

**BOMBER GRAFFITI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI
GRAFIS**



JURNAL

Oleh:

Irawan Adi Prasetyo

NIM 1312380021

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

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 dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada tanggal 7 januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

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.

Walaupun *graffiti* belum bisa diterima secara legal oleh masyarakat kita, karena pembuatannya yang *ngawur* atau tanpa ijin, 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.

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

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*.”

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

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

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

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

C. TUJUAN

1. Memvisualkan pengalaman para pelaku *graffiti* lewat seni grafis.
2. Menceritakan aksi para bomber dalam membuat karya *graffiti*.

D. MANFAAT

1. Menjadi sarana untuk menyalurkan kesenangan pribadi atau hobi, yang sudah digeluti sejak lama.
2. *Graffiti* sebagai media yang paling mudah untuk mengembangkan eksistensi karya.
- 3.

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

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

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

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 (*serigrafi, 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.”

⁶ Mikke Susanto, *Diksi rupa*, Dictiart, Yogyakarta&Jagad art space, Bali, p.161

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

BAB II

KONSEP

A. KONSEP PENCIPTAAN

Meskipun *graffiti* sudah dianggap sebagai kegiatan yang berseni tetapi masih menjadi masalah bagi publik, Alasan ini membuat penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang permasalahan yang ada pada *graffiti*. Ketertarikan ini secara langsung diwujudkan dengan menjadi pelakunya, agar mengetahui persoalan yang ada. Karena dengan mengalaminya secara langsung penulis dapat menceritakan berbagai hal yang ada dalam “dunia” tersebut. Setelah mendapatkan pengalaman dari aktivitas yang digelutinya, sebagai *bomber*. Kemudian akan menjadikan pengalaman ini sebagai konsep untuk tugas akhir.

Pengalaman sebagai *bomber*, tentu menjadi kenangan tersendiri bagi pelakunya. Setiap kali melakukan *bombing*, berbagai kendala selalu menyertainya. Kejadian dari setiap pengalaman inilah yang kemudian dijadikan ide untuk karya grafis. Pengalaman sangat penting bagi manusia karena tanpa pengalaman, manusia tidak akan mempunyai cerita untuk hidupnya. Menurut Ramachandran pengalaman adalah *The very essence of*, atau hakikat dari suatu hal. Semisal, rasa bahagia atau pengalaman masa kecil. Artinya, esensi, hakikat. Saripati, dari pengalaman masa kecil yang bahagia itu, melalui karya seni yang merepresentasi rasa tertentu. Dapat dikatakan bahwa seniman itu ingin agar esensi dari sesuatu yang dinyatakan ditangkap oleh pemirsa, sehingga pemirsa mengalami perasaan sebagaimana rasa yang dialami oleh si seniman⁸

Kehadiran *graffiti* sebenarnya sudah ada sejak zaman prasejarah, dengan bentuk goresan yang sederhana. Goresan yang terdapat pada dinding gua lebih berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan tertentu.

Menurut Soedarso, goresan pada dinding yang ditemukan pada gua Pattae kere, yang terletak di daerah Maros Sulawesi selatan (kebudayaan Toala, Mesolitikum) Gambar pada gua itu sangat berbeda dengan goresan dinding pada jaman purba, yang biasanya berguna untuk memperindah tempat tinggal manusia yang mendiaminya. Gambar tersebut bermakna lebih dalam, Yaitu mengandung pesan pengharapan (*wishful painting*).”⁹

⁸ M Dwi Marianto, *Seni dan daya hidup*, (Yogyakarta, Inti, 2019), p. 244

⁹Soedarso SP.1990 *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Saku Dayar Sana, Yogyakarta) P.

Tetapi seiring berkembangnya waktu, *graffiti* mengalami perubahan secara fungsi dengan ditandai bentuk dari visualnya yang terlihat bervariasi. Para remaja di kota besar sudah akrab dengan *graffiti* dan menjadikannya bagian dari gaya hidup perkotaan. Berbagai coretan dengan beragam teknik sudah memenuhi fasilitas publik, Seperti di kota Yogyakarta pada tahun 2007 Beberapa tembok di sudut kota menjadi tempat favorit para *bomber* untuk membuat karya. Mereka kemudian menggunakan *graffiti* sebagai media untuk mengungkapkan ekspresinya secara bebas. Hobi para anak muda ini pun semakin digemari di kota itu.

