

## SLEEPY BEREKSPRESI LEWAT GRAFFITI

**Priyanka Bagus Oktavian**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[priyanka\\_bagus@yahoo.co.id](mailto:priyanka_bagus@yahoo.co.id)

**Salamun Kaulam**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[salamunkaulam@gmail.com](mailto:salamunkaulam@gmail.com)

### Abstrak

*Graffiti* merupakan seni visual jalanan yang mengutamakan permainan tulisan, di mana huruf dan kata menjadi obyek utama dalam penciptaannya. SLEEPY adalah kata yang merepresentasikan penulis dalam menciptakan karya *graffiti*. Bermula dari keinginan penulis mengangkat *graffiti* sebagai karya seni lukis, yang mendorong penulis mengangkat *graffiti* dalam penciptaan karya tugas akhir.

Penciptaan karya SLEEPY meliputi lima karya dengan konsep yang berbeda-beda, namun terdapat keterkaitan antar kelima konsep tersebut yaitu unsur warna. Warna yang digunakan dalam penciptaan karya menggunakan warna-warna yang bersifat kuat dan cerah. Terdapat dua media yang digunakan yaitu tembok dan mobil. Proses penciptaan tersebut menggunakan teknik semprot dengan cat semprot atau *aerosol spray paint*.

SLEEPY tercipta dari ungkapan penulis sehari-hari yang sederhana namun mewakili ekspresi terdalam penulis menuju kebahagiaan. Dengan permainan warna yang cerah penulis mempunyai harapan karya *graffiti* SLEEPY dapat menghibur mata pengguna jalan yang sedang penat oleh kepadatan kota.

**Kata Kunci** : SLEEPY, ekspresi, *graffiti*

### Abstract

Graffiti is the visual arts the give priority to the game writing , in which letters and words into the chief objects in him .Sleepy is the word to represent an author in created graffiti work. Stems from the desire to elevate graffiti writers as a work of art that encourages graffiti writer raised in the creation of the final project work.

The creation of sleepy covering five work with the concept of the different, but there is a connectivity between fifth the concept of are element color.Color which are used in the creation of work use colors is strong and bright.There are two medium used namely the wall and cars.The forging that they used technique spray with aerosol spray paint.

Sleepy created from the statement writer living simple but represent expression the deepest writer straight.To the game of colors that are bright writer have hope work graffiti sleepy can entertain eyes road users who was tired by density city.

**Keywords** : SLEEPY , expression , *graffiti*

### PENDAHULUAN

Keberadaan coret-coret di jalan yang (kemudian dikenal sebagai *graffiti*) selalu dianggap sebagai suatu yang mengganggu kebersihan dan ketertiban umum. Karenanya, pemerintah kemudian melakukan berbagai macam usaha untuk menekan perkembangan “seni corat-coret” itu, tetapi yang terjadi justru sebaliknya. *Graffiti* tetap saja ada, malah terus berkembang di seluruh kota di Indonesia. (Barry,2008:19)

*Graffiti* tepatnya telah berkembang dalam keberadaan kultur pop yang sering berhubungan dengan music hip hop, underground dan tarian yang menciptakan gaya hidup yang tetap tersembunyi dari masyarakat umum. *Graffiti* digunakan sebagai tanda gerombolan untuk menandai wilayah atau untuk bertindak sebagai

indikator atau “tanda pengenal” untuk aktivitas terkait dengan gerombolan mereka. Kontroversi-kontroversi seputar *graffiti* berlanjut dan menciptakan perselisihan paham antara pejabat-pejabat kota atau pelaksanaan hukum dan pembuat *graffiti* yang tetap memajang karyanya di tempat umum.

*Graffiti* terus mengalami perkembangan, selain menyuarakan perlawanan terhadap kebijakan pemerintahan, *graffiti* pun juga menjadi penunjuk keberadaan suatu golongan atau kelompok. *Graffiti* digunakan sebagai simbol eksistensi dengan cara menuliskan nama pelaku atau kelompoknya dengan menggunakan *style* huruf yang unik.

