

## KARAKTER KRIMINAL DALAM GAME GRAND THEFT AUTO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA LUKIS

Yusuf Febriansyah<sup>1</sup>, Muchlis Arif<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: yusuf.19009@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: muchlisarif@unesa.ac.id

### Abstrak

Grand Theft Auto atau yang biasa disingkat GTA ini adalah seri video game yang bergenre aksi petualangan (action adventure). Dalam video game GTA ini memungkinkan player untuk mengambil peran sebagai penjahat yang dapat berkeliaran dengan bebas kemudian melakukan sindikat kejahatan di sekitaran kota-kota besar. Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan perupa terhadap representasi karakter kriminal dalam video game Grand Theft Auto (GTA) yang kemudian dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari serta pengalaman pribadi dan fenomena kriminal yang berkembang di masyarakat. Fokus penciptaan terletak pada visualisasi tokoh kriminal dengan karakter dingin, dilengkapi atribut seperti senjata api, kalung rantai, kacamata hitam, serta elemen mobil klasik untuk menghadirkan nuansa retro. Penggunaan typography juga dimanfaatkan sebagai penguat ekspresi dan situasi dengan gaya yang kreatif dan tidak konvensional.

Metode yang digunakan mengacu pada tahapan penciptaan seni menurut Sp. Gustami meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan pengerjaan hingga menghasilkan karya final. Hasil penciptaan berupa lima karya seni lukis bergaya pop art berukuran 80 cm x 120 cm, masing-masing berjudul Underground, Ancaman Wilayah, Markas Besi Tua, Ultimatum Berhadiah, dan Tunduk.

Karya ini bertujuan untuk mengajak masyarakat memahami pentingnya kriminologi bukan untuk meniru perilaku negatif, melainkan sebagai upaya antisipasi dan peningkatan kesadaran terhadap berbagai bentuk kejahatan dalam kehidupan sosial.

**Keywords:** Seni lukis, pop art, Grand Theft Auto, Kriminologi.

### Abstract

*Grand Theft Auto, commonly abbreviated as GTA, is a video game series in the action-adventure genre. In this game, players are allowed to take on the role of a criminal who can freely roam and engage in organized crime activities in major cities. The creation of this artwork is motivated by the artist's interest in representing criminal characters in Grand Theft Auto (GTA), which are then connected to real-life situations, personal experiences, and the growing phenomenon of crime in society. The focus of the creation lies in the visualization of criminal figures with a cold character, equipped with attributes such as firearms, chain necklaces, sunglasses, and classic car elements to present a retro atmosphere. Typography is also used to strengthen expression and situation with a creative and unconventional style.*

*The method used refers to the stages of art creation according to Sp. Gustami, which include exploration, design, and execution stages leading to the final artwork. The result of this creative process consists of five pop art-style paintings measuring 80 cm x 120 cm, titled Underground, Territorial Threat, Old Iron Headquarters, Rewarded Ultimatum, and Submission.*

*This work aims to encourage the public to understand the importance of criminology—not to imitate negative behavior, but as an effort to anticipate and increase awareness of various forms of crime in social life.*

**Keywords:** Painting, pop art, Grand Theft Auto, Criminology.

## PENDAHULUAN

Kriminalitas atau tindak kejahatan adalah suatu perbuatan yang melanggar hukum, peraturan, norma, dan nilai-nilai masyarakat. Berasal dari kata jahat yang diartikan sebagai suatu perbuatan melanggar aturan hukum atau yang dilarang oleh perundang-undangan. Kejahatan merupakan suatu tindakan yang secara umum memiliki arti perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum dan juga norma yang berlaku, (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2011). Tindak kejahatan tersebut dapat merugikan dan mengancam keselamatan serta jiwa seseorang. Seperti yang dijelaskan oleh perupa di awal yakni setiap petualangan akan ada resiko dan konsekuensi, terutama petualangan ke hal yang negatif seperti melakukan suatu bentuk kriminalitas yang tentunya akan mendapatkan lebih banyak risiko dan konsekuensi bahkan hukuman yang berlaku. Menurut Dr. J.E. Sahetapy dan B. Mardjono Reksodipuro "kriminalitas adalah setiap perbuatan yang dilarang oleh hukum publik untuk melindungi masyarakat dan diberi sanksi berupa pidana oleh Negara". dengan mengerti dan belajar mengenai tindak kriminal kita bisa belajar mengantisipasi serta mengambil sisi positifnya. Banyak tempat untuk belajar mengenai tindak kriminal serta cara menghindarinya mulai dari pengalaman orang terdekat, cerita mulut ke mulut, internet, atau bahkan melalui pengalaman bermain video game juga bisa menjadi salah satu pilihan belajar seperti bermain *video game Grand Theft Auto*.

