



REPRESENTASI SENI GRAFFITI DALAM BENTUK GEOMETRIC PADA MEDIA KANVAS

Iman Sayed Maulana¹, Winarno²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: iman.17021244028@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Seni graffiti merupakan seni jalanan yang berupa coretan di dinding dengan menggabungkan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan sebuah kata atau simbol yang menunjukkan identitas dari pembuatnya. Ide penciptaan karya seni ini didasari pada stigma atau pandangan negatif dari masyarakat terhadap seni graffiti yang dianggap sebagai aksi merusak sarana dan prasana umum. Pencipta berkeinginan untuk membuat seni graffiti bertema “Urban” dengan memadukan bentuk-bentuk geometris dan warna-warna kontras. Karya seni ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, meliputi bidang keilmuan, masyarakat, bomber atau pelaku graffiti, dan pencipta. Proses penciptaan karya ini dilakukan dengan melakukan wawancara bersama PINO, seniman graffiti asal Surabaya. Dalam proses penciptaan karya seni lukis, pencipta menggunakan teknik impasto dan teknik spray sebagai finishing. Gaya yang dipilih oleh pencipta, yaitu gaya abstrak simbolis, sehingga di setiap karya yang diciptakan terdapat simbol-simbol dengan makna tertentu. Media yang digunakan oleh pencipta, yaitu kanvas dengan medium air sebanyak 7 buah yang terdiri dari empat buah kanvas dengan ukuran 90 × 90 cm dan tiga buah dengan ukuran 70 × 70 cm. Pencipta berhasil membuat lima karya seni Lukis, yaitu karya pertama berjudul "Sub•31", karya kedua berjudul "24", karya ketiga berjudul "66", karya keempat berjudul "O'Clock", dan karya kelima berjudul "0•0".

Kata Kunci: Seni Graffiti, Vandalism, Geometric, Kanvas.

Abstract

Graffiti art is street art in the form of graffiti on the wall by combining the composition of color, line, shape, and volume to write a word or symbol that shows the identity of the maker. The idea of creating this artwork is based on the stigma or negative view of the community towards graffiti art which is considered an act of damaging public facilities and infrastructure. The creators wanted to create “Urban” themed graffiti art by combining geometric shapes and contrasting colors. This artwork can be useful for several parties, including the field of science, society, bombers or graffiti actors, and creators. The process of creating this work was carried out by conducting interviews with PINO, a graffiti artist from Surabaya. In the process of creating a painting, the creator uses the impasto technique and the spray technique as finishing. The style chosen by the creator is a symbolic abstract style, so that in every work created there are symbols with certain meanings. The media used by the creators are 7 canvases with water medium consisting of four canvases with a size of 90 × 90 cm and three canvases with a size of 70 × 70 cm. The creator has succeeded in creating five works of painting, namely the first work entitled "Sub 31", the second work entitled "24", the third work entitled "66", the fourth work entitled "O'Clock", and the fifth work entitled "0•0".

Keywords: Graffiti Art, Vandalism, Geometric, Canvas.

PENDAHULUAN

Karya seni dapat dilakukan dimana saja, salah satunya *street art* atau seni jalanan. *Street art* merupakan sebuah seni visual yang biasanya diaplikasikan pada ruang publik, seperti halte, tembok jalanan, jembatan penyebrangan, tempat-tempat transit, hingga angkutan umum. Meskipun seringkali dianggap sebagai aksi *vandalism*, akan tetapi karya *street art* merupakan bentuk upaya dalam mengekspresikan atau pencurahan seseorang atau kelompok dalam ruang publik.

Street art mempunyai beberapa jenis karya yang dikelompokkan, salah duanya yaitu seni *graffiti* dan mural. Karya seni dapat dituangkan melalui media atau alat, seperti halnya karya seni *graffiti*. Akhir-akhir ini, banyak sekali kita jumpai coretan seni *graffiti* di jalanan, seperti di tembok jembatan layang, tembok samping rumah, hingga *rolling door* toko yang sudah tutup. Seni *graffiti* yaitu sebuah kegiatan dari seni rupa yang memanfaatkan komposisi dari warna, garis, bentuk, dan volume untuk menggambar huruf atau kalimat di dinding (AW Budyastomo, 2018). Seni *graffiti* memiliki bentuk, karakter, dan warna yang berbeda-beda. Seni *graffiti* disertai dengan bahasa yang unik dan menarik, dimana bahasa tersebut merupakan ungkapan ekspresi pembuatnya terhadap lingkungan sekitar, sehingga dalam setiap goresan yang ada di dinding mengandung sebuah makna yang ingin disampaikan.

Seni *graffiti* menjadi media bagi anak muda untuk menyampaikan apresiasi atau mengkritisi permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Aris Darisman (2014) yang mengatakan bahwa, seni *graffiti* layaknya cabang seni rupa lainnya yang memposisikan keberadaannya sebagai bagian dari kreativitas seniman, kemudian sebagai instrumen untuk menyuarakan kegelisahan mereka, dan sebagai representasi dari berbagai persoalan sosial. *Graffiti* menjadi media untuk mengkritisi berbagai kebijakan yang tidak mewakili persoalan yang dihadapi masyarakat setiap harinya. Kehadiran seni *graffiti* menjadi alat komunikasi antara seniman – karya – audiens, sehingga dengan adanya komunikasi ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat dan advokasi bagi masyarakat, serta kritik terhadap

berbagai kebijakan maupun keputusan dari pemegang kekuasaan.