*Graffiti* di Indonesia sendiri kini sudah banyak dikenal di berbagai kalangan masyarakat baik sebagai seni jalanan nan indah menghiasi ruang ruang publik

ataupun hanya sebagai sampah visual yang dianggap mengotori keindahan kota. Tak lepas dari itu, diterima atau tidak, *graffiti* semakin menjamur dan berkembang pesat. Perkembangan *graffiti* di Indonesia juga cukup fenomenal. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya event *Graffiti Jamming* baik skala nasional maupun internasional. Salah satu event graffiti berskala Nasional bernama *Street Dealin* yang diadakan dua kali dalam setahun di Jakarta menjadi contoh betapa antusiasnya para pemuda Indonesia akan graffiti. Ada pula *Just Writing My Name* event *Graffiti Jamming* berskala Internasional yang sudah terlaksana beberapa kali di Indonesia salah satunya di Jakarta dan Jogjakarta menunjukkan bahwa semakin diterimanya graffiti di masyarakat sebagai seni *urban*.

*Graffiti* tak lepas dari sebuah nama pelaku atau inisial. Erat kaitannya dengan sebuah kata singkat yang mudah diingat. Seringkali nama itu muncul secara tidak sengaja, maupun sengaja yang pada akhirnya di tetapkan menjadi sebuah inisial nama untuk membuat *graffiti* di jalanan. Ekstrimnya, inisial tersebut telah menjadi hidup sebagai jati diri mereka saat di jalanan. Identitas asli disamarkan hanya inisial jalan yang dipertunjukkan.

Teks merupakan rajutan, kombinasi atau komposisi aneka tanda, baik verbal (kata, kalimat, naskah) maupun berupa visual (gambar, simbol, komposisi, warna, karya). (Susanto, 2011:395). Teks huruf (lazim disebut tags) terkadang menggunakan bahasa asing (terbanyak bahasa Inggris), tidak terlalu jelas apa alasannya, apakah hanya gaya saja atau agar dianggap merepresentasikan modernitas dalam artian berbeda dengan yang tradisional. Hal ini mengindikasikan ada maksud tertentu si pembuatnya.

*Sleepy* merupakan inisial penulis dalam membuat *graffiti*. *Sleepy* bergabung dengan ARC pada tahun 2006. Pembuatan nama menggunakan bahasa Inggris yang singkat dan sederhana diambil dari kehidupan sehari hari. Ketertarikan yang dalam akan permainan huruf menjadi semangat sendiri dalam pembuatan *graffiti Sleepy*. Didorong oleh ketidakpuasan akan suatu hal yang bersifat formal dan terkonsep *graffiti Sleepy*, mencoba keluar dari itu semua. Hanya luapan emosi dan ekspresi yang bisa mewakili dalam *graffiti Sleepy*. Tak ada maksud dan tujuan khusus bagi orang lain ataupun masyarakat. Hanya idealisme yang tinggi yang membuat *graffiti Sleepy* tetap bertahan.

Dari alasan tersebut maka didapati adakah tujuan dan maksud lain untuk menyampaikan ide dan konsep lewat karya *graffiti Sleepy*. Dalam hal ini penulis ingin mengeksplorasi lebih dalam lagi tentang permainan huruf di dalam inisial *Sleepy*. Uraian mendalam tentang karya *graffiti Sleepy* akan ditulis dalam skripsi yang berjudul “**SLEEPY Berekspresi Lewat Graffiti**” .

Fokus penciptaan adalah menciptakan karya *graffiti Sleepy*. Sedangkan fokus penulisan meliputi ide dan konsep penciptaan *graffiti Sleepy*, media dan teknik penciptaan *graffiti Sleepy*, proses penciptaan *graffiti Sleepy*, dan perwujudan karya *graffiti Sleepy*. Tujuan dalam penciptaan karya ini yaitu mengeksplorasi lebih dalam lagi karya *graffiti Sleepy*, sebagai ungkapan ekspresi pribadi bagi pencipta *graffiti Sleepy*, dan

eksistensi *Sleepy* dalam dunia *graffiti* Nasional pada khususnya dan Internasional pada umumnya. Sedangkan tujuan penulisan meliputi mendeskripsikan atau memaparkan ide dan konsep penciptaan *graffiti sleepy*, mendeskripsikan atau memaparkan media dan teknik penciptaan *graffiti sleepy*, mendeskripsikan atau memaparkan proses penciptaan karya *graffiti sleepy*, mendeskripsikan atau memaparkan tentang perwujudan karya *graffiti sleepy*.

