

**VISUALISASI SOSOK PELAKU GRAFFITI SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Oleh:

**Yogi Septifano**

**NIM 1412519021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

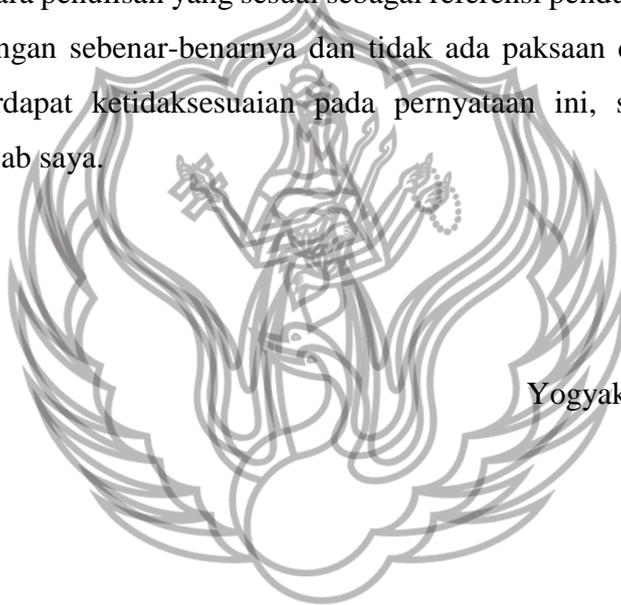
## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yogi Septifano**

NIM : **1412519021**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti sebagai Penciptaan Seni Lukis” sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.



Yogyakarta, 8 Januarii 2021

Yogi Septifano  
NIM. 1412519021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

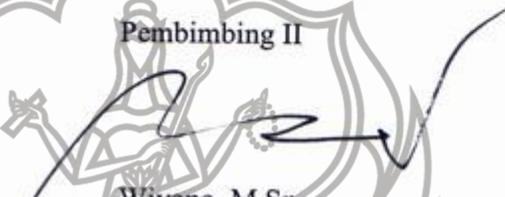
**Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**, Yogi Septifano, NIM 1412519021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



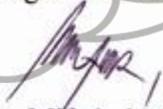
Dr. Miftahul Munir, M.Hum  
NIP.197601042 009121 001

Pembimbing II



Wiyono, M.Sn,  
NIP. 1970042719999031003

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum  
NIP.197601042 009121 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001

**A. Judul: Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**

**B. Abstrak**

**ABSTRAK**

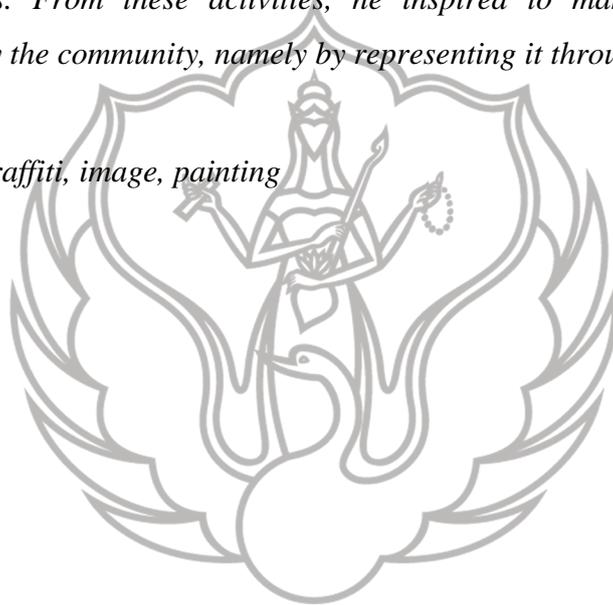
*Graffiti* atau *street art* sedikit banyak telah menciptakan keresahan di masyarakat. Coretan-coretan yang terdapat di dinding-dinding kota sebagai bentuk yang masyarakat pahami sebagai *graffiti* sering kali menjadi sampah visual yang mengganggu dan merusak image tentang *graffiti* yang sebenarnya. Masyarakat masih memahami *graffiti* sebatas *graffiti font* dan mural, sehingga genre yang lain masih banyak yang belum dimengerti. Berdasarkan visualnya *graffiti* mempunyai beberapa gaya, yaitu; *graffiti font*, *throw-up*, *block buster*, *stencil*, *no style*, *oldschool*, *tagging*, dan mural. *Graffiti* adalah seni jalanan yang juga menjadi medium mengekspresikan ide, gagasan, hingga protes. Sebagai pelaku *graffiti* banyak momen yang dialami saat beraksi di ruang publik. Dari beraktivitas tersebut menimbulkan inspirasi untuk membuat *street art* bisa dipahami menjadi lebih baik bagi masyarakat, yaitu dengan merepresentasikannya melalui karya seni lukis.

