

**KARAKTER “SETSU”  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

**JURNAL**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**OKA RANDY MAHENDRA**

**NIM 1212347021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**KARAKTER SETSU DALAM KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Oka Randy Mahendra, NIM 1212347021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua Program  
Studi Seni Rupa Murni/Ketua/Anggota,

Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn  
NIP 19761007 200604 1 001

## A. Judul

### Karakter “Setsu” Dalam Karya Seni Grafis

## B. Abstrak

Oleh:

**Oka Randy Mahendra**

**1212347021**

### **ABSTRAK**

Karakter Setsu merupakan identitas, dapat juga digunakan sebagai inisial ataupun ciri khas untuk berekspresi dan bereksistensi dalam dunia grafiti, prosesnya dapat dilihat dari menuliskan teks Setsu ataupun menggambar bentuk-bentuk deformasi karakter Setsu. Berbagai macam unsur meliputi grafiti, *bomber*, *spot* serta simbol-simbol yang dimunculkan dari bentuk-bentuk karakter, objek dan segala persoalan yang ditemui dalam dunia grafiti yang bersifat personal menjadi konsep utama terciptanya karya tugas akhir ini. Bertujuan untuk lebih mendalami pembentukan karakter dalam berekspresi, bereksistensi ataupun sebagai media eksplorasi teknik, material, serta medium bagi karakter Setsu di dunia grafiti kedalam dunia seni rupa agar dapat menghadirkan karya seni pada media grafis menggunakan teknik etsa bagi para penikmat seni. Sebagai hasilnya, dari visualisasi karya-karya karakter Setsu yang ada di ruang-ruang publik diciptakan kembali kedalam media seni grafis, dengan membuat deformasi figur-figur karakter Setsu, karakter lainnya serta objek dan persoalan grafiti yang melengkapi karya secara lebih detail, agar dapat menjadi karya acuan dalam pembelajaran seni grafis dan dapat memunculkan kepuasan tersendiri dalam berkarya.

**Kata kunci:** Karakter, Setsu, grafiti, unsur, simbol.

### **ABSTRACT**

Setsu is an identity, it can also be used as an initial or characteristic for expression and existence in the world of graffiti, the process can be seen from writing the name (Setsu) or drawing the forms of Setsu's deformation. Various types of elements including graffiti, bombers, spots and symbols that are raised from the forms of character, objects and problems encountered in the world of graffiti that seem like personal are the main concepts of the creation of this final project. Aim to further explore the form making of character, existence or as a technical exploration medium, material, and the medium for Setsu in the world of graffiti into the world of art lovers. As a result, the visualization of Setsu works in public spaces was recreated into the graphic arts media, by deforming Setsu figures, other characters, objects and graffiti issues that complemented the work in more detail, in order to become reference work in the learning of graphic arts and can bring out satisfaction in working.

**Keywords:** Character, Setsu, graffiti, elements, symbols.



### C. Pendahuluan

Berbicara mengenai seni, tidak lepas dari adanya ekspresi. Bisa indah atau menyimpang, bisa dipengaruhi oleh rasa sakit atau kesenangan, itu ekspresi. Keinginan untuk menciptakan sebuah karakter adalah salah satu wujud dari

ekspresi penulis dalam berkarya yang digunakan sebagai identitasnya atau jati diri. Dapat terus mengeksistensikan diri lewat karakter ciptaannya ke dalam karya seni dengan berbagai macam media, mulai dari media jalanan dan seni rupa atau media lainnya tanpa batas. Maka memvisualisasikan karakter Setsu menjadi identitas penulis sebagai *bomber* ke dalam seni grafis inilah yang menjadi daya tarik tersendiri dan teknik baru bagi penulis, untuk dijadikan konsep penciptaan dalam tugas akhir ini. Identitas adalah suatu ciri atau tanda yang melekat pada diri seorang individu yang menjadi ciri khasnya.