### Graffiti

*Graffiti* (juga dieja *graffiti*) adalah coretan coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol atau kalimat tertentu. Alat yang digunakan pada masa kini biasanya cat semprot kaleng. Sebelum cat semprot tersedia, *graffiti* umumnya dibuat dengan sapuan cat menggunakan kuas atau kapur. (<http://www.grassroutetravel.com/>)

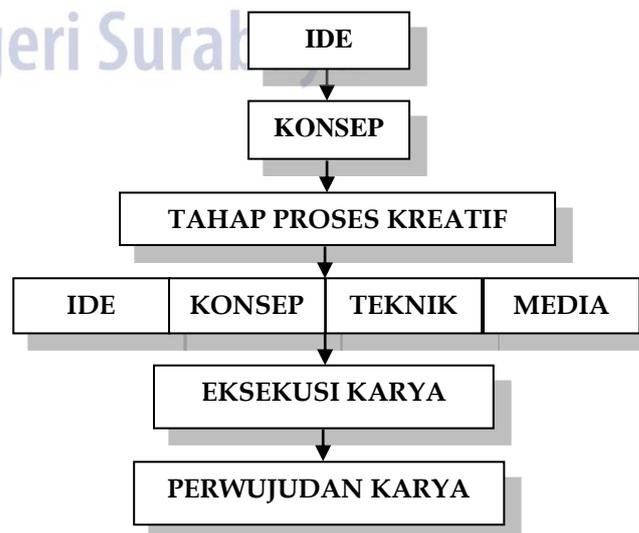
### Ide

Ide individu seniman sebagai hal terpenting dalam proses berkarya. Seni bukan lagi fenomena estetika yang mengangkat makna keindahan, melainkan sudah mengalami transformasi menjadi suatu bentuk seni yang memiliki kekuatan dari hasil perombakan makna estetika (Neddy,2012:29).

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diungkapkan bahwa yang dimaksud dengan ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, atau gagasan, atau cita. (Poerwadarminta,1985:369). Sedangkan ide bagi penulis adalah sesuatu yang ada dalam pikiran kemudian dinyatakan menjadi suatu perbuatan atau bentuk yang lebih nyata, sehingga lebih dikenal dengan sebutan karya cipta. Untuk mengubah sebuah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berfikir yang logis dan seringkali realisasinya memerlukan usaha secara terus menerus sehingga antara ide awal yang muncul di pikiran dan karya cipta, satu sama lain saling bersesuaian sebagai kenyataan.

### METODE PENCIPTAAN

Bagan Proses Penciptaan Karya *Graffiti*



### Penjelasan Bagan Proses Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya *graffiti*, ada beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui. Masing-masing seniman memiliki proses penciptaan yang berbeda-beda. Pada penciptaan karya ini penulis melakukan beberapa proses yaitu :

#### Ide

Berdasarkan bagan proses penciptaan karya, penulis mencoba mendeskripsikan ide yang akan digunakan sebagai langkah awal proses penciptaan. Penulis memperoleh ide dari lingkungan sekitar, dari kebiasaan sehari-hari penulis, seperti melihat warna warna yang ada di lingkungan sekitar, serta kebiasaan penulis yang suka tidur. Pada akhirnya penulis tertarik membuat inisial penciptaan *graffiti* penulis dalam bahasa Inggris yaitu SLEEPY.

#### Konsep

Konsep dari suatu karya seni berisi pesan atau gagasan yang akan disampaikan. sehingga karya seni lebih berbobot, lebih jelas maksud dan tujuan dari karya tersebut. Konsep penulis adalah memvisualisasikan karakter huruf SLEEPY dalam pembuatan *graffiti* dengan warna-warna cerah dan isu-isu sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

#### Tahap Proses Kreatif

Dalam proses pembuatan karya, terdapat tahap-tahap proses kreatif yang dianggap menjadi bagian dari karya penulis. Berikut adalah tahapan-tahapan proses kreatif dalam penciptaan karya yaitu :

#### Ide

Ide dalam penciptaan karya *graffiti* penulis merupakan suatu kegelisahan pribadi, namun tetap pada satu benang merah yaitu ketidakpuasan penulis terhadap karya sebelumnya.