Negara besar seperti Amerika menjadikan *graffiti* bagian dari subkultur yang ada dalam masyarakatnya. Remaja di negara tersebut lebih menjadikan *graffiti* sebagai karya yang tidak hanya memuat pesan serius, seringkali penuh humor serta kontroversial.”¹⁰

Graffiti secara visual diolah kembali sehingga menciptakan bentuk baru yang mengandung unsur estetis. Dalam konsep penciptaan ini penulis juga perlu mengulas sedikit pengetahuan tentang *graffiti*, agar setiap orang tidak tergesa gesa dalam menilai karya seni ini.

Pengalaman dengan berbagai kejadian yang didapatkan para *bomber* akan diceritakan kembali dalam bentuk visual. Bagi penulis karya yang akan diciptakan lebih dari sekedar karya rupa, tetapi secara fungsi juga sebagai perekam kegiatan masa lalu yang pernah dilakukan sebagai *bomber*. Melalui karya yang akan diciptakan semoga menjadi pembelajaran bagi penulis sendiri untuk berkarya secara lebih baik.

Kompleksnya pengalaman yang didapat dalam dunia *graffiti* akan ditampilkan kembali, seperti ketika persiapan para *bomber* sebelum membuat *graffiti*, pembagian tugas untuk setiap anggota dalam *crew* hingga kegiatan pembuatan *graffiti*. Bagi penulis pengalaman pribadi yang paling berkesan adalah ketika terjadi pengejaran dari aparat, dalam kondisi ini perasaan takut, tegang dan khawatir saling berkecamuk di pikiran penulis.

Penulis akan menceritakan kejadian dari pengalamannya secara visual, menggunakan karakter tertentu. Karakter ini diambil dari berbagai benda yang dekat dengan dunia *graffiti*, seperti cat semprot, *caps*, *roll paint*, *marker tagging* dan yang lainnya. Alasan pertama penulis menggunakan benda tersebut karena orang (masyarakat seni) sudah pasti tahu jika melihat alat seperti itu, maka yang terbesit dipikirannya pasti tentang dunia *graffiti*. Alasan kedua adalah agar setiap orang dengan mudah memahami

¹⁰ ELLE Indonesia (ed.2), (Pt Trinaya tirta, Jakarta, 2010). P.76

konsep karya tanpa harus memikirkannya secara serius karena menggunakan idiom yang paling substansial dengan *graffiti*.

Benda tersebut kemudian dideformasi bentuknya, dengan menambahkan berbagai alat gerak seperti tangan, kaki, dan mata, agar menjadi figur yang mencitrakan makhluk hidup sekaligus menjadi metafor/pengganti untuk para *bomber*. Metafora adalah kata pengganti dengan makna yang bukan sebenarnya, melainkan sebagai kiasan yang berdasarkan, persamaan atau perbandingan.”¹¹

Kemudian hal yang paling rancu dalam konsep ini adalah kata *bomber* sendiri. Dalam konsep ini orang masih merasa kebingungan dalam menjelaskan arti kata *bomber* yang sebenarnya. Namun pada akhirnya penulis mendapatkan jawaban dari kerancuan kata tersebut. Kata *bomber* sendiri sebenarnya memiliki dua arti yang berbeda.

1. *Bomber* adalah salah satu kata untuk menyebut para serdadu militer, yang mempunyai tugas khusus seperti melakukan penyerangan secara mendadak menggunakan pesawat pengebom, meriam atau sejenisnya. Karena serangan ini dilakukan secara mendadak, sehingga korbannya mengalami kepanikan, kaget, dan ketakutan secara tiba-tiba. Dalam dunia militer *bomber* sering kali hanya melakukan penyerangan kemudian pergi tanpa ada tindakan lebih lanjut.

