

**ANALISIS GAYA GRAFFITI WAHYU COEASRT  
TAHUN 2014 – 2016**

**Syaiful Alam**

Progam Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [Syaifulalam480@gmail.com](mailto:Syaifulalam480@gmail.com)

**Winarno, S.Sn, M.Sn.**

Progam Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [Winn.wiin@yahoo.com](mailto:Winn.wiin@yahoo.com)

**Abstrak**

*Graffiti* sering disebut sebagai seni yang mencerminkan perkembangan kota. Tidak hanya kota besar yang terkena dampak perkembangan *graffiti* salah satunya kota Tuban. *Graffiti* sudah ada di Tuban sejak tahun 2000-an. Wahyu Coesart merupakan salah satu seniman *graffiti* yang bisa disebut seniman jenius karena dapat menggabungkan 2 kata atau lebih dalam satu karya serta merupakan seniman yang berpengaruh di kota Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perjalanan Wahyu Coesart di dunia *graffiti*, Proses pembuatan karya *graffiti* dan gaya *graffiti* yang digunakan oleh Wahyu Coesart pada tahun 2014 - 2016. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi dan analisis karya yang mengacu pada buku dari Gottlieb. Untuk mendapatkan data yang valid dilakukan triangulasi data dan *informant review*. Hasil penelitian ini menunjukkan Wahyu memulai *graffiti* pada tahun 2003 saat sering diajak berkumpul dengan seniman *graffiti* oleh kakaknya. Proses penciptaan *graffiti* dimulai dari sketsa, penentuan warna, penentuan media, Proses mendasari media, *Fill-in*, *Framing*, Pembuatan dimensi, *Piece outline* dan gaya *graffiti* yang digunakan wahyu pada tahun 2014 - 2016 adalah *abstract*, *Wildstyle*, *silvers* dan *Semi-wild*.

Kata kunci : *Graffiti*, Coesart, Gaya *Graffiti*

**Abstract**

*Graffiti is often referred to as art that reflects the development of the city. Not only is the big city affected by the development of graffiti, one of them is Tuban. Graffiti has been in Tuban since the late 2000s. Wahyu Coesart is one of the graffiti artists who can be called a genius artist because he can combine 2 piece or more in one piece and is an influential artist in the city of Tuban. This study aims to describe the journeys of Wahyu Coesart in the world of graffiti, Graffiti creating process, and Style of graffiti used Wahyu Coesart in 2014-2015. This study uses qualitative methods and is described descriptively. The research data was obtained through observation, interviews, documentation, and analysis of piece referring to the Gottlieb's book. To obtain valid data, data triangulation and informant review were conducted. The results of this study show that Wahyu started graffiti in 2003 when he was often invited to gather with graffiti artists by his brother. The process of creating graffiti began with sketching, color determination, media determination, media underlying processes, fill-in, framing, dimension making, piece outline and style of graffiti used by Wahyu Coesart in 2014 - 2016 were abstract, wildstyle, silvers and semi-wild.*

Keyword : *Graffiti*, Coesart, Style of *Graffiti*

**PENDAHULUAN**

Di era milenial ini bahasa adalah aspek penting interaksi manusia. Baik penggunaan bahasa lisan, tulisan, maupun isyarat. Orang akan melakukan suatu komunikasi dan kontak sosial semuanya menggunakan bahasa. Proses penerimaan pesan itu sendiri pada manusia, membutuhkan alat indera. Sedangkan otak menerima pesan untuk diterjemahkan menjadi sebuah informasi. Proses penerimaan pesan pada manusia dapat berupa informasi visual dan nonvisual. Informasi non-

visual dapat diterima manusia melalui indera pendengarannya. Sedangkan, informasi visual dapat diterima dengan cara melihat informasi tersebut. Informasi yang disampaikan dengan visual ini sudah dimulai sejak zaman prasejarah. Awalnya manusia membuat gambar pada dinding goa dan lainnya. Berkomunikasi melalui lukisan-lukisan dinding juga masih dilakukan hingga sekarang salah satunya adalah seni jalanan.

Seni jalanan kerap diidentikkan sebagai bentuk perlawanan generasi muda terhadap pemerintahan meski

tidak semua tema yang diangkat oleh para seniman jalanan mengandung unsur *graffiti*. Anehnya, meski dianggap kriminal, tetapi seni corat coret ini malah digemari oleh generasi muda, yang kemudian membuat penyebarannya semakin cepat dan tak terhindarkan.