Keberadaan seni *graffiti* dianggap sebagai tindakan yang mengganggu kebersihan dan ketertiban umum. Seni *graffiti* menjadi perdebatan pada beberapa kalangan masyarakat, termasuk di masyarakat Indonesia. Sebagian orang menganggap bahwa seni *graffiti* merupakan sebuah karya seni yang mengandung nilai dan keindahan, bahkan ada pula orang yang menganggap bahwa pelukis *graffiti* merupakan seorang seniman yang genius dan pemberani. Sebagian orang yang lainnya menyebutkan bahwa seni *graffiti* merupakan sebuah visual sampah yang merusak keindahan serta mengotori sarana dan prasarana kota. Coretan dinding yang bersifat *illegal* dipandang sebagai perilaku menyimpang oleh sebagian masyarakat dan kerap bersinggungan dengan ranah kriminal.

Kegiatan ini sebenarnya bertujuan untuk menghias sudut atau jalanan kota yang tampak suram. Hal ini sesuai dengan penelitian dari AW Budyastomo (2018) yang mengatakan bahwa, adanya seni *graffiti* dapat membuat lingkungan menjadi lebih hidup dengan gambar-gambar yang menarik. Kemudian, masyarakat juga akan lebih mudah untuk memahami sebuah pesan ketika disampaikan melalui sebuah gambar daripada melalui bentuk teks yang dianggap membosankan.

Di balik pandangan buruk dari seni *graffiti*, pada dasarnya seni ini memiliki fungsi yang lain, seperti sebagai penghias ruangan. Berdasarkan penelitian dari Aris Sutejo (2021), seni *graffiti* tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi personal saja, melainkan menjadi alat jejaring sosial yang berkembang menuju ideologi pasar. Ketika seniman *graffiti* sudah memiliki nama yang cukup ternama, maka karya yang dihasilkan juga semakin mahal. Kemudian, seni *graffiti* juga berguna untuk dekorasi dari ruangan, seperti ruang pertemuan, penyangga gedung, tangga hotel, dan digunakan pada latar belakang acara stasiun televisi SBO TV. Hal ini menunjukkan bahwa, seni *graffiti* tidak selamanya menjadi kegiatan yang negatif, akan tetapi menjadi kegiatan yang positif ketika seniman *graffiti* dapat menyalurkan ide-ide kreatifnya dengan tepat.

Seni *graffiti* kerap kali dianggap sama dengan seni mural, namun keduanya merupakan dua karya yang berbeda. Berbeda dengan seni *graffiti*, dalam pembuatan karya seni mural terkesan lebih bebas, yang mana dapat menggunakan cat tembok, cat kayu, hingga pewarna apa saja seperti kapur tulis atau alat lainnya yang dapat menghasilkan gambar. Seni mural juga bermakna sebuah lukisan yang proses pembuatannya dilakukan secara langsung maupun tidak langsung pada sebuah permukaan dinding di suatu bangunan. (Susanto, 2002: 76). Seni mural dan seni *graffiti* tentu memiliki perbedaan, yaitu terletak pada objek. Jika seni *graffiti* lebih menekankan pada stilisasi rangkaian *font* atau huruf yang dikerjakan dengan cat semprot (*airbrush*), dan sering disebut dengan "*spray-can art*". Sedangkan seni mural lebih ditekankan kepada kemampuan menggambar objek yang di kembangkan menjadi sebuah tema dengan menggunakan kuas. Pembuatan seni mural tidak ditujukan pada aspek keindahan saja, tetapi ada pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat mural tersebut. Pesan yang disampaikan menggambarkan kondisi sekelilingnya, seperti menyuarakan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik dengan mempertimbangkan nilai-nilai keindahan serta unsur-unsur pada seni rupa.

Seni *graffiti* dalam bentuk geometris mencoba untuk bermain-main dengan garis dan warna sehingga membentuk bidang ruang geometris. Dalam hal ini, menghasilkan suatu karya *graffiti* yang tidak berfokus pada *font*, tetapi pada garis-garis yang mempunyai komposisi warna dan ruang di dalamnya. Ornamen geometris ialah ornamen yang elemen-elemen garisnya terukur, teratur, tidak bebas semacam bentuk-bentuk organik yang nilai simetrikalnya sulit ditentukan dan dipolakan untuk keperluan ornamen yang motifnya bisa diulang-ulang (Dedi Suardi, 2000:1). Seni *graffiti* dalam bentuk *geometric* memainkan bentuk atau pola sederhana seperti segitiga atau garis lurus menjadi karya artistik yang unik. Penggunaan bentuk-bentuk geometri mampu memberikan kesan yang dinamis dan tidak monoton.

Kegiatan seni *graffiti* pada umumnya dilakukan pada media dinding, akan tetapi pada penciptaan karya ini akan menggambar seni *graffiti* pada media kanvas. Media kanvas

menjadi salah satu media untuk menciptakan sebuah karya yang banyak dikenali masyarakat awam. Kanvas adalah kain bertekstur yang digunakan untuk melukis. Kain kanvas direntangkan di atas kayu dengan bentuk persegi empat atau yang biasanya disebut dengan *spantram*. Kain kanvas memiliki ukuran ketebalan dan kekasaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya, sehingga seorang seniman dapat menyesuaikan jenis kanvas yang digunakan berdasarkan dengan karya yang akan dibuatnya.

