikasi data.....12

##### B. Analisis Data .....51

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| C. Kesimpulan Analisis .....    | 56         |
| <b>BAB III .....</b>            | <b>57</b>  |
| KONSEP PERANCANGAN .....        | 57         |
| A. Tujuan Perancangan .....     | 57         |
| B. Konsep Media .....           | 58         |
| C. Konsep Kreatif .....         | 62         |
| D. Program Kreatif .....        | 71         |
| E. Rancangan Halaman Buku ..... | 77         |
| F. Budget Kreatif .....         | 84         |
| <b>BAB IV .....</b>             | <b>85</b>  |
| VISUALISASI DESAIN .....        | 85         |
| A. Data Visual .....            | 85         |
| B. Studi Visual .....           | 87         |
| C. Media Pendukung .....        | 130        |
| <b>BAB V .....</b>              | <b>136</b> |
| PENUTUP .....                   | 136        |
| A. Kesimpulan .....             | 136        |
| B. Saran .....                  | 137        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>     | <b>138</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>            | <b>140</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Vandalisme di Kota Yogyakarta .....                                                            | 3  |
| Gambar 1.2 Vandalisme yang dilakukan pada karya seniman graffiti di jalanan ...                           | 3  |
| Gambar 1.3 Graffiti On Wall .....                                                                         | 4  |
| Gambar 1.4 Revok Graffiti .....                                                                           | 4  |
| Gambar 1.5 Contoh hasil survey tentang seberapa tertarik target audience<br>dengan kegiatan membaca ..... | 5  |
| Gambar 1.6 Contoh hasil survey tentang mengapa target audience mengoleksi<br>suatu buku .....             | 5  |
| Gambar 1.7 Contoh hasil survey pendapat target audience jika ada buku yang<br>membahas tentang judul..... | 5  |
| Gambar 2.1 Buku Visual Graffiti World: Street Art from Five Continents .....                              | 13 |
| Gambar 2.2 Buku Visual Subway Art .....                                                                   | 14 |
| Gambar 2.3 Buku Visual Street Font – Schriften Graffiti von Berlin bis New York<br>.....                  | 15 |
| Gambar 2.4 Ilustrasi Digital Graffiti Enslaved – Real Recognize Real.....                                 | 21 |
| Gambar 2.5 Ilustrasi Digital Graffiti Loop Telkomsel “Build Your Future” .....                            | 21 |
| Gambar 2.6 Taki 183 salah satu pencetus awal pergerakan graffiti di dunia .....                           | 30 |
| Gambar 2.7 ThrowUp by Osgemkos .....                                                                      | 37 |
| Gambar 2.8 New York City Tags .....                                                                       | 37 |
| Gambar 2.9 Bombing by Setsu .....                                                                         | 38 |
| Gambar 2.10 1UP Roll Under Bridge .....                                                                   | 38 |
| Gambar 2.11 Forever Nekst. ....                                                                           | 39 |
| Gambar 2.12 Wildstyle graffiti by themeaseven .....                                                       | 39 |
| Gambar 2.13 Mr Totem Wildstyle.3D .....                                                                   | 40 |
| Gambar 2.14 Odeith Aligator 3D Graffiti.....                                                              | 40 |
| Gambar 2.15 Fresh MekOne .....                                                                            | 41 |
| Gambar 2.16 HipHop Oldskul .....                                                                          | 41 |
| Gambar 2.17 Rezist Hollow Piece .....                                                                     | 42 |
| Gambar 2.18 AllCity Sticker .....                                                                         | 42 |
| Gambar 2.19 Revok Mural at Michigan .....                                                                 | 43 |