*Video Game Grand Theft Auto* atau yang biasa disingkat GTA ini adalah seri *video game* yang bergenre aksi petualangan (*action adventure*) yang diciptakan Mike Dailly dan David Jones pada tahun 1997 tepatnya di bulan Agustus. Lalu, seri berikutnya dikembangkan oleh Sam Houser dan Daniel Houser, Leslie Benzies, dan Aaron Garbut. Seri *video game* ini dikembangkan oleh studio pengembangan ternama asal UK yakni Rockstar North (sebelumnya dikenal sebagai *DMA Design*), dan kemudian diterbitkan melalui perusahaan induknya, Rockstar Games 1998. Serial *video*

*game* GTA ini sangat berkembang serta populer pada tahun 2000an hingga sekarang, bahkan GTA V (salah satu seri GTA yang rilis pada tahun 2013) ini menjadi *game* terlaris kedua di dunia. Dengan total pendapatan US\$60 miliar, jadi bisa dikatakan bahwa GTA V adalah salah satu *game* paling menguntungkan. Dalam *video game* GTA ini memungkinkan *player* untuk mengambil peran sebagai penjahat yang dapat berkeliaran dengan bebas kemudian melakukan sindikat kejahatan di sekitaran kota-kota besar. Berbagai misi yang ditetapkan untuk penyelesaian, seperti merampok bank, melakukan pembunuhan, balap liar dan juga kejahatan lainnya demi mendapatkan keuntungan yakni eksistensi karakter dan juga uang. Prinsip *video game* GTA ini adalah melakukan segala cara terutama hal negatif yakni kriminalitas dan beberapa tindak kejahatan lain untuk menjadi penjahat yang terbaik di beberapa kota besar.

Dengan demikian, perupa merasa tertarik dan ingin merepresentasikan karakter kriminal dalam *video game Grand Theft Auto* kedalam karya lukisnya dengan relevansi di kehidupan nyata serta beberapa pengalaman yang pernah dialami perupa maupun berita kriminal yang banyak beredar. Dimana dalam karya perupa kali ini diambil dari sudut pandang sebagai pelaku serta banyak mengkritik tindak kriminal dan kejahatan yang melanggar norma-norma dengan harapan karya yang dihasilkan bisa menjadi refleksi pada masyarakat tentang pentingnya mengerti dan belajar dari hal negatif agar terciptanya hal positif dan sekaligus sebagai mediasi bagi masyarakat tentang perlunya menjaga diri, menjauhi tindak kejahatan, serta belajar mengantisipasinya. Dalam teori Differential Assosiation yang dikemukakan oleh ahli sosiologi Amerika, Edwin Sutherland juga dijelaskan bahwa kriminologi merupakan perilaku yang harus dipelajari di dalam lingkungan sosial, artinya semua perilaku dapat dipelajari dengan cara yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perbedaan antara perilaku seseorang dengan kriminal adalah apa dan bagaimana sesuatu itu dipelajari

(Frank P William dan Marilyn D. McShane, 1998: 48).

Referensi yang diambil oleh perupa adalah beberapa karya dari seniman seniman yang dirasa karyanya selaras dengan karya perupa. Seperti Muklay, Goenk Bowo dan juga Jisbar

### Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan perupa dalam bentuk seni lukis ini terletak pada tokoh karakter di dalamnya yang terlihat dingin dengan memperlihatkan beberapa bentuk senjata api lengkap dengan atribut yang digunakan seperti kalung rantai, kacamata hitam ataupun mobil klasik untuk memberi kesan retro di dalamnya. Sedikit tambahan *typography* penegas di dalamnya juga berfungsi untuk menjelaskan ekspresi maupun situasi yang terlihat. *Font* yang digunakan perupa juga menggunakan gaya-gaya yang antimainstream berdasarkan kreativitas perupa dengan gaya yang jarang digunakan dalam situasi formal.

Selain menampilkan tokoh karakter, atribut, senjata api perupa juga menambahkan elemen objek pendukung lainnya berupa bentuk ornament, garis serta elemen-elemen pendukung yang lain untuk menambah kedalaman visual yang diinginkan tanpa mengurangi kesan serta tampilan objek utama di dalamnya.

### Tujuan

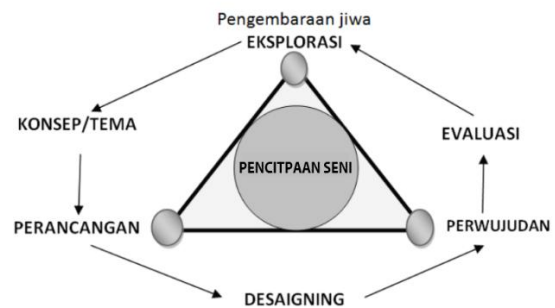
- Mewujudkan karya seni lukis yang sumber ide, konsep dan karakternya dari bentuk kriminal dalam *video game* GTA
- Menggali dan mengeksplorasi relevansi antara *game* GTA dan kehidupan nyata kemudian mengimplementasikannya kedalam media lukis.
- Melalui karya seni lukis, perupa ingin memberi dan mengajak masyarakat umum pentingnya belajar kriminologi namun bukan untuk penerapan hal negatif melainkan mengantisipasi dan menghindari hal demikian.