#### Konsep

Dalam penciptaan karya ini penulis mengeksplorasi huruf yang terdapat dalam tulisan SLEEPY yang dibuat dengan warna-warna cerah. Karya *graffiti* SLEEPY ini dibuat ke dalam media non konvensional.

#### Teknik

Teknik melukis merupakan peranan penting dalam penciptaan sebuah karya. Karena teknik mempengaruhi kualitas dalam karya yang dihasilkan. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan satu teknik yaitu teknik semprot.

#### Media

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah karya seni, karena akan mempengaruhi kualitas karya seni itu sendiri. Penulis menyimpulkan bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk membuat suatu karya lukis. Penulis menggunakan beberapa media dan alat serta bahan dalam proses penciptaan karya yaitu: Tembok, Permukaan Mobil, Cat Tembok, Cat Semprot, Kuas, dan Caps.

### Eksekusi Karya

Pada tahap eksekusi karya hal yang diperhatikan terlebih dahulu adalah mengecat dasar media yang akan di gambar, kemudian membuat sketsa dasar, yang dilanjutkan proses memindahkan sketsa awal ke media dan dilanjutkan memberikan warna dasar. Mulai dari *background*, pemberian warna pada setiap bagian huruf, pemberian motif, pemberian *outline*, pemberian *shading*, dan pemberian *lighting*.

### PENCIPTAAN KARYA

#### Karya 1



Gambar 4.1

Karya Graffiti Pertama Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Judul : "Finding Green Better"  
Media : Aerosol Spray Paint on Wall  
Ukuran : 500x250 cm  
Tahun : 2014  
Lokasi : Sidoserma Indah

#### Ide

Pada dasarnya semangat menggambar untuk memnuhi ruang-ruang kota Surabaya menjadi ide dalam setiap penciptaan karya *graffiti* penulis. Rasa ketidakpuasan akan karya sebelumnya menjadi acuan utama dalam pembuatan karya selanjutnya.

#### Konsep

Dalam pembuatan karya pertama ini penulis mengambil konsep dengan pembuatan karya *graffiti* dengan warna hijau. Dalam cat semprot yang ada sebelumnya, warna hijau merupakan warna yang kurang solid atau susah ngebloknya jika digoreskan dalam permukaan tembok, sehingga masih Nampak latar belakang dari gambar tersebut. Dalam karya ini penulis menemukan jenis cat semprot yang memiliki soliditas tinggi pada warna hijaunya. Terdapat tiga gradasi warna hijau di dalamnya. *Island Green*, *Jade Green* serta *Imperial Green*.

### Deskripsi Bentuk Visual

Seperti pembuatan karya karya sebelumnya, SLEEPY menjadi obyek utama dalam permainan huruf dalam karya *graffiti* penulis. Ada 6 huruf dalam karya *graffiti* SLEEPY. Dengan dua huruf “e” di dalamnya, penulis mencoba membuat *point of view* dengan memberikan warna yang berbeda di salah satu huruf “e” tersebut. Penambahan warna biru dalam huruf “e” kecil membuat pembeda diantara warna yang lain.

Kemudian pemberian warna kuning di bagian latar belakang atau sering disebut *background of piece*. Kuning berkomplemen dengan biru, sehingga warna hijau dan biru akan nampak lebih muncul setelah penambahan warna kuning di bagian latar nya. Serta penambahan unsur bintang sebagai pemanis dan pelengkap *master of pieces*.

### Makna Karya

Penulis merasa, menggambar di jalan merupakan sebuah tanggung jawab yang harus aktif dilakukan bagi seorang *graffiti artist*, apapun bentuknya, situasi kondisi, tidak akan pernah untuk menjadi alasan untuk tidak menggambar. Bahkan dari apapun sesuatu yang dilakukan akan melahirkan sebuah karya, Meskipun masih berupa gagasan dan rancangan serta ide apapun bisa dijadikan bahan untuk proses kreatif, meskipun hanya berupa coretan kecil harian. Sebab dari coretan kecil harian bisa menjadi ide yang lebih besar, dan bisa menjadi pembuka jalan dalam proses kreatif karya seni. Pada dasarnya *graffiti* sebagai karya seni oleh rakyat, dari rakyat dan untuk rakyat. Jangan pernah berhenti jikalau terdapat halangan katika akan berkarya, karena disanalah jawaban akan muncul dengan sendirinya jika terus berfikir kedepan.

