

GRAFFITI SEBAGAI MEDIA EKSPRESI SENI ANAK MUDA

**Dimas Saputra Auliaⁱ, Risa Azahro Wanisⁱⁱ, Yulia Herlining Tiyasⁱⁱⁱ,
Sumarwahyudi^{iv}**

Departemen Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No.5, Kota Malang, Jawa Timur, 65145
E-mail: risa.azahro.2102516@students.um.ac.id

ABSTRAK

Gerakan seni jalanan atau *street art* sudah dikenal di Indonesia sejak penjajahan Belanda. Pada saat itu *street art* dijadikan sebagai alat propaganda untuk membangkitkan semangat berjuang rakyat Indonesia. Kemudian berkembang hingga sekarang di kalangan anak muda. *Graffiti* ini dianggap sebagai bentuk penyampaian ekspresi seni atau untuk menunjukkan eksistensi mereka dan komunitasnya. Selain itu *graffiti* termasuk seni yang tidak umum karena media yang digunakan adalah tembok. Sedangkan biasanya media untuk menggambar dan melukis yaitu kertas atau kanvas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti apa motivasi mereka lebih memilih tembok sebagai media penyampaian ekspresi seni mereka dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa motivasi mereka dalam membuat *graffiti* selain sebagai media ekspresi seni yaitu sebagai bentuk eksistensi mereka. *Graffiti* menjadi jembatan dalam proses pembentukan identitas, dengan *graffiti* mereka ingin dikenal oleh masyarakat. Mereka juga berusaha untuk mengubah stigma masyarakat tentang *graffiti* yang dianggap kegiatan ilegal, merusak, dan tidak berguna.

Kata Kunci: Graffiti, Seni Jalanan, Ekspresi Seni

ABSTRACT

The street art movement has been known in Indonesia since the Dutch colonization. At that time street art was used as a propaganda tool to awaken the fighting spirit of the Indonesian people. Then it developed until now among young people. This graffiti is considered as a form of conveying artistic expression or to show their existence and their community. Besides that, graffiti is an uncommon art because the media used is walls. Whereas usually the media for drawing and painting is paper or canvas. Therefore, researchers are interested in examining what their motivations are for choosing walls as a medium for conveying their artistic expression compared to other conventional media. This article using qualitative method and data collection techniques with interviews, observation, and documentation. The result of the study show that their motivation for making graffiti is not only as a medium for artistic expression, but also as a form of their existence. Graffiti becomes a bridge in the process of identity formation about graffiti which is considered illegal, destructive, and useless.

Key Words: *Graffiti, Street Art, Artistic Expression*

PENDAHULUAN

Seni rupa tentunya tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang sangat lekat dengan seni rupa yaitu komunikasi. Di era sekarang ini banyak sekali media berkomunikasi melalui karya seni, salah satunya yang sangat populer di kalangan anak muda sekarang adalah *street art*. *Street art* banyak dijumpai di pagar atau tembok tembok di tepi jalan. Di antara jenis *street art* yang sering kita jumpai yaitu graffiti. Kata graffiti berasal dari bahasa Italia “*Graffito*” yang berarti goresan atau guratan (Susanto, 2002).

Pada sebuah acara kesenian yang berada di kota-kota besar, minat masyarakat terhadap kesenian dapat terbilang cukup tinggi hal ini dapat dilihat dari ramainya pengunjung ke pameran lukisan yang ada di galeri-galeri seni yang ada di kota tersebut. Salah satunya di kota Malang yang tingkat pendidikannya cukup tinggi, ada kemungkinan apresiasi seni yang cukup tinggi berbeda dengan daerah yang *notabene* masyarakatnya berpendidikan yang masih kurang.