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.20 Seen Godfather Graffiti .....                                                | 43 |
| Gambar 2.21 Graffuturism .....                                                           | 44 |
| Gambar 2.22 Bonzai Character .....                                                       | 44 |
| Gambar 2.23 SmugOne Graffiti .....                                                       | 45 |
| Gambar 2.24 Stencil Graffiti .....                                                       | 45 |
| Gambar 2.25 Abstract Graffiti .....                                                      | 46 |
| Gambar 2.26 Balloon Style .....                                                          | 46 |
| Gambar 2.27 Contoh Acquistive Vandalism .....                                            | 47 |
| Gambar 2.28 Contoh Tactical Vandalism.....                                               | 48 |
| Gambar 3.1 Caps Graffiti Jenis Male.....                                                 | 67 |
| Gambar 3.2 Caps Graffiti Jenis Female .....                                              | 67 |
| Gambar 3.3 Contoh Drips pada graffiti.....                                               | 67 |
| Gambar 3.4 Digital tagging.....                                                          | 69 |
| Gambar 4.1 Buku Visual Street Font – Schriften Graffiti von Berlin bis New York<br>..... | 85 |
| Gambar 4.2 Caps Graffiti Jenis Female .....                                              | 86 |
| Gambar 4.3 Contoh Drips pada graffiti .....                                              | 86 |
| Gambar 4.4 Buku visual graffiti dengan full color .....                                  | 86 |
| Gambar 4.5 Sketsa ilustrasi pada cover buku .....                                        | 87 |
| Gambar 4.6 Desain ilustrasi pada cover buku.....                                         | 88 |
| Gambar 4.7 Alternatif font yang digunakan sebagai judul cover .....                      | 89 |
| Gambar 4.8 Alternatif font yang digunakan sebagai judul cover .....                      | 90 |
| Gambar 4.9 Black & White Pada judul desain .....                                         | 91 |
| Gambar 4.10 Studi Warna desain font .....                                                | 92 |
| Gambar 4.11 Final Desain warna pada judul buku .....                                     | 94 |
| Gambar 4.12 Desain Tipografi bagian Deck.....                                            | 94 |
| Gambar 4.13 Desain Tipografi bagian Byline .....                                         | 94 |
| Gambar 4.14 Desain Tipografi Subjudul .....                                              | 95 |
| Gambar 4.15 Desain Tipografi <i>Bodytext</i> .....                                       | 95 |
| Gambar 4.16 Desain Layout Judul Buku .....                                               | 96 |
| Gambar 4.17 Desain Layout Cover Buku .....                                               | 97 |
| Gambar 4.18 Final Desain Cover Buku .....                                                | 98 |

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.19 Isi Buku .....                                              | 129 |
| Gambar 4.20 Sketsa stiker pada media pendukung .....                    | 130 |
| Gambar 4.21 Desain Media pendukung (Sticker).....                       | 131 |
| Gambar 4.22 Sketsa blackbook pada media pendukung.....                  | 132 |
| Gambar 4.23 Desain Media Pendukung (Blackbook/Sketchbook Graffiti)..... | 132 |
| Gambar 4.24 Sketsa poster pada media pendukung.....                     | 133 |
| Gambar 4.25 Desain Media Pendukung (Poster).....                        | 133 |
| Gambar 4.26 Desain Media Pendukung (Infografik Timeline Graffiti) ..... | 134 |
| Gambar 4.27 Desain Media Pendukung (Video Youtube) .....                | 135 |



## DAFTAR TABEL

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Skema perancangan..... | 11 |
| Tabel 3.1 budget kreatif .....   | 84 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Street Art* merupakan salah sebuah bentuk seni yang pada umumnya diterapkan pada ruang publik seperti pagar, tembok, jalanan dan lain-lain. *Street Art* pada dasarnya dibagi menjadi beberapa bagian seperti *wheat paste*, mural, sticker slap, stensil, street poster art, video projection, guerrilla art, flash mobbing, street installations dan yang salah satunya yang paling maju pada perkembangannya dari waktu ke waktu yaitu Vandalisme dan *Graffiti*.

Di tengah berkembangnya dunia *Street Art* tidak lepas dari aksi vandalisme. Sebenarnya vandalisme berbeda dengan *graffiti*, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1989) Vandalisme adalah sebuah aksi corat-coret di ruang publik atau di dinding jalan tanpa izin dari pihak yang bersangkutan, dimana aksi tersebut bersifat merusak dan menghancurkan hasil karya orang lain. Vandalisme pun tidak mengandung unsur keindahan atau pesan tersirat, melainkan hanya ajang corat-coret dan bersifat merusak fasilitas umum seperti billboard, rolling door, halte bus, tiang listrik, *sign system* dan lain-lain. Vandalisme bertujuan untuk menunjukkan eksistensi suatu individu atau kelompok atau Geng street art di jalanan, skill, dan daya saing dengan *graffiti* writer lainnya. Dari hal tersebut masyarakat pun susah membedakan antara *graffiti* dengan vandalisme karena medianya sama-sama berada di ruang publik. Berdasarkan hal tersebut hasilnya pun berimbas kepada pihak yaitu para *writergraffiti* serta merasa tidak aman dan terkadang masih sembunyi-sembunyi dalam menuangkan ide kreatifnya di jalanan dalam membuat *graffiti*, masyarakat pun ikut terkena imbas dari pelaku vandal tersebut, masyarakat dibuat resah, kadang harus mengecat kembali temboknya serta dana yang dikeluarkan tidak sedikit dan terakhir kepada pemerintah yang harus memperbaiki fasilitas publik yang dikotori oleh aksi vandalisme.