Seiring dengan perkembangan jaman kini *graffiti* lebih sering disebut sebagai seni jalanan (*street art*). Bentuk visual jalanan pun semakin beragam. *Graffiti* tidak lagi berupa coretan teks, tetapi juga digabungkan dengan gambar yang dihasilkan dengan teknik beraagam. Kata “jalanan” pada *graffiti* ini berkaitan dengan kegiatan yang tanpa izin pemerintah atau ilegal. Persoalan inilah yang menyebabkan *graffiti* identik dengan kegiatan *vandalisme*.

*Graffiti* adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi garis, warna, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di dinding. Alat yang digunakan cat semprot kaleng. (Wikipedia Contribution, 2014 )

Menurut Susanto (2002) *Graffiti* berasal dari kata Italia “graffito” yang berarti gugatan atau guratan. Arthur Danto dalam Susanto menyebutkan sebagai *demotic art*, member fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret. Pada dasarnya aksi ini dibuat atas dasar anti-estetik dan *chaostic* (bersifat merusak, baik dari segi fisik maupun non fisik).

*Graffiti* juga merupakan salah satu seni yang sering digunakan untuk meluapkan perasaan sipelaku dari ketidak puasan terhadap keadaan politik dan sosial. Ekspresi pemberontakan sampai bahasa rahasia kelompok tertentu. Ini adalah reaksi pelaku terhadap keadaan sosial. Ada keinginan dan usaha ditambah mental dari *sibomber* (sebutan bagi seniman *graffiti*) dengan pemikirannya, dituangkan kedalam bentuk seni dan keberanian yang membuatnya menampilkan keruang publik.

Di Indonesia sendiri pada jaman perang kemerdekaan *graffiti* menjadi alat propaganda yang efektif digunakan untuk membakar semangat rakyat mempertahankan kemerdekaan. Namun pada perkembangan selanjutnya keberadaan *graffiti* menjadi tidak disukai karena mengotori lingkungan dan pemandangan.

Perkembangan *graffiti* di Tuban sendiri dimulai pada tahun 2002-2003 saat event mural yang diadakan oleh PT. Semen Gresik dari situlah awal para seniman *graffiti* dipertemukan. Munculah komunitas *graffiti* pertama di Tuban yang bernama JACO. Komunitas ini sendiri memiliki tujuan untuk mengumpulkan para seniman *graffiti* di Tuban untuk merubah *mindset* mereka. JACO sendiri memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan *graffiti* di Tuban. Memasuki tahun 2003, muncul beberapa komunitas dan seniman seperti Coesart, Mocca (MCA), Morts, Yonkrew, JACO (Nawcru) dan Saico.

Wahyu Coes merupakan salah satu seniman *graffiti* di Tuban yang masih aktif berkarya hingga sekarang. Mulai masuk di dunia seni jalanan pada tahun 2003. Lebih memilih menjadi seniman *graffiti* karena menurutnya *street art* itu dirinya dan lebih nyaman di dunia tersebut. Sering disebut sebagai seniman *graffiti*

jenius karena mampu menggabungkan 2 kata atau lebih kedalam 1 karya dan selalu ada pembaruan disetiap karyanya. Wahyu Coes menjadi *influencer* bagi seniman *graffiti* muda karena gaya dalam karyanya yang khas dan menjadi seniman jalanan yang berpengaruh terhadap perkembangan *graffiti* di Tuban.

Sama halnya dengan seni rupa lainnya, *graffiti* juga memiliki aliran namun sering disebut dengan *style* atau gaya *font*. Gaya atau *style* sangat penting bagi seorang *bomber* (seniman *graffiti*) sebagai identitas karyanya agar mudah dikenali. Dengan mengutamakan keindahan dan bentuk dalam berkarya. Ada beberapa gaya atau *style* dalam *graffiti* seperti *semiwild*, *pichador*, *ctk*, *abstract*, *throw up* dan *wildstyle*.

Dari pemahaman di atas penulis ingin meneliti seniman *graffiti* yang memiliki pengaruh perkembangan gaya atau *style* di Tuban salah satunya Wahyu Coesart yang memulai karir didunia *graffiti* pada tahun 2003. Karyanya tersebar di dinding-dinding jalanan bahkan di pintu-pintu *rolling door* pertokoan di Tuban. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Gaya Graffiti Wahyu Coesart Tahun 2014 - 2016 “

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat masalah yang dapat dikaji dalam penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana proses perjalanan Wahyu Coesart sebagai pelaku *graffiti* ?
- Bagaimana proses penciptaan karya seni *graffiti* Wahyu Coesart?
- Bagaimana gaya *graffiti* Wahyu Coesart pada tahun 2014 -2016?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan penelitian

- Mendeskripsikan proses perjalanan Wahyu Coesart sebagai pelaku *graffiti*.
- Mendeskripsikan proses penciptaan karya seni *graffiti* Wahyu Coesart.
- Mendeskripsikan gaya *graffiti* Wahyu Coesart pada tahun 2014 - 2016.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan untuk analisis karya menggunakan *facet analisis* yang mengacu pada buku Gottlieb. Penelitian ini mengambil lokasi di seluruh wilayah Tuban yang terdapat karya *graffiti* Coesart dan di Jalan Basuki Rachmad Gg.Tegal Selo No. 12 Kabupaten Tuban-Jawa Timur yang merupakan kediaman dari Coesart.