Masyarakat daerah pinggiran yang masih tergolong kurang mengenali apa itu seni atau bahkan acuh terhadap karya seni kurang peduli dengan adanya perubahan-perubahan yang sebenarnya umum terjadi di daerah yang lainnya salah satunya seni *graffiti*. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan anak muda menerima hal-hal yang baru seperti seni *graffiti* meskipun tinggal di pinggiran desa, karena biasanya anak muda memiliki rasa kecenderungan yang ingin tahu kemudian mencari tahu dan kemudian tahu tentu akan ada

kemungkinan bahwa anak muda tersebut akan menerima segala aspek yang berubah di sekitarnya.

Salah satunya yaitu *graffiti* merupakan salah satu cabang seni yang berkembang di masyarakat modern. *Graffiti* awalnya dipelopori oleh anak muda yang ingin mengekspresikan ekspresi dan ide kreatif serta kritik terhadap masalah sosial, dan juga sebagai bentuk eksistensi diri (Barry, 2008). Dalam sumber lain juga dijelaskan bahwa *graffiti* merupakan cabang seni yang berkarya dengan coretan-coretan pada dinding dengan menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menghasilkan karya baik berupa kata, simbol, atau kalimat tertentu.

Graffiti yang kini berkembang di Indonesia dan menjadi salah satu kegemaran dan cukup diminati oleh kalangan anak muda di kota-kota besar dan menjadi sebuah eksistensi terhadap individu atau suatu kelompok dalam berkarya seni *graffiti*. Menurut Obed Bima Wicandra dan Sophia Novita Angkadjaja (dalam (Fawzi, 2016)), salah satu permasalahan yang ada di kota-kota besar yaitu dalam hall visualisasi representasi kota sebagai tempat yang sehat, kemudian bersih, dan enak dipandang menjadikan kota tersebut memiliki identitas tersendiri. Kota yang seperti inilah yang menjadikan para seniman dalam berkarya memiliki kesulitan dalam mengembangkan ide dan daya imajinasinya dalam skala ruang publik. Sedangkan ruang publik sendiri termasuk dalam bagian dari identitas kota yang wajib memenuhi standar sebagai kota yang bersih, nyaman, dan tertata.

Graffiti biasanya berupa gambar karakter, tulisan, sandi-sandi atau hanya

berupa kata-kata yang umumnya hanya dipahami oleh kelompok-kelompok tertentu, ataupun bisa berupa sindiran, kritikan terhadap isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat. Namun sayangnya, *graffiti* sering dianggap sebagai kegiatan yang melanggar ketertiban umum, dan kegiatan yang merusak. Pada awalnya memang *graffiti* atau corat-coret ini digunakan untuk menyampaikan kritik dan protes terhadap isu-isu sosial melalui coretan pada tembok tepi jalan.

Graffiti dapat dipahami sebagai kegiatan melukis atau menulis di dinding. Sudah kita ketahui bahwa pada zaman prasejarah dulu saat manusia mulai mengenal tulisan, manusia menulis atau menggambar pada dinding-dinding goa. Gambar tersebut identiknya menggambarkan cara mereka bertahan hidup, selain itu juga digunakan untuk *spirualisme* atau kepercayaan mereka menyembah roh nenek moyang.

Pada zaman mesir kuno, juga dilakukan kegiatan melukis di dinding-dinding piramida. Kemudian pada tahun 1970-an di Eropa, *graffiti* ini memiliki citra yang kurang bagus karena dianggap memprovokasi perang antar geng. Di Indonesia sendiri pada masa saat belum merdeka, *graffiti* dijadikan sebagai alat propaganda untuk membangkitkan semangat rakyat Indonesia dalam melawan penjajah. Seperti salah satunya slogan yang sering kita dengar yaitu “Boeng Ajo Boeng” dari pelukis terkenal Affandi yang dituliskan di tembok-tembok jalanan.

Begitu juga yang terjadi di Kairo Mesir, *street art* digunakan untuk mengomentari peristiwa sosial dan politik. Karena menurut Omar Picasso

(dalam (de Ruiter, 2015)), bahwa *graffiti* dan seni jalanan merupakan media yang tepat untuk menyebarkan kesadaran masyarakat Mesir tentang peristiwa sosial dan politik di sana.