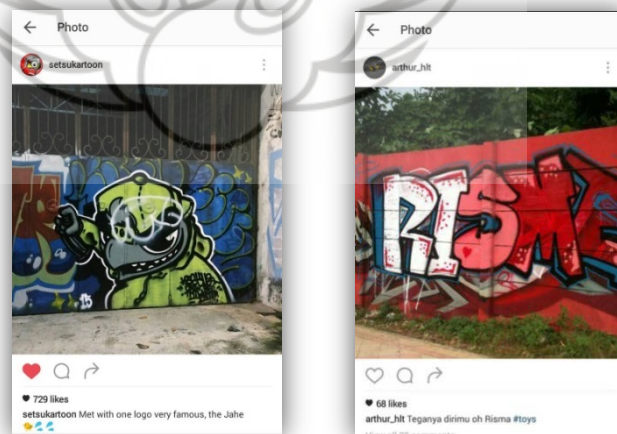
Keberadaan *street art* tak lepas dari pro dan kontra pemanfaatan ruang publik tanpa izin membuat *street art* digolongkan sebagai bentuk vandalisme yang dapat mengotori, merusak, dan memperkumuh pemandangan kota Yogyakarta, peraturan yang kerap digunakan untuk membatasi vandalisme adalah Perda Kota Yogyakarta No. 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan. Dalam Pasal 16 disebutkan bahwa siapapun dilarang mengotori dan atau merusak pohon perindang, tanaman, bangunan dan fasilitas umum. Selain itu, untuk mempertegas penolakan terhadap vandalisme.

Aksi vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* atau kerap dalam istilah *graffiti*, pelakunya sering disebut TOYS (Trouble On Your System) kerap terjadi di ruang publik Kota Yogyakarta. Eksistensi jadi pertimbangan antara *graffiti* dengan vandalisme yang mengatasmakan *graffiti*, generasi-generasi baru khususnya remaja awal yang ingin mandalami dunia street art khususnya *graffiti*, mereka masih dalam fase perkembangan remaja, menginginkan eksistensi atau hanya sekedar ikut-ikutan tanpa mengetahui konsekwensi perbuatan mereka itu sendiri, maka dari itu perlu diberikan pengertian dan mendalami attitude didalam *graffiti* dari berbagai sudut pandang agar bisa membedakan hal-hal yang positif maupun negatif. Dari hal tersebut beberapa upaya telah dilakukan oleh Pemerintah Kota DI dengan membentuk Satuan Tugas (Satgas) Penanganan Aksi Vandalisme melalui Instruksi Walikota Yogyakarta Nomor: 02/INSTR/2008. Satgas Vandalisme terdiri dari berbagai unsur seperti Dinas Ketertiban, Dinas Pendidikan, Dinas Lingkungan Hidup, Dinas Kimpraswil, Dinas Perhubungan, Kepolisian dan instansi terkait lainnya. Koordinator Satgas Vandalisme ada pada Dinas Lingkungan Hidup. Satgas ini mempunyai tugas pemantauan, melakukan penertiban dan pembersihan fasilitas publik akibat aksi vandalisme. dari upaya tersebut beberapa pelaku berhasil tertangkap, namun vandalisme tetap sulit dihilangkan terlebih kota DI Yogyakarta merupakan kota yang dimana seni khususnya vandalisme berkembang dengan pesat dan budaya *graffiti* di Yogyakarta cukup mempengaruhi kota-kota disekitarnya. Semangat seni *graffiti* di zaman sekarang dan di masa