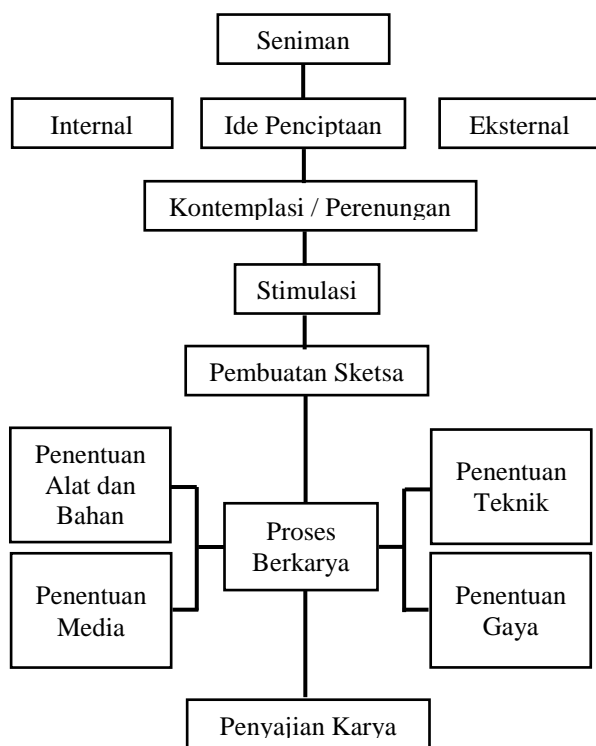
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, pencipta merumuskan dua pertanyaan pada fokus penciptaan karya lukis. Fokus penciptaan karya seni ini terdiri dari "Bagaimana pengembangan ide dan gagasan dari seni *graffiti* dalam bentuk geometris pada media kanvas?" dan "Bagaimana proses visualisasi dan deskripsi hasil karya seni lukis *graffiti* dalam bentuk geometris pada media kanvas?". Berdasarkan rumusan pertanyaan dalam focus penciptaan karya, maka proses penciptaan karya seni ini memiliki beberapa tujuan. Tujuan tersebut terdiri dari untuk mengetahui pengembangan ide atau gagasan dari seni *graffiti* dalam bentuk geometris pada media kanvas dan untuk mendeskripsikan secara visual karya seni lukis *graffiti* dalam bentuk geometris pada media kanvas.

Dalam menciptakan karya lukis ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, karya seni ini diharapkan dapat turut andil dalam membantu memperkaya ilmu pengetahuan dan wawasan, serta menjadi masukan atau sumbangan bagi kajian seni rupa. Secara praktis, karya ini bermanfaat untuk beberapa pihak, meliputi bagi masyarakat diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai seni *graffiti* agar tidak dipandang sebagai tindakan vandalisme. Kemudian, karya seni ini dapat dijadikan sebagai penghias dinding jalanan, penghias interior ruangan bahkan dapat dikomersilkan. Bagi bomber atau seniman *graffiti*, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam berkarya, sehingga menghasilkan karya yang lebih bervariasi dan mampu mengeksplorasi berbagai macam teknik dalam berkarya seni.. Bagi pencipta, proses penciptaan karya ini

dijadikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan teknik dalam berkarya.

METODE PENCIPTAAN

Bagan 1. Metode Penciptaan Karya Seni



(Sumber: Iman, 2021)

Ide Penciptaan

Pemilihan ide pada proses penciptaan karya seni lukis ini didasari pandangan atau stigma buruk dari seni *graffiti* yang kerap dianggap sebagai aksi *vandalism*. Faktor lainnya yang mendukung penciptaan karya ini adalah kebiasaan dan kecintaan pencipta terhadap seni *graffiti*. Seni *graffiti* identik dengan anak muda yang ingin mengekspresikan diri melalui coretan-coretan di tembok jalanan. Sebagian dari mereka menyebutkan bahwa seni *graffiti* memiliki nilai estetika yang unik dan menarik, dimana dapat bermain-main menggunakan warna-warna serta *font* atau huruf, sehingga gambar yang dihasilkan keren, lucu, bahkan berbau kritik sosial.

Kontemplasi / Perenungan

Tahap perenungan ini menjadi tahap bagi pencipta untuk merenungkan bentuk-bentuk geometris yang disesuaikan dengan konsep karya ini, yaitu urban. Pencipta merenungkan objek-objek yang sesuai dengan perkotaan, sehingga mengeksplorasi gedung-gedung pencakar langit di perkotaan yang digambarkan melalui bentuk-bentuk geometris.

Stimulasi

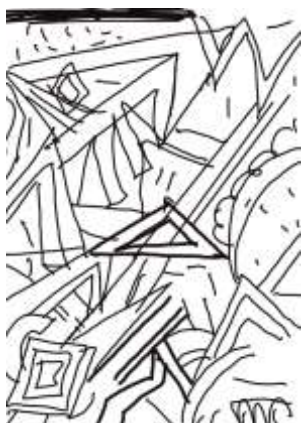
Stimulasi merupakan sebuah usaha untuk memberikan rangsangan agar dapat memiliki inspirasi ketika menghasilkan suatu karya seni. Dalam hal ini, pencipta melakukan beberapa kegiatan sebagai rangsangan yang dilakukan antara lain, yaitu dengan membuat sketsa kasar pada kertas, dan sketsa yang telah sesuai selanjutnya dipindahkan dalam bentuk digital melalui aplikasi *pro create* di iPad dalam pembuatan sketsa.