Karakter adalah sifat, watak yang membedakan seseorang dari orang lain. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda, begitu juga penulis yang memiliki karakter optimis, suka berpetualang, humoris dan mencintai kebebasan. Melalui proses pengenalan diri, penulis ingin mencoba berekspresi dan berkarya dengan sudut pandang berbeda melalui grafiti (sejak tahun 2007), mulai mencari ide untuk membuat sebuah karakter figur yang akan menjadi cerminan penulis sebagai eksistensinya dalam berkarya.

### C.1. Latar Belakang Penciptaan

Karakter figur sering sekali menjadi obyek imajinasi dalam proses menggambar karena dianggap sebagai sosok makhluk yang dapat membawa penulis berpetualang ke dalam dunia fantasi ciptaannya, hal ini membawa pemahaman dan prinsipnya ke beberapa karakter figur yang tergambar di tembok-tembok sepanjang jalanan Yogyakarta dari hasil coretan atau tulisan-tulisan menyertai gambar tersebut, seperti *Muck*, *Merf*, *Artcoholic*, *Deka*, *Yorc*, *Big Show*, *Love Hate Love* dan *Pof Obag* dengan karakter berbeda-beda. Tulisan-tulisan dan gambar di jalanan tersebut dikenal sebagai grafiti dengan *tag* (gaya grafiti) dari *nick name* (identitas pelaku grafiti) *bomber* (pelaku grafiti) atau *crew name* (kru grafiti) dan dibuat menggunakan kaleng cat semprot saat menggambar di media publik. Grafiti merupakan bentuk jamak dari “graffito” (It.) yang berarti goresan, atau guratan. Grafiti adalah istilah untuk penulisan atau gambar-gambar yang dicorat-coret, dicat atau ditorehkan di dinding.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mike, S. 2011. “DIKSI RUPA”. Yogyakarta: DictiaArt. hal. 161

Pada tahun 2007 adalah awal bagi penulis menjadi *bomber* untuk mencoba seni jalanan grafiti bersama beberapa teman sekelasnya, yang dilakukan pada tembok-tembok di sekitar rumah dengan menggunakan kaleng cat semprot untuk membuat *tagging* (nama salah satu gaya dalam grafiti untuk menulis nama samaran) dan *nickname* Moc, yang terbentuk dari singkatan nama asli penulis yang ditulis secara terbalik dan tidak memiliki arti apapun. Pengalaman tersebut akhirnya membawa penulis ke sebuah toko grafiti di Yogyakarta dan pertama di Indonesia bernama Squad Store. Berbagai macam alat, bahan dan cinderamata grafiti dijual disana. Seperti *caps* (alat untuk menyemprotkan cat semprot), *roll* cat, kuas, stiker, spidol permanen, pakaian grafiti, CD DVD grafiti, dan lain-lain. Muncul sebuah ide setelah membeli dan menonton rilisan fisik berupa CD DVD grafiti berjudul *Whole Train* dengan membuat sebuah ciri khas agar seluruh orang dapat mengingat namanya, yaitu dengan membuat karakter visual pertamanya berbentuk boneka bermuka seram. Pengalaman tersebut juga membuat penulis sering berganti *nickname* seperti Mare dan Sets.

Pergantian *nick name* menjadi Sets yang terinspirasi oleh salah satu karakter Dewa mitologi Mesir berwujud manusia dan berkepala hewan anjing bernama Set sebagai dewa kematian dalam *game PC offline Age of Mythologi*, kemudian penulis memiliki sebuah ide dari permainan tersebut untuk membuat karakter baru. Karakter tersebut akan dibuat dengan mengembangkan bentuk karakter pertamanya yang dimodifikasi dengan gaya deformasi dari bentuk manusia katun dan deformasi kepala burung hantu. Burung hantu merupakan salah satu hewan predator malam yang dikagumi penulis, karena dianggap mampu merepresentasikan para *bomber* yang selalu beraktifitas pada malam hari, begitu pula identitas burung hantu mampu merepresentasi tentang kebebasan di malam hari.