2. *Bomber* juga menjadi kata untuk menyebut para pelaku dalam dunia *graffiti*. Kata *bomber* mengalami pergeseran makna, sebab mereka mengilhami kegiatan mereka menimbulkan efek yang sama untuk korbannya, yaitu perasaan kaget, jengkel dan resah. Perbedaannya hanya sebatas caranya saja yang dilakukan. Kata ini menjadi familiar ketika digunakan untuk menyebut orang dengan profesi tertentu, mereka lebih memilih menggunakan kata *ngebom* sebagai sebutan lain untuk aktivitas membuat *graffiti*¹². Namun bisa jadi kata *bomber* ini diambil dari kata kerja “*ngebom*”, yaitu kegiatan membuat *graffiti* secara ilegal atau tanpa izin yang membuat korban dari si pemilik fasilitasnya terperangah kaget, marah, serta jengkel.

Tidak hanya makna *bomber* yang dijelaskan, tetapi pengertian tentang *graffiti* juga sedikit diulas. *Graffiti* sebenarnya adalah sebutan untuk semua goresan yang membentuk tanda atau kata yang bisa dibaca. Namun *graffiti* dibedakan menjadi dua golongan karena sebab dari cara pengerjaan hingga bentuk visual yang berbeda.

1. Goresan yang dihadirkan juga membentuk kata, tetapi cara melakukannya tidak mempertimbangkan unsur estetis. Karena itulah goresan ini justru menghasilkan kesan

¹¹ <https://kbbi.web.id/metafora>, Diakses pukul 17.14 wib, tgl 26-12-2019

¹² Syamsul Barry, *Jalan Seni Jalanan*, (Yogyakarta Studium), P 56

kotor atau kumuh. *Graffiti* dengan gaya goresan seperti ini lebih tepat disebut sebagai vandalisme.

Menurut Mikke Susanto, Vandalisme adalah perusakan menggunakan berbagai cara pada barang tertentu, sehingga menjadi rusak, berkurang nilai estesisnya dan tidak nyaman jika pandang.”¹³

2. Secara visual goresan ini mempunyai unsur estetis, seperti garis yang lebih rapi, bentuk huruf yang distilasi ataupun penggunaan warna yang variatif. Karena dengan unsur inilah orang pasti mengerti bahwa coretan tersebut mengandung nilai seni, dengan kata lain *graffiti* jenis ini adalah graffiti yang “berseni”. Secara teknik pembuatannya pun juga beragam.

Masalah terpenting pada *graffiti* adalah ambiguitasnya, Karena kehadirannya secara tiba tiba yang menjadikan ruang publik sebagai medianya. Ambiguitas pada *graffiti* juga menyinggung tujuan dan maksud dari pembuatannya. Sehingga menjadi pertanyaan bagi sebagian orang mengenai alasan dibalik pembuatannya. *Graffiti* yang hadir di ruang publik juga bermacam bentuknya dari sekedar coretan sampai yang mempunyai nilai estetis. Sehingga menjadikan masyarakat bingung membedakan mana *graffiti* yang baik dan tidak.

Menurut Benedict Anderson dalam bukunya “*Kuasa kata jelajah budaya Politik di Indonesia*” Secara umum, mengapresiasi berarti mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai sebuah karya seni yang akan diapresiasi, Jika dihubungkan dengan seni mengapresiasi berarti mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk beluk suatu hasil dari seni. Serta menjadi sensitif terhadap segi segi estesisnya. Sehingga mampu menikmati dan menilai karya itu. Lebih lanjut pula mengapresiasi berarti sama dengan menciptakan kembali (*geniessen ist nachshaffen*), Yang berarti perlu juga untuk merasakan apa yang dialami oleh pekerja seninya (*sharing the artist experience*). Mengapresiasi tidak hanya sekedar mengerti, misalnya menggambarkan apakah hasil seni itu-melainkan sampai kepada aspek aspeknya yang lebih dalam. Jika tindakan “mengapresiasi” dilakukan terhadap visual seni jalanan, seperti *tag* atau inisial, yang umumnya disajikan berupa warna warni indah yang menarik dan mencolok mata dalam tulisan yang terkadang dalam bahasa asing atau berupa singkatan, maka respon yang mungkin diterima dari “penonton” seni jalanan, yang kebanyakan adalah masyarakat awam, ketidakpahaman maksud dari visual tersebut. Kenyataanya *tag* hanya bisa dimengerti oleh lingkungan atau komunitas tertentu dalam lingkaran para pekerja seninya saja. Jadi untuk bisa mengerti hal tersebut dibutuhkan kedekatan dengan pembuatnya.”¹⁴

¹³ Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta Dictiart 2011, p 418.