**Kata kunci:** *graffiti*, image, seni lukis

## ABSTRACT

*Graffiti or street art has more or less created unrest in the community. The graffiti on the walls of the city as a form that people perceive as graffiti often becomes visual trash that disturbs and destroys the image of the actual graffiti. People still understand graffiti only as graffiti fonts and murals, so there are still many other genres that are not understood. Based on the visuals, graffiti has several styles, namely; graffiti fonts, throw-ups, block buster, stencil, no style, oldschool, tagging, and murals. Graffiti is street art which is also a medium for expressing ideas, ideas, and protests. As a graffiti actor, he experiences many moments when acting in public spaces. From these activities, he inspired to make street art better understood by the community, namely by representing it through painting.*

**Keywords:** *Graffiti, image, painting*



## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Graffiti* adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di dinding. Alat yang digunakan biasanya cat semprot kaleng. Walaupun dengan *skill* dan peralatan yang masih sederhana, konsep tulisan dan dinding menjadi media paling aman untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam pada saat itu. Istilah *graffiti* sendiri diambil dari bahasa Latin *graphium* yang artinya menulis. Awalnya istilah itu dipakai oleh para arkeolog untuk mendefinisikan tulisan-tulisan di bangunan kuno bangsa Mesir dan Romawi kuno.

Di sinilah saya yang juga pelaku *graffiti* 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 saya untuk menyampaikan semua itu melalui sebuah karya lukis, di mana karya lukis itu menggambarkan aksi para *street art artist* yang sering dikatakan sebagai pelaku membuat kotor kota, 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

### B. Rumusan Penciptaan

Dengan pernyataan mengenai latar belakang tersebut, sosok pelaku *graffiti* sebagai sumber inspirasi pembuatan karya seni lukis Tugas Akhir. Penciptaan diwujudkan dalam bentuk dua dimensional.

Karya seni lukis dituntut memiliki keindahan dari setiap unsur yang meliputi garis, bidang, warna, komposisi, dan ekspresi. Karya yang dihasilkan adalah visualisasi sosok pelaku tersebut. Sehingga terbentuklah beberapa uraian beberapa rumusan masalah sebagai salah satu proses penciptaan Tugas Akhir;

1. Bagaimana memahami sosok pelaku graffiti sebagai karya lukis.
2. Medium dan teknik apakah yang paling tepat untuk penciptaan karya seni lukis sesuai dengan konsep.

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mempresentasikan pelaku *graffiti* melalui karya seni lukis
2. Menyaring berbagai aksi menjadi karya seni lukis yang representatif.
3. Mengabadikan sosok pelaku *graffiti* ke dalam karya seni lukis, sehingga dapat dinikmati secara visual.

Manfaat

1. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian.
2. Menunjukkan konsep baru untuk seni jalanan.
3. Mengenalkan seni jalanan dengan lebih baik.
4. Dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut.

### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka dibutuhkan penjelasan makna dari setiap kata yang dipakai sebagai tema penciptaan seni lukis. Pengertian judul “Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” akan diberikan penjelasan setiap kata serta maksud yang disampaikan;

1. Visualisasi

Menurut DIKSIRUPA;

Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses

pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.<sup>1</sup>

## 2. Sosok

Sosok *n* 1 bentuk wujud atau rupa; rangka (perahu dsb); 2 bentuk (rupa) tubuh; 3 bayangan badan; 4 bakal (lading, negeri, dsb); permulaan; 5 tokoh; pribadi.<sup>2</sup> Melalui pengertian tersebut, sosok tidak akan muncul jika di dalam lukisan itu tidak terdapat sebuah figur.

## 3. Pelaku

Pelaku *sen.* daftar yang menunjukkan nama dan jabatan serta hubungan kekerabatan para pelaku dalam naskah drama;<sup>3</sup>

## 4. Graffiti

*Graffiti* berasal dari bahasa Italia “*graffito-grafiti*” (bentuk plural/jamak) yang didefinisikan sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja.

## 5. Penciptaan

Berasal dari kata “*cipta*” yang berarti imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada.<sup>4</sup> Melalui pengertian tersebut, suatu karya tidak dapat dikatakan menciptakan sesuatu yang baru, melainkan menciptakan karya terlahir dari respon atau refrensi dari karya seniman yang sudah ada.