### Karya 2



Gambar 4.8

Karya Graffiti Kedua Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Judul	: “The Exchange”
Media	: Aerosol Spray Paint on Wall
Ukuran	: 500x200 cm
Tahun	: 2014
Lokasi	: Manukan Loka

### Ide

Hampir sama dengan karya pertama, pada dasarnya semangat menggambar untuk memnuhi ruang-ruang kota Surabaya menjadi ide dalam setiap penciptaan karya *graffiti* penulis. Rasa ketidakpuasan akan karya sebelumnya menjadi acuan utama dalam pembuatan karya selanjutnya. Hubungan pertemanan yang luas antar *graffiti artist* membuat motivasi tersendiri.

### Konsep

Pada karya kedua ini sedikit berbeda. Perbedaan dalam pembuatan nama atau *nickname* dari penulis diubah menjadi nama pelaku *graffiti* lain. *The Exchange*, kami menyebutnya seperti itu. Dimana ada dua pelaku *graffiti* saling bertukar nama untuk digambarkan, namun tetap menggunakan style atau gaya masing-masing. Bersepakat dengan teman dari Jakarta untuk melakukan *The Exchange* tersebut dengan nama jalan KLIFER. Disini penulis menggambarkan KLIFER namun dengan style penulis sendiri. Dengan tujuan menunjukkan gaya masing-masing *graffiti writer* walaupun dengan huruf yang berbeda.

### Deskripsi Bentuk Visual

Berbeda dengan karya yang pertama, disini permainan huruf berganti menjadi KLIFER. Dengan konsep *The Exchange*, penulis mencoba keluar dari huruf yang sebelumnya. Dari SLEEPY berganti KLIFER. Hal baru, tantangan baru, semangat baru semakin memacu dalam pembuatan karya kedua ini. Pemilihan warna yang serasi dengan gradasi tiga warna.

Yang menarik pemilihan warna kali ini penulis membuat sendiri dengan cara mencampur warna antara kaleng satu dengan kaleng yang lain. Sehingga memunculkan warna sesuai dengan keinginan. Kebanyakan *graffiti artist* jarang melakukan hal tersebut, dikarenakan semua warna sudah tersedia dalam setiap katalog warna dalam cat semprot. Berbekal *adaptor* (*sebutan alat untuk mixing warna*) buatan sendiri, namun hasil yang maksimal sesuai dengan keinginan pemilihan warna.

### Makna Karya

Permainan huruf oleh penulis yaitu SLEEPY telah mengalami tahap stagnasi. Perubahan dalam permainan huruf menjadi acuan penulis untuk tetap berkarya. Jangan pernah merasa cukup dan puas dengan apa yang telah ada saat ini. Terus mengeksplor dengan berbagai macam bentuk ataupun warna dalam membuat *graffiti*.

### Karya 3



Gambar 4.15  
Karya Graffiti Ketiga Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Judul : "Pimp My Ride"  
Media : Aerosol Spray Paint on Wall  
Ukuran : 300x150 cm  
Tahun : 2014  
Lokasi : Gor Sidoarjo

#### Ide

Sama dengan karya pertama dan kedua, pada dasarnya semangat menggambar untuk memnuhi ruang-ruang kota Surabaya menjadi ide dalam setiap penciptaan karya *graffiti* penulis. Rasa ketidakpuasan akan karya sebelumnya menjadi acuan utama dalam pembuatan karya selanjutnya. Eksplorasi media yang kali ini lebih diutamakan.

#### Konsep

Dalam karya ketiga ini penulis ingin keluar dari media yang sering digunakan. Permukaan sebuah mobil menjadi pilihan media penulis untuk mengeksekusi karya ketiga ini. Dengan konsep gambar bertiga dalam satu mobil, dengan warna, dan tema yang sama. DASKE dan PINO kedua *graffiti writer* yang turut bergabung dalam penciptaan karya ketiga ini. Mengambil Tema Power Puff Girl sebagai cerita latar belakang.