Konsistensi penulis akan grafiti terasa saat memiliki keinginan mengikuti lomba grafiti pertamanya. Lomba grafiti tersebut termasuk dalam acara urban anak-anak muda di area Balkot (Balai Kota) Yogyakarta pada tahun 2009, Sesampainya di lokasi acara pihak panitia mengharapkan peserta lomba grafiti untuk melakukan registrasi ulang dengan menuliskan

*nick name* masing-masing peserta. Pada saat itu penulis menuliskan *nick name* Sets dengan menambahkan angka 54 dalam kolom registrasi menjadi Sets54. Dipenghujung acara pihak MC mulai mengumumkan kejuaraan pertama dengan menyebut *nick name* Setsu hingga lima kali. Pada saat itu penulis dan peserta lainnya hanya menunggu *bomber* tersebut naik keatas panggung. Sampai penulis sadar bahwa *nick name* Setsu ditujukan pada dirinya saat pihak MC menyebut ulang dengan nama Oka Setsu sebagai juara pertama. Setsu akhirnya menjadi *nick name* penulis sebagai *bomber* mulai saat itu dengan membawa karakter burung hantunya, mulai dari bentuk proporsi karakter awal yang tampak samping dikembangkan ke tampak depan, belakang, seluruh badan dan pemilihan ekspresi wajah karakter. Seiring berjalannya waktu, penggambaran karakter tersebut juga ditambahkan dengan beberapa unsur yang menggambarkan penulis sebagai karakter Setsu, seperti unsur fisik mulai dari bentuk mata, alis, rambut, paruh, ekspresi tersenyum, bentuk tangan, bentuk kaki dan unsur pelengkap seperti aksesoris topi *snapback* menghadap kebelakang, *hoodie* berukuran besar, sampai penggunaan sepatu *sneakers*. Penggunaan aksesoris merupakan salah satu aksesoris *fashion* yang kerap dikenakan penulis pada masa itu dan juga kerap dikenakan oleh musisi hip-hop, dikarenakan aksesoris tersebut dan grafiti merupakan salah satu elemen dari budaya hip-hop.

Kehadiran karakter Setsu dengan media grafis menggunakan tehnik etsa dirasa penting bagi penulis mengingat tehnik etsa pada karya seni saat ini mulai jarang digunakan. Sementara itu aktivitas grafiti saat ini di Yogyakarta khususnya dalam beberapa tahun terakhir telah berkembang dinamis dan fenomenal. Demikian maksud penulis untuk memvisualisasikan karakter Setsu pada media grafis dengan tehnik etsa. Hal ini dilandasi atas dasar pemahaman bahwa seni dapat menjadi media untuk sekedar bermain-main dengan material, media, dan tehnik. Atau seni itu sendiri dapat secara

eksploratif untuk mencari berbagai kemungkinan bentuk atau pemaknaan.<sup>2</sup> (Marianto, 2011:9).

### C.2. Rumusan Penciptaan

Berangkat dari pengetahuan penulis mengenai dunia grafiti sekaligus bidang seni grafis murni yang menjadi jurusan akademik inilah, penulis bermaksud untuk memvisualisasikan karakter Setsu pada media grafis dengan teknik etsa sebagai karya tugas akhir penciptaan penulis, yang menjadi konsep karya dengan rumusan ide penciptaan sebagai berikut:

1. Apa wujud visualisasi dari ide penciptaan karakter Setsu menggunakan media grafis ?
2. Jenis teknik apa yang digunakan dalam karya penciptaan?
3. Bagaimana cara menyajikan karya penciptaan?

### C.3. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan
  - a. Sebagai bentuk eksplorasi media grafiti yang divisualisasikan pada media grafis menggunakan teknik etsa.
  - b. Sebagai bentuk eksplorasi seni grafis dalam hal inspirasi yang mengangkat karakter grafiti untuk divisualisasikan dengan teknik etsa.
  - c. Sebagai bentuk eksplorasi teknik, material, serta medium bagi karya grafiti pada media grafis dengan menggunakan teknik etsa.
  - d. Berupaya untuk menghadirkan karya seni grafis menggunakan karakter grafiti pada media grafis menggunakan teknik etsa.
  - e. Sebagai penunjang bagi penulis dimana ide tertulis mampu menjadi sebuah karya seni grafis.