Sumber data utama dalam penelitian ini ialah karya *graffiti* Coesart dan hasil wawancara dengan Coesart, sebagai subyek penelitian. Sumber data tambahan disini berupa informasi dari informan, yaitu teman-teman seniman atau pengamat seni yang paham dengan *graffiti*.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini akan menganalisis perjalanan Coesart sebagai pelaku *graffiti*, proses pembuatan karya dan analisis gaya *graffiti* Coesart. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Analisis data adalah mendeskripsikan data secara sistematis sehingga mudah dipahami, kemudian membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu, Reduksi data, Sajian data dan penarikan kesimpulan.

Analisis karya menggunakan teknik analisis *facet analysis* yaitu Sistem klasifikasi untuk gaya seni *graffiti* didasarkan pada gagasan bahwa karakteristik visual tertentu dalam seni graffiti menunjuk ke gaya ikonik tertentu. (Gottlieb,2008:49)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Perjalanan Coesart Sebagai Pelaku Graffiti

Coes adalah nama panggilan sekaligus inisial yang dibuat ketika mendalami dunia *graffiti*. Coes merupakan sebuah identitas yang disembunyikan oleh Wahyuning Ngarsito dalam dunia *graffiti*. Pria kelahiran 17 Maret 1991 ini memulai perjalanan *graffiti* sejak duduk dibangku sekolah dasar tepatnya pada tahun 2003. Dimulai saat sering diajak berkumpul dengan kakaknya dengan para seniman *graffiti* disalah satu toko di Tuban. Awal mulai penasaran saat ada lomba mural di Perumnas Semen Gresik dan seringnya berkumpul dengan seniman *graffiti*, dari situlah Wahyu mulai penasaran dan tertarik dengan *graffiti*. Pada saat usia 12 tahun wahyu sering diajak kakaknya main disalah satu toko baju di Tuban yaitu distro skater. Distro skater yang berada di Jl. Basuki Rachmad merupakan *basecamp* dari seniman *graffiti* pada waktu itu. Seringnya diajak kumpul oleh kakaknya dengan seniman *graffiti* Wahyu mulai penasaran dan tertarik dengan *graffiti*. Dari ketertarikan itu Wahyu mulai bertanya dengan salah satu seniman bernama bang Amik "jenis *style* apa yang paling bagus dan disukai oleh para seniman *graffiti*" Amik menjawab "wildstyle". Dari jawaban itu Wahyu belajar *graffiti wildstyle* dari internet yang menurut nya internet pada saat itu tergolong lambat dan dari forum-forum *graffiti*.

Coesart awalnya adalah kru yang terdiri dari 2 saudara Kecocokan antara Wahyu dan Alm. Roni yang merupakan kakak dari Wahyu yang sama-sama menyukai *graffiti* akhirnya terbentuk kru *graffiti* bernama Coesart. Nama Coes sendiri terinspirasi dari band Tuban yang terkenal yaitu Koes plus, dari kata koes tersebut tercipta nama Coes yang merupakan singkatan dari "cans of extended syndicate". Cans berarti cat kaleng, of berarti dari, *extended* berarti diperluas dan *syndicate* berarti sindikat. Maksud dari *syndicate* ini pada awalnya coes sering melakukan kegiatan mencuri kaleng dibeberapa toko bangunan jadi, maksud dari *syndicate* adalah sindikat kejahatan. Awal komunitas Coesart

Berkarya *graffiti* dengan menggunakan *style blockbuster* apabila berkarya bersama namun, Wahyu lebih suka berkarya dengan *style wildstyle*. Alasan Coesart memilih gaya *blockbuster* karena bosan melihat tembok panjang penuh dengan *graffiti tag* dan *Throwup*, dari situlah muncul ide cara cepat menutup *graffiti tag* dan *throwup* yaitu dengan *graffiti blockbuster*