Konsep Karya

Penciptaan karya seni ini didasari pada pandangan negatif masyarakat terhadap seni *graffiti* yang dinilai sebagai kegiatan *vandalisme* dan merusak tatanan kota. Oleh karena itu, pencipta ingin menghasilkan suatu karya seni yang identik dengan seni *graffiti*, yaitu dengan tema “Urban”. Pemilihan konsep ini dilatarbelakangi oleh kegiatan seni *graffiti* yang sering dilakukan di sebuah perkotaan. Seni *graffiti* menjadi bagian dari masyarakat kota, dimana mereka dapat menemukan *graffiti* di setiap sudut kota, seperti ketika mereka mengendarai kendaraan lalu melihat *graffiti* di tembok gedung terbengkalai, ketika mereka menunggu bus di halte, ketika mereka berjalan kaki di sepanjang trotoar, di jembatan layan, di *rolling door* pertokoan, dan sebagainya. Pencipta berusaha memadukan konsep utama, yaitu gedung-gedung tinggi di kawasan urban yang kerap kali dijadikan sasaran utama pelaku *graffiti* menggunakan bentuk-bentuk *geometric* yang dikemas secara kreatif. Sedangkan, suasana yang digambarkan pada lukisan ini menggambarkan malam hari yang hanya diterangi oleh cahaya rembulan dan kabut malam, dimana sangat identik dengan aktivitas para pelaku *graffiti* yang melancarkan aksinya di malam hari.

Pembuatan Sketsa

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, pembuatan sketsa menjadi aspek penting untuk dilakukan sejak awal mulai berkarya. Sketsa merupakan sebuah gambar yang menjadi tahapan atau rancangan awal dari pencipta untuk menyusun komposisi dan keseimbangan yang tepat pada bentuk-bentuk geometris. Berikut ini sketsa dari pencipta:



Gambar 1. Karya Sketsa Ke Satu
(Sumber: Dok. Iman, 2021)



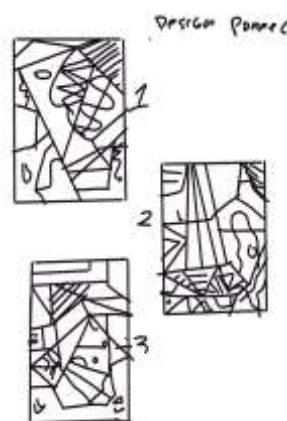
Gambar 2. Karya Sketsa Ke Dua
(Sumber: Dok. Iman, 2021)



Gambar 3. Karya Sketsa Ke Tiga
(Sumber: Dok. Iman, 2021)



Gambar 4. Karya Sketsa Ke Empat
(Sumber: Dok. Iman, 2021)



Gambar 5. Karya Sketsa Ke Lima
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Penentuan Alat dan Bahan

Pemilihan alat dan bahan ini menjadi salah satu faktor utama dalam proses berkarya dan perlu diklasifikasikan sesuai kebutuhan

dalam berkarya seni. Berikut beberapa alat dan bahan yang digunakan:

1. Kertas HVS A4 70 Gram



Gambar 6. Kertas HVS A4
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Kertas HVS digunakan sebagai media untuk membuat sketsa kasar dari kelima karya pencipta.

2. Pensil Faber Castell Econ 0.7 dan Penghapus Faber Castell



Gambar 7. Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pensil dan penghapus digunakan pencipta sebagai alat untuk menggambar sketsa di kertas hvs dan kanvas.

3. Penggaris Butterfly 60 cm, serta cetakan huruf dan angka



Gambar 8. Penggaris
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Penggaris digunakan pencipta untuk menggambar bentuk-bentuk geometris di kertas hvs dan kanvas agar terbentuk dengan rapi. Penggaris cetakan huruf dan angka digunakan untuk membuat simbol di setiap karya pencipta.

4. iPad Gen 6 IOS 14.5 Tahun 2019



Gambar 9. iPad

(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan iPad untuk membuat sketsa digital. Pembuatan sketsa digital ini menjadi kesempatan bagi pencipta untuk memadukan unsur-unsur warna agar hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan.

5. Kanvas



Gambar 10. Kanvas
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan tujuh buah kanvas sebagai media untuk berkarya.

6. Kuas Lyra dan Kuas V-Tec



Gambar 11. Kuas

(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan kuas untuk menyapukan cat akrilik pada media kanvas,

7. Palet



Gambar 12. Palet

(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan palet dari potongan triplek untuk menampung dan mencampur cat akrilik.

8. Pisau Palet



Gambar 13. Pisau Palet
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan pisau palet untuk mengambil cat akrilik dari dalam wadahnya, mencampur cat akrilik di atas wadah, dan digunakan untuk melukis langsung di atas kanvas, sehingga karya yang diciptakan memiliki tekstur.

9. Rhema *Spray Paint*



Gambar 14. *Spray Paint*
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Cat ini digunakan oleh pencipta pada tahap *finishing* karya agar karya yang diciptakan terlihat lebih halus, lebih visual, dan warna yang dihasilkan tidak monoton.

10. Cat Akrilik Tesla 250 ml



Gambar 15. Cat Akrilik
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan cat akrilik Tesla 250 ml dalam proses berkarya karena cat yang dihasilkan tampak bersih, memiliki warna yang solid, serta dapat menutup warna-warna dibagian lainnya. Pencipta memilih menggunakan cat akrilik dengan warna primer yang kemudian dicampurkan untuk menghasilkan warna-warna sekunder maupun tersier.

11. Isolasi Kertas Joyko



Gambar 16. Isolasi Kertas
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan isolasi kertas untuk membatasi area yang telah dan akan dicat agar warnanya tidak tercampur dengan warna lainnya.