## 6. Seni

Merupakan salah satu unsur kebudayaan yang erat dengan kehidupan masyarakat. Aktivitas seni dalam lingkungan masyarakat bersifat kelompok. Arnold Houser dalam bukunya “*The Sociology of Art*” menyatakan bahawa seni merupakan produk masyarakat.<sup>5</sup> Dalam kata lain tidak ada seni tanpa adanya masyarakat.

<sup>1</sup> Mikke Susanto, *DIKSIRUPA : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011)p.427

<sup>2</sup> Dendy Sugono (PR.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2008)p.1371

<sup>3</sup> <https://kbbi.web.id/pelaku> (diakses pada 15 Desember 2020, jam 14.15 WIB)

<sup>4</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Kanya, 2009) p.581.

<sup>5</sup> Arnold Houser, 1982. *The Sociology of Art. Terj. Kenneth J.Northcott. Chicago dan London: The University of Chicago Press. P. 94-307.*

## 7. Lukis

Lukisan adalah bagian dari seni rupa yang bersifat karya dua dimensional, dengan media kanvas, kertas, dan media lainnya diolah dengan cara estetis guna menyampaikan gagasan seniman dengan simbol-simbol atau sekedar pencurahan ekspresi, adapun elemen visual di dalamnya, titik, warna, garis, tekstur, komposisi, serta bidang.<sup>6</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa makna judul Tugas Akhir Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis adalah proses penciptaan karya seni lukis yang mewakilkan hasil representasi aksi seni jalanan.



---

<sup>6</sup> Soedarso SP, *Trilogi Seni, Penciptaan dan Kegunaan Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2006), p. 104.

## KONSEP

### A. Konsep Penciptaan

Dalam melaksanakan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis, visualisasi sosok pelaku *graffiti* muncul sebagai konsep dasar (visualisasi sosok pelaku *graffiti* adalah melukiskan figur pelaku *graffiti* itu), sebab melukiskan sebuah figur yang sering mencoret-coret di jalanan akan lebih menarik dan dimengerti masyarakat daripada hanya sekedar coretan. Dalam penciptaan karya seni, seniman akan terlibat sepenuhnya dengan tanggung jawab karyanya. Ada dua pengertian seniman; seniman diartikan sebagai nama profesi seseorang dalam menciptakan atau menyusun bentuk karya seni. Seniman juga dapat diartikan sebagai manusia yang mengalami proses kreativitas atau proses imajinasi, yaitu proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar (Pribadi, 1980). Sehingga dalam hal ini seniman di samping sebagai pencipta/penyusun bentuk karya seni, juga sekaligus sebagai penghayat.<sup>7</sup> Di sini di ruang publik akan memberikan banyak pengalaman dan juga respon secara langsung dengan masyarakat.

Semakin banyaknya pelaku graffiti membuat semakin kerasnya perkotaan dan semakin banyak masalah yang muncul, dikarenakan seniman jalanan ini berposisi sebagai halnya masyarakat seutuhnya, yang memang juga terdampak dengan adanya masalah dalam pemerintahan ataupun dengan masalah kenegaraan. Di sinilah para *street art artist* terlihat semakin banyak, mulai dengan yang selalu mencurahkan karya dengan kritikan-kritikan sosial, belum lagi seniman jalanan *graffiti* yang sangat haus dengan bangunan dinding-dinding kota.

Sebagai pelaku *graffiti* sendiri merasakan hal yang serius, bermula dengan banyaknya *gangster* semakin membuat masyarakat menjadi resah. Bahkan

---

<sup>7</sup> Dharsono (Shony Kartika), Kritik Seni (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p. 16.

masyarakat sendiri mempunyai cara sendiri untuk menghukum para *gangster* itu. Hal ini berdampak pada seniman jalanan, seniman jalanan terpaksa harus lebih berhati-hati dengan aksi mereka supaya tidak tertangkap oleh masyarakat sekitar. Masyarakat semakin resah dengan adanya *graffiti*, mereka tidak dapat membandingkan mana *graffiti artist* mana *gangster*, buat mereka itu sama, *graffiti* adalah vandalisme. Masyarakat sama halnya dengan seni, masyarakat dapat dapat diartikan sebagai manusia secara lebih luas, dan secara ekstrim dapat diartikan pula kelompok manusia yang punya tujuan yang sama. Yang akhirnya seperti halnya kesenian, masyarakat akan selalu dikaitkan dengan ilmu kemasyarakatan seperti sosiologi, agar dapat memberikan gambaran yang logis tentang masyarakat.<sup>8</sup>

memvisualkan mereka seperti halnya saat beraksi di jalanan. Dan menjadikannya layak untuk diapresiasi masyarakat.

