

**AKTIVITAS SEBAGAI *GRAFFITI ARTIST* SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Oleh:

Ridho Sembodo

NIM 1912973021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**AKTIVITAS SEBAGAI *GRAFFITI ARTIST* SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Ridho Sembodo

NIM 1912973021

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridho Sembodo

NIM : 1912973021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Aktivitas sebagai *graffiti artist* sebagai ide penciptaan karya seni lukis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Aktivitas Sebagai Graffiti Artist Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiasi atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 4 Juni 2025



Ridho Sembodo

1912973021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

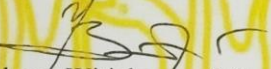
AKTIVITAS SEBAGAI *GRAFFITI ARTIST* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Ridho Sembodo, NIM 1912973021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 04 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Pembimbing I/Penguji I


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

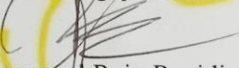
NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Pembimbing II/Penguji II


Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.

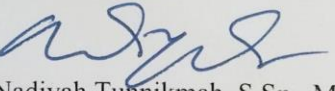
NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN. 0027037301

Cognate/Penguji Ahli


Muhammad Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn.

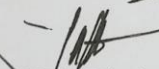
NIP. 19730626 200112 1 001/NIDN. 0026067306

Koordinator Jurusan


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN. 0012047906

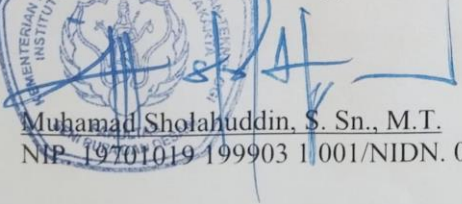
Ketua Jurusan/ Program Studi


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

MOTTO

Kesuksesan akan terjadi jika kita terus berusaha.

Setiap hal yang besar berawal dari hal yang kecil.

Teruslah berusaha karena proses tidak mengkhianati hasil.



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada ibu, bapak, kakak serta orang-orang yang saya cintai dan sayangi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena atas ridho serta pertolongan-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Aktivitas Sebagai *Graffiti Artist* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, sarana serta doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala rasa suka cita dan kesungguhan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan kakak tercinta yang selalu mendukung baik dalam material juga berupa semangat dan selalu membantu, mendoakan serta memotivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Seni Murni atas segala bimbingan, pengarahan, pengetahuan, serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
4. Bapak Muhammad Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi.
6. Bapak Nano Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali atas segala arahan selama proses pembelajaran.
7. Seluruh Dosen pengajar Jurusan Seni Murni yang telah membantu penulis.
8. Bapak Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M.T., selaku dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta.
9. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor ISI Yogyakarta.

10. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta yang telah membantu penulis.
11. Keluarga besar Seni Murni angkatan 2019, yang telah memberikan banyak ilmu, sebagai teman diskusi, suka cita, mengajarkan banyak hal kepada penulis.
12. Begog Oner, Martin Whatson dan Jean Pierre Roy yang telah menjadi inspirasi dalam berkarya seni lukis di penciptaan Tugas Akhir.
13. Terima kasih kepada Raul, Ardi, Rama, Rehan, Primadi, Adi Sadewo, Alpanggih serta seluruh pihak yang telah ikut serta memberi bantuan dan semangat selama proses mengerjakan Tugas Akhir ini.

Atas rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan maksimal, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan agar menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan dampak positif serat bermanfaat untuk semua kalangan.