12. Batu Kerikil dan Potongan Kertas



Gambar 17. Batu Kerikil dan Potongan Kertas

(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan batu kerikil dan beberapa potongan genteng sebagai alat pembantu dalam membuat karya ke lima. Beberapa batu krikil dan potongan genteng tersebut diletakkan di atas kanvas dengan ditata semenarik mungkin untuk membuat tekstur pada lukisan, lalu disemprot dengan cat dan ditunggu hingga kering.

13. Kain Lap



Gambar 18. Kain Lap
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan kain lap berjenis katun untuk membersihkan kuas dan tangan yang kotor ketika proses pembuatan karya.

14. Wadah



Gambar 19. Wadah
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Pencipta menggunakan wadah dari tempat cat dan gelas besar untuk tempat menyimpan air karena akan lebih efisien ketika akan membersihkan tangan yang kotor akibat terkena cat atau kuas yang telah digunakan.

Penentuan Media

Ketika proses penciptaan karya seni ini, pencipta menggunakan 7 buah kanvas dengan medium air, yaitu empat buah kanvas dengan ukuran 90×90 cm dan tiga buah kanvas dengan ukuran 70×90 cm. Pencipta menggunakan kanvas medium air karena sifatnya lebih

fleksibel, sehingga dapat dicat menggunakan cat yang berbahan dasar dari minyak dan air.

Penentuan Teknik

Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni ini, yaitu teknik *impasto*, teknik *spray*, dan *masking tape*. Menurut Susanto (2011: 282), teknik *impasto* merupakan salah satu teknik melukis yang dalam prosesnya menggunakan cat secara tebal dan berlapis, sehingga menimbulkan efek goresan pada lukisan yang membekas (R.M. Putra, 2021). Saat cat sudah mengering, maka akan menghasilkan tekstur yang jelas, sehingga memberikan kesan bahwa kehadiran dari objek yang dilukis lebih terasa. Teknik *spray* yaitu teknik yang dikenal dengan teknik *semprot*, dimana cat tidak diaplikasikan menggunakan kuas, akan tetapi menggunakan tekanan udara, sehingga cat yang keluar berupa butiran uap yang lembut (BAJ Sukma, 2016). Tujuan dari penggunaan teknik ini, yaitu untuk menghasilkan suatu lukisan yang terlihat lebih halus dan lebih visual. Dan yang terakhir yaitu *masking tape* yang disebut juga pita perekat yang berfungsi untuk melindungi, menyegel atau mendempul lukisan. Penggunaan *masking tape* bertujuan untuk menutupi area diluar area pengecatan agar tidak ternoda.

Penentuan Gaya

Gaya yang digunakan pencipta dalam menciptakan karya seni, yaitu aliran abstrak. Penggunaan gaya ini didasari pada keinginan pencipta untuk mengungkapkan atau membahas sebuah wacana seni tanpa harus terlalu pakem dengan objek atau simbol. Melalui gaya abstrak ini, pencipta dapat mengeksplorasi ide-ide kreatifnya dengan bebas, akan tetapi tetap memiliki kontrol dalam berkarya. Tak hanya itu, pencipta menambahkan sebuah kode atau simbol disetiap karyanya, sehingga menghasilkan karya seni yang memiliki karakter dan makna-makna simbolik. Dengan kata lain, gaya yang digunakan pada lukisan ini adalah abstrak simbolis.

KERANGKA TEORETIK

Seni Graffiti

Seni *graffiti* adalah suatu kegiatan seni lukis yang memanfaatkan gabungan dari komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk

menampilkan sebuah keindahan dalam karya seni yang tujuan pada pembuatannya sebagai sarana menyampaikan pesan secara non verbal kepada masyarakat luas. *Graffiti* berasal dari bahasa latin, yaitu kata “*graphium*” yang bermakna tulisan. Zaman dahulu, seni *graffiti* dijadikan sebagai media untuk berkomunikasi dan sarana spiritualisme hingga mistisme. Saat zaman Romawi, seni *graffiti* dimanfaatkan sebagai bentuk propaganda dari masyarakat dengan menyindir pemerintah bahwa mereka tidak puas dengan kinerja pemerintah (AW Budyastomo, 2018).

Bentuk Geometric

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata geometri bermakna: (1) Geometri merupakan salah satu cabang dari ilmu matematika yang menjelaskan tentang sifat-sifat dari garis, sudut, bidang dan ruang; (2) Geometri merupakan ilmu ukur (2001: 355). Ornamen geometris adalah motif atau pola yang berupa gambar dan telah diterapkan pada barang untuk hiasan, dengan memanfaatkan kaidah-kaidah ilmu ukur untuk mewujudkan suatu motif-motif geometris ketika menyusun beberapa pola hias. Ide dasar ragam hias lebih banyak digunakan untuk memaparkan beberapa unsur yang beraturan dan tidak memiliki titik tolak dari bentuk nyata atau mengalihkan bentuk-bentuk alam, sehingga motif atau unsur-unsur garis yang terbentuk dapat diukur, teratur dan, disusun secara berulang.

Media Kanvas

Menurut Soetedja, Zakaria Dkk, (2016 : 6), seni rupa dua dimensi merupakan suatu karya seni yang tidak mempunyai ruang dan hanya memiliki dua ukuran saja, yaitu panjang dan lebar, sehingga tidak memiliki ketebalan maupun ketinggian (Khusnah, N., 2020). Salah satu media seni lukis yang termasuk dalam seni rupa dua dimensi adalah kanvas. Kanvas merupakan media untuk melukis yang berbahan dasar kain tebal dan kuat serta digunakan sebagai layar ataupun dasar lukisan. Cat dasar yang digunakan untuk menutup pori-pori kain pada kanvas terdiri dari dua jenis, yaitu dengan medium minyak ataupun air.

