

**BOMBER GRAFFITI SEBAGAI METAFOR DALAM
SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Diajukan Oleh:

Irawan Adi Prasetyo

NIM 1312380021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

BOMBER GRAFFITI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI GRAFIS

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Diajukan Oleh:

Irawan Adi Prasetyo

NIM 1312380021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
dalam Bidang Seni Rupa Murni

2020

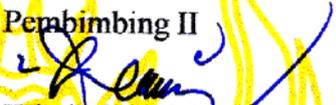
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

Bomber Graffiti Sebagai Metafor Dalam Seni Grafis diajukan oleh Irawan Adi Prasetyo, NIM 1312380021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji pada tanggal 6 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Ag Hartono, M.Sn
NIP 19591108 198601 1 001

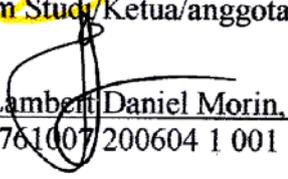
Pembimbing II

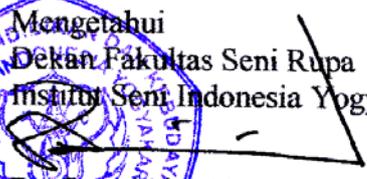

Wiwik Sri Wulandari, M.Sn
NIP 19760510 200112 2 001

Cognate


Madyah Tunikmah S.Sn, M.Sn.
NIP 19790412200604 2 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/anggota


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

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastri, M.Des
NIP 195908002 1988032 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah diberikan sehingga proses tugas akhir penciptaan karya seni dapat terselesaikan dengan baik tanpa halangan apapun. Tugas akhir penciptaan karya seni grafis cetak saring yang berjudul “metafor bomber graffiti dalam seni grafis” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan dan penulisan tentu masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki agar lebih baik lagi. Ketidaksempurnaan dalam tahapan pengerjaan Tugas akhir ini diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk pembelajaran kedepannya

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terimakasih yang mendalam disampaikan kepada :

1. Pembimbing Tugas Akhir Drs. Ag Hartono, M.Sn. Selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan kritik dan saran selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Wiwik Sri Wulandari M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Cognate Nadiyah Tunikmah S.Sn.M.A.
4. Ketua tim penguji Satrio Hari Wicaksono S.Sn. M.Sn.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M.Sn Selaku Dosen Wali.
6. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr M. Agus Burhan, M. Hum Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Dr. Suastiwi. M.Des. selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.

9. Para Dosen yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama studi di Fakultas Seni Rupa Jurusan Seni Murni.
10. Bapak, Ibu, Adik dan Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran selama menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia.
11. Staf jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Para sahabat yang telah mendukung dan memberi banyak masukan selama proses berkarya sampai penulisan Tugas Akhir.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan. Jika ada pihak pihak yang belum disebutkan dalam tulisan ini mohom maaf yang sebesar besarnya. Akhit kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 6 Januari 2020

Irawan Adi Prasetyo

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL -1	i	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii	
KATA PENGANTAR.....	iii	
DAFTAR ISI.....	v	
DAFTAR GAMBAR.....	vi	
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	vii	
ABSTRAK.....	viii	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1	
B. Rumusan Penciptaan.....	5	
C. Tujuan		
D. Manfaat		
E. Makna Judul.....	5-6	
BAB II KONSEP		
A. Konsep Penciptaan.....	7	
B. Konsep Perwujudan.....	12	
BAB III PROSES PEMBENTUKAN		
A. Bahan.....	20	
B. Alat.....	21	
C. Tahap Pembentukan.....	26	
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....		32
BAB V KESIMPULAN.....		52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Graffiti karya pribadi.....	2
Gambar 2. Graffiti karya pribadi.....	3
GAMBAR ACUAN	
Gambar 3. Graffiti karya Gomer.....	13
Gambar 4. Graffiti karya Tues.....	14
Gambar 5. Graffiti karya Sofles	
Gambar 6. Ilustrasi karya Clogtwo/Eman Jeman.....	15
BAHAN DAN ALAT.....	20
Gambar 7.....	20
Gambar 8.....	20
Gambar 9.....	21
Gambar 10.....	22
Gambar 11.....	22
Gambar 12.....	23
Gambar 13.....	23
Gambar 14.....	24
Gambar 15.....	24
Gambar 16.....	24
Gambar 17.....	25
Tahapan pembentukan	
Gambar 18.....	26
Gambar 19.....	26
Gambar 20.....	27
Gambar 21.....	27
Gambar 22.....	28
Gambar 23.....	28