## **B. Konsep Perwujudan**

Seni dalam segala bentuk perwujudan merupakan ekspresi yang tercipta karena adanya proses kreatif, yaitu rangkaian kegiatan seseorang dalam menciptakan karya seni sebagai ungkapan. Seni juga merupakan suatu objek atau imaji yang memang sejak awal pembuatannya dimaksudkan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, atau sebagai sarana merepresentasikan suatu ide secara estetis dan menyenangkan. Dalam terciptanya karya seni lukis pasti diiringi dengan elemen-elemen yang yang membuat karya tersebut menjadi indah. Elemen tersebut sebagai artikulasi yang membantu menyalurkan pikiran dan perasaan yang hadir dalam lukisan.

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam lukisan:

---

<sup>8</sup> Dharsono Sony Kartika, *ibid*, p. 18.

## 1. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain.

Garis didalam ranah graffiti bisa disebut dengan line, sebuah cara dalam mengawali pembuatan komposisi bentuk tulisan atau gambar. Komposisi bentuk tersebut biasanya akan lebih terlihat menarik jika berhasil memberikan kesan mengalir dari penekanan dan ketegasan garis yang di munculkan dalam pembuatan tulisan atau gambar di media apapun.

## 2. Bidang

Bidang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan **tau** dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bidang memiliki dua jenis yaitu bidang yang menyerupai wujud alam atau figur dan bidang yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam atau non-figur.

## 3. Warna

Warna pada dasarnya adalah suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Namun dalam ilmu bahan warna adalah pigmen. Warna dipakai dalam lukisan untuk memberikan dimensi ruang, gerak, irama, dan melengkapi suatu lukisan hingga nampak seperti nyata. Warna memiliki peran yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol, dan warna sebagai ekspresi.

Warna terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Warna primer, yaitu warna utama yang terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b. Warna sekunder, yaitu jingga, hijau, dan ungu
- c. Warna tersier, yaitu campuran dari warna sekunder seperti coklat, abu-abu, dan yang lainnya.

Warna-warna yang digunakan dalam karya seni lukis cenderung memakai semua warna dikarenakan melukis *street art artist* harus terlihat seperti nyata, jadi warna gelap dan terang adalah terpenting dalam melukis.

#### 4. Tekstur

Tekstur adalah elemen rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang secara nyata atau semu.

#### 5. Ruang

Ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu objek. Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra (tiga dimensi) yang mempunyai; panjang, lebar, dan tinggi, atau bervolume. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indra peraba.

#### 6. Kolaborasi

Kolaborasi adalah penggabungan satu ide dengan ide lainnya untuk menjadikan sebuah karya. Dalam tugas akhir ini terjadilah kolaborasi dengan pelaku graffiti lain dengan membuat sebuah karya tentang graffiti tetapi di visualisasikan menggunakan media kanvas. Untuk menjadikan konsep yang kuat saya menyampaikan kepada mereka untuk mengerjakan karya seperti halnya di jalanan, waktu yang singkat dan spontan garis yang didapat akan menjadikan hasil yang seperti karya pelaku graffiti aslinya. Dalam proses perwujudan ini membagi dua pengerjaan karya dengan pelaku graffiti lain terlebih dahulu kemudian setelah selesai bergantilah saya yang meneruskan karya beserta finishingnya.

### Proeses pembentukan

Dalam menciptakan karya lukis pastinya melalui beberapa tahapan dalam proses pembentukan. Proses tersebut memiliki urutan pengerjaan yang tersusun, disertai alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam pembentukan karya.

#### A. Bahan

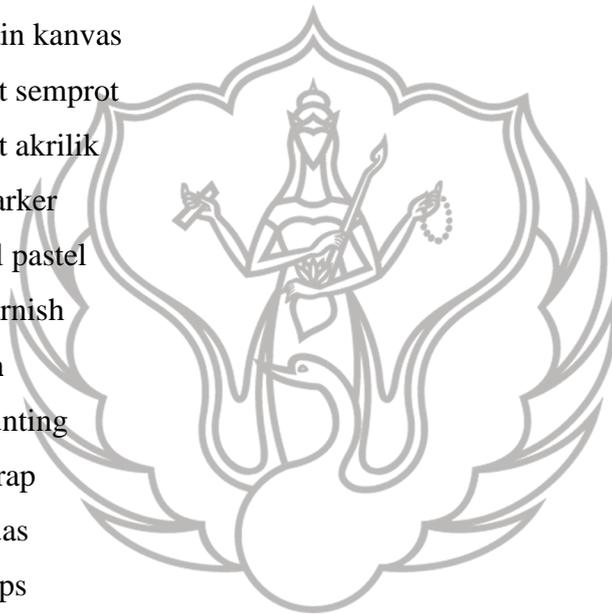
1. Lem PV Ac
2. Cat genteng
3. Ruber
4. Detergen
5. Plamir
6. Kain kanvas
7. Cat semprot
8. Cat akrilik
9. Marker
10. Oil pastel
11. Varnish