### METODE PENELITIAN

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, perupa menerapkan metode penciptaan seni yang dikemukakan oleh Sp. Gustami “Teori penciptaan karya seni Gustami terdiri dari tiga

tahapan-enam langkah penciptaan. Yang pertama yakni tahapan eksplorasi yang meliputi pengamatan dan pengumpulan sumber-sumber. Kedua, tahap perancangan yakni membuat beberapa rancangan sketsa, dan pembuatan gambar teknik. Masuk ke tahapan ketiga, perwujudan yaitu proses pembentukan, kemudian dilanjutkan penilaian serta evaluasi karya yang telah selesai” (Gustami Sp, 2004: 29-32).

Adapun alur dan tahapan dalam proses penciptaan karya seni lukis yang akan dibuat antara lain: tahap eksplorasi, tahap perancangan, tahap pengerjaan sehingga terwujudnya hasil karya final.



Tabel 1. “Skema tiga tahap-enam langkah teori gustami sp”

Sumber : Win Ansar.wordpress.com

### KERANGKA TEORETIK

#### Seni Lukis

Secara umum disebutkan dalam KBBI seni lukis ialah sebuah proses seni perihal lukis-melukis dan gambar-menggambar. Pada umumnya, seorang seniman yang berproses menciptakan sebuah karya seni lukis akan menuangkan ide dan juga perasaannya kedalam lukisan yang akan dibuatnya, oleh karenanya dalam proses penciptaan karya seni, seorang seniman sangat perlu yang namanya ide-ide kreatif.

Menurut para ahli, seni lukis adalah salah satu induk dari seni rupa. Seni lukis juga diartikan sebagai seni dengan kombinasi garis dan warna. Garis dan warna merupakan pokok paling utama bagi seniman dalam mendeskripsikan buah pikiran maupun keresahannya. Goresan, warna serta tebal tipisnya garis sangat penting untuk

kesempurnaan pesan yang ingin disampaikan. Setiap goresannya memberikan ciri tersendiri, Drs. Isma Tantawi, M.A. (2019). Sedangkan menurut Tri Aru Wiratno dalam tulisannya *Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis* (2020) menyebut bahwa lukis adalah menggoreskan atau menuangkan cat di atas media kanvas sebagai sebuah bentuk ungkapan seniman dalam menyalurkan semua perasaan serta keresahannya. Namun seni lukis bukan harus melalui media kanvas tetapi juga bisa di atas media apapun.

### **Ide dalam Seni Lukis**

Menurut Sugiyanto, dkk (2005), ide adalah step paling awal dalam sebuah proses penciptaan karya seni, dengan ide tersebut kemudian proses pembuatan karya seni bisa berjalan dengan baik. Namun sebelum menemukan sumber ide ataupun gagasan perlu adanya refleksi, pengamatan dan penghayatan terhadap perasaan, keresahan dan juga lingkungan sekitar seniman. Sedangkan menurut (Susanto, 2018: 191), Ide yakni pokok isi yang menjadi topik pembicaraan oleh perupa melalui karya-karya yang dihasilkan.

### **Media**

Secara garis besar media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan yang juga dapat memicu pikiran, dapat meningkatkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong kelancaran proses peningkatan pembelajaran pada siswa. (Fatria, 2017:136). Sedangkan menurut (Susanto, 2018:263) Media biasanya ada dalam segala sesuatu yang berkaitan dengan bahan yang kemudian difungsikan untuk proses pembuatan pada karya seni rupa. Dapat disimpulkan bahwa media seni adalah sarana ataupun wadah yang berfungsi sebagai substansi yang digunakan untuk berekspresi. Media juga bisa dikatakan sebagai bahan dasar dalam teknis pembuatan sebuah karya.

### **Gaya Pop Art**

*Pop art* adalah salah satu jenis aliran lukis yang menggunakan suatu bahan ataupun topik yang populer sebagai tema dasar atau konsep yang akan diangkat dalam perancangan karya yang akan diciptakan. Banyak yang salah mengartikan bahwa *pop art* ialah seni populer

dikarenakan dari kata *pop* pada aliran *pop art* ini berasal dari kata *popular*. Namun tidak demikian, jadi bukan berpaku pada hasil karyanya yang populer melainkan subjek yang diangkat dalam proses penciptaan karya perupa lah yang populer. "*Pop Art* ialah *Popular Art*, namun maksud populer di dalamnya bukanlah seni yang populer, melainkan seni yang menggunakan objek atau benda yang populer sebagai *subject-matter* serta berhubungan dengan kreativitas dan imajinasi kebendaan di sekitar kita". Prawira (2016, 149)

### **Teknik**

Teknik adalah cara yang digunakan oleh perupa untuk mengolah media cat sebelum diaplikasikan pada media kanvas lukis. Dalam hal teknik proses penciptaan karya, perupa menggunakan teknik *opaque* atau biasa dibidang teknik plakat. Teknik *opaque* atau plakat adalah salah satu teknik lukis dengan menggunakan bahan dasar cat air, cat akrilik, atau cat minyak dengan cara menggoreskan kuas bersama dengan warna cat yang tebal.