Gambar 24.....	29
Gambar 25.....	29
GAMBAR KARYA	
Gambar 27. Karya 1 “ Fuck Trespassing ”, Silkscreen,29x31cm, 2018.....	32
Gambar 28 Karya 2 “ Busted ”, Silkscreen, 30x42cm, 2018.....	33
Gambar 29 Karya 3 “ Secret Mission ”, Silkscreen, 30x38cm, 2018.....	34
Gambar 30 Karya 4 “ Spray Till Dead ”, Silkscreen, 30x38cm, 2018.....	35
Gambar 31 Karya 5 “ Collabo ”, Silkscreen, 32x45cm, 2019.....	36
Gambar 32 Karya 6 “ Take Your Name Before Them ”, Silkscreen, 32x42cm, 2019.....	37
Gambar 33 Karya 7 “ Prepare ”, Silkscreen, 30x40cm, 2019.....	38
Gambar 34 Karya 8 “ Waiting For ”, Silkscreen, 30x39cm, 2019.....	39
Gambar 35 Karya 9 “ A Team ”, Silkscreen, 31x43cm, 2019.....	40
Gambar 36 Karya 10 Battle ”, Silkscreen,30x40cm, 2019.....	41
Gambar 37 Karya 11” Triple Power ”, Silkscreen, 27x40cm, 2019.....	42
Gambar 38 Karya 12 “ Watchout ”, Silkscreen, 32x40cm, 2019.....	43
Gambar 39 Karya 13 “ Ekspresi ”, Silkscreen, 30x38cm, 2019.....	44
Gambar 40 Karya 14 “ Kulakukan Sesukaku ”, Silkscreen, 29x31cm, 2019.....	45
Gambar 41 Karya 15 “ First Prosses ”, Silkscreen, 29x31cm, 2019.....	46
Gambar 42 Karya 16 “ Mencari Ide Baru ”, Silkscreen, 29x31cm, 2019.....	47
Gambar 43 Karya 17 “ Just Push ”, Silkscreen, 29x25cm, 2019.....	48
Gambar 44 Karya 18 “ Who Cares ”, Silkscreen, 29x25cm, 2019.....	49
Gambar 45. Karya 19 “ Menjaga Semangat ”, Silkscreen, 29x31cm, 2019.....	50
Gambar 46 Karya 20 ” <i>who cares</i> ” Silkscreen, 29x25cm, 2019.....	51

Abstrak

Pengalaman pribadi sebagai pelaku *graffiti* menjadi inspirasi dari penciptaan karya grafis ini. Dari pengalaman pribadi inilah kemudian muncul berbagai masalah, Terutama bagaimana kesalahan orang dalam memahami seni *graffiti* yang ada. Aksi pembuatan karya ini masih dianggap sebagai salah satu dari tindakan kriminal atau dalam masyarakat kita lebih sering disebut sebagai *vandalisme*. Karena masalah tersebut *graffiti* menjadi “paradoks” bagi sebagian orang. Kurangnya pemahaman yang mendalam membuat setiap orang sembarangan dalam menyimpulkan suatu hal, seperti *graffiti* dan *vandalisme*. Dalam karya ini bentuk figuratif dan kartunal diambil dari aksesoris *graffiti* sendiri, yang selanjutnya dipersonifikasikan layaknya manusia, Tujuan dari karya ini adalah memberi pengetahuan bagaimana cara memahami *graffiti* lewat perspektif seni.