Yogyakarta, 4 Juni 2025



Ridho Sembodo

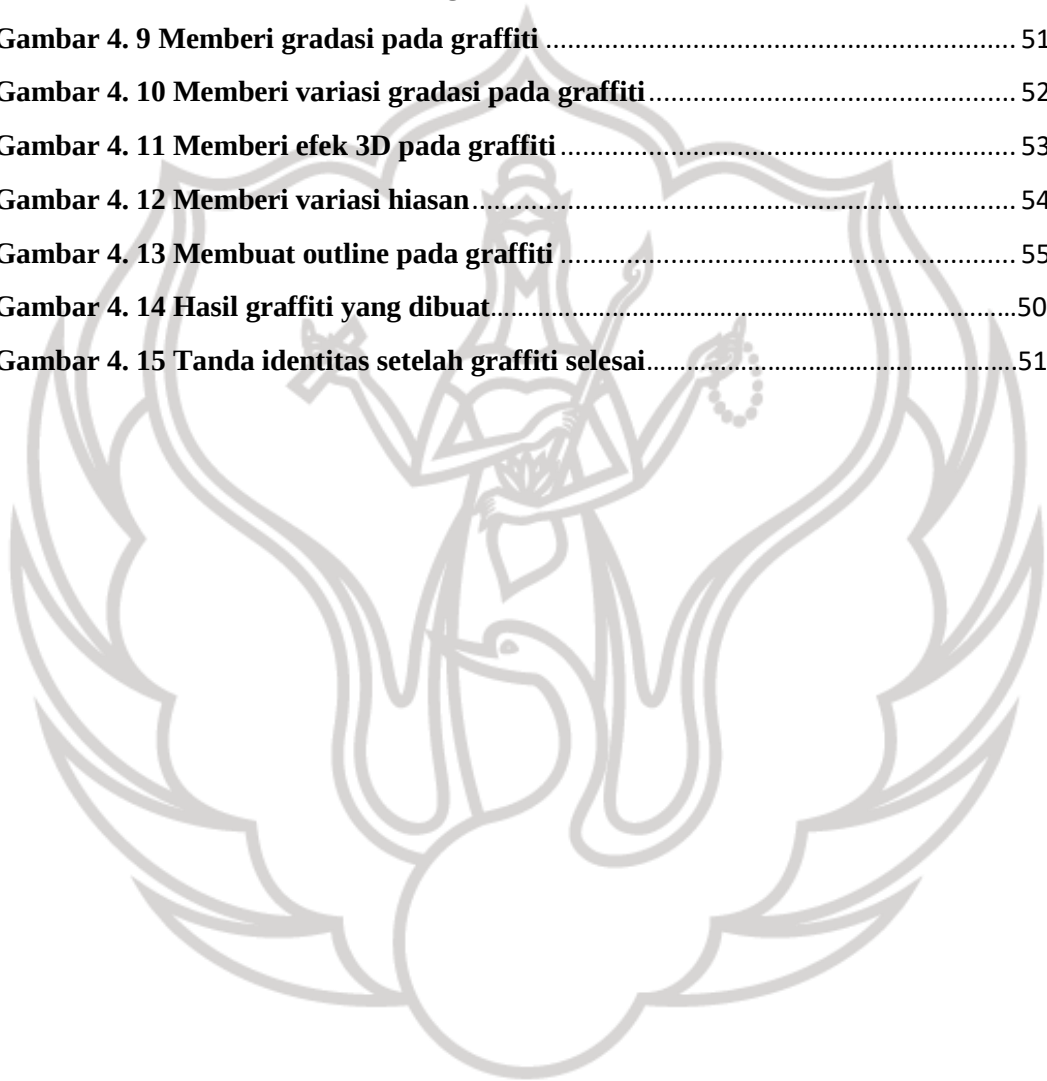
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DATA LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
BAB II	6
KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	16
C. Referensi Karya	19
BAB III.....	24
PROSES PEMBENTUKAN.....	24
A. Alat	24
B. Bahan	27
C. Teknik	30
D. Tahap Pembentukan	31
BAB IV	40
DESKRIPSI KARYA	40
BAB V	58
PENUTUP	58
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Martin Whatson.....	19
Gambar 2. 2 Martin Whatson.....	20
Gambar 2. 3 Begog Oner.....	21
Gambar 2. 4 Begog Oner.....	21
Gambar 2. 5 Jean Pierre Roy.....	22
Gambar 2. 6 Jean Pierre Roy.....	23
Gambar 3. 1 Kuas Lukis	24
Gambar 3. 2 Palet Lukis.....	25
Gambar 3. 3 AirBrush.....	25
Gambar 3. 4 Pisau Palet	26
Gambar 3. 5 Kain lap	26
Gambar 3. 6 Air	27
Gambar 3. 7 Kanvas	28
Gambar 3. 8 Gesso plamir.....	28
Gambar 3. 9 Spanram	29
Gambar 3. 10 Varnish	29
Gambar 3. 11 Cat Akrilik	30
Gambar 3. 12 Persiapan spanram.....	32
Gambar 3. 13 Memasang kanvas pada spanram.....	33
Gambar 3. 14 Melapisi kanvas dengan gesso	33
Gambar 3. 15 Mendasari kanvas.....	34
Gambar 3. 16 Membuat sketsa	34
Gambar 3. 17 Memblok warna dasar	35
Gambar 3. 18 Membuat gradasi.....	35
Gambar 3. 19 Mengerjakan objek pendukung	36
Gambar 3. 20 Mengerjakan objek utama.....	36
Gambar 3. 21 Mengerjakan detail objek.....	37
Gambar 3. 22 Memberi identitas.....	38
Gambar 3. 23 Pemberian varnish.....	38
Gambar 4. 1 Mendatangi lokasi.....	42