#### B. Bahan

1. Gunting
2. Scrap
3. Kuas
4. Caps
5. Masking Tape
6. Ipad

#### C. Teknik

Dalam hal membuat karya dua dimensi, teknik merupakan hal yang penting dalam pembentukan karya. Teknik dalam pembuatan karya merupakan cara untuk mencapai visual yang diinginkan sesuai gaya lukisan. Teknik yang digunakan dalam karya Tugas Akhir seni lukis ini sama halnya seperti saya lakukan di jalanan dengan menggunakan teknik semprot. Pada teknik semprot ini akan menghasilkan beberapa efek yang kadang tak terduga. Ada juga beberapa hal yang dapat membuat teknik semprot ini menjadi semprotan yang berbeda-beda, yaitu dengan merubah



mata semprotnya dengan mata semprot yang banyak jenisnya, mulai dari *super skinny*, *calligraphy*, dan sampai dengan yang paling besar yaitu *astro fat*. Di situ permainan teknik semprot dapat dinikmati dan menghasilkan karya yang diinginkan.

#### D. Tahapan pembentukan

##### 1. *Preparation* (Persiapan)

Tahap *preparation* adalah tahap awal dalam proses pembentukan karya seni yang dimulai dari mewujudkan ide-ide dan konsep tentang langkah-langkah rutinitas yang dilakukan, meliputi:

- a. Melakukan kegiatan mencari objek dengan melihat gambar atau foto-foto aksi *street art* diinstagram, kemudian membayangkannya dengan apakah gambar itu cocok dalam galeri.
- b. Kemudian mencari objek *street art* di Indonesia yang cocok dengan apa yang saya bayangkan untuk menjadikan karya kolaborasi saya dengan *street art artist* itu.

##### 2. *Insight* (Pemunculan)

###### a. Tahap pembuatan sketsa

Tahap pembuatan sketsa dilakukan setelah mendapat inspirasi dalam tahapan.Persiapan yang dimulai dari mewujudkan ide-ide. Wujud visual yang hadir dalam sketsa berasal dari lingkungan jalanan yang terekam dalam ingatan ataupun dalam sebuah penglihatan yang kemudian diolah kembali berdasarkan imajinasi. Seketsa yang pertama merupakan sketsa kasar sebelum di kanvas, kemudian setelah sketsa kasar selesai lanjut dengan tahapan seketsa di kanvas.

###### b. Tahap pewarnaan

Setelah selesai membuat sketsa, kemudian dilanjutkan dengan tahap pewarnaan secara menyeluruh. Warna tidak perlu mencampur lagi dikarenakan menggunakan cat semprot, kemudian diaplikasikan pada bidang yang akan diisi warna. Teknik yang dipakai dalam pewarnaan adalah teknik semprot dengan

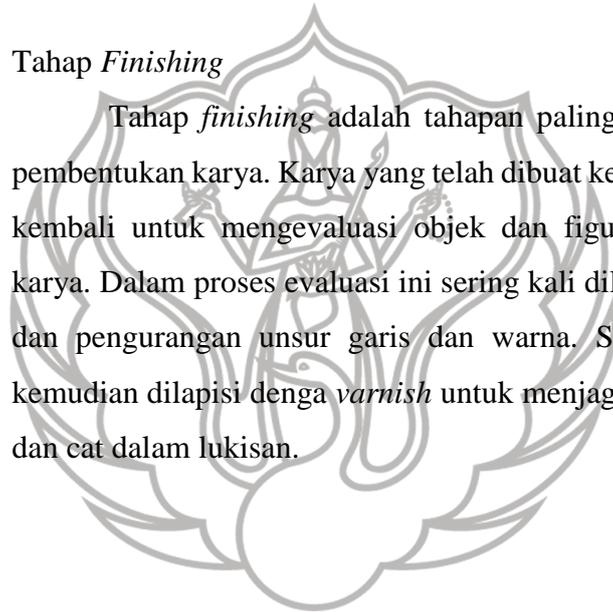
menggunakan beberapa alat seperti mata semprot yang berbeda jenisnya bertujuan agar mendapatkan hasil visual yang artistik.