## **PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN KARYA**

### **Tahap Eksplorasi**

Pada tahapan ini perupa melakukan pengumpulan data maupun sumber dengan melakukan observasi dan mengkaji melalui beberapa sumber untuk mengumpulkan beberapa referensi. Kegiatan observasi dilakukan pada salah satu Seri *Video Game Grand Theft Auto: San Andreas*. Dari hasil observasi ini perupa dapat mengamati secara langsung tampilan dari *game* GTA khususnya dari beberapa karakter dan juga alur cerita perjalanan di dalamnya. Perupa juga mengambil beberapa dokumentasi pada tahapan ini yang nantinya berguna sebagai data-data visual saat proses perwujudan karya. Perupa juga melakukan kajian literatur dengan menelaah berbagai artikel serta jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan seri *video game* GTA ini.



**Gambar 1.** “Tokoh CJ”  
Sumber: GTA SA



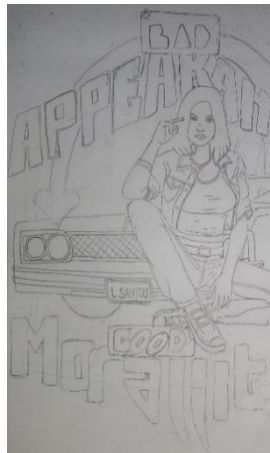
**Gambar 2 .** “Tokoh Lance Wilson”  
Sumber: GTA SA

### Tahap Perancangan

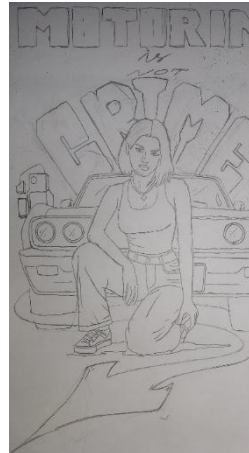
Pada tahapan ini perupa mengimajinasikan hasil dari proses eksplorasi kedalam sepuluh sketsa setelah itu mengkonsultasikannya kepada dosen pembimbing skripsi, selanjutnya dipilihlah lima rancangan sketsa terbaik yang disetujui oleh pembimbing untuk nantinya akan dilanjutkan ke tahap perwujudan karya seni lukis di atas media kanvas. Berikut sketsa yang dihasilkan:



**Gambar 3.** “Sketsa 1”  
(Dok. Perupa 2023)



**Gambar 4.** “Sketsa 2”  
(Dok. Perupa 2023)



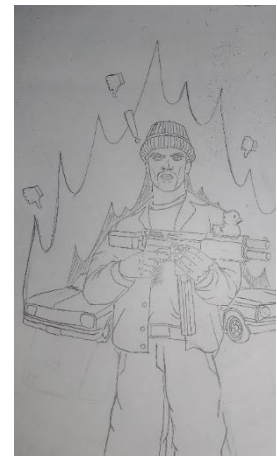
**Gambar 5.** “Sketsa 3”  
(Dok. Perupa 2023)



**Gambar 6.** “Sketsa 4”  
(Dok. Perupa 2023)



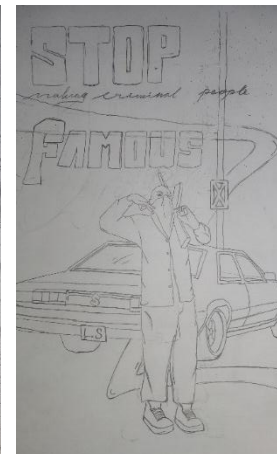
**Gambar 7.** “Sketsa 5”  
(Dok. Perupa 2023)



**Gambar 8.** “Sketsa 6”  
(Dok. Perupa 2023)



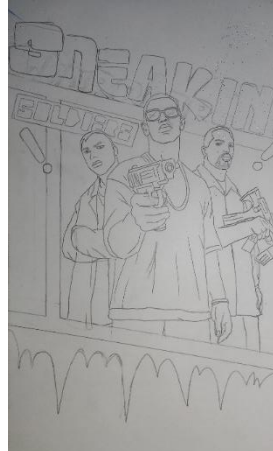
**Gambar 9.** “Sketsa 7”  
(Dok. Perupa 2023)



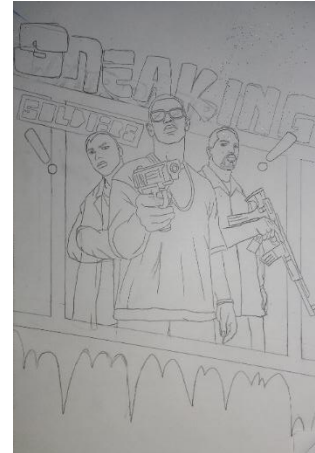
**Gambar 10.** “Sketsa 8”  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 11. "Sketsa 9"  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 12. "Sketsa 10"  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 12. "Sketsa terpilih 5"  
(Dok. Perupa 2023)

Berikut sketsa yang terpilih untuk diwujudkan menjadi karya seni lukis:



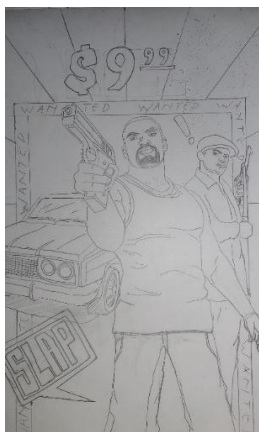
Gambar 13. "Sketsa terpilih 1"  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 14. "Sketsa terpilih 2"  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 15. "Sketsa terpilih 3"  
(Dok. Perupa 2023)