Representasi

Menurut Giles (1999: 56-57) dalam buku *Studying Culture: A Practical Introduction*, mengemukakan pendapatnya, bahwa definisi dari kata "represent" mempunyai tiga definisi, yaitu pertama, *To stand in for*; kedua, *To speak or act on behalf*; dan ketiga, *To re-present* (Ernawati, S. P., Sari, R. N., & Psi, S., 2020). Ketika sedang merepresentasikan suatu karya seni, ketiga makna tersebut bisa saja saling tumpang tindih dan berhubungan. Representasi secara sederhana dapat dipahami sebagai aktivitas dalam upaya memproduksi makna. Representasi pada pembacaan karya seni visual menggunakan sistem representasi yang meliputi susunan komponen dari konsep di dalam pikiran, bahasa, dan juga visual karya yang disajikan, sehingga dapat bekerja dengan berkolerasi antara satu dengan lainnya. Pengertian representasi terhadap karya seni tersebut bermakna asli atau tetap (*the true meanings*), dimana makna tersebut melekat pada dirinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Ke Satu



Gambar 20. Karya Pertama Dalam Tugas Akhir
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Judul : Sub•31
Ukuran : 90 × 90 cm

Bahan : *Acrylic and Spray on Canvas*

Tahun : 2021

Deskripsi :

Lukisan ini menggambarkan gedung-gedung di Kota Surabaya yang banyak dihiasi oleh coretan-coretan *graffiti* dengan berbagai gambar dan tulisan. Para pelaku vandalisme tentunya memiliki berbagai tujuan dalam melakukan aksinya, entah sebagai salah satu sarana pelampiasan terhadap sesuatu hal yang tidak disukainya atau hanya sebagai sarana dalam menyalurkan hobinya. Meskipun *vandalisme* mendapatkan stigma atau pandangan negatif dari kalangan masyarakat, akan tetapi seni *graffiti* juga memiliki nilai positif, seperti sebagai penghias sudut kota yang tampak kumuh agar terlihat lebih berwarna, sehingga nyaman dipandang mata oleh siapapun yang melihatnya. Tak hanya itu, seiring perkembangan zaman, seni *graffiti* juga memiliki nilai sebagai salah satu hiasan atau interior, mulai dari hiasan pada *cafe*, kantor, dan tempat lainnya.

Karya Ke Dua



Gambar 21. Karya Kedua Dalam Tugas Akhir
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Judul : 24
Ukuran : 90 × 90 cm
Bahan : *Acrylic and Spray on Canvas*

Tahun : 2021

Deskripsi :

Lukisan ini membahas seputar sudut pandang dari masyarakat yang menilai bahwa seni *graffiti* merupakan suatu kegiatan yang merusak sarana dan prasarana kota. Tak jarang, masyarakat menilai bahwa tindakan para pelaku *vandalisme* sebagai tindakan yang dapat merugikan. Akan tetapi, jika ditelusuri lebih dalam, seni *graffiti* bukanlah suatu kegiatan yang bersifat negatif, seni *graffiti* juga dapat menjadi suatu kegiatan seni yang menghasilkan suatu keindahan yang enak dipandang oleh mata. Dalam upaya menyampaikan pesan kepada masyarakat luas bahwa seni *graffiti* bukan suatu tindakan kriminal, pencipta menuliskan sebuah kata "GRAPITY GA JHD" yang berarti seni *graffiti* tidak jahat. Dengan begitu, diharapkan masyarakat dapat merubah stigma atau pandangan buruk dari seni *graffiti*. Simbol 24 pada lukisan ini bermakna dari nomor rumah dari pencipta yang menjadi identitasnya.

Karya Ke Tiga



Gambar 22. Karya Ketiga Dalam Tugas Akhir
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Judul : 66
Ukuran : 90 × 90 cm
Bahan : *Acrylic and Spray on Canvas*

Tahun : 2021

Deskripsi :

Dalam pembuatan lukisan ini, ide karya pencipta terinspirasi dari Route 66, di Texas. Route 66 yang merupakan jalan darat terpanjang di Amerika. Hal tersebut bermakna bahwa *graffiti* merupakan salah satu kegiatan seni yang dilakukan oleh sekumpulan orang pada tembok-tembok jalanan dengan beberapa tujuan. Tak hanya itu, Route 66 yang menjadi jalan terpanjang juga diibaratkan sebagai perjalanan sejarah dari *graffiti* yang cukup panjang dan terus mengalami perkembangan hingga saat ini. Dengan menghias sepanjang jalan, sehingga menghasilkan simbol-simbol lalu lintas dan warna-warna cerah yang dapat memberikan kesan keindahan bagi penikmatnya.

Karya Ke Empat



Gambar 23. Karya Keempat Dalam Tugas Akhir
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Judul : O'Clock
Ukuran : 90 × 90 cm
Bahan : *Acrylic and Spray on Canvas*
Tahun : 2021
Deskripsi :

Lukisan ini dianalogikan sebagai sebuah jam, dimana waktu terus berputar. Hal ini menggambarkan bahwa, seiring berjalannya

waktu, pola pikir dan sudut pandang negatif dari seorang individu terhadap seni *graffiti* akan mengalami perubahan, dimana seni *graffiti* tidak seburuk yang mereka pikirkan. Melalui lukisan ini, pencipta berharap bahwa, seorang individu yang awalnya memandangi seni *graffiti* merupakan aksi *vandalisme* yang merusak sarana dan prasarana kota lambat laun dapat mengapresiasi setiap seni *graffiti* yang diciptakan oleh pembuatnya. Karena pada dasarnya, penciptaan seni *graffiti* dilakukan bukan karena tanpa alasan, sehingga masyarakat diharapkan mampu mengapresiasi setiap karya seni *graffiti* yang dilihatnya tanpa menghakimi.