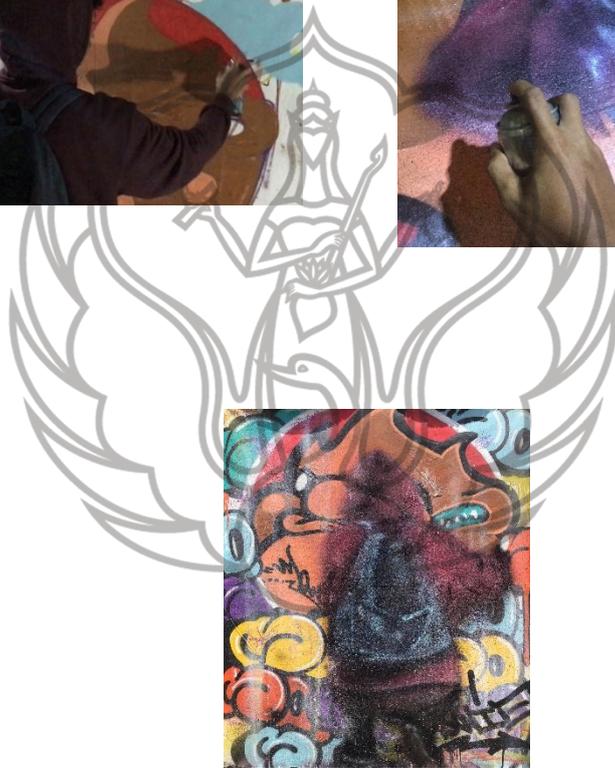
c. Tahap Pendetailan

Setelah pewarnaan secara global selesai adalah mendetail objek dan figur yang dibuat dengan menggunakan mata semprot *meclaim* agar mencapai garis yang lebih kecil.

d. Tahap *Finishing*

Tahap *finishing* adalah tahapan paling akhir dalam proses pembentukan karya. Karya yang telah dibuat kemudian diperhatikan kembali untuk mengevaluasi objek dan figur yang hadir dalam karya. Dalam proses evaluasi ini sering kali dilakukan penambahan dan pengurangan unsur garis dan warna. Setelah karya selesai kemudian dilapisi dengan *varnish* untuk menjaga ketahanan material dan cat dalam lukisan.





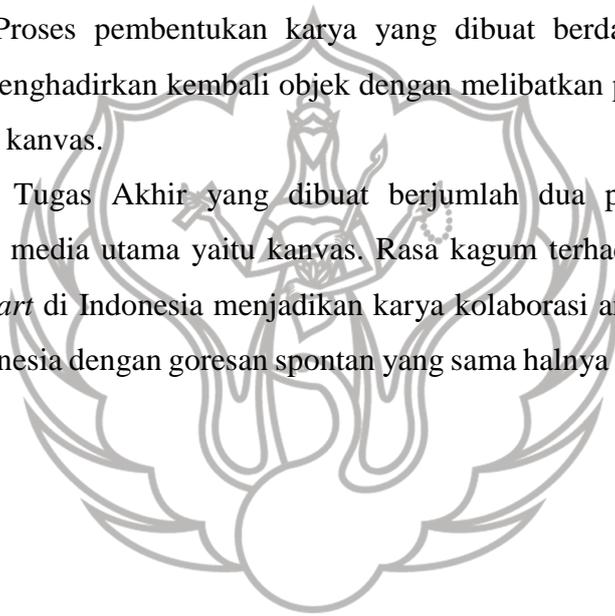
**Gb.01. proses pembentukan karya lukis**

(sumber: dokumentasi pribadi)

## DESKRIPSI KARYA

Karya seni merupakan suatu bahasa visual untuk mengeksplorasi segala luapan diri. Proses pembentukan karya yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadi dan menghadirkan kembali objek dengan melibatkan pelaku *street art* lain dengan media kanvas.

Karya Tugas Akhir yang dibuat berjumlah dua puluh karya dengan menggunakan media utama yaitu kanvas. Rasa kagum terhadap teman sekaligus pelaku *street art* di Indonesia menjadikan karya kolaborasi antara saya dan *street art artist* Indonesia dengan goresan spontan yang sama halnya dilakukan di jalanan.





