

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Graffiti merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan masyarakat dengan menyampaikan pesan-pesan secara visual, namun seiring masuknya dan mulai berkembangnya *graffiti* di Indonesia, menuai dampak positif dan negatif di lingkungan masyarakat dengan adanya aksi corat-coret vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* yang akhirnya *graffiti* dan vandalisme sulit dibedakan oleh masyarakat awam. Dari pemasalahan tersebut penulis mencoba sebuah media komunikasi visual yang bisa mengubah pola pikir para TOYS tentang buruknya merusak karya seniman *graffiti* di jalanan, dimulai dari riset data kelapangan, mencari pemasalahan apa saja yang membuat yang melatar belakangi hal tersebut terjadi, dengan pembuatan konsep buku yang menggunakan bahasa indonesia karena kebanyakan buku tentang *graffiti* yang masuk di Indonesia menggunakan bahasa luar, isi buku dibuat *full color* agar menarik perhatian target audience untuk membacanya. Desain buku dibuat dengan alur dengan memberikan pengetahuan, kemudian memberikan referensi, dan menyadarkan target audience bahwa *graffiti* tidak hanya sekedar corat-coret dengan memberikan tutorial teknik dasar menggambar *graffiti*.

Penulis menciptakan visual *book graffiti* tentang pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik agar memberikan pemahaman bahwa sanya vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* itu akan sangat merugikan dari semua pihak, pertama adalah masyarakat yang kerap menjadi korban aksi TOYS, kedua *graffiti* writer itu sendiri yang dirusak karyanya dan modal membuat *graffiti* yang tidak sedikit, dan yang terakhir adalah pemerintah akan aksi tersebut yang tak jarang merusak tempat dilindungi di Yogyakarta.

Diharapkan lewat perancangan visual *book* ini dapat menginspirasi dan paham akan apa yang harus dilakukan dalam berkarya di jalanan

khususnya bagi para TOYS di Indonesia, sehingga secara perlahan meninggalkan kebiasaan buruk dengan merusak karya seniman *graffiti* di jalanan yang akan merugikan mereka sendiri dan orang lain. Semoga karya ini nantinya bisa memberikan manfaat lebih, bisa diterima bagi semua kalangan pelaku *graffiti* di seluruh Indonesia dan masyarakat umum dan mengubah persepsi masyarakat awam bahwa *graffiti* bukanlah aksi vandalisme yang merusak, namun memperindah tembok-tembok suatu kota.

Pada dasarnya semua kembali ke diri masing-masing dari para pelaku vandalisme yang merusak karya para seniman *graffiti*, memang tidak ada dasar hukum yang mengikat di ranah *graffiti* dalam berkarya di jalanan, namun alangkah lebih baik saling menghargai sesama para seniman *graffiti* di jalanan agar tidak memunculkan perselisihan dan konflik yang terus menerus terjadi antara para pelaku vandalisme (TOYS) dengan para seniman *graffiti* yang sudah mengetahui arti *graffiti* yang sebenarnya.

2. **Saran**

Dari sekian tahap demi tahap dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini, penulis memiliki beberapa saran tentang permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini. Pertama, menjadi pembelajaran pentingnya menjalin komunikasi dengan para *graffiti* writer pemula, memberikan pengetahuan, pengalaman, diberi pemahaman tentang TOYS agar meminimalisir terjadinya tiban-meniban karya para seniman *graffiti* di jalanan. Kedua, diharapkan dengan adanya visual *book graffiti* bisa menjadi acuan penulis agar bisa seterusnya berkontribusi dalam membantu reputasi *graffiti* di mata masyarakat. Ketiga, bisa semakin memahami tentang seluk-beluk dunia *graffiti*, dan bisa semakin bijak dan arif dalam membantu dalam menyelesaikan permasalahan di ruang publik meskipun dimulai dari hal-hal kecil sekalipun.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Adi, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Chaffee, Lyman. 1993. *Political Protest and Street art: Popular Tools for Democratization in Hispanic Countries*. Westport: Greenwood Publishing Group, Inc
- Daryanto, 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Grody, Steve. 2006. *Graffiti L.A.* China: Abrams
- Harbermas, Jurgen. 2010. *Komersialisasi Ruang Publik*. Yogyakarta: Kanisius
- Howard, Simon. 1999. *Teknik Menggambar*. Semarang: Effhar
- Martinez, Scape. 2013. *Graff Color Master*. Canada: FW Media
- Nicholas Ganz, 2004. *Graffiti World: Street Art from Five Continents*. New York: Abrams
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia
- Sudiby, Agus, dkk. 2005. *Republika Tanpa Ruang Publik*. Yogyakarta: IRE Press
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

Karya Ilmiah

- Muttaqin, Iqbal Muhammad. 2009. “*Kromonisasi Vandalisme, Siasat Seni Komunitas Jogja Street Art Graffiti dalam Merebut Ruang Publik*”. Yogyakarta, Universitas Islam Negeri.
- Simanjuntak, Natanel. 2012. “*Kemunculan Vandalisme Dan Seni Graffiti Di Ruang Bawah Jalan Layang*”. Depok, Universitas Indonesia.

Pertautan :

- <http://www.jogja.tribunnews.com/2014/06/10/masyarakat-kian-resah--dengan-aksi-vandalisme>; diakses (17/02/2016 21:15:15)
- <http://mediainfokota.jogjakota.go.id>; diakses (16/02/2016 18:12:23)
- <https://www.graffiti.org/faq/graffiti.glossary.html> diakses (15/03/2016 20:03:13)
- <http://www.graffitiknowhow.com/> diakses (18/04/2016 17:30:33)
- <http://trainwriters.com/home.htm> diakses (18/04/2016 21:01:45)
- Nova Suardika, *Seni dalam Graffiti*(<http://novasuardika.blogspot.com/p/blog-page.html>, diakses (15/04/2016 22:03:13).