depan perlu dibekali sebuah kreatifitas namun dengan pemahaman etika-etika dijalankan agar setidaknya terhindar dari aksi negatif yang mungkin salah satu pemicunya karena kurangnya media yang khusus mewadahi untuk berkarya di sudut-sudut kota, terutama bagi remaja yang ingin belajar yang maupun sudah mahir dibidang *graffiti* demi menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai seni yang berkualitas, juga sarat makna positif seperti wadah bagi remaja dalam menuangkan ide kreatifnya melalui *graffiti*. Dan apabila diberdayakan *street art khususnya graffiti* dapat memperindah wajah kota Yogyakarta. Dengan demikian *graffiti* dapat menjadi daya tarik khusus yang dapat dikembangkan di kota pariwisata sarana memperindah wajah kota dan menjadikan *graffiti* yang legal agar bisa dinikmati oleh masyarakat di suatu kota.



Gambar 1.1 Vandalisme di Kota Yogyakarta  
Sumber : (<http://jogja.tribunnews.com/-aksi-vandalisme>)



Gambar 1.2 Vandalisme yang dilakukan pada karya seniman *graffiti* di jalanan  
Sumber : ([www.instagram.com/Setsukartoon](http://www.instagram.com/Setsukartoon) dan [www.instagram.com/Arthur\\_Hlt](http://www.instagram.com/Arthur_Hlt))

Seiring dengan perkembangan zaman, fenomena *graffiti* pada masa kini muncul sebagai sebuah cara mengekspresikan seni dikalangan anak muda dengan mengkomunikasikannya secara visual dengan tujuan

mendapat eksistensi di tengah-tengah masyarakat dengan cara yang positif, menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya, sebagai hobi dan semata-mata untuk kepuasan diri dalam menuangkan kreatifitas di dinding-dinding kota. Apakah yang dimaksud dengan *graffiti*? menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, *graffiti* berasal dari kata Italia “Graffito” yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto dalam Susanto menyebutnya sebagai demotic art, memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret. Menurut beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa *graffiti* adalah sebuah ekspresi seni yaitu gambar pada dinding atau tembok yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Pada umumnya didalam *graffiti* bertuliskan nickname atau identitas dari *writer* (pembuat *graffiti*) tersebut namun ada beberapa juga berisi ungkapan seperti pesan sosial, kritik politik, sebagai media komunikasi di ruang publik dengan tujuan untuk menyalurkan hobi atau ide-ide kreatif untuk memperindah dinding atau tembok kota sebagai medianya. Jenis-jenis *graffiti* pun berbagai macam seperti *Oldskool*, *Bubble*, *WildStyle*, *Stencil*, *ThrowUp*, *RollUp* atau *Blockbuster*, *3D*, *WildStyle 3D*, *Mural*, *Tagging* dan lain-lain.



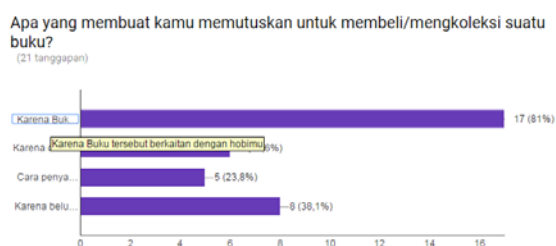
Gambar 1.3 *Graffiti On Wall*  
Sumber : (<http://www.aliexpress.com>)



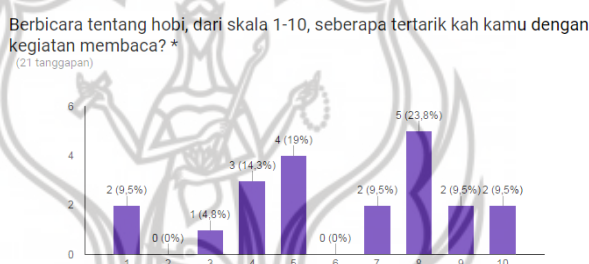
Gambar 1.4 *Revok Graffiti*  
Sumber: ([www.widewalls.com/Revok-Graffiti](http://www.widewalls.com/Revok-Graffiti))