Gambar 4. 2 Pengecekan kondisi dinding	44
Gambar 4. 3 Menyiapkan peralatan	45
Gambar 4. 4 Persiapan bahan	46
Gambar 4. 5 Memberi warna dasar dinding	47
Gambar 4. 6 Menyiapkan sketsa	48
Gambar 4. 7 Membuat sketsa graffiti	49
Gambar 4. 8 Memberi warna dasar graffiti	50
Gambar 4. 9 Memberi gradasi pada graffiti	51
Gambar 4. 10 Memberi variasi gradasi pada graffiti	52
Gambar 4. 11 Memberi efek 3D pada graffiti	53
Gambar 4. 12 Memberi variasi hiasan	54
Gambar 4. 13 Membuat outline pada graffiti	55
Gambar 4. 14 Hasil graffiti yang dibuat	50
Gambar 4. 15 Tanda identitas setelah graffiti selesai	51



DATA LAMPIRAN

Data Diri.....	60
Poster.....	64
Katalog.....	65
Dokumentasi	66



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan aktivitas sebagai *graffiti artist* menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis. *Graffiti*, sebagai bentuk ekspresi visual yang berkembang di ruang publik, memiliki nilai estetika, sosial, dan budaya yang kuat. Dalam proses penciptaan karya, penulis merefleksikan pengalaman pribadi sebagai seniman *graffiti* dan menginterpretasikannya ke dalam media lukisan kanvas. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan praktik penciptaan (*practice-based research*), yang melibatkan eksplorasi bentuk, warna, simbol, serta narasi yang terkandung dalam aktivitas *graffiti*. Hasil dari penelitian ini adalah serangkaian karya lukis yang merepresentasikan dinamika, semangat, dan karakter visual dari dunia *graffiti* dalam konteks seni rupa kontemporer. Melalui karya ini, penulis berharap dapat memperluas pemahaman tentang *graffiti* sebagai sumber ide artistik yang sah dan bernilai dalam dunia seni rupa.

Kata kunci: *graffiti*, seni lukis, aktivitas artistik, seni kontemporer, penciptaan karya

ABSTRACT

This research aims to examine and develop the activity of being a graffiti artist as a source of inspiration for the creation of painting artworks. Graffiti, as a form of visual expression in public spaces, carries strong aesthetic, social, and cultural values. In the creative process, the author reflects on personal experiences as a graffiti artist and interprets them into canvas painting media. The method used is a qualitative approach with a practice-based research framework, involving the exploration of forms, colors, symbols, and narratives found in graffiti activities. The result of this research is a series of paintings that represent the dynamics, spirit, and visual characteristics of the graffiti world within the context of contemporary art. Through these works, the author aims to broaden the understanding of graffiti as a legitimate and valuable source of artistic inspiration in the art world.