---

<sup>2</sup> M. Dwi Marianto. 2011. "Menempa Quanta Mengurai Seni". Yogyakarta. ISI Yogyakarta. hal. 9

## 2. Manfaat

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran dalam menyikapi dunia grafiti.
- b. Memberi sumbangsih karya visual berupa karya seni grafis bagi para penikmat seni.

## D. Teori dan Metode

### D.1. Teori

*Character* (karakter) salah satu bentuk grafiti, dimana seorang writer membuat sebuah atau sesosok karakter yang unik yang merupakan kreasinya sendiri, sebagai identitas pribadinya di ranah grafiti. Karakter tersebut dapat berupa gambar monster, manusia, makhluk dan lain sebagainya, baik bersifat khayalan maupun pengembangan dari yang ada di dunia nyata. Karakter biasanya merupakan representasi identitas seniman itu sendiri, dimana orang lain akan langsung mengenali sebuah karya sebagai karya seniman tertentu dengan hanya melihat karakternya saja.<sup>3</sup>

Penggunaan sebuah karakter termasuk gaya grafiti paling didominasi penulis dalam melancarkan aksinya (sejak 2007 hingga sekarang) sebagai identitas. Pada awal 2009 menjadi sebuah proses penciptaan karakter burung hantu yang diberi nama Setsu. Kecintaannya terhadap burung hantu, membuat penulis ingin menadopsi hewan tersebut sebagai bentuk karakternya sekaligus simbol untuk menghadirkan gangguan di ruang publik kota Yogyakarta atau di kota-kota lain yang di tapaknya. Gangguan bagi ruang publik yang dilakukan di malam hari, layaknya burung hantu yang mencari mangsanya di malam hari menjadi filosofi baru bagi penulis. Setsu merupakan inisial penulis sebagai identitas *bomber* dengan grafiti karakter burung hantu. Bertujuan untuk mengangkat eksistensi penulis melalui grafiti karakter Setsu yang tergambar di setiap sudut-sudut ruang publik atau permukaan lainnya, agar dapat membuat seseorang tersenyum ketika mereka sedang melihatnya dan menjadi sorotan publik.

---

<sup>3</sup> Littlehouseofrena. (2019). Dipetik 2019, dari Littlehouseofrena:

<https://www.littlehouseofrena.com/grafiti-indonesia-terminology/>

Karakter yang berarti sifat, watak, pelaku. Tetapi untuk karakter bentuk adalah sifat, watak, yang tercerminkan oleh sebuah bentuk.<sup>4</sup> Bagi penulis pribadi, karakter dan gaya grafiti lainnya tidak melulu dihadirkan pada ruang-ruang publik saja, namun juga dapat dihadirkan pada media sekaligus teknik lainnya seperti etsa, seperti pernyataan penulis grafiti asal Philadelphia, Cornbread menggunakan gaya lukisan yang berbeda untuk menciptakan karya-karyanya. Pena, pensil, dan etsa adalah hal biasa dalam seni grafiti sebelum tahun 1960-an. Cat semprot dalam kaleng aerosol adalah penemuan terbaru. Akses mudah dan terjangkaunya cat semprot menarik Cornbread. Itu juga portabilitas dalam situasi kompromi yang juga membuat cat semprot pilihan yang layak untuk seniman yang sedang berkembang.<sup>5</sup>

Grafiti itu tentang *style*, ciri khas yang membuat karya seorang seniman mudah dikenali.<sup>6</sup> Keinginan untuk membuat grafiti disebabkan oleh situasi dan keadaan yang memungkinkan terlaksana, dimana jumlah resiko-resiko yang dijumpai lebih sedikit di beberapa tembok atau di permukaan lain sebagai target untuk menulis atau menggambar secara ilegal, dan sangat memungkinkan muncul keinginan untuk melampiaskan ekspresi pribadi penulis ke tembok tersebut dengan cat semprot, spidol, akrilik, stiker, atau baja. Grafiti dapat digunakan untuk melampiaskan ekspresi-ekspresi yang bersifat bebas karena tidak berikatan dengan waktu, tenaga, atau biaya.