Melihat kondisi tentang permasalahan tersebut, Flamegraff sebagai salah satu toko penyedia atau penyuplay peralatan *graffiti* merasa perlu membuat media yang lebih informatif dan kreatif yaitu *visual book* pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik dengan mengangkat konsep “*The Next Graffiti Generation*” yang sesuai dengan konsepnya, *visual book* ini mengangkat semua tentang *graffiti* mulai dari

konten hingga ilustrasinya, dari media utama ini berisi tentang etika *graffiti* dijalanan, sejarah street art, *graffiti*, vandalisme, , serta inspirasi gaya atau *Stylegraffiti*, dan tokoh-tokoh yang mempengaruhi perkembangan *graffiti* karena berdasarkan data kuisisioner yang didapat bahwa dari *graffiti* writer baik pemula maupun yang sudah berpengalaman mereka menyukai membaca buku yang berbau *graffiti* yang bersifat mengedukasi.



Gambar 1.5 Contoh hasil survey tentang seberapa tertarik target audience dengan kegiatan membaca (Sumber: Kuisisioner yang dilakukan penulis)



Gambar 1.6 Contoh hasil survey tentang mengapa target audience mengoleksi suatu buku (Sumber: Kuisisioner yang dilakukan penulis)



Gambar 1.7 Contoh hasil survey pendapat target audience jika ada buku yang membahas tentang judul yang diajukan (Sumber: Kuisisioner yang dilakukan penulis)

Kemudian *visual book* tersebut nantinya bisa sebagai media dalam membantu seniman *graffiti* pemula untuk belajar teknik menggambar *graffiti* yang benar, serta dengan adanya buku tersebut diharapkan bisa membantu mereka berkembang memiliki karakter mereka sendiri, sedangkan untuk para pelaku vandalisme diharapkan bisa menginspirasi serta mengajak

secara kearah yang lebih positif dan secara tidak langsung pada akhirnya masyarakat bisa membedakan mana karya *graffiti* dan vandalisme.

**B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *visual book* pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik yang menarik, informatif dan efektif ?

**C. Pembatasan Masalah**

Dalam melakukan perancangan ini berfokus di wilayah D.I. Yogyakarta, karena perkembangan dunia Street Art di kota Yogyakarta sangatlah pesat, terutama para remaja laki-laki yang masih duduk di bangku SMP hingga Perguruan Tinggi yang tertarik ingin belajar *graffiti* dan terjadi beberapa kasus vandalisme beberapa belakangan ini, sehingga bisa menyelamatkan generasi yang ingin mengembangkan ketertarikan hobinya dibidang *graffiti* dengan output *visual book* pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik.

**D. Tujuan Perancangan**

Perancangan *visual book* ini bertujuan menginspirasi, juga memudahkan dan memberikan pengetahuan para pembaca buku khususnya para target audience yaitu remaja atau anak-anak yang ingin mendalami dunia *graffiti*, dengan memberikan pemahaman dan menuntun generasi yang tertarik ingin mencoba *graffiti* agar menuangkan ide kreatifnya ke arah positif, selain itu bertujuan meningkatkan minat membaca buku bagi remaja, dan meminimalisir tingkat aksi vandalisme secara bertahap dengan cara yang tidak langsung memerangi secara terang-terangan, melainkan mengedukasi dari konten-konten yang ada pada perancangan yang akan dibuat. Pada nantinya diharapkan *visual book* ini bisa menjadi media inspiratif dalam meningkatkan kreatifitas berkarya di bidang *graffiti*.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi Target Audience : Memberi pengetahuan atau wawasan serta referensi mendalam tentang dunia *graffiti* hingga detailnya, lebih memahami *attitude* atau sikap dalam berkarya serta menghargai karya *graffiti* di jalanan agar memilah lebih bijak sisi positif dan negatif dari dunia *graffiti*, dan sebisa mungkin terhindar dari aksi negatif yang justru merugikan untuk *graffitiwriter* dan lingkungan sekitarnya.
2. Manfaat bagi masyarakat : Sebagai media edukasi untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa *graffiti* bukanlah sekedar corat-corek yang tidak memiliki arti, namun *graffiti* juga memiliki pesan moral, selain itu masyarakat bisa membantu dalam mengurangi vandalisme dengan cara menyediakan sarana di ruang publik untuk media berkarya seperti tembok rumah, rolling door dan tembok kota. Dengan begitu diharapkan pada akhirnya tingkat vandalisme secara perlahan akan berkurang.
3. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual : Diharapkan dengan acara perancangan ini bisa menambah wawasan ilmu tentang dunia Street Art khususnya *graffiti*, dan bisa memberikan manfaat positif dan ilmu tentang tata cara membuat *graffiti* bagi pemula yang ingin menggeluti dunia tersebut.