Gambar 16. "Sketsa terpilih 4"  
(Dok. Perupa 2023)

### Tahap Perwujudan

Tahapan ini merupakan tahap perwujudan keputusan desain yang terpilih menjadi sebuah karya seni lukis dengan mengusung semua data, ide, konsep, dan landasan teori yang telah didapat. Sebelum memulai proses pembuatan karya, perupa terlebih dahulu menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan selama proses tersebut berlangsung. Perupa memulai perwujudan karya dengan menggunakan cat akrilik pada media kanvas berukuran 80 cm x 120 cm dengan total 5 karya.

Beberapa tahapan diantaranya persiapan alat dan bahan, desain sketsa, pemindahan sketsa, pewarnaan objek hingga *finishing*.

#### Alat dan Bahan

##### a. Kuas

Kuas ialah alat yang digunakan oleh perupa untuk mengaplikasikan cat pada permukaan media, seperti kanvas, kertas, atau dinding. Alat ini umumnya terdiri dari gagang (*handle*), bagian penjepit (*ferrule*), dan bulu kuas (*bristle*) yang berfungsi sebagai pengambil dan penyebar cat.



**Gambar 17.** “Kuas Lukis”  
(Dok. Perupa 2026)

b. Palet

Palet adalah alat yang digunakan oleh perupa untuk mencampur dan mengatur warna cat sebelum diaplikasikan ke media lukis seperti kanvas. Palet biasanya berbentuk bidang datar dengan permukaan yang cukup luas agar memudahkan proses pencampuran warna.



**Gambar 18.** “Palet Lukis”  
(Dok. Perupa 2026)

c. Pensil

Pensil adalah alat tulis dan gambar yang digunakan untuk membuat garis atau sketsa pada berbagai permukaan, seperti kertas. Secara umum, pensil terdiri dari batang berbentuk silinder yang berisi inti grafit atau bahan sejenis sebagai pewarna, yang dibungkus dengan kayu atau material lain.



**Gambar 19.** “Pensil”  
(Dok. Perupa 2026)

d. Penghapus

Penghapus adalah alat yang digunakan untuk menghilangkan atau mengoreksi tanda tulisan maupun gambar yang dibuat dengan pensil atau media sejenis. Secara umum, penghapus bekerja dengan cara mengikis atau mengangkat partikel grafit dari permukaan kertas sehingga jejak garis dapat berkurang atau hilang.



**Gambar 20.** “Penghapus”  
(Dok. Perupa 2026)

e. Cat Akrilik

Cat akrilik adalah jenis cat berbasis air yang menggunakan pigmen warna yang dicampur dengan bahan pengikat berupa resin akrilik. Secara umum, cat ini dikenal karena cepat kering, mudah digunakan, dan memiliki daya rekat yang kuat pada berbagai permukaan seperti kanvas, kertas, kayu, dan dinding.



**Gambar 21.** “Cat Akrilik”  
(Dok. Perupa 2026)



**Gambar 23.** “Kain Kanvas”  
(Dok. Perupa 2026)

#### f. Kayu Spanram

Pada umumnya spanram ialah kerangka kayu dengan bentuk persegi yang berfungsi untuk membentangkan kain kanvas dan menjadi pondasi bagi kain kanvas yang kemudian kain akan mengikuti bentukan dari spanram yang digunakan.



**Gambar 22.** “Kayu Spanram”  
(Dok. Perupa 2026)

#### g. Kain Kanvas

Kain kanvas merupakan kain dengan serat tebal yang umum digunakan sebagai media lukis ataupun *fashion*. Pemilihan kain kanvas yang tebal dan berkualitas juga bertujuan agar karya yang dihasilkan lebih kuat dan awet.

#### Proses Pemindahan Sketsa

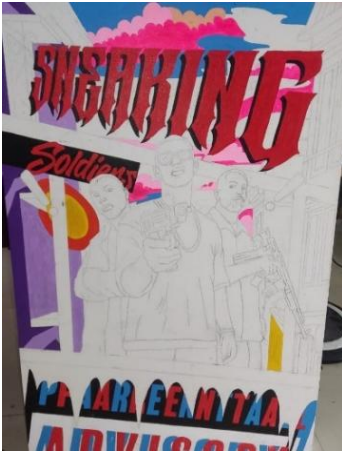
Pemindahan sketsa pada media kanvas ini perupa menggunakan pensil. Penggunaan pensil bertujuan untuk membuat sketsa paling awal terhadap media kanvas. Setelah dirasa benar, sketsa pensil dipertegas menggunakan cat berwarna gelap supaya mempermudah saat pewarnaan objek.



**Gambar 24.** “Proses Pemindahan Sketsa”  
(Dok. Perupa 2026)

#### Proses Pewarnaan Objek

Pewarnaan objek dimulai dengan mengaplikasikan warna-warna dasar ke seluruh bagian, kemudian dilanjutkan dengan membangun bentuk dasar tiap objek menggunakan perspektif yang tepat serta pengaturan gelap-terang yang proporsional.