Grafiti berasal dari bahasa Latin, *graphire*, yang berarti menulis tetapi terkait langsung dengan grafiti Italia untuk tulisan atau desain; kata benda secara harfiah berarti "menggaruk." Kamus Oxford (2013) mendefinisikannya sebagai "tulisan atau gambar yang ditulis, digaruk, atau disemprotkan secara ilegal di dinding

<sup>4</sup> Drs. Andang Supriyadi P., M.S., Dosen ISI Yogyakarta, "Wawancara Pribadi", 23 April 2019, di Yogyakarta.

<sup>5</sup> S.Mc.Knight (Sutradara). (2007). *Cry of the city part 1: The legend of Cornbread*.

<sup>6</sup> *Littlehouseofrena*. (2019). Dipetik 2019, dari Littlehouseofrena: <https://www.littlehouseofrena.com/grafiti-indonesia-terminology/>

atau permukaan lain di tempat umum." Definisi lain mencerminkan deskripsi ini, menyoroti bahwa grafiti termasuk setiap tulisan atau gambar yang tidak sah pada permukaan publik.<sup>7</sup>

Sebagai *bomber* pandangan mata selalu mengacu pada media-media ruang publik yang berada di pinggir jalanan kota atau di tempat-tempat ramai dilalui orang sebagai kanvasnya, seperti tiang listrik, plang rambu lalu lintas, tembok bangunan beton, tembok di gang-gang kota, *abandoned* (bangunan yang ditinggalkan), *rolling door* (pintu besi bergeser keatas atau kesamping), *billboard* (papan iklan luar ruang berukuran besar) dan juga media berjalan seperti mobil dan kereta api. Proses tersebut sebagai cara untuk menentukan *spot* (titik tempat) yang akan di ekspresikan dengan grafiti.

Dalam konsep penciptaan ini penulis ingin menyampaikan tentang kebebasan yang dirasakan atas dasar rasa suka duka selama proses berkarya, berekspresi dan bereksistensi di dunia grafiti. Sampai pada akhirnya dapat menciptakan karakter Setsu sebagai identitas penulis menjadi seniman grafiti. Selain itu penulis berkeinginan membuat karakter setsu tidak hanya didalam ranah grafiti saja, melainkan akan diterapkan kedalam dunia seni rupa khususnya seni grafis sebagai media eksplorasi dengan tehnik etsa dalam berkarya dan wujud eksistensinya di dunia seni.

## D.2. Metode

Dalam ranah grafiti dan seni rupa proses pencarian gaya visual karya dua dimensi atau tiga dimensi dianggap penting sebagai representasi identitas seniman itu sendiri, dimana orang lain akan langsung mengenali sebuah karya sebagai karya seniman tertentu dengan hanya melihat karakter yang dimunculkan. Berdasarkan konsep penciptaan tentang identitas karakter Setsu sebagai *bomber* dalam ranah grafiti, maka visualisasi dirasa penting bagi penulis untuk direalisasikan kedalam sebuah karya tugas akhir

<sup>7</sup> Ashanty White, "From Primitive to Integral: The Evolution of Graffiti Art" dalam *Journal of Conscious Evolutio*, Tahun 2014

dengan bentuk-bentuk figuratif karakter-karakter, obyek, dan perspektif yang diciptakan.