¹⁴ B.R.O.G. Anderson. 2000. *Kuasa Kata, Jelajah Budaya Budaya Politik di Indonesia*, Tr Revianto Budi santosa . Yogyakarta: Mata bangsa,P.265

Ketidaktahuan masyarakat tentang seni *graffiti* menjadikan adanya penekanan hingga pelarangan pada pembuatannya di ruang publik. Karena pengetahuan tentang seni rupa yang belum “terbuka” pada mereka.

Bagi para *bomber* kegiatan *bombing* sudah menjadi *passion*. Karena kegiatan ini sudah tentu menciptakan kenikmatan sendiri bagi pelakunya. *Passion* adalah hal yang sangat penting karena dapat mendorong diri kita melakukan sesuatu dengan penuh semangat tanpa ada rasa terbebani sedikit pun. Rene Suhardono berpendapat, *passion* adalah segala hal yang kita sukai atau minati sedemikian rupa, sehingga tidak lagi terpikir untuk tidak melakukannya. Bisa berhubungan dengan pekerjaan atau tidak dan bisa menimbulkan rasa *enjoyment*, kepuasan bagi diri sendiri¹⁵.

Graffiti bagi penulis juga menjadi sebuah karya yang mempunyai benefit sendiri, seperti menjadi alat publikasi karya secara langsung, media untuk menyampaikan sesuatu lewat kata yang mengandung unsur estetis di dalamnya, sebagai elemen hias pada produk tertentu sehingga tampak lebih menarik. Tema Metafor Bomber *Graffiti* selain untuk menceritakan pengalaman penulis secara visual, diharapkan juga mampu mengubah pola pikir masyarakat agar mau melihat sisi positif dari kehadiran *graffiti*.

B. KONSEP PERWUJUDAN

Karya yang akan divisualkan lebih mengarah pada aliran seni yang bergaya *street art*. Dalam karya ini akan menampilkan berbagai benda atau aksesoris yang berkaitan dengan *graffiti*, seperti cat semprot, spidol *tagging*, *caps*, dan berbagai benda lainnya. Benda tersebut menjadi figur utama yang dipersonifikasikan layaknya manusia untuk merefleksikan kembali pengalamannya sebagai *bomber*. Selain gambar elemen *text* akan ditampilkan untuk melengkapi objek utama. *Text* berguna sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu secara gamblang, tetapi terlepas dari fungsi tersebut, *text* yang akan dihadirkan dalam karya ini juga untuk melengkapi wujud visual karya.

Berbagai benda/aksesoris yang ada dalam “dunia” *graffiti* akan dijadikan figur dengan gaya *doodle*. Sebagai upaya untuk menyampaikan konsep/judul dari setiap karya. *Doodle* adalah salah satu aliran seni dari teknik menggambar dengan sekedar membuat

¹⁵ Amir Faisal, *Mungkinkah tuhan yang maha dasyat menciptakan manusianya, biasa saja*, Jakarta quanta, p 210.

coretan pada media apapun, tanpa memperhatikan bentuk secara sempurna.”¹⁶ Figur yang digunakan mengambil bentuk dari peralatan yang dipakai oleh para *bomber*, seperti Kaleng cat semprot, *caps*, *rollpaint*, dan sebagainya. Alasan pemilihan dan penggunaan benda ini karena mempunyai kedekatan dengan para *bomber* nya, di samping sebagai alat utama untuk membuat *graffiti*. Benda/aksesori tersebut menjadi identik dengan *graffiti* sejak pertama kali digunakan oleh para *bomber* dalam membuat karya.

Karya yang akan ditampilkan menggunakan bentuk Deformasi agar terlihat lebih menarik. Deformasi adalah merubah bentuk, posisi atau dimensi suatu objek dengan menambahkan beberapa unsur visual tertentu, sehingga objek tersebut menjadi lebih menarik dari sebelumnya¹⁷. Selain itu lahirnya gambar gaya seperti ini juga dipengaruhi dari tendensi penulis yang sering melakukan aktivitas coret coret pada media apapun.