Gambar 25. “Proses Pewarnaan”  
(Dok. Perupa 2026)

### Proses Finishing

Dalam tahap *finishing* ini perupa tahapan yang terakhir yakni melakukan pengecekan ulang pada tiap karya juga melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh evaluasi maupun saran agar hasil karya menjadi lebih optimal. Selanjutnya karya diberi bingkai guna memperindah tampilannya.

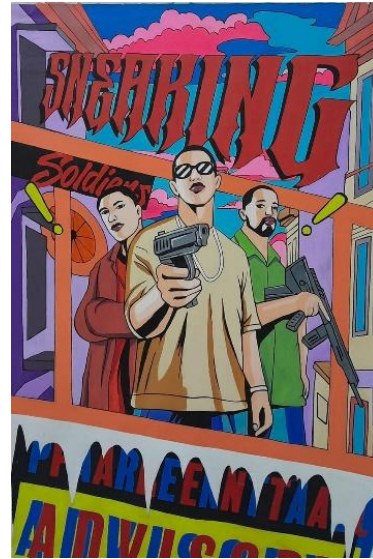


Gambar 26. “Proses Pewarnaan”  
(Dok. Perupa 2026)

### Hasil Penciptaan Karya

Hasil akhir dari proses penciptaan karya seni lukis yang bersumber ide dari Tokoh Kriminal Dalam *Video Game Grand Theft Auto* ini yakni berupa lima buah karya seni yang bernuansa *Pop Art*. Berikut uraian beserta deskripsi masing-masing karya yang dihasilkan:

#### KARYA 1



Gambar 27. Karya 1 “Underground”  
(Dok. Perupa 2026)

Judul : *Underground*

Ukuran : 80 cm x 120 cm

Media : Cat akrilik pada kanvas

Tahun : 2026

Deskripsi Karya:

Sekumpulan gangster yang menyelip di tengah kota dengan membawa persenjataan lengkap dan dipimpin oleh seorang ketua berkacamata dibarisan paling depan yang sedang melancarkan sebuah sindikat kejahatan di tengah kota yang digambarkan pemukiman sebagai latar tempat di belakang 3 orang tersebut. Pada karya ini terlihat figur sekelompok gangster dengan membawa persenjataan lengkap dengan penampilan yang dingin memberi kesan mengancam dan menakutkan, mereka tidak bekerja sendiri melainkan berkelompok serta menyelip yang membuatnya hampir tak tersentuh. Terlihat *typography* penegas bertuliskan “*Sneaking Soldier*” mengartikan tentara yang mengendap yang berarti setiap mereka bertindak selalu secara diam-diam dan terselundup hingga tanpa jejak maupun barang bukti yang tertinggal. Mengingatkan kita semua bahwa bahaya bisa saja datang dimanapun dan kapanpun sebab itu perlunya kita menghindari dan selalu waspada terhadap tindak kejahatan. Penggunaan warna merah dalam *font* penegasnya menggambarkan keberanian mereka dalam melakukan sindikat kejahatan serta warna kuning, coklat dan hijau baju yang dikenakan yang menggambarkan

penyesuaian mereka terhadap masyarakat biasa dan bermaksud menyamarkan identitas mereka.

### KARYA 2



**Gambar 28.** Karya 2 “Ancaman Wilayah”  
(Dok. Perupa 2026)

Judul : Ancaman Wilayah  
Ukuran : 80 cm x 120 cm  
Media : Cat akrilik pada kanvas  
Tahun : 2026

#### Deskripsi Karya:

Salah seorang anggota geng kriminal bersenjata senapan dan pakaian yang dominan gelap menggambarkan dia adalah sosok yang bengis dan kejam, perlunya untuk selalu diwaspadai oleh orang-orang sekitar. Gambar bebek di atas senjatanya juga mengartikan bahwa dia begitu berani hanya dikarenakan bersenjata ataupun bergerombol. Kobaran api di belakangnya menggambarkan kerusakan yang dia perbuat di tengah perkotaan serta gedung-gedung dan mobil tua yang menjadi latar tempat dalam ceritanya. Dialah yang menguasai salah satu wilayah kota, tidak ada tanda-tanda penolakan yang terlihat dari lingkungan sekitar namun di belakang merupakan ancaman yang tidak disukai semua kalangan sipil. Terlihat typography penegas bertuliskan “GANK” yang mengartikan bahwa figur tersebut merupakan salah satu anggota gangster yang dijauhi masyarakat. Ikon-ikon “dislike” juga terlihat mengelilingi sosok figur gangster tersebut menandakan orang-orang sekitar yang begitu kontra dengan adanya

gangster yang identik dengan perusak serta meresahkan masyarakat. Dari cerita tersebut menekankan kita bahwa pentingnya penolakan sosial terhadap sesuatu yang dirasa kurang etis dan bertentangan dengan standar moral. Penggunaan warna-warna mencolok, solid serta garis yang tegas juga memberi kesan retro di dalamnya.