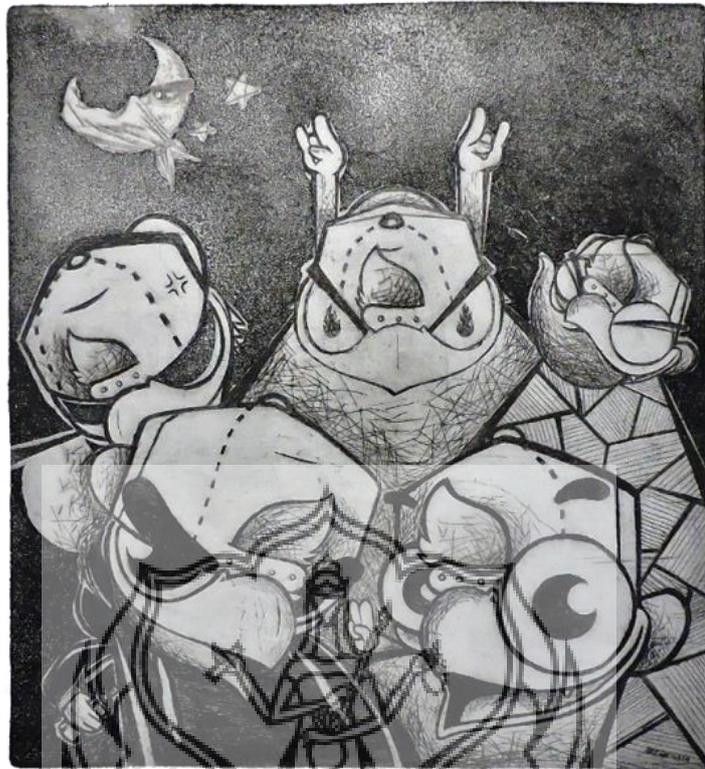
Figur-figur karakter Setsu yang terdapat dalam karya tugas akhir ini sangat beragam sesuai dengan proses pengembangan bentuk-bentuk figuratif yang dimunculkan penulis dari tahun ketahun sebagai *bomber*, tetapi tetap tidak menghilangkan elemen-elemen yang sudah menjadi ciri khas dari karakter Setsu itu sendiri. Dalam proses pengembangannya, penulis kebanyakan terinspirasi dari figur-figur kartun, animasi, permainan komputer bertajuk mitologi dan beberapa karakter grafiti pendahulunya yang memiliki kecenderungan mengadopsi bentuk deformasi dari masing-masing karakter.

Dalam konsep perwujudan, penulis ingin menciptakan karya tugasakhir seni grafis menggunakan teknik etsa yang memunculkan karakter Setsu sebagai identitas dirinya dalam bereksistensi dan berkarya dengan menggabungkan ketiga unsur penting dalam konsep penciptaan yang menjadi konsep utama terciptanya karya tugas akhir, karya acuan yang menjadi inspirasi penulis selama proses penciptaan karakter Setsu, serta unsur-unsur dalam konsep perwujudan. Ketiga unsur tersebut menjadi unsur penting terciptanya setiap karya-karya seni grafis pada karya tugas akhir ini, seperti unsur grafiti yang menginspirasi penulis untuk memunculkan beberapa coretan teks dengan berbagai macam gaya dan tipografi sebagai identitas kehadiran grafiti, unsur *bomber* yang ditujukan kepada karakter Setsu dan unsur spot sebagai salah satu pemicu suatu persoalan yang menginspirasi penulis untuk menciptakan karya dengan perspektif jalanan.

## **E. Pemahaman Karya**

Berikut ulasan dan beberapa contoh karya penciptaan seni grafis yang dibuat untuk tugas akhir ini, seperti:

## Karya 1

Gambar 4.2 *Setsu Crew*

22 x 24 cm

Etching, aquatint on paper

Sumber : Dokumen Pribadi, 2019

Karya kedua menceritakan tentang berbagai macam karakter Setsu yang dimunculkan dengan penggambaran dari masing-masing seniman grafiti yang tergabung dalam sebuah kru. Dalam karya ini yang menggambarkan pengalaman penulis sebagai proses pertamanya mengenal dan tergabung dalam lingkup grafiti. Digambarkan dengan berkumpulnya karakter-karakter Setsu yang berbeda-beda. Karakter bulan dengan masker menggambarkan suasana malam hari sebagai pemilihan waktu yang digemari oleh para *bomber* untuk berkumpul dan menikmati dunia grafiti. Tekstur yang dimunculkan dari teknik *aquatint* agar dapat memunculkan warna hitam untuk mengisi ruang kosong pada karya juga menggambarkan suasana malam hari yang gelap.