Dengan adanya tema dalam karya kali ini dan penambahan karakter Power Puff Girl menjadikan *graffiti* lebih hidup dan komunikatif. Pada dasarnya *graffiti* dan mural tidak jauh berbeda. Pelaku *graffiti* berarti juga pelaku mural.

#### Deskripsi Bentuk Visual

Karya kali ini mencoba lebih eksploratif. Proses penciptaan langsung di torehkan pada media tanpa sketsa sebelumnya, terlebih untuk melatih naluri penulis dalam penyesuaian media dengan kecocokan gambar. Penempatan posisi akan berakibat pada bagaimana proporsi dan komposisi agar terkesan enak walaupun dengan media yang kecil.

Pemilihan warna gradasi hijau tosca sebagai *fill in*, dan warna merah dalam pemberian garis *outline* merupakan representasi dari komplemen warna antara merah dengan hijau. Penambahan karakter diantara SLEEPY menjadi modifikasi sebagai aplikasi salah satu huruf "e" yang terdapat dalam SLEEPY. Berguna juga sebagai *point of interest* dalam karya *graffiti* SLEEPY penulis.

#### Makna Karya

Ketika media konvensional menjadi penghambat dalam proses berkarya, sebaiknya mencoba keluar dari hal yang terkadang dapat membuat semangat berkarya jadi terhenti. Mencoba hal yang baru sangatlah menarik untuk dilakukan, karena dapat merefresh pemikiran yang telah menetap pada sesuatu yang telah ada sebelumnya.

### Karya 4



Gambar 4.22  
Karya Graffiti Keempat Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Judul : "Pancake Ramadhan"  
Media : Aerosol Spray Paint on Wall  
Ukuran : 400x200 cm  
Tahun : 2014  
Lokasi : Ketintang Madya

#### Ide

Sebuah momen keagamaan tiap tahun yaitu Hari Raya Iedul Fitri yang dirayakan serentak oleh umat beragama yang merayakannya merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi pemeluk muslim. Disana muncul ide untuk membuat karya yang berkaitan dengan hal tersebut.

#### Konsep

Dalam karya ke empat ini penulis bertemu dengan dua orang teman lama yang memulai karir di dunia *graffiti* bersama-sama. Seorang dengan gaya 3D, dan satunya lagi seorang ilustrator dengan mengusung karakter dalam membuat karya *graffiti*. Dengan gaya yang berbeda kita bertiga mencoba meluapkan menjadi satu dalam satu tembok dengan harapan benar-benar memunculkan ekspresi masing-masing secara total.

Karena penulis bergaya *oldschool*, maka penulis mengusung tema kue lebaran, karena pada saat itu eksekusi karya dilakukan setelah Hari Raya Iedul Fitri.

### Deskripsi Bentuk Visual

Dengan gaya *oldschool* penulis benar benar bebas dalam melakukan eksplorasi terhadap pembuatan karya. Ciri khas gaya *oldschool* terdapat pada goresan yang membentuk *barcode* di dalam bentukan bayangan 3D nya yang berwarna hitam dan ungu. Pemberian warna yang sangat terang sehingga memiliki daya ganggu yang luar biasa. Penambahan unsur gambar-gambar kue lebaran menjadi hal yang sangat menarik dalam pewarnaan. Kesan yang ditimbulkan sangat kontemporer, sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini.

Dalam gaya *oldschool* lebih menekankan keunikan dalam penulisan *graffiti*. Penggunaan berbagai macam ornamen dapat di masukkan ke dalam *graffiti* biar lebih variatif. Tidak lupa memberikan warna yang berbeda dalam salah satu huruf “e” dengan warna kuning sebagai *point of view*.

### Makna Karya

Beberapa hal kecil dan sederhana yang sering kita abaikan dalam sebuah peringatan Hari Besar merupakan salah satu contoh ketidakpedulian manusia akan pentingnya hal-hal kecil dan dianggap remeh. Tanpa kita sadari, semua yang kita lakukan berawal dari hal-hal yang bersifat kecil, remeh, dan tak terhiraukan. Maka dari itu mencobalah menghargai semua hal dari yang kecil dan sederhana.