Awal mula *graffiti* Wahyu selalu membuat *graffiti* di kertas yang selalu dikonsultasikan kepada bang amik, hampir tiap minggu Wahyu selalu bertemu dengan bang Amik. Setelah Wahyu menguasai beberapa teknik *graffiti* ia mulai mencoba memberanikan diri untuk mencari ilmu *graffiti* di luar kota Tuban Tahun 2009 tepatnya setelah lulus Sma wahyu mulai berani berkunjung ke luar kota. Kota pertama yang dikunjungi adalah Surabaya. Di Surabaya Wahyu bertemu dengan salah satu kru yaitu ARCboys yang merupakan salah satu kru *graffiti* yang berpengaruh di Surabaya. Disitulah Wahyu mulai mengertibahwa setiap seniman *graffiti* memiliki *style* yang berbeda-beda dan sifat persaudaraan antar seniman *graffiti* sangat kental. Setelah berkunjung ke Surabaya Wahyu mulai berkeinginan untuk terus berkunjung ke kota-kota lain namun, waktu dan cara berhubungan pada saat itu sangat terbatas. Pada tahun tersebut bang Amik mengundang Sleeck.id yang merupakan *graffiti* legend asal Malang untuk berkunjung ke Tuban. Sleeck.id ke Tuban membawa *style wildstyle*. Dari situlah Wahyu mulai penasaran dan ingin belajar *wildstyle* dengan Sleeck.id. Setelah dikenalkan dengan Sleeck.id oleh bang Amik, Ia mulai sering berkunjung ke Malang untuk belajar *wildstyle*. Di malang Wahyu sering berkumpul dengan salah satu kru berpengaruh di kota tersebut yaitu Ngacofams.

Pada tahun 2011 Gembel urban *tour* ke Tuban Coesart membuat karya *graffiti blockbuster* berukuran 4x15m bertuliskan Gembel urban untuk untuk menyambut kru tersebut. Gembel urban merupakan salah satu kru terbesar di Indonesia dimana anggotanya berisi seniman *graffiti* terpilih yang mempunyai pengaruh perkembangan *graffiti* dikotanya. Bang Amik merupakan salah satu anggota dari gembel urban yang berasal dari Tuban dan merupakan guru dari Wahyu. Wahyu dikenalkan dengan anggota Gembel Urban oleh bang Amik. Nama Coes mulai Dikenal oleh anggota gembel urban. Pada bulan juli Wahyu diundang diacara gembel urban, yaitu acara gembel urban gang fest 1 yang diadakan di Salatiga. Dari seringnya berkunjung keluar kota dan seringnya diundang untuk mendatangi acara *graffiti* nama Coesart terutama Wahyu mulai dikenal oleh para seniman *graffiti* di Indonesia.

Pada tahun 2012 Wahyu mulai mengenal Abil, Abil merupakan seniman *graffiti* di Tuban yang memiliki *style graffiti* yang sama dengan Wahyu. Dari kesamaan *style*

tersebut Wahyu mengajak Abil untuk berkolaborasi membuat *graffiti* dimana tema, warna, dan style ada dalam satu konsep. Wahyu menamai proyek *graffitinya* dengan nama SYNC yaitu *stylishly younger and coolest* SYNC memiliki konsep dimana Warna dan *style* yang digunakan merupakan warna dan *style* yang digemari oleh para seniman *graffiti* serta penambahan motif pada *background* dan karakter diantara karya Wahyu dan Abil. SYNC sudah mempunyai 4 karya proyek karya pertama berjudul *Special for Menaw* pada tahun 2014 karya yang dibuat untuk memberikan rasa terima kasih kepada bang Amik yang merupakan guru Wahyu, Karya kedua berjudul *On fire* dibuat pada tahun 2014, karya ketiga berjudul *Bugs bunny* yang dibuat pada tahun 2014, dan yang keempat berjudul *Godbleslug* pada tahun 2016 karya keempat dibuat untuk mengungkapkan rasa terimakasih kepada kru *graffiti* yang telah membesarkan namanya.

Wahyu memilih berkarya di Jalanan dari pada di kanvas karena, menurutnya pada dasarnya *graffiti* identik dengan *vandalisme* yang menggunakan tembok jalanan sebagai tempat berkarya dan apabila berkarya *graffiti* di kanvas *feelnya* berbeda tidak disebut karya *graffiti* namun karya lukis. Dalam *graffiti* Wahyu menemukan arti kekeluargaan yang sangat kental. Pada bulan Mei 2018 Alm.Roni meninggal dunia. Alm.Roni merupakan kakak dari Wahyu yang merupakan salah satu anggota Coesart. Dari rasa kehilangan tersebut, sekarang Wahyu mulai jarang menyelesaikan karya *graffitinya*.

#### Proses Penciptaan Karya Graffiti Coesart.

##### Pencetusan Ide

Menurut Wahyu sebelum terciptanya sebuah karya, tentu ada sebuah pencetusan ide dasar dalam pembuatan karya tersebut. Wahyu memperoleh sebuah ide ketika ia melihat *influencernya* berkarya dengan melihat karya tersebut munculah ide membuat karya *graffiti*.