## Karya 2



**Gambar 4.3** *Setsu Bombing*

25 x 40 cm

Etching on paper

*Sumber:* Dokumen Pribadi, 2019

Karya ketiga menceritakan tentang pengalaman pertama penulis saat membuat tulisan dengan *tag* sebagai identitas *bomber* dan ikut merasakan ketegangan serta keseruan pertamanya di beberapa tembok. Situasi tempat yang digambarkan dengan situasi kotor dari pemunculan gambar tulang ikan dan sisa makanan berserakan juga suasana sepi menjadi

gambaran dalam pemilihan ruang yang memiliki nilai artistik dari sifat kotor yang ditimbulkan untuk membuat grafiti. Penambahan beberapa hewan tikus sebagai makhluk hidup yang sering terlihat atau menjadi penghuni di tempat-tempat yang kotor dan ditinggalkan atau kosong, dengan membawa makanan keju sebagai ciri khas makanan kesukaan hewan tersebut. Dalam karya terlihat dua karakter Setsu dengan muka seram dan pakaian yang berantakan menggambarkan tentang penulis bersama temannya yang merasa menguasai area tersebut sebagai penduduk asli tersebut, karena awalnya dalam melakukan grafiti adalah memberi tanda dengan membuat gambar atau tulisan di area-area sekitar tempat tinggal ataupun tempat-tempat yang sering menjadi titik kumpul sebuah kru atau komunitas.



Karya 3



Gambar 4.8 *Setsu's Landmark*

30 x 36 cm

Etching on paper

*Sumber:* Dokumen Pribadi,2019

Karya ini mengartikan tentang kebebasan di suatu lokasi menggambar yang tersembunyi dan strategis sebagai salah satu *spot* yang paling digemari dalam membuat grafiti, sehingga gambar tidak akan mudah dihapus. Digambarkan karakter Setsu dengan berbagai macam emosi dalam berekspresi di ruang publik, suasana keos yang tergambar mencerminkan suatu kebiasaan yang dimunculkan dari *bomber* saat membuat grafiti di tempat-tempat yang sering dijadikan sebagai area untuk membuat grafiti.

Gambar hewan kucing yang tertidur di atas gedung adalah suatu perasaan tenang dan terbiasa akan kehadiran grafiti di area tersebut. menggunakan garis tegas untuk memunculkan gambar sebagai fokus utama yang menggunakan simbol burung hantu untuk merepresentasikan penulis sebagai bomber dalam melakukan aktivitas grafitinya serta selalu merasa bebas di malam hari. Simbol topi, jaket dan sepatu dalam gambar yang menjadi pakaian ciri khas karakter Setsu. Membuat karakter Setsu dengan membawa berbagai macam peralatan grafiti sebagai simbol senjata utama sesuai penggunaan dan manfaat masing-masing peralatan grafiti pada berbagai macam tekstur tembok atau media yang tergambarkan. Pemunculan beberapa karakter Setsu dengan menggunakan masker sebagai simbol khusus pada karakter Setsu yang tidak ingin diketahui identitas aslinya. Beberapa gaya grafiti yang dimunculkan pada karya seperti *tag*, *throw up*, *pieces* dan *roll up* sebagai simbol untuk memunculkan identitas grafiti karakter Setsu dari coretan-coretan teks dengan berbagai macam bentuk tipografi. Penggambaran ruang publik dalam karya sebagai simbol spot yang memunculkan situasi di malam hari. Memunculkan beberapa karakter pelengkap dari makhluk hidup lain dan transportasi yang tergambar pada gambar-gambar tugas akhir, seperti pada karya ini pemilihan karakter makhluk hidup kucing, tikus, serta manusia kartun dan transportasi mobil pengangkut sebagai pelengkap untuk mengisi ruang karya dalam proses visualisasi karakter Setsu sesuai dengan penggambaran situasi dan suasana di ruang publik. Penggunaan warna hitam dan putih sebagai warna yang memunculkan kesan tegas serta fokus dari warna hitam yang gelap dan putih terang dalam karya. Dengan komposisi karya-karya tugas akhir ini selalu terpusat pada penempatan setiap unsur-unsur visual penulis, untuk mengisi setiap ruang kosong sesuai dengan alur gambar yang diciptakan. Memunculkan tekstur alami secara tidak sengaja akibat dari warna blok dasar yang ikut terkikis oleh cairan asam saat proses pengasaman goresan akhir gambar pada plat kuningan, tekstur kasar yang dimunculkan dari goresan-goresan kasar untuk memunculkan warna hitam pekat sebagai fokus