Karya Ke Lima



Gambar 24. Karya Kelima Dalam Tugas Akhir
(Sumber: Dok. Iman, 2021)

Judul : 0•0
Ukuran : 90 × 90 cm
Bahan : *Acrylic on Canvas*
Tahun : 2021
Deskripsi :

Lukisan ini menggambar sebuah bangunan gedung di tengah malam yang dihiasi oleh lampu kerlap-kerlip berwarna merah. Di gelapnya malam yang hanya bermodalkan cahaya rembulan dengan diiringi angin yang berhembus kencang, membuat suasana gedung tersebut tampak kelam. Gedung tersebut seolah-olah dikelilingi oleh kabut malam yang membuat suasana semakin mencekam. Di dinginnya malam, para pelaku *vandalism* memulai untuk menunjukkan eksistensinya, dimana mereka

mulai beraksi dengan lihai dalam mencoret-coret gedung atau bangunan yang dianggap cocok sebagai media membuat *graffiti*. Para pelaku mencoba untuk merespon gedung-gedung di perkotaan dengan hasil coretan *graffiti* mereka sebaik mungkin dikesunyian malam, sehingga membuat mereka merasa lebih aman dan nyaman jika dibandingkan dengan siang hari yang rawan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setiap individu memiliki daya kreativitas yang berbeda dan beranekaragam dalam menciptakan suatu karya seni. Salah satunya, yaitu seni *graffiti* yang menjadi wadah atau sarana dari para pelakunya untuk menyalurkan kreativitasnya melalui media dinding yang dihias dengan beberapa unsur visual. Seni jalanan ini sering dijumpai di sepanjang jalan ataupun beberapa sudut kota dan menjadi salah satu ciri dari adanya keadaan atmosfer kesenirupaan di sebuah kota yang telah mengalami perubahan. Tujuan dari seni *graffiti* sendiri yaitu untuk menyapaikan pesan secara visual dari diri sendiri maupun dari kelompok. Bagi sebagian orang, seni *graffiti* dianggap sebagai suatu tindakan *vandalisme* yang telah masuk dalam ranah kriminal. Akibatnya, seni *graffiti* memiliki stigma atau pandangan yang negatif dari masyarakat.

Jika seni *graffiti* dikemas dengan beberapa konsep dan memiliki makna, maka dapat menghasilkan suatu karya seni yang bernilai, tidak hanya sekedar corat-coret saja. Seni *graffiti* pada dasarnya hanya menggunakan huruf atau *font* sebagai sarana berkomunikasi dengan masyarakat luas. Namun, seni *graffiti* yang menggunakan unsur visual dari bentuk-bentuk *geometric* yang dipadukan dengan warna-warna kontras mampu menghasilkan nilai yang estetika. Penciptaan karya seni lukis yang berupa seni *graffiti* dalam bentuk *geometric* ini, menghasilkan lima karya seni lukis pada media kanvas. Kanvas yang digunakan memiliki ukuran 90 × 90 cm, serta cat yang digunakan yaitu cat akrilik dan *spray paint*. Dalam proses pengerjaannya, penulis menggunakan teknik *impasto*, sehingga karya lukis yang diciptakan memiliki tekstur yang membuat lukisan semakin bernilai. Sedangkan untuk *finishing*, penulis

menggunakan teknik *spray* agar lukisan tersebut terlihat semakin visual.

Seni graffiti dipandang sebagai salah satu bentuk identitas maupun eksistensi diri dari para *bomber*. Oleh karena itu, melalui penciptaan karya seni lukis ini, pencipta memberikan beberapa saran dengan tujuan agar masyarakat dapat merubah pandangan buruknya terhadap seni *graffiti*, yang meliputi:

1. Para Seniman *Graffiti*

Untuk kedepannya para seniman *graffiti* dapat memperhatikan tema, pemilihan unsur seni rupa dalam karya yang dibuatnya. Dari setiap karya yang diciptakan, serta mempertanggung-jawabkan karya-karya tersebut. Para seniman kedepannya dapat mengeksplor ide-ide kreatif dan imajinasinya dalam berkarya tidak hanya berfokus pada huruf.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, terutama mahasiswa Seni Rupa Murni Universitas Negeri Unesa, diharapkan dapat menambah wawasan dan kreativitasnya dalam berkarya.

3. Pemerintah

Masyarakat tidak sepenuhnya mengerti secara jelas mengenai makna dari seni *graffiti*, sehingga diperlukan untuk mengadakan suatu acara atau *event* yang bertujuan untuk mengenalkan seni *graffiti* kepada khalayak luas agar dapat mengubah pandangannya terhadap seni *graffiti*. Kemudian, diharapkan pemerintah juga memberikan fasilitas atau ruang kepada seniman *graffiti* untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya dalam membuat *graffiti*.

4. Masyarakat

Seni *graffiti* mendapatkan pandangan yang buruk dari masyarakat, akan tetapi kegiatan ini tidak selamanya bersifat negatif karena melalui *graffiti* dapat menjadi sumber penghasilan bagi seniman dan berfungsi untuk penghias ruangan. Oleh karena itu, diharapkan masyarakat dapat mengapresiasi karya-karya seni dari seniman *graffiti*.