##### Konsep

Menurut wawancara FNDR pada bulan April 2019 mengungkapkan Wahyu menggunakan konsep dimana karya yang dibuat harus totalitas tidak hanya sekedar *graffiti* tulisan, penambahan karakter dan motif pada *background* sangat penting bagi Wahyu. Wahyu cenderung menggunakan komposisi warna yang jarang digunakan oleh seniman lain. Warna *background* cenderung bertolak belakang dengan warna *graffiti* contoh apabila *fill graffitinya* cerah Wahyu menggunakan *background* gelap begitupun sebaliknya.

##### Sketsa

Wahyu mendapatkan ide sketsa ketika ia melihat *influencernya* berkarya. Dalam proses ini Wahyu sering mendeformasi *font* dari *influencernya* dengan ciri khasnya tidak hanya kata Coes namun menambahkan

kata Whitasone pada beberapa karyanya. Membuat sketsa awal di atas kertas sebanyak-banyaknya sebelum dipilih mana yang pantas dan sesuai dengan konsep awal.



Gambar 4. 1 Sketsa 1 Coes  
(doc.Penulis)



Gambar 4. 2 Sketsa 2 coes  
(doc.penulis)

#### 4.2.4 Penentuan Warna

Penentuan warna disini sangat penting dan mempengaruhi hasil akhir dari karya tersebut. Wahyu lebih sering menggunakan komposisi warna yang baru/ jarang dipakai oleh seniman lainya dan warna *background* yang bertolak belakang dengan warna *fill*.



Gambar 4. 3 Katalog warna  
(sumber: google.com)

#### Penentuan Teknik

Hal ini merupakan dasar dalam berkarya *graffiti*. Teknik akan mempengaruhi bentuk visual *graffiti*. Coes lebih sering menggunakan teknik semprot dan teknik *cuting*. Teknik semprot pun dibagi menjadi 2 yaitu :

- Teknik semprot blur :Teknik semprot kurang solid yang menimbulkan gradasi.
- Teknik semprot solid :Teknik semprot yang bersifat tegas.

Wahyu menggunakan kedua teknik tersebut sesuai dengan kegunaanya.

### Penentuan Media

#### Cat Tembok

Cat merupakan benda cair yang mempunyai warna. Cat tembok merupakan cairan khusus yang didesain untuk menutup/ melapisi tembok. Coes menggunakan cat tembok untuk mendasari atau membuat warna *background* sebelum proses pembuatan *graffiti*.



Gambar 4. 4 Cat tembok (doc.penulis)

#### Cat Semprot

Cat semprot merupakan pewarna yang bahannya berbasis minyak dan gas. Sering digunakan dalam *graffiti* karena hasil cat semprot lebih mengkilat, cepat kering dan dapat digunakan kesemua jenis media. Cat semprot merupakan bahan utama dalam pembuatan *graffiti*.

Selain menggunakan cat semprot merek lokal Wahyu juga menggunakan cat semprot asal Eropa karena terdapat beberapa warna yang tidak ada dalam cat semprot lokan dan tekanan udara pada cat semprot Eropa lebih halus.



Gambar 4. 5 Cat spray (doc.penulis)

#### Caps

Tutup kaleng cat semprot atau biasa disebut topi kaleng, *Caps* yang digunakan oleh seniman biasanya memiliki lubang semprot dengan berbagai bentuk dan ukuran untuk menghasilkan efek cat yang berlainan. *Caps* dibagi lagi menjadi:

- *Female caps* : bentuk *caps* berlubang. Biasanya dipakai untuk cans/kaleng cat semprot yang

berasal dari wilayah seputar asia / asia tenggara (male valve)

- *Male caps* : bentuk *caps* yang memiliki pipa. Biasanya dipakai untuk cans/kaleng cat semprot yang berasal dari wilayah seputar Eropa, Amerika, dan Australia.



Gambar 4. 6 caps (doc.penulis)

#### Proses Mendasari Tembok

Dalam proses sangat penting menurut wahyu karena setiap tembok memiliki jenis dan teksture yang berbeda hal ini dilakukan agar cat spray yang diaplikasikan kepermukaan tembok lebih terlihat warnanya.



Gambar 4. 7 Proses mendasari dinding (doc.penulis)

#### Pemindahan Sketsa pada media

Dalam pemindahan sketsa pada media, Wahyu menggunakan teknik manual yaitu dengan menggambar ulang sketsa yang sudah dibuat dan dipilih sebelumnya.