### Karya 5



Gambar 4.31  
Karya Graffiti Kelima Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Judul : “Candy Lover”  
Media : Aerosol Spray Paint on Wall  
Ukuran : 500x250 cm  
Tahun : 2014  
Lokasi : Jemur sari

### Ide

Masih bercermin pada karya-karya sebelumnya, pada dasarnya semangat menggambar untuk memnuhi ruang-ruang kota Surabaya khususnya dan kota-kota di seluruh Indonesia pada umumnya, menjadi ide dalam setiap penciptaan karya *graffiti* penulis. Rasa ketidakpuasan akan karya sebelumnya menjadi acuan utama dalam pembuatan karya selanjutnya.

### Konsep

Pada dasarnya *graffiti* sebagai seni atau gambar yang dinikmati dari pandangan jarak jauh, oleh karena itu dibutuhkan warna warna yang sangat mencolok agar menjadi pusat perhatian ketika berada di sesaknya perkotaan. Pemilihan warna yang sangat naïf, meminimalisasi warna hitam didalamnya, menjadikan *graffiti* lebih bernilai estetik, dengan teknik tingkat tinggi dalam proses pengerjaannya.

Mengajak salah seorang *graffiti writer* yang mempunyai gaya *graffiti* yang berbeda dengan penulis menjadikan ketertarikan tersendiri. PERCA dengan gaya *abstract futuristic* mampu mengimbangi gaya *oldschool* penulis dengan tema warna yang sama.

### Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya terakhir ini penulis lebih menakankan pada unsur gaya *oldschool* yang lain. Penggunaan berbagai macam bulatan, serta pengulangan-pengulangan bulatan dan gelembung menjadi ciri khas lain gaya *oldschool*, serta dengan sentuhan efek meleleh dari bagian warna yaitu warna hijau toska. Peleburan warna menjadi satu tanpa ada *point of view* merupakan taktik penulis agar bisa memunculkan satu huruf yang berbeda diantara kedua huruf “e” tanpa memberikan warna yang berbeda di salah satunya.

### Makna Karya

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menjadikan semua kebutuhan dan keinginan semakin mudah untuk di akses. Bertambahnya pengetahuan akan *graffiti modern* semakin memantapkan penulis dalam setiap pembuatan karya. Alunan tangan, pemilihan warna, penguasaan teknik semakin berkembang pula seiring jalan. Persaingan dalam dunia seni jalanan pun kian kuat. Konsistensi dan eksistensi dalam *graffiti* yang membuat penulis bertahan hingga saat ini.

### SIMPULAN

Setelah melalui proses berkarya dengan semangat yang tinggi, akhirnya skripsi karya yang berjudul “Sleepy Berekspresi Lewat Graffiti” yang terdiri dari 5 buah karya telah rampung.

Di awali dengan rasa ketertarikan akan rasa yang muncul ketika *graffiti* menjadi obyek utama dalam penciptaan karya, terlebih karya itu adalah karya penulis sendiri. Lalu dilanjutkan dengan pengangkatan tema yang ringan namun sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari penulis sebagai *graffiti artist*.

Konsep-konsep yang dirumuskan merupakan gejala dalam diri penulis. Gejala itu muncul ketika penulis mengamati adanya dua hal yang berbeda antara seni dan graffiti. Penulis melihat dan mengalami fenomena seperti itu dalam kehidupan penulis. Muncul keprihatinan dimana seni sarat dengan unsur estetik dan graffiti sarat dengan vandalism, sehingga penulis ingin mengabadikan dalam sebuah karya tugas akhir ini.

Dalam mewujudkan karya, penulis menggunakan media non konvensional, dimana penulis mencoba keluar dari kanvas yang terkotakkan dengan ukuran. Penulis lebih memilih tembok dan permukaan mobil sebagai media ekspresi karya penulis, karena penulis lebih merasa puas jika menggambar dengan ukuran besar.

Teknik semprot dengan menggunakan cat semprot atau aerosol spray paint menjadi pilihan penulis. Cat semprot sangat melekat dengan graffiti. Tujuan utama untuk melatih keluesan tangan dalam memainkan cat semprot serta meminimalisasi waktu sedikit mungkin tapi bisa menghasilkan karya yang sebagus mungkin dengan teknik tingkat tinggi.