**Gb. 1. Yogi Septifano, Yo! Setsu, 2020**

Cat Semprot, detergen, pada kanvas, 150 cm x 150 cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

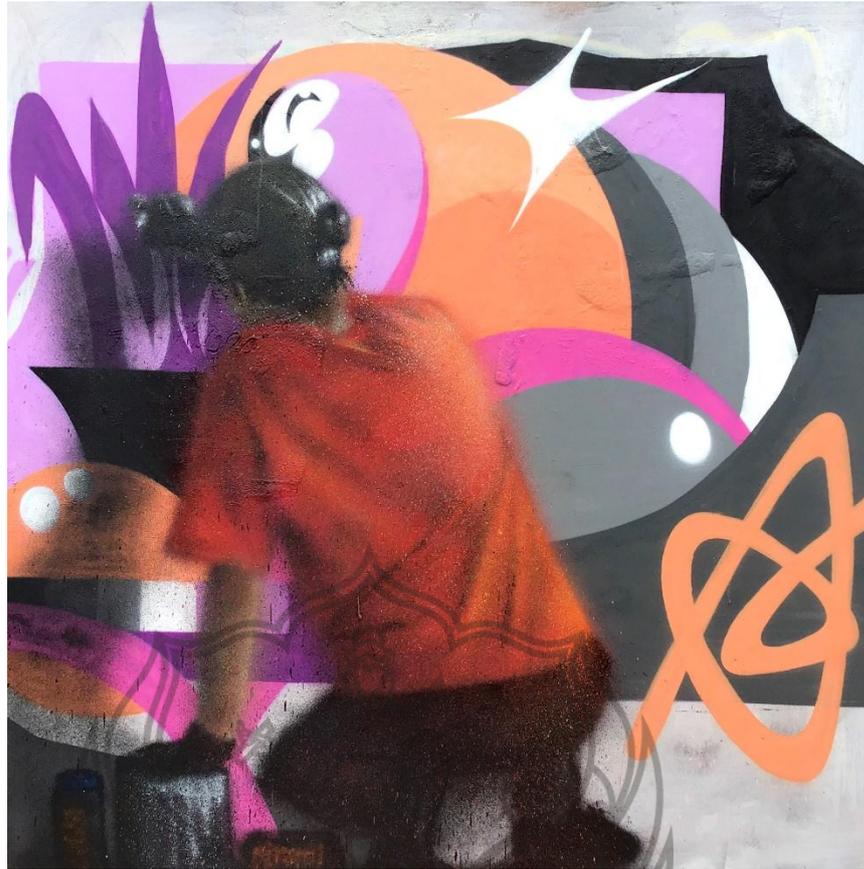
Karya ini berjudul “Yo! Setsu” sebuah kolaborasi saya dengan setsu yang mengingatkan saya dengan banyak hal yang saya pelajari dari Setsu saat melakukan aksi di jalanan.

Karya ini juga memberikan sentuhan warna yang menjadikan itu sebuah warna kesukaan Setsu. Dengan saya menambahkan objek figur Setsu membuat semakin memperlihatkan seorang Setsu yang menggambar di jalanan. Setsu membesarkan karya *street art* nya di kota Yogyakarta dengan karakternya yang menggambarkan seekor burung, tapi dikarya ini setsu lebih menuliskan sebuah nama *street art* nya



Gb. 2. Yogi Septifano, Techooooooo Style, 2020  
 Cat Semprot, Detergen, Pada Kanvas, 150 cm x 150 cm  
 (sumber: dokumentasi pribadi)

*Techooooooo style*, karya kolaborasi saya dengan techo dengan menggambarkan *throw up techo* sebagai penanda keberadaannya saat dijalanan. Figur techo sebagai respon saya untuk memperllihatkan dirinya saat beraksi. Techo merupakan street art yang juga membesarkan namanya di Yogyakarta, ketertarikan berkolaborasi dengan techo adalah banyaknya *throw up* di jalanan dan juga iya pernah mengikuti kompetisi graffiti internasional di china.



**Gb. 3. Yogi Septifano, Woreum and Flamingo, 2020**

Cat Semprot, Detergen, Pada Kanvas, 150 cm x 150 cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Karya woreum dengan flamingo membuat saya tertarik untuk berkolaborasi dengannya. Dengan ciri warna khas yang selalu dibuat woreum saat menggambar di dinding dan juga saat melukis bersama di kanvas ini. Dengan berkolaborasi akan menambah hubungan pertemanan kami untuk saling support berkarya. Woreum merupakan mahasiswa UNY dan mengambil jurusan seni lukis. Pertemuan dengan Woreum adalah saat mengikuti acara *Graff Camp* yang diadakan di Yogyakarta dan sampai sekarang sering berkolaborasi dengannya.