Keywords: *graffiti, painting, artistic activity, contemporary art, art creatio*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Graffiti berasal dari bahasa Italia “*graffito-grafiti*” (bentuk plural/jamak) yang didefinisikan sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja. Dalam dunia seni rupa, istilah ini diambil dari kata “*graffito*” yang merupakan nama teknik menggores pada keramik sebelum dibakar dan membuat desain pada suatu permukaan dengan benda tajam atau kapur (biasanya digunakan saat membuat mural atau *fresco*). Selain itu, *graffito* juga dianggap berkaitan dengan *graphein* (Yunani) yang berarti menulis. (Syamsul Barry, *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta* 2008 hal. 31).

Penulis sebagai makhluk individu dan sosial yang merupakan bagian dari pelaku kehidupan dalam masyarakat tak luput dari kejadian-kejadian diatas. Kondisi lingkungan dimana penulis dibesarkan dan tinggal di daerah perkotaan tepatnya di kota Yogyakarta sangat berperan dalam pembentukan jiwa dan kepribadian penulis. Dalam menjalankan aktivitas-aktivitas kehidupan tentunya mengikuti dengan budaya masyarakat perkotaan hingga lingkungan yang menginspirasi seperti adanya seni *graffiti* di tembok-tembok jalanan. Dalam hal tersebutlah yang mempengaruhi penulis hingga tertarik dan mempraktekannya di tembok-tembok yang awalnya dimulai dengan di dinding rumah sendiri, tembok perkampungan, hingga ruang-ruang terbengkalai di jalanan. Penulis memulai berekspresi di ruang publik dengan *graffiti* sejak masih usia 14 tahun hingga saat ini.

Aktivitas *graffiti* adalah fenomena yang relatif muda yang memasuki panggung Eropa pada pertengahan tahun 80-an. *Graffiti* lebih dari sekadar lukisan dan coretan, itu mewakili seluruh budaya, melibatkan banyak diskusi mengenai apakah itu adalah bentuk seni atau tindakan vandalisme. Sementara hukum telah menilainya sebagai vandalisme ketika dilakukan di permukaan yang ilegal dan terlarang, para seniman *graffiti* sendiri mengklaim bahwa itu adalah bentuk seni (Nordmaker, A, 2016). Penulis menyukai *graffiti* karena bagi penulis, *graffiti* adalah bentuk kebebasan berekspresi yang paling jujur dan langsung. Melalui coretan, warna, dan simbol di ruang publik, dapat tersampaikan emosi, pendapat,

bahkan kritik sosial tanpa batasan formal seperti yang ada dalam seni galeri. *Graffiti* memberikan ruang untuk menjadi diri sendiri terutama ketika merasa sulit berbicara atau mengekspresikan diri dengan kata-kata. Ada sensasi tersendiri ketika menciptakan sesuatu yang bisa dilihat orang banyak, apalagi jika itu menginspirasi atau mengajak mereka berpikir. Penulis juga tertarik dengan dinamika komunitas *graffiti* yang kuat, penuh solidaritas, kreativitas, dan saling dorong untuk berkembang. Selain itu, tantangan yang datang dari membuat *graffiti* di tempat-tempat strategis dan tekanan waktu justru menambah daya tariknya karena setiap karya menjadi semacam pencapaian pribadi dan bentuk perlawanan simbolik terhadap keteraturan yang membosankan.