Gambar 4. 8 Proses pemindahan sketsa (doc.penulis)

**Proses Pewarnaan atau *Fill in***

*Filling* adalah proses pengisian warna, dalam tahap ini sketsa yang telah diaplikasikan dipermukaan dinding kemudian diisi dengan warna-warna yang telah ditentukan dalam konsep sebelumnya. Dalam pengisian warna teknik *fades* sering digunakan oleh Wahyu. *Fades* adalah teknik pewarnaan dimana satu warna memudar kedalam warna lain atau biasa disebut gradasi. Warna yang sering digunakan oleh Wahyu perpaduan antara warna biru, merah muda, dan ungu. Wahyu menggunakan *caps fat* dalam proses *fillin* karena ukuran yang dikeluarkan lebar dan besar, *caps fat* sangat mendukung teknik *fades*.



Gambar 4.9 Proses *fill in*  
(doc.penulis)

**Proses Letter Outlines**

Tahapan ini biasa disebut dengan *framing* (membingkai) merupakan tahapan untuk memberikan *line* (garis). Tahapan ini dilakukan setelah proses pewarnaan dan pemberian efek pada *piece*. Jenis *caps skiny* dan *super skiny* yang sering digunakan oleh Wahyu dalam proses ini. Tahap ini merupakan tahapan dimana konsentrasi sangat diperlukan. Teknik *cutting* sering digunakan dalam proses ini karena apabila terjadi kesalahan *line* harus mengahapus lalu membuatnya lagi. proses ini mempengaruhi hasil dari kerapian dalam karyanya.



Gambar 4. 10 Proses letter outlines  
(doc.penulis)

**Pembuatan Dimensi**

Proses dimensi adalah proses pembuatan bayangan pada *piece*. Wahyu sering menggunakan bentuk *piece* 2D dengan efek 3D proses ini bertujuan agar *piece* tampak menonjol dari permukaan dinding. Wahyu menggunakan *cap fat* dalam proses pemberian bayangan atau dimensi pada karyanya.



Gambar 4. 11 Proses pembuatan dimensi  
(doc.penulis)

**Piece Outline**

Tahapan terakhir dalam membuat karya *graffiti* adalah *piece outline*. Hal ini dilakukan agar karya Wahyu terlihat menonjol dan tidak terkesan rapi. Wahyu sering menggunakan *caps skiny* dan *fat* dalam proses ini sesuai dengan apa yang Wahyu butuhkan.



Gambar 4.12 Proses *piece outline*  
(doc.penulis)

**Analisis Gaya Graffiti Coes  
Karya 1**



Gambar 4. 13 karya 1 (Abstrak, Jl. Al Fallah 2)  
(doc.penulis)

Menurut peneliti karya ini berlokasi di jalan Al Fallah 2 Tuban. Karya pertama ini dibuat pada tahun 2014 menurut Wahyu karya ini bergaya abstrak dengan teknik blur. Karya ini dibuat saat kedatangan tamu *graffiti writer* dari Jakarta Bujangan urban dan Artcoholic.

Menurut Gottlieb, dalam *street art style* (2008:161) gaya *abstrak* memiliki karakteristik *piece* tidak bisa dibaca, tidak simetris, huruf saling tumpang tindih, tidak menggunakan panah, dimensi 2D, menggunakan kombinasi antara garis lurus dan lengkung, jenis garis yang digunakan tidak tegas dan bentuk huruf tidak konsisten.

Menurut peneliti untuk keterbacaan dari karya pertama Coes ini tidak bisa dibaca karena memiliki bentuk font yang sangat tidak jelas, Dilihat dari keseluruhannya antara kontur kanan dengan kontur kiri berbeda jadi bisa dibilang karya Coes ini tidak simetris, Karya pertama Coes ini menggunakan kombinasi antara garis lurus dan lengkung serta jenis garis yang digunakan tidak tegas dilihat dari karyanya ada beberapa garis yang terputus karena efek blur dari pewarnaan karya, Hampir tidak ditemukan penambahan bentuk panah dalam karya ini, dan untuk bentuk huruf tidak konsisten.

Dari tabel 4.1 analisis karya satu dapat disimpulkan Wahyu Coes menggunakan gaya *abstrak* karena memiliki karakteristik seperti yang disebutkan oleh Gottlieb.