## KESIMPULAN

Karya seni bagi saya merupakan sebagian hidup dari senimannya bisa diibaratkan sebagai adik atau kembarannya dikarenakan karya seni tidak jauh dari pengalaman yang pernah dialami. Kemudian dengan seringnya mencurahkan ide imajinasi kedalam karya membuat karya itu semakin tumbuh dan semakin dewasa seperti halnya manusia. Street art disini menjadi pengalaman yang sering dialami, hal tersebut menjadi sumber inspirasi pembuatan karya seni lukis dalam penciptaan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti sebagai lukisan”.

Proses berkarya didapat dengan banyaknya pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya seni lukis. Pembelajaran selama masa studi di kampus dengan pedoman standar penciptaan karya seni lukis, membuat semakin mudahnya ide muncul dan menjadikan sebuah karya yang kita inginkan. Dalam proses ini hal yang paling mendorong untuk membuat ide dan imajinasi adalah sebuah momen dimana kita harus mempunyai bahan yang sesuai dengan apa yang kita lakukan yaitu menjadi pelaku *street art* di Indonesia. Kemudian pengalaman yang dilakukan di tuangkan menjadi karya sebagai penciptaan karya seni lukis.

Visualisasi adalah sebuah penyampaian dengan pengalaman ataupun pemikiran yang di ungkapkan melewati karya seni lukis. *Street art* merupakan pengalaman yang banyak dialami, dengan mulai beraksi dijalanan dan bertemu dengan banyak teman pelaku graffiti menjadikan suatu hal yang menarik untuk di ungkapkan melewati karya seni dua dimensi. Karya seni tercipta dari kekaguman dengan pelaku graffiti di Indonesia dengan aksinya dan juga karakter dari setiap karyanya dan keahliannya dalam menarik sebuah garis spontan. Dengan begitu ide untuk berkolaborasipun muncul dengan mengajak beberapa pelaku graffiti yang sedang aktif dalam aksinya di jalanan. Figur dan karakter pelaku menjadikan salah satu objek untuk penciptaan karya seni lukis.

Membuat karya lukis tugas akhir dengan tema berjudul “Visualisasi Sosok Pelaku Graffiti sebagai lukisan” telah memberikan dampak yang positif dalam penciptaan sebuah karya. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa *street art* tidak

lah buruk untuk karya seni, penyampaian karya yang positif dengan pengemasan yang baik *street art* bisa menjadi lebih baik. Dengan dua puluh karya lukis yang di buat tidak ada yang diragukan lagi untuk diapresiasi masyarakat. Kolaborasi dengan para pelaku graffiti ini menghadirkan banyak peluang berkarya bersama, saling support membuat tersenyum dan senang melihat karya seni lukis bisa terselesaikan dengan seperti yang diinginkan. Pelajaran yang baru untuk dapat mengembangkan ide dan imajinasi untuk menjadi inspirasi sebuah penciptaan karya seni lukis.



### DAFTAR PUSTAKA

#### BUKU :

- Barry, Samsul, *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta*, Yogyakarta: Studium, 2008
- Susanto Mikke, *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan*, Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011
- Sugono, Dendy, (PR.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008
- Retnoningsih, Ana, Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Kanya, 2009
- Houser Arnold, 1982, *The Shociology of Art*, Terj. Kenneth J.Northcott. Chicago dan London: The University of Chicago
- Soedarso, Sp., *Trilogi Seni Penciptaan dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2006
- Kartika, Shony, Dharsono, *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Prayitno Aming, Sidiq Fadjar, Nirmana, *Karangan Terbatas Untuk Penulis*

**WEB:**

<https://kbbi.web.id./pelaku> (diakses pada 15 Desember, jam 14.15 WIB)

[www.instagram.com/banksy](http://www.instagram.com/banksy), (diakses pada 17 Juli 2020, jam 16.30 WIB)

[www.instagram.com/lup\\_crew\\_official](http://www.instagram.com/lup_crew_official), (diakses pada 15 Desember 2020, jam 12.14 WIB)

[www.instagram.com/eront\\_artist](http://www.instagram.com/eront_artist), (diakses pada 15 Desember 2020, jam 12.15 WIB)

[www.instagram.com/muckizm](http://www.instagram.com/muckizm), (diakses pada 15 Desember 2020, jam 12.08 WIB)

[www.instagram.com/monicakristianto](http://www.instagram.com/monicakristianto), (diakses pada 15 Desember 2020, jam 14.12 WIB)