Silkscreen menjadi teknik pilihan bagi penulis dalam penciptaan karya grafis. Teknik ini memiliki keunikan yaitu, dapat menggandakan gambar secara sempurna sekaligus sama dengan desain sebelumnya yang dibuat pada media kertas. Teknik silkscreen adalah salah satu teknik proses cetak yang menggunakan *screen* dengan kerapatan tertentu dan umumnya berbahan dasar *nylon* atau sutra. Layar ini kemudian diberi negative desain yang dibuat sebelumnya di kertas hvs atau kalkir.¹⁸ Secara visual, karya akan menampilkan komponen blok serta garis lebih banyak.

Karya dalam Tugas akhir ini juga akan mengkombinasikan beberapa teknik selain *silkscreen*. Penulis memilih teknik *stencil* karena mempunyai kedekatan dengan konsep yang diangkat. *Stencil* adalah salah satu teknik grafis yang paling modern.

Stencil adalah teknik grafis yang menggunakan bahan material seperti *plastic* atau kertas, yang kemudian dibuat lubang berbentuk gambar atau *tesk* pada tengah media tersebut. Kemudian disemprot menggunakan cat, efek yang ditimbulkan adalah hasil dari semprotan cat ini sama dengan bentuk gambar atau *tesk* yang ada pada media cetaknya.”¹⁹

Beberapa seniman *street art* dunia, khususnya *graffiti* menjadi acuan penulis dalam berkarya. Para seniman seperti, *Sofles*, *gomer*, *clogtwo* dan *tues* memberi pengaruh besar terhadap Karya yang akan divisualkan. Karya mereka menjadi inspirasi penulis, karena secara visual komponen pada karya

¹⁶ <http://www.rts.science.wordpress.com>. Diakses 09.10.kamis 9 jan 2020.

¹⁷ Rozisenirupa.blogspot.com. diakses 09.45.9 jan 2020.

¹⁸ <http://brainly.co.id> diakses 1 oktober 2019. 09.30

¹⁹ <http://wadezig.com> Di akses 11.30 . 9 jan 2020.



Gambar 7. “*Fuck Tres Passing*”

Silkscreen, 29 x 31 cm, 2018

(Dokumentasi Amin)

Karya ini menceritakan bagaimana pelaku *graffiti* membuat karyanya di manapun mereka suka dan tanpa peduli dengan aturan yang ada. Oleh karena itu seorang pelaku *graffiti* harus mempunyai keberanian dan mental yang tangguh serta siap menanggung resiko. Karya divisualisasikan menggunakan karakter utama yaitu kaleng cat semprot yang sedang mengendarai truk kontainer model lama. kendaraan tersebut mencitrakan benda dengan sifat yang kuat dan tangguh. Kendaraan tersebut digambarkan sedang menabrak papan peringatan, yang menggambarkan para pelaku *graffiti* yang tidak peduli dengan aturan ketika berkarya. Warna abu abu dalam karya ini sangat mendominasi, lantaran terinspirasi dari pembuatan *graffiti* yang selalu penulis lakukan.



Gambar 11. “Collabo”
Silkscreen, 32x45 cm, 2019
(Dokumentasi Amin)

Judul karya ini merefleksikan proses ketika membuat *graffiti*. Dalam membuat *graffiti* metode caranya juga sangat beragam. Karya di atas menampilkan dua karakter berbeda yang saling berhadapan, dengan figur berwujud cat semprot dan kuas. Pembuatan *graffiti* tidak hanya menggunakan satu teknik saja, tetapi juga mengkombinasikan unsur *painting* di dalamnya. Fungsi dari tesk diatas sebenarnya untuk melengkapi bidang ruang yang kosong dalam karya sekaligus untuk menambah kesan dinamis.