Crowley, Cath. 2010. *Graffiti Moon*. Australia: Pan Macmillan

Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Ernawati, S. P., Sari, R. N., & Psi, S. 2020. *Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Dan Desain Di Era Kontemporer*. Surabaya: CV. Qiara Media.

Ganz, Nicholas. 2004. *Graffiti World Street Art From Five Continents*. Abrams: New York.

Rantinah. 2019. *Teknik Menggambar Benda dan Melukis*. Klaten: Intan Pariwara.

Suardi, Dedy. 2000. *ORNAMEN GEOMETRIS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber dari Artikel Jurnal:

ADI JUANG SUKMA, B. R. I. N. D. A. 2016. “KATAK HIJAU SEBAGAI INSPIRASI PENCPTAAN KARYA SENI LUKIS”. *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 04 No.01, pp. 15-21.

Budyastomo, A. W. 2018. “BENTUK BAHASA KOMUNIKASI DALAM SENI GRAFITI SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN PESAN (STUDI KASUS: PADEPOKAN GRAFITI SALATIGA)”. *Jurnal Batoboh*, Vol. 3 No.2, pp. 146-156.

Darisman, A. 2014. “Karya Graffiti sebagai Representasi Persoalan Sosial di Kota Bandung”. *Jurnal Humaniora*, Vol. 5 No.2, pp. 749-755.

Iswandi, H. 2016. “Seni mural sebagai unsur politik dalam kehidupan sosial”. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, Vol. 1 No. 1, pp. 9-14.

Khusnah, N. 2020. “PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING DENGAN MEDIA REALIA DALAM MATERI BERKARYA SENI RUPA DUA DIMENSI”. *Diktatikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, Vol. 20 No. 2, pp. 1-9.

Masnah, M. 2020. “KONSEP DIRI ARTIS STREET ART DALAM MENGHASILKAN MURAL “KRITIK SOSIAL” DI JAKARTA”. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 5 No.9.

Putra, R. M., & Winarno, W. 2021. “REPRESENTASI MOTIF PELAKU BULLYING DALAM CIPTA SENI

REFERENSI

Sumber dari Buku:

- LUKIS". *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, Vol. 2 No.1, pp. 1-11.
- Ramadani, F., & Hairunnisa, S. 2018. "Pesan Sosial dalam Seni Mural di Kota Samarinda". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6 No.3, pp. 621-632.
- Sutejo, A. 2021. "Ragam dan Fungsi Seni Jalanan Graffiti Kota Surabaya. In *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS)*". Vol. 2 No. 1, pp. 101-105).
- Bacaan Internet:**
- ASTITI, V. 2018. *PERSEPSI MASYARAKAT BANDUNG TERHADAP SENI MURAL SUREALIS DI JALAN BUAH BATU*. (Disertasi Doktoral, Universitas Pasundan) Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/36404/>
- Belajar Seni. (2015). "Alat dan Media Melukis" diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <http://blajarsenirupa.blogspot.com/2015/07/alat-dan-media-melukis.html>
- Heikal, MH. (2015). "Corat Moret Lukisan Abstrak" diunduh pada Tanggal 03 Mei 2021, dari <https://analisadaily.com/berita/arsip/2015/4/25/128091/corat-moret-lukisan-abstrak/>
- Himami, A. 2014. *Usaha Bomber Komunitas "Art Java Crew" dalam Mempertahankan Eksistensi Graffiti di Tengah Pandangan Negatif Masyarakat di Surabaya*. (Disertasi Doktoral, UIN Sunan Ampel Surabaya) Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/346/>
- Janicalinardi. (2014). "Aliran Seni Abstraksionisme" diunduh pada Tanggal 03 April 2021, dari <https://www.google.com/amp/s/janicalewinsky.wordpress.com/2014/03/06/aliran-seni-abstraksionisme/amp/>
- Prastya, T. 2014. *Analisis Bahasa Graffiti Tembok Di Kota Surakarta: Tinjauan Sosiolinguistik*. (Disertasi Doktoral, Universitas Muhammadiyah Surakarta) Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/29688/>
- Putra, Vicktor. (2017). "Melukis di Atas Kanvas" diunduh pada Tanggal 03 Januari 2021, dari <https://vicktorputra9106.wordpress.com/category/melukis/>
- Putri, Vanya Karunia Mulia. (2021). "Macam-Macam Teknik Melukis" diunduh pada Tanggal 03 Mei 2021, dari <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/skola/read/2021/03/06/132921769/macam-macam-teknik-melukis>
- Rudiono, M. 2015. *ANALISIS KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI DENGAN PEMANFAATAN BOTOL BEKAS SEBAGAI MEDIA CETAK TINGGI DI KELAS VII SMP NEGERI 4 KOTA BINJAI TAHUN AJARAN 2014/2015*. Disertasi Doktoral, Universitas Negeri Medan) Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/22393/>
- Sentuf, Jason. (2015). "Teknik Melukis Cat Minyak" diunduh pada Tanggal 03 April 2021, dari (<https://kotabatu.net/teknik-melukis-cat-minyak/>)
- Thabroni, Gamal. (2018). "Cara Memahami Lukisan Abstrak: Kajian Seni di Luar Alam Dunia" diunduh pada Tanggal 03 April 2021, dari <https://serupa.id/cara-memahami-lukisan-abstrak/>
- Wadezig. (2015). "Ketika Stereoflow Bermain Dengan Nada, Irama, dan Warna" diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://www.wadezig.com/ketika-stereoflow-bermain-dengan-nada-dan-warna/>