Tabel 4.1 Analisis Karya 1

No	Gambar	Nama	Ket	Kode
1		Simetris	Tidak simetris	C2
2		Garis yang digunakan	Kombinasi antara garis lurus dan lengkung	F3
3		Tumpang tindih huruf	Saling tumpang tindih	I5

4		Penggunaan panah	Tidak ada	J2
5		Konsistensi bentuk	Tidak konsisten	K2

Karya 2



Gambar 4. 14 Karya 2 ( SYNC 1, Jl. Dr.Wahidin Sudirohusodo) (doc.Coes)

Menurut peneliti karya ini merupakan salah satu proyek prodo pertama dengan Abil (SICKONE) dengan tema Thor vs Loki berlokasi di Jalan Dr.Wahidin Sudirohusodo. Coes membuat karya ini untuk memberikan rasa terimakasih kepada bang Amik (MENAW). Hampir seluruh karya ini menggunakan *cans* dari Eropa. Menurut Wahyu karya ini menggunakan gaya *wildstyle*

Menurut Gottlieb, dalam *Street art style* (2008:172) *Wildstyle* memiliki karakteristik Garis tegas, Huruf saling tumpang tindih, menggunakan bentuk panah dan warna yang digunakan konsisten.

Menurut peneliti setelah melihat karya kedua dari Coes garis yang digunakan tegas atau tidak terputus-putus, huruf saling tumpang tindih karena dalam karya ini terdapat 3 kata yaitu (Coes, Whit, Ason), ada beberapa panah yang terlihat dalam karya ini dan untuk pewarnaan konsisten perpaduan antara warna biru, merah muda, kuning dan putih

Dari tabel 4.2 analisis karya kedua dapat disimpulkan Wahyu Coes menggunakan gaya *wildstyle* karena memiliki karakteristik seperti yang disebutkan oleh Gottlieb.

Tabel 4.2 Analisis Karya 2

No	Gambar	Nama	Ket	Kode
1		Sifat garis	Tegas	E1

2		Penggunaan panah	Ada	J1
3		Tumpang tindih huruf	Saling tumpang tindih	I5
4		Konsistensi warna	konsisten	M1

**Karya 3**



Gambar 4. 17 Karya 5 (Coes, Jl.Kragan-Rembang-Surabaya, 2014)  
(doc.Penulis)

Menurut penulis karya ini berlokasi di Jalan Kragan-Rembang-Surabaya dibuat pada tahun 2014. Menurut Wahyu karya ini bergaya *silvers* dalam era modern gaya ini bisa disebut dengan *throwup* yaitu metode lain cara cepat penulisan *graffiti* sama seperti *tagging*.

Menurut Gottlieb dalam *Street art style* (2008:164) gaya ini sering digunakan oleh semua seniman *graffiti*, diberi nama *silvers* karena isinya yang berwarna perak/silver. *Silvers* mempunyai karakteristik *piece* mudah dibaca, minimal menggunakan 2 warna, Tidak simetris, Dimensi huruf 2D, Garis tegas, lebar huruf konsisten, Tumpang tindih minimal, Tidak menggunakan panah dan Warna konsisten.

Menurut peneliti setelah melihat karya kelima dari Coes untuk keterbacaan karya ini bisa dibaca karena memiliki bentuk huruf yang *simple*, Antara Kontur kanan dengan kiri Tidak sama bisa disebut tidak simetris, karya berdimensi 2D karena tidak ada penambahan bayangan, Tumpang tindih bisa disebut minimal karena tidak melebihi seperdelapan dari huruf selanjutnya, tidak ditemukan panah dalam karya ini, dan Warna yang digunakan hanya silver.

Dari tabel 4.5 analisis karya kelima di atas dapat disimpulkan Wahyu Coes menggunakan gaya *silvers* karena memiliki karakteristik seperti yang disebutkan oleh Gottlieb.

Tabel 4.5 Analisis karya 5

No.	Gambar	Nama	Ket	Kode
1		Warna yang digunakan dan konsisten warna	2 Warna dan konsisten	B1, M1
2		Penggunaan panah	Tidak ada	J2
3		Tumpang tindih huruf	Minimal	I2
4		Sifat garis dan jenis garis	Kobinasi antara garis lurus dan lengkung, Tegas	E1, F3
5		Dimensi	2D	D1
6		Lebar huruf dan konsisten bentuk	Konsisten	G1, K1

**Karya 4**



Gambar 4. 19 Karya 7 (Coes, Jl. Kragan-Rembang-Surabaya, 2014)  
(doc.Penulis)

Menurut peneliti karya ini berlokasi di Jalan Kragan-Rembang-Surabaya Gang Sejahtera Tuban dibuat pada tahun 2014. Menurut Wahyu karya *graffiti* bergaya *semi-wild*.

Menurut Gotlieb, dalam *Street art style* (2008:166)*PieceSemi-wild* cenderung dapat dibaca,memiliki karakteristik Warna yang digunakan minimal 3, Dimensi 2D dengan bayangan efek 3D, Garis tegas, menggunakan kombinasi antara garis lurus dan lengkung, Terdapat Ruang negatif, Tumpang tindih standart, Menggunakan panah, Bentuk huruf knsisten, dan warna kosinsten.