### KARYA 3



**Gambar 29.** Karya 3 “Markas Besi Tua”  
(Dok. Perupa 2026)

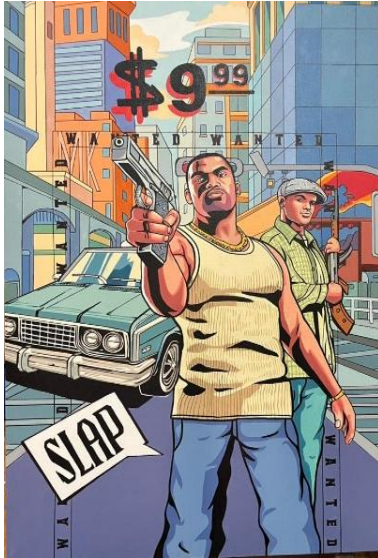
Judul : Markas Besi Tua  
Ukuran : 80 cm x 120 cm  
Media : Cat akrilik pada kanvas  
Tahun : 2026

#### Deskripsi Karya:

Seorang gadis seksi berkacamata hitam yang sedang berpose santai dan begitu elegan, ia biasa hidup serta berinteraksi dengan para gangster kota, menghabiskan waktunya di salah satu bengkel mobil tua yang menjadi latar belakang tempat untuk berkumpul sekaligus markas untuk melakukan sindikat kejahatan karena dirasa aman untuk mengelabui aparat penegak hukum. Terlihat menara eifel yang mengartikan bahwa tempat tersebut tidak begitu jauh dari kota. Berawal dari sekumpulan orang-orang yang suka dengan modifikasi otomotif namun dianggap ilegal oleh penegak hukum, dirasa terancam mulailah muncul aksi penolakan terhadap penegak hukum yang pada akhirnya timbul tindakan kriminal. Dalam karya ini mengartikan bahwa perlunya kebijakan dan tindak tegas terhadap suatu hal

yang dirasa melenceng atau jika dibiarkan akan semakin banyak orang yang tidak mengindahkan bahkan menentang kebijakan tersebut. Dominasi warna ungu menggambarkan identitas wanita tersebut yang mengancam namun tetap terlihat elegan.

#### KARYA 4



Gambar 30. Karya 4 “Ultimatum Berhadiah”  
(Dok. Perupa 2026)

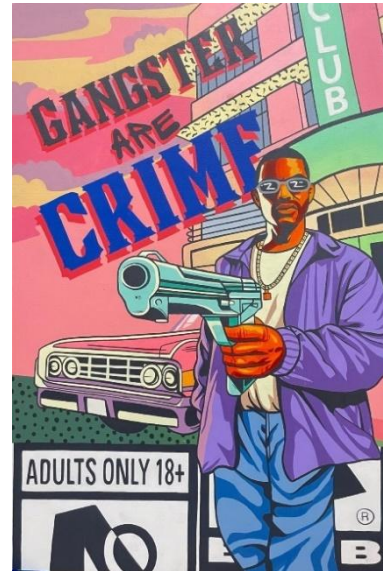
Judul : Ultimatum Berhadiah  
Ukuran : 80 cm x 120 cm  
Media : Cat akrilik pada kanvas  
Tahun : 2026

#### Deskripsi Karya:

Dua orang komplotan yang berdiri tegak bersenjata lengkap dan siap untuk mengeksekusi siapapun yang mengusik sindikat mereka, dua orang tersebut telah menjadi incaran aparat penegak hukum namun tidak ada seorang pun yang bisa dan mampu menangkap maupun melaporkan karena pengaruh backingan serta relasi mereka yang kuat. Penggambaran gedung-gedung dan mobil tua yang menjadi latar tempat dalam ceritanya. Terlihat tulisan “Wanted” serta hadiah dollar yang ditawarkan sebagai imbalan bagi siapapun yang mengetahui keberadaan ataupun kemunculan komplotan tersebut karena dirasa sudah cukup meresahkan di beberapa tempat namun dari waktu ke waktu masyarakat semakin takut untuk melaporkan mereka karena takut akan keselamatannya juga ikut terancam. Hal tersebut menandakan bahwa kekuatan sangat berpengaruh terhadap tindakan orang-orang di

sekitar. Warna-warna yang terlihat di dalamnya juga menggunakan warna solid dengan intensitas yang agak sedikit pudar menciptakan kesan retro di dalamnya.

#### KARYA 5



Gambar 31. Karya 5 “Tunduk”  
(Dok. Perupa 2026)

Judul : Tunduk  
Ukuran : 80 cm x 120 cm  
Media : Cat akrilik pada kanvas  
Tahun : 2026

#### Deskripsi Karya:

Penjaga club malam yang bengis dan sangar sedang berdiri tegak bersenjata lengkap dengan pistol lengkap dengan kaca mata, kalung serta pakaian tebal yang berkesan menampilkan sosok yang dingin dan mengancam, dia selalu mengamankan wilayah sekitar club malam yang menjadi latar belakang tempat dalam karya ini, mobil tua yang digambarkan tepat di depan gedung yang mana di dalamnya duduk ketua gangster kaya dan selalu disegani di club-club malam karena kekuasaannya di sejumlah wilayah kota. Terlihat *typography* penegas bertuliskan “Gangster Are Crime” yang mengartikan bahwa apapun tindakan yang keluar dari norma-norma kemanusiaan dianggap tindak kriminal dan pelanggaran. Disisi lain pentingnya menjaga jarak dari kelompok-kelompok yang dirasa menyebarkan dampak negatif demi keamanan diri kita pribadi. Penggunaan warna pink pudar yang dominan mengartikan bahwa di club malam serta wanita-wanita di dalamnya juga menjadi

selera tersendiri bagi para gangster yang kaya dan dihormati di lingkungannya.