Di sinilah penulis yang juga sebagai *graffiti artist* merasa ingin melakukan sesuatu yang berbeda dengan mengembangkan *graffiti* agar lebih mudah diterima oleh masyarakat. Semua kejadian nyata ataupun yang dilihat dari media sosial menjadikan referensi penulis untuk menyampaikan semua itu melalui sebuah karya seni lukis, di mana karya seni lukis itu menggambarkan aktifitas *graffiti artist* yang sering dikatakan sebagai pelaku membuat kotor kota dan sosoknya yang misterius, padahal *graffiti* itu sebuah karya seni yang memang begitu medianya yaitu ruang publik. *Graffiti* sampai kapan pun akan terus berkembang dengan munculnya generasi milenial, perkembangannya pasti tidak tanggung-tanggung. Dengan adanya media sosial *graffiti* mudah dikenali dan dipahami oleh seluruh dunia. Pemahaman dan persoalan tentang *graffiti* sendiri akan semakin diperbincangkan, menjadikan *graffiti* layak menjadi salah satu bidang kesenian. Selain kebutuhan untuk mengekspresikan diri, sebuah karya seni juga merupakan upaya melahirkan identitas pribadi untuk kemudian dikomunikasikan kepada orang lain. Ada dua hal pokok yang melatarbelakangi timbulnya ide dalam berkarya. Pertama, faktor internal yang timbul dari dalam diri sendiri. Kedua, faktor eksternal yang timbul dari luar diri sendiri (dari lingkungan perkotaan) dan kedua-duanya adalah sebuah keterkaitan yang kuat.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan untuk memberikan penajaman pada bagian latar belakang sebagai acuan dalam berkarya sesuai dengan tema diatas, maka rumusan penciptaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengalaman pribadi sebagai *graffiti artist* membentuk proses kreatif dalam seni lukis diatas kanvas?
2. Bagaimana aktivitas sebagai *graffiti artist* divisualkan ke dalam karya seni lukis ?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam menciptakan sebuah karya seni, tentunya Seniman memiliki tujuan tertentu. Terutama Seniman memiliki tujuan agar karyanya bisa diterima dengan baik oleh masyarakat, Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai Seniman melalui karyanya adalah sebagai berikut :

Tujuan:

1. Memahami tentang aktivitas pengalaman pribadi sebagai *graffiti artist* dalam berekspresi melalui karya seni lukis.
2. Proses penciptaan lukisan tentang aktivitas sebagai *graffiti artist*.

Manfaat:

1. Sebagai sarana ekspresi diri serta pembelajaran dalam proses akademis dan berkesenian.
2. Sebagai sarana untuk berbagi pengalaman dalam menjadi *graffiti artist* yang dapat menginspirasi orang lain.

D . Makna Judul

Mengetahui aktivitas *graffiti artist* dalam karya seni lukis. Judul dari proposal Tugas Akhir ini adalah Aktivitas sebagai *graffiti artist*. Tentunya setiap kata

dalam kalimat ini memiliki maknanya tersendiri. Penulis akan mengupas masing-masing makna dari kata yang ada sebagai berikut :

1. **Aktivitas :**

(Ak-ti-vi-tas) dari serapan bahasa Inggris *activity*, yang berakar dari bahasa Latin *activus* yang berarti “giat” atau “aktif”. Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas

(<https://adoc.pub/bab-ii-kajian-pustaka-menurut-anton-m-mulyono-aktivitas-arti.html>)

2. **Sebagai :**

Sebagai :

(Se-ba-gai) dari kata dasar: Bagai

Kata depan untuk menyatakan hal yang serupa; sama; semacam (itu)

contoh: 'perabot rumah tangga ialah kursi, meja, lemari, dan sebagainya'

Kata depan untuk menyatakan perbandingan; seperti; seakan-akan; seolah-olah

contoh: 'kelakuannya sebagai orang udik masuk kota'

Seharusnya; sepatutnya; sewajarnya; semestinya (Kata Adverbia)

contoh: 'ia diperlakukan dengan -nya'

Jadi (menjadi) (Partikel)

contoh: 'ia diangkat sebagai gubernur'

Kata depan untuk menyatakan status; berlaku seperti; selaku

contoh: 'sebagai orang tua, ia harus bertanggung jawab atas anak-anaknya'

(<https://jagokata.com/arti-kata/sebagai.html>)

3. **Graffiti :**

Salah satu tulisan ataupun penanda yang dengan sengaja dibuat oleh manusia pada suatu permukaan benda, baik itu milik pribadi ataupun publik. Sebuah *graffiti* dapat berupa sebuah karya seni, gambar ataupun

kata-kata. (<https://www.littlehouseofrena.com/graffiti-indonesia-terminology/>)

4. Artist :

"Artist" adalah seseorang yang terlibat dalam kegiatan kreatif yang menghasilkan karya seni, seperti lukisan, musik, tari, sastra, atau bentuk seni lain. Seorang *artist* menggunakan imajinasi, keterampilan teknis, dan ekspresi emosional untuk menciptakan sesuatu yang memiliki nilai estetis atau konseptual.

(<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/artist>)