Kata kunci: Metafor, *Bomber*, *Graffiti*

Personal experience as a graffiti performer is the inspiration from the creation of this graphic work. From this personal experience then emerged various problems, especially how people's mistakes in understanding the existing graffiti art. The action of making this work is still considered as one of the criminal acts or in our society more commonly referred to as vandalism. Because of these problems graffiti becomes a "paradox" for some people. Lack of deep understanding makes everyone careless in concluding things, such as graffiti and vandalism. In this work the figurative and cartoonal forms are taken from graffiti accessories themselves, which are further personified as humans. The purpose of this work is to provide knowledge on how to understand graffiti through an artistic perspective.

Keywords: Metaphor, *Bomber*, *Graffiti*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bagi sebagian orang, *graffiti* mungkin kurang menjadi perhatian, tetapi bagi penulis *graffiti* menarik secara visual dan verbal karena bentuk huruf yang variatif sekaligus menjadi teka teki untuk ditebak. *Graffiti* tidak hanya sekedar coret coret belaka, tetapi juga menjadi sebuah karya seni yang membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya. Bentuk *graffiti* yang beragam secara visual mempunyai “rasa” estetik yang berbeda. sehingga membuat penulis tertarik untuk menekuninya. Rasa ketertarikan inilah yang memicu untuk menjadi pelaku *graffiti*. Tahun 2008 menjadi tahun paling *memorable* bagi penulis, sebab untuk pertama kalinya mencoba membuat *graffiti* di media tembok.

Selama ini penulis menekuni hobi di bidang *graffiti*, karena sudah menjadi kegiatan yang disukai sejak lama. Aktivitas ini kemudian menimbulkan imbas pada diri penulis sebagai pelakunya. Perasaan senang maupun bangga ketika mampu menampilkan karya *graffiti* di berbagai tempat, sekaligus mendapat apresiasi dari berbagai kalangan ketika karyanya “diposting” lewat media sosial. Hal inilah yang kemudian menjadi pemicu untuk membuat lebih banyak lagi *graffiti* pada ruang publik.

Walaupun *graffiti* belum bisa diterima secara legal oleh masyarakat kita, karena pembuatannya yang *ngawur* atau tanpa izin, membuatnya “berbenturan” dengan peraturan yang ada di masyarakat. Beberapa orang menganggap *graffiti* identik dengan *vandalisme* karena tindakan ini merusak properti yang ada di publik. Namun para *bomber* yang mempunyai niat berkarya tidak akan pernah peduli dengan berbagai aturan yang berlaku. Hal terpenting bagi mereka adalah keberhasilan mendapatkan apresiasi dengan menampilkan karyanya sebaik mungkin.

Terdapat banyak sekali metode atau teknik yang digunakan oleh pelakunya dalam membuat *graffiti*. Misalnya dengan menempelkan *stiker*

dan *wheatpaste* di berbagai tempat yang sekiranya dapat terlihat. Selain itu ada juga yang menggunakan teknik *tagging* (cat semprot), dengan menuliskan namanya secara langsung. Semua aktivitas itu sebenarnya bagian dari “kerja” visual yang dilakukan oleh para *bomber* untuk mengangkat eksistensi karyanya.