Menurut peneliti setelah melihat karya ketujuh dari Wahyu Coes memiliki karakteristik menggunakan 3 warna yaitu ( Hijau tua, Hijau muda, dan Hitam ), Menggunakan efek 3D dilihat dari penambahan bayangan, Garis yang digunakan tegas serta mengkombinasi antara garis lurus dan lengkung, Terdapat ruang negatif dalam karya tersebut, tumpang tindih bisa disebut standart karena tidak melebihi 1 bagian huruf, terdapat panah dihuruf C dan S, Bentuk huruf bisa dibilang konsisten dilihat dari kesamaan antara huruf E dan S, dan memiliki warna yang konsisten yaitu hijau tua dengan efek gradasi hijau muda ditengah bentuk huruf.

Dari Tabel 4.7 analisis karya ketujuh dapat disimpulkan Wahyu Coes menggunakan gaya *semi-wild* karena memiliki karakteristisk seperti yang disebutkan oleh Gottlieb

Tabel 4.7 Analisis Karya 7

No	Gambar	Nama	Ket	Kode
1		Sifat garis dan jenis garis yang digunakan	Tegas, garis lengkung dan lurus	E1. F3
2		Penggunaan panah	Ada	J1
3		Tumpang tindih huruf	Standart	I3

No	Gambar	Nama	Ket	Kode
4		Negative Space	Ada	H2
5		Dimensi	2D efek 3D	D2
6		Konsistensi bentuk	konsisten	K1
7		Konsistensi warna	konsisten	M1
8		Jumlah warna	3 Warna	B2

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian , analisis data dan analisis karya yang dipaparkan dalam bab IV yang berfokus pada 3 kerangka utama yaitu perjalanan Coesart sebagai pelaku *graffiti*, deskripsi penciptaan karya seni *graffiti*, dan analisis gaya *graffiti* Coesart. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Coes adalah nama panggilan sekaligus inisial yang dibuat ketika mendalami dunia *graffiti*. Coes merupakan sebuah identitas yang disembunyikan oleh Wahyuning Arsito dalam dunia *graffiti*. Pria kelahiran 17 Maret 1991 . 2003 awal Wahyu Coesart mengenal *graffiti*, 2009 Wahyu mulai belajar *graffiti* di luar kota Tuban yaitu Surabaya dan Malang, 2011 nama

Coesart mulai dikenal oleh kru Gembel Urban, dan tahun 2012 proyek SYNC terbuat saat mengenal Abil Sickone.

2. Proses penciptaan *graffiti* Coes antara lain Sketsa, penentuan warna, penentuan media, proses mendasari tembok atau dinding, pemindahan sketsa pada media, proses pewarnaan atau *fill in*, proses *letter outlines* atau *framing*, pembuatan dimensi, dan proses *piece outline*.  
Wahyu menggunakan teknik semprot dan teknik *cutting*
3. Dari tahun 2014-2016 Wahyu paling sering berkarya pada tahun 2014 dengan 9 karya dan 2016 hanya 1 karya. Terdapat 4 karya dari proyek SYNC dengan Abil. 3 karya di tahun 2014 dan 1 karya ditahun 2016. Wahyu sering berganti-ganti *style* dalam karyanya dari *Abstrak*, *wildstyle*, *silvers*, *semi-wild* dan kembali dengan gaya *wildstyle*.

#### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi Coesart dan peneliti selanjutnya :

1. Bagi coesart  
Teruslah berkarya dan diharapkan terus bereksplorasi tidak hanya berhenti pada gaya *wildstyle* tetapi menemukan inovasi gaya-gaya baru agar dapat menjadi panutan bagi seniman *graffiti* khususnya di Tuban.
2. Bagi peneliti selanjutnya  
Diharapkan penelitian ini dapat mengundang peneliti lain untuk membahas tentang *graffiti* di Tuban maupun di Indonesia. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan *graffiti*.

#### Daftar Pustaka

- Barry, Samsul. 2008. *Jalanan Seni Jalanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Studium
- Gottlieb, Lisa. 2008. *Graffiti Art Styles : A Classification System and Theoretical Analysis*. USA : McFarland and Company.
- Hunter, Garry. 2012. *STREET ART FROM AROUND THE WORLD*. London: Arcturus
- Kennedy, Eddward S dkk. 2009. *GALERI URBAN: Narasi Kota Dalam Labirin Seni*. Karangmalang: Ekspresi
- Maria, Mia dkk. 2015. *EKONOMI KREATIF: Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi

Maria, Mia dkk. 2015. *Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Moleong, Lexy J. 2006 . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Neddy,Santo Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Muda*. Solo:

Metagraf

Sugiharto, Bambang. 2013. *UNTUK APA SENI?*. Bandung: Matahari

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Laboratory