Gambar 19. “Ekspresi”
Silkscreen, 30x38 cm, 2019
(Dokumentasi Amin)

Berbagai bentuk raut wajah yang terdapat pada karya ini lebih menceritakan perasaan/ekspresi para *bomber* ketika akan, saat, dan sudah melakukan aksinya. Pada karya ini terdapat empat figur cat semprot dengan mimik wajah yang berbeda. Bagi penulis banyak sekali perasaan yang berkecamuk ketika melakukan *bombing* di ruang publik. Perasaan tersebut kemudian terakumulasi dalam pikiran dan menjadi kenangan bagi diri sendiri. Dalam karya ini ada perasaan senang yang disimbolkan menggunakan senyum yang lebar, perasaan bangga atau sombong yang identik dengan kacamata hitam, kemudian ada raut wajah sial yang digambarkan dengan tanda silang di tengah matanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang diuraikan dalam tugas akhir ini, penulis ingin menceritakan ulang perjalanan berkesenian dalam bidang *street art* khususnya *graffiti*, Di mana setiap peristiwa yang didapat oleh penulis divisualisasikan ulang lewat bentuk bentuk kartunal dari aksesori *graffiti*. Tugas akhir ini juga berguna sebagai pembelajaran untuk tetap bersikap kritis terhadap menyikapi setiap permasalahan.

Berbagai masalah yang dirasakan seorang seniman. Seyogyanya harus mampu diselesaikan lewat metodenya sendiri, Sehingga dari hasil penyelesaian masalah tersebut akan menghasilkan hal yang memuaskan terutama dalam karya. Dalam proses pembuatan karya tugas akhir penulis dituntun untuk tetap intens pada tema yang diangkat. Meskipun rasa bosan selalu datang dan mengganggu setaip jalan proses berkarya.

Dalam penciptaan tugas akhir ini, hal yang paling menyenangkan serta *enjoyable* adalah ketika proses pembuatan sketsa serta penebalan sketsa tersebut menggunakan tinta, Karena dalam tahap ini penulis merasakan kebebasan untuk melepaskan ide ke bentuk visual, dalam tahap inipun berbagai kendala terasa ringan dihadapi, Karena *skill drawing* yang sudah mencukupi. Tetapi hal yang paling membutuhkan ketelitian adalah ketika proses afdruk gambar. Menurut penulis tahap ini membutuhkan kesabaran tingkat tinggi, Agar gambar yang tergendakan di permukaan *screen* dapat tercipta secara sempurna. Karena dalam teknik ini bentuk cetakan pada *screen* berpengaruh pada cetakan karya selanjutnya.

Penggabungan teknik lain juga diterapkan, Seperti *stencil*, teknik ini dianggap memiliki kedekatan dengan tema yang penulis angkat, Teknik ini biasanya menggunakan cat semprot yang diterapkan pada tembok. Kemudian dalam tugas akhir ini ada beberapa karya yang menurut penulis sangat *memorable*, Karena beberapa faktor seperti, komposisi, garis yang lebih optimal dan warna yang pas. Karya tersebut berjudul “*my first process*” , “ekspresions” dan “mencari gagasan baru”

Semua karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengajak masyarakat memahami *graffiti* secara lebih dekat dan mau menilai *graffiti* dari sisi positifnya. Beberapa karya yang disajikan bersifat memprovokasi para penikmat karya agar mau memngapresiasi *graffiti*.

KEPUSTAKAAN

- Anderson, Brog, “*Kuasa kata jelajah budaya budaya politik Indonesia*”, Tri Revianto Budi Santosa, (Mata Bangsa, Yogyakarta).
- Barry, Samsul,” *jalan Seni Jalanan*”, (Penerbit Studium, Yogyakarta, 2008).
- Darsono, “*Seni Rupa Modern*”, (Bandung Rekayasa Sains 2004).
- Elle, Indonesia ed 2, (Pt Trinaya Jakarta 2010).
- Faisal, Amir, “*Mungkinkah Tuhan Yang Maha Dasyat Menciptakan Manusianya Biasa Saja*” (Jakarta Kuantana).
- Mariato, M Dwi, “*Seni dan Daya Hidup*”, (Yogyakarta, Inti 2019).
- Sabana, Setiawan, “*Kiat Memicu Seni Grafis Indonesia, Refleksi Seni Rupa Dulu, Kini, dan Nanti*”, (Balai Pustaka, Jakarta, 2000).
- Sanyoto, Ebdil Sajiman,”*Nirmana Elemen Elemen Seni Dan Desain*”, (Yogyakarta 2010).
- Sp, Soedarso, 1990, “*Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*”, (Saku Dayar Sana Yogyakarta).
- Sumardjo, Jakob, “*Filsafat Seni*”, (Bandung ITB 2000).