#### **F. Lingkup Perancangan**

Dalam hal ini lingkup perancangan dibuat agar tidak terlalu meluas dari topik yang diangkat dan tanpa mengurangi dari tujuan yang akan dicapai dari perancangan ini, maka dari itu perancangan akan diberi ruang lingkup sebagai berikut :

1. Sebuah perancangan media komunikasi visual yaitu berupa visual *book* berisi tentang pengetahuan-pengetahuan yang ditujukan kepada remaja yang ingin belajar tentang dunia *graffiti* dari dasar-dasar mulai dari sejarah, tokoh, *attitude*, referensi gaya-gaya *graffiti*, hingga *step by step* teknik menggambar *graffiti*.

2. Perancangan ini mengarahkan target audience agar sebisa mungkin paham tentang pengetahuan *graffiti* serta memiliki tentang attitude-attitude positif di dunia *graffiti*, dan sebisa mungkin terhindar serta meminimalisir dari aksi vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* yang merugikan pemerintah, masyarakat dan diri mereka sendiri.
3. Pembatasan masalah hanya hanya dibatasi pada kerapnya aksi vandalisme atau TOYS yang marak dilakukan para remaja di Yogyakarta dan menggiring target audience agar sebisa mungkin tidak melakukan tindakan tersebut dan bisa membedakan hal yang baik dan tidak baik dalam menjadi seorang *graffiti writer* dalam ruang lingkup *graffiti* melalui media komunikasi visual.
4. Pembatasan cerita pada perancangan difokuskan pada data-data yang terjadi dilapangan tentang vandalisme karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman target audience tentang dunia street art khususnya *graffiti*.

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Data Primer**

##### **1. Observasi**

Pengumpulan data bisa diperoleh dari berbagai macam sumber dengan langsung terjun ke lapangan seperti mengunjungi toko-toko *graffiti* untuk saling sharing sesama writer *graffiti*.

##### **2. Wawancara**

Untuk tahap ini, pada nantinya akan melakukan wawancara tentang seluk beluk *graffiti* pada pelaku-pelaku atau orang-orang yang terkait didunia *graffiti*, agar memperoleh informasi yang dibutuhkan agar mempermudah dalam melakukan perancangan ke tahap selanjutnya.

##### **3. Kajian Pustaka**

Mengambil informasi atau sumber-sumber tentang perancangan yang akan dilakukan melalui buku literature yang sudah ada

sebagai acuan, guna menambah pengetahuan dan ilmu yang terkait dengan perancangan.

b. Data Sekunder

Data mengenai teori-teori tentang perancangan *visual book* ini diperoleh dari berbagai macam sumber seperti internet, buku, dan sumber lainnya.

## H. Metode Analisis Deskriptif

Untuk metode analisis deskriptif dalam pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka dan melakukan wawancara agar memperoleh data-data informasi tentang perancangan yang akan dibuat, serta dengan metode kuisioner yang bertujuan memperkuat bukti-bukti di tentang permasalahan yang diangkat dalam perancangan tersebut.

1. Metode Analisis

a. 5W + 1 H

Dalam pembuatan perancangan ini menggunakan metode 5W + 1H, diharapkan bisa mendapat informasi yang mendalam tentang permasalahan yang diangkat.

1. What : apa yang akan diangkat?
2. Who : siapa target audience?
3. Where : dimana ?
4. When : kapan ?
5. Why : siapa ?
6. How : bagaimana caranya?

b. SWOT

Strenght: Kelebihan dari Visual *book*

Weakness: Kelemahan dari Visual *book*

Opportunity: Peluang dari visual *book* untuk target audience

Threat: Ancaman atau persaingan jenis visual *book* yang serupa.