dan tekstur dari garis-garis tipis untuk memunculkan warna abu-abu sebagai volume gambar.

## **F. Kesimpulan**

Penciptaan karya-karya tugas akhir dengan menghadirkan karakter Setsu pada media grafis menggunakan tehnik etsa, berangkat dari pengetahuan penulis mengenai aktifitas di dunia grafiti saat ini khususnya di Yogyakarta dalam beberapa tahun terakhir telah berkembang dinamis dan fenomenal. Proses penciptaan karakter Setsu dan karya tugas akhir ini memang membutuhkan waktu yang tidak singkat, dari setiap perolehan inspirasi, imajinasi yang didapat, eksplorasi setiap deformasi figur-figur karakter Setsu dari awal hingga sekarang, serta timbulnya rasa suka duka yang dirasakan selama proses tersebut menjadikan karakter Setsu sebagai identitas yang mencirikan penulis dalam mewujudkan kebebasannya di dunia grafiti, media seni grafis ataupun media seni lainnya yang mungkin akan terealisasi diwaktu-waktu yang akan datang. Hikmah yang diperoleh dari penciptaan karya tugas akhir ini sebagai media ekspresi untuk menghadirkan karya tugas akhir seni grafis, sebagai media eksplorasi untuk terus mengeksistensikan karakter Setsu yang dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam menyikapi dunia grafiti serta karya visual dari karakter tersebut berupa karya seni grafis menggunakan tehnik etsa bagi para penikmat seni.

## G. Daftar Pustaka

### Buku:

Docter, P. (2015). *Disney, They Drew At They Pleased, The Hidden Art of Disney's Golden Age the 1930's*. San Fransisco, California: Chrocincles Books.

M. Dwi Marianto. 2011. "Menempa Quanta Mengurai Seni". Yogyakarta. ISI Yogyakarta. hal. 9

Mike, S. (2002). *DIKSI RUPA*. Yogyakarta: DictiaArt.

Mike, S. 2011. "DIKSI RUPA". Yogyakarta: DictiaArt. hal. 161

M. Dwi Marianto. 2011. "Menempa Quanta Mengurai Seni". Yogyakarta. ISI Yogyakarta. hal. 9

### Jurnal:

Bansky. (2003). *Banging your head against a brick wall*. London.

Littlehouseofrena. (2019). Dipetik 2019, dari Littlehouseofrena:  
<https://www.littlehouseofrena.com/grafiti-indonesia-terminology/>

Shapland, G. a. (1971). *The Criminal Damage Act part 1*.

S.Mc.Knight (Sutradara). (2007). *Cry of the city part 1: The legend of Cornbread*

Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*.

White, A. (2014). The Evolution of Grafiti Art. *Journal of Conscious Evolution Issue 11, 2*.

White, A. (2014). The Evolution of Grafiti Art. *Journal of Conscious Evolution Issue 11*.

### Wawancara:

Drs. Andang Suprihadi P., M.S. ,Dosen ISI Yogyakarta, "Wawancara Pribadi", 23 April 2019, di Yogyakarta.