Kegiatan membuat *graffiti* pada ruang publik biasanya dilatarbelakangi dari permasalahan yang dibawa pembuatnya. Misalnya, menyangkut persoalan pribadi atau hal lain. Sehingga karya mereka juga sangat beragam dari segi visualnya. Masyarakat di Indonesia umumnya menyebut pelaku *graffiti* dengan nama *bomber*, kata tersebut muncul secara tiba tiba. Namun menurut pendapat Syamsul Barry istilah nama ini keluar karena diambil dari kata *bombing* atau ngebom, yang eksekusinya dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Nama tersebut kemudian menjadi kesepakatan untuk menyebut mereka sebagai pelaku *graffiti*.¹



Gambar 1. Irawan, Suckface, 2019, spraypaint on wall
(Sumber:Foto pribadi)

Contoh karya *graffiti* yang berhasil didokumentasikan oleh penulis. Karya tersebut berada pada sebuah tembok jembatan yang terletak di kota Jogja. Secara visual *graffiti* tersebut tergolong karya baru, jika diperhatikan dari pigmen warnanya yang masih sempurna.

Bagi penulis *graffiti* mempunyai berbagai keunikan di samping bentuk visualnya yang tidak biasa. *Graffiti* adalah salah satu seni yang menggunakan huruf sebagai obyeknya, huruf tersebut kemudian disusun

¹ Syamsul Barry, *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta*, (Yogyakarta, Penerbit Studium, 2008), P. 10

menjadi sebuah kata lalu divisualisasikan semenarik mungkin. Hal yang paling radikal adalah kehadirannya selalu menggunakan properti publik sebagai medianya, seperti tembok atau *rolling door*. Keunikan lain *graffiti* adalah maksud dari visualnya yang kadang tidak dimengerti oleh penikmatnya.

Graffiti bagi penulis adalah soal kebebasan, bagaimana para pelaku bisa berkarya di mana saja sesuai keinginannya. Seni ini menjadi istimewa karena dipertontonkan secara langsung pada publik, sehingga siapa saja dapat melihat, menikmati karya *graffiti*. Kegunaan dari *graffiti* juga bisa menjadi tanda atau simbol bagi kelompok tertentu.



Gambar 2, Irawan, Failed artwork, 2018, spraypaint on wall
(Sumber: Foto Pribadi)

Salah satu karya *graffiti* yang gagal (tidak selesai) berada pada sebuah tembok pembatas bangunan industri. Karya terlihat usang mengindikasikan sudah lama pembuatannya. Kegagalan dalam pembuatan karya ini karena kurang memperhatikan *timing* dan juga minimnya komunikasi antar anggota *team*. Karya ini masih terlihat utuh sampai sekarang walaupun jarak waktu pembuatannya sudah lama.

Masalah utama adalah sulitnya orang memahami *graffiti* sebagai karya seni. Keluaran dari kehadiran seni ini tentu menjadi penyebab orang memandang negatif *graffiti*, pembuatannya yang tanpa izin sering menjadi masalah bagi publik. Namun di luar kontroversialnya *graffiti*, seni ini mampu menghidupkan aura suasana publik menjadi lebih berwarna.

Terlepas dari masalah visual yang ada dalam *graffiti* tidak hanya soal eksistensi dari karya saja yang dipentingkan, tetapi lebih bagaimana menghadirkan *graffiti* kepada publik agar dapat diterima oleh para audiens..

Graffiti di Indonesia mulai mengalami banyak perkembangan, dari segi bentuk dan konsep. Masyarakat Indonesia sendiri mengkategorikan *graffiti* sebagai seni alternatif pilihan bagi anak muda. Pada tahun 2007 budaya *graffiti modern* masuk negara Indonesia dibarengi dengan berbagai subkultur. Seperti *Hip hop*, *Breakdance* dan *Extreme Sport*. Meskipun awalnya masih dipandang sebelah mata, namun pada akhirnya para anak muda menjadi akrab dengan subkultur ini dan menjadikan *graffiti* sebagai media alternatif berkarya rupa.