## **I. Sistematika Perancangan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Lingkup Perancangan
- G. Metode Perancangan
- H. Sistematika Perancangan
- I. Skematika Perancangan

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISI DATA**

- A. Identifikasi Data
- B. Analisis Data
- C. Sintesis

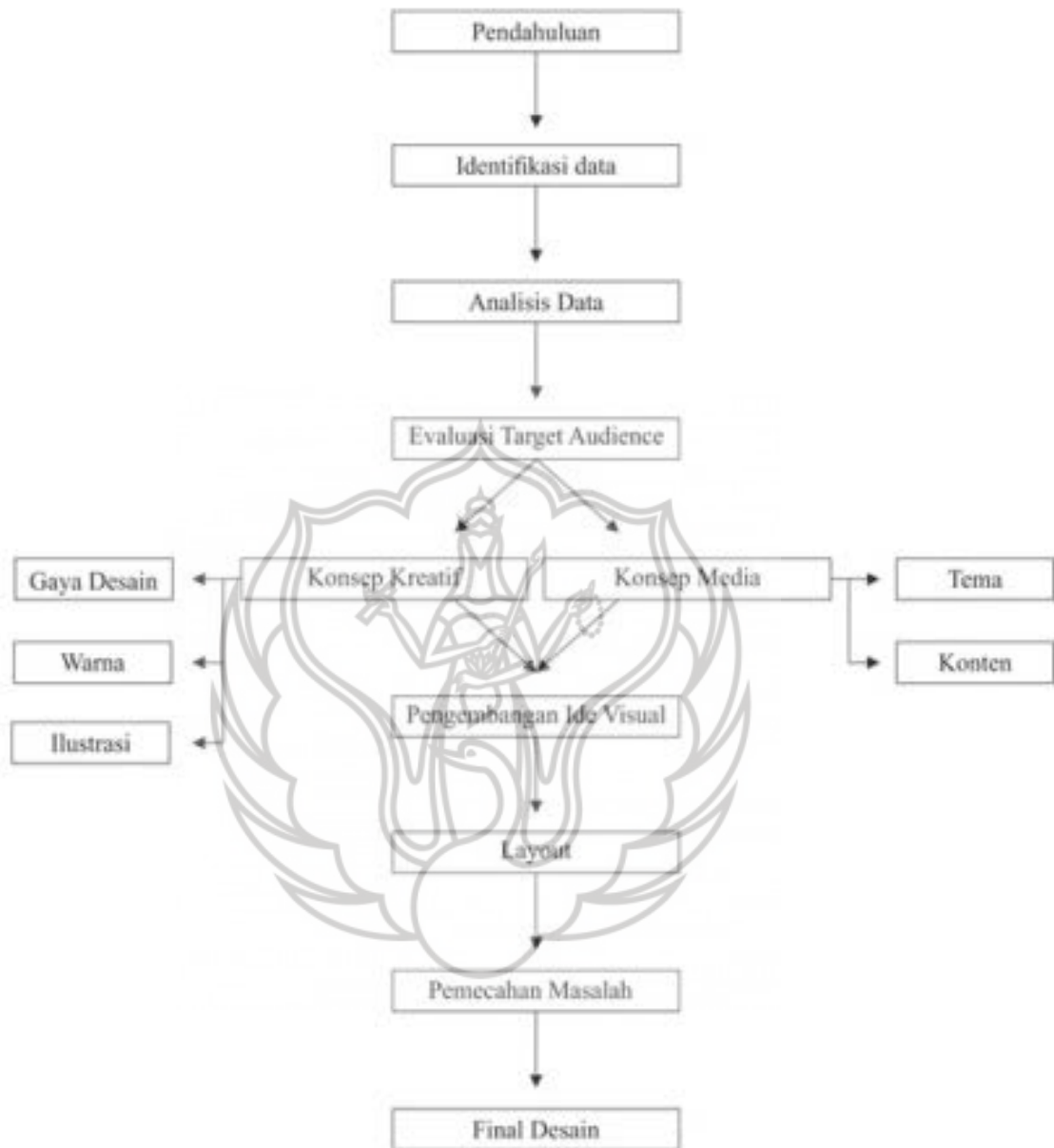
### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

- A. Tujuan Perancangan
- B. Konsep Kreatif
- C. Konsep Media

### **BAB IV VISUALISASI**

### **BAB V PENUTUP**

## J. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika perancangan