Dalam karya-karyanya penulis masih memperhatikan nilai nilai estetis, meskipun graffiti sendiri basic nya adalah vandalism yang notabene merusak property orang lain tanpa ada unsure estetik di dalamnya. Sebab penulis sendiri masih meyakini bahwa graffiti masih bisa berubah menjadi graffiti yang lebih modern dan memiliki nilai-nilai estetik didalamnya sehingga lebih enak dipandang mata.

Dalam karya pertama yang berjudul "Finding Green Better", karakteristik warna menjadi topic utama. Warna menjadi sangat berpengaruh dalam pembuatan karya graffiti. berdasarkan kualitas warna dalam cat semprot yang membuat penulis terus mengeksplor warna dalam setiap jenis cat semprot agar menemukan cat semprot yang lebih baik untuk berkarya.

Dalam karya kedua yang berjudul "The Exchange", menyuguhkan perbedaan karakter penulis yang biasanya menggambar dengan nama SLEEPY bertransformasi menjadi KLIFER. Nama seorang teman yang telah menjadi pilihan penulis untuk melakukan pertukaran gambar namun dengan gaya masing-masing. Bertujuan memunculkan ciri khas gaya huruf penulis dalam setiap membuat karya graffiti di jalanan.

Lalu pada karya ketiga yang berjudul "Pimp My Ride" penulis mencoba memberikan lintas media dengan permukaan mobil sebagai media gambar penulis. Ada tantangan dan kesulitan tersendiri dalam menggambar di permukaan mobil, sehingga seolah memaksa penulis untuk lebih memberikan teknik agar tidak mbeleber, karena permukaan mobil yang halus dan mempunyai daya resap cat yang sangat minim. Itu merupakan tantangan sendiri bagi penulis.

Pada karya keempat yang berjudul "Pancake Ramdhan" yang maksudnya bertepatan dengan hari raya penulis melakukan proses berkarya. Hari raya yang erat dengan makanan-makanan menjadikan ide bagi penulis untuk menggambarkan jajanan dan kue dalam pemberian warna graffiti penulis. Sehingga terkesan lebih bebas dalam eksplorasi karya.

Pada karya kelima yang berjudul "Candy Lover" penulis mencoba memberikan penekanan bahwasannya setiap karya penulis tidak jauh dari warna warna cerah, terutama pink dan ungu, karena itu warna favorit penulis. Secara tidak sadar hampir selalu muncul warna tersebut dalam setiap pembuatan karya graffiti penulis.

Karya karya yang tercipta mampu memberi kepuasan mendalam sebab penulis merasakan senang dalam proses penciptaan walaupun ada beberapa halangan. Apa yang penulis lakukan sehari-hari akhirnya dapat penulis tuangkan dalam karya tulis tugas akhir. Dengan harapan karya karya penulis dapat diterima sebagai seni yang bernilai estetis.

Dalam karya tugas akhir ini penulis merasa sangat puas, sebab secara visual dan gagasan sudah semakin matang. Dari teknik cat semprot yang mendasar semakin member sinyal bahwa karya penulis ada peningkatan setiap tahunnya.

Di sisi lain penulis masih merasa kurang puas, sebab penulis terbatas pada biaya dalam membeli bahan untuk membuat karya yang lebih besar dan pada media yang lebih besar lagi. Namun suatu saat penulis yakin bahwa keinginan penulis saat ini akan terwujudkan jika penulis tetap konsisten berkarya di jalan ini.

Penulis merasa masih perlu banyak belajar kaitannya dengan media-media baru yang perlu dieksplorasi, serta pemahaman yang mapan serta mendalam akan suatu tema yang akan diangkat. Terlebih pada alat dan bahan yang lebih variatif dan memiliki kualitas bagus untuk menggambar tidak hanya di tembok, namun di media apapun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Samsul dan Wibisono, Bondan. 2008. *Jogja Graffidiningrat*. Jakarta: Gramedia Printing
- Neddy, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Poerwadaminto, W. J. S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *PengantarEstetika*. Bandung: RekayasaSains.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Winarno. 2014. "Seni Lukis Di Luar Batas Konvensional". Dalam *Urna*, Vol. 3/Nomor 1/Maret. Surabaya: UNESA

Website :

<http://www.grassroutestravel.com/the-difference-between-graffiti-and-murals>