Subkultur ini, khususnya *graffiti* kemudian menjadi “tempat” pelarian bagi sebagian orang atau komunitas yang bosan terhadap budaya lama mereka. Beberapa orang yang mempunyai kesamaan hobi kemudian membuat kelompok yang dapat mewadahi inspirasi setiap anggotanya. Bagi penulis *graffiti* bisa menjadi pilihan alternatif baru dalam berkarya rupa. Semangat akan kebebasan menjadi pemicu tersendiri bagi penulis setiap melakukan aktivitas *bombing*. Sebagaimana yang dikatakan oleh seniman Agung “Pekik” Hanafi pada catatan dalam buku katalog *Jogja Jamming 2009* “Kenikmatan dalam berkarya terjadi ketika seniman bersentuhan secara *intens* dengan media yang menjadi wadah bagi ekspresinya”.² Judul “metafor *Bomber Graffiti* semoga mampu mewakili ide penulis sebagai *bomber*.”

²Ade Tanessia, *Jogja jamming 2009, “seni agawe santosa”*, Katalog Pameran, RekaRupa, P.33

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Apakah yang dimaksud dengan *bomber graffiti* sebagai metafor dalam seni grafis ?
2. Bagaimanakah *bomber graffiti* divisualisasikan dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN

1. Memvisualkan kembali pengalaman para pelaku *graffiti* lewat seni grafis.
2. Membuka pemikiran untuk masyarakat agar mau memahami dan mengapresiasi karya seni *graffiti*.

D. MANFAAT

1. Menjadi sarana untuk menyalurkan kesenangan pribadi atau hobi, yang sudah digeluti sejak lama.
2. *Graffiti* sebagai media seni ruang publik berguna sebagai alat untuk memperkaya visual jalanan sehingga terlihat semakin menarik.

E. MAKNA JUDUL

Metafor : Pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya, melainkan sebagai pengumpamaan berdasarkan persamaan atau perbandingan.³

Perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam melimpahkan gagasan gagasannya, dalam hal ini, yang dimaksud metafora adalah sebuah ungkapan sesuatu dengan menggunakan bahan tanda bersifat personal, yang mengandung arti kiasan dengan mempertimbangkan ketepatan arti dan suasana.⁴

Bomber : *Bomber* diambil dari kata *ngebom* yang berasal dari buku karya Syamsul Barry, *ngebom* adalah kata kerja dan sebutan lain untuk aktivitas

³ Kbbi, Ed ke 4, Departemen Pendidikan Nasional, Gramedia, p, 908

⁴ Mikke Susanto, Diksi Rupa, Kumpulan istilah seni rupa, (Kanisius, Yogyakarta, 2002,).p. 73-74

membuat *graffiti*. Sedangkan *bomber* adalah kata yang merujuk pada pelaku *graffiti* itu sendiri⁵

Graffiti : *Graffiti* bentuk jamak dari *graffito* yang berarti goresan , atau guratan. *Graffiti* adalah istilah untuk penulisan atau gambar gambar yang digores, dicoret-coret, dicat atau ditorehkan pada dinding⁶

Seni Grafis : Menurut Setiawan Sabana seni grafis berarti ungkapan seni dua dimensi, yang dihasilkan atau lahir dari proses cetak, seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafī,screenprinting*) , karena dicetak, maka memungkinkan adanya pengulangan sehingga hasil dari cetakan dapat berjumlah lebih dari satu. Dan atas kesepakatan serta aturan tertentu, setiap cetakan atau edisi pertama sampai akhir dinilai sebagai karya yang sejati/orisinal⁷.

Berdasarkan uraian di atas, maksud dari judul “*Metafor bomber graffiti dalam seni grafis*” adalah,

“Pengumpamaan para pelaku *graffiti* dalam karya visual, menggunakan teknik/media seni grafis.”

⁵ Syamsul Barry, *Jalan Seni Jalanan*, (Studium Yogyakarta, , P.56

⁶ *Op.cit* Mikke Susanto. p.161

⁷ Setiawan sabana, *Kiat memicu seni grafis Indonesia, Refleksi seni rupa Indonesia*, dulu, kini dan esok, (Jakarta : Balai pustaka, 2000) P. 115