### Pengujian dan Verifikasi

Pengujian dan verifikasi karya dilaksanakan di Gedung T3 Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, dengan mendisplay semua karya lukis yang telah dihasilkan. Penilaian karya dilakukan oleh dosen penguji serta dosen pembimbing setelah dilaksanakannya presentasi rangkaian skripsi.



Gambar 14. "Palet Lukis"  
(Dok. Perupa 2026)

### SIMPULAN

Kriminalitas adalah tindakan yang melanggar hukum, norma, dan nilai masyarakat. Memahami tindak kriminal dapat membantu seseorang mengantisipasi serta mengambil pelajaran dari berbagai sumber, termasuk pengalaman, berita, internet, dan *video game* seperti *Grand Theft Auto* (GTA). Ketertarikan terhadap karakter kriminal dalam GTA mendorong perupa untuk merepresentasikannya dalam karya lukis yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dan berbagai kasus kriminal. Karya ini dibuat dari sudut pandang pelaku sebagai bentuk kritik terhadap tindakan kejahatan. Proses penciptaan menggunakan metode Sp. Gustami yang meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan pengerjaan. Perupa menghasilkan lima karya lukis bergaya pop-art menggunakan cat akrilik di atas kanvas berukuran 80 × 120 cm dengan teknik *opaque*, berjudul *Underground*, Ancaman Wilayah, Markas Besi Tua, Ultimatum Berhadiah, dan Tunduk.

### SARAN

Dalam penyusunan skripsi penciptaan karya lukis yang berjudul "KARAKTER

KRIMINAL DALAM *VIDEO GAME GRAND THEFT AUTO* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS" ini perupa memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru yang bermanfaat bagi pengembangan proses berkarya di masa depan. Perupa menyadari bahwa karya yang dihasilkan masih memiliki kekurangan, sehingga mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi. Karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia seni rupa serta menjadi sarana refleksi bagi masyarakat tentang pentingnya memahami dan belajar dari hal-hal negatif untuk menghasilkan dampak positif, menjaga diri dari tindak kejahatan, dan meningkatkan kemampuan mengantisipasinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, R., Triputra, P. (2017). *"Analisis Semiotika Tentang Representasi Kriminalitas Akibat Keluarga Yang Kurang Harmonis Dalam Game Grand Theft Auto V"*.
- Amalia, Ellavie Ichlasa. (2021), *"Rockstar Games dan GTA: Sejarah Singkat dan Keunikannya"*, Hybrid.co.id
- Arisandy, Handika (2022), *"Penetrasi Sosial Antar Pemain Game Online Grand Theft Auto V (Five M)"*. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Gustami, Sp. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Gustami, Sp. (2007), *"Butir-butir Mutiara Estetika Timur"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ian, Pasir (2014). *"Kapan, Jika Pernah, Bolehkah Menggambar Senjata?"* The Art Of Education University.
- Jiwandono, Haryo Pambuko (2015). *"Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto."*
- Kamus besar bahasa Indonesia.(2005). Balai Pustaka. Jakarta.

- Khotimah, Kusnul. (2023), *“Srikandi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”*. Universitas Negeri Surabaya.
- Muyassar, Muhammad Sayyid Nabil. (2023), *“Karya Seni dalam Sebuah Permainan Video Game”*, Eksepsi Online LPMH-UH.
- Pamungkas, A. I. (2019). *“Video Game Nintendo Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Lukis”*. Universitas Negeri Yogyakarta. (Septemahitione, 2016-2017).
- Pangestu, Yogi dkk. (2015), *“Hakekat Penjahat dan Delinquent”* Padang: Universitas Andalas.
- Prayatna, Erisamdy. (2022) *“Teori-teori dalam kriminologi”*, [www.erisamdyprayatna.com](http://www.erisamdyprayatna.com).
- Riza, Rahayu. (2023), *“Kemandirian Perempuan Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis”*. Universitas Negeri Surabaya.
- Salihin, Ansar. (2014), *“Metode Penciptaan Seni Kriya”*, [winansar.wordpress.com](http://winansar.wordpress.com)
- Suharso dan Ana Retnoningsih, 2011, *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”* Cv. Widya Karya, Semarang.
- Yulianto, Hainur Adi dan Chrysanti Angge.(2019). *“Penciptaan Karya Seni Kriya Logam Berupa Perhiasan Sapi Sonok”*.Universitas Negeri Surabaya.
- <https://kumparan.com/berita-terkini/teori-differential-association-dan-teori-penyimpangan-sosial-lainnya-1zyTsK87REo/4>