Antara tahun 1970-1980 di Bandung terdapat kelompok yang ramai di kota ini bernama “Orexas” atau Organisasi Sex Bebas. Di Jogjakarta juga terdapat geng yang menuliskan “JXZ” yang memenuhi spot-spot di kota ini (Wicandra, 2006). Masuk pertengahan tahun 1990-an, gerakan *graffiti* terus berkembang dengan gaya yang masih berupa coretan-coretan liar sampai pada masa berkembangnya teknologi informasi yang membuat masyarakat bisa mengakses internet, para anak muda terutama mahasiswa di Jakarta dan Bandung memulai gerakan *graffiti* dengan gaya baru yaitu lebih mengarah pada *artistic*. Meskipun mulai beralih ke gaya *artistic graffiti* tetapi mereka tetap menuliskan nama komunitasnya, walaupun pada *graffiti* aristik memiliki bentuk dan permainan warna yang terkadang sulit untuk dibaca.

Hingga sekarang ini di kota Malang berkembang sangat cepat. Banyak sekali anak muda yang menggambar pada tembok-tembok kosong tepi jalan untuk mengekspresikan kreatifitasnya. Bahkan mereka memiliki kelompok atau geng atau bisa disebut komunitas yang beranggotakan sesama anak muda yang memiliki hobi yang sama. Fenomena ini yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih tentang *graffiti*.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengkaji mengenai fenomena *graffiti* sebagai media ekspresi seni di kota Malang. Di Malang sendiri banyak

pendatang serta komunitas *graffiti* yang terdiri dari golongan pelajar atau mahasiswa yang berkumpul karena memiliki hobi yang sama. Selain itu di Malang juga banyak dijumpai *café* atau *coffee shop*, di mana *graffiti* sudah banyak menghiasi tembok-tembok *café*. *Graffiti* juga banyak ditemui di tembok-tembok jalanan kota Malang, hal ini menunjukkan bahwa komunitas atau *graffiti writer* ingin terus berkarya untuk mempertahankan eksistensinya.

Seni *graffiti* salah satunya pada media tembok biasanya juga mengandung bebrapa informasi yang bertujuan untuk meyampaikan pesan kepada pembaca ataupun yang melihat *graffiti* tersebut. Bahasa yang digunakan dalam berkarya seni *graffiti* tentunya sangat berbeda dengan hasil karya seni yang lainnya, *graffiti* yang biasanya dibuat oleh suatu komunitas, atau seorang seniman pastinya emiliki tujuan, bentuk, dan maksud tersendiri dari seniman atau komunitas tersebut.

Dalam seni *graffiti* karya yang dibuat tidak hanya sekedar tulisan-tulisan. Berbagai macam bentuk *graffiti* yang dibuat oleh seniman dan suatu komunitas. Bahasa yang digunakanpun setiap daerah pasti berbeda-beda. Meskipun demikian tujuan dari karya satu dan lainnya hampir memiliki tujuan yang sama.

Bahasa yang digunakan identik dengan bahasa-bahasa yang digunakan dalam kominukasi, bahasa *graffiti* pastinya memiliki jenis-jenis yang berbeda setap daerahnya.

Banyak masyarakat yang masih awam mengenal *graffiti* dan dikaitkan dengan vandalisme menganggap bahwa

graffiti dan vandalisme itu sama karena media yang dimanfaatkan merupakan sarana publik dan menganggap dengan menggunakan media tersebut seniman tidak meminta izin kepada pihak yang berkaitan dengan media tersebut. Menurut Iwan Ismail (dalam (Reny, 2016)) menjelaskan alasan sebuah komunitas dan seorang individu berkarya di ruang publik karena berkeinginan menyampaikan pesan kritik sosial kepada pemerintah misalnya mengenai kondisi yang ada di kota atau di bagian daerah-daerah tertentu yang mudah untuk ditemui oleh pemerintah.

Hal lain yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu mengenai apa motivasi mereka menyampaikan ekspresi seninya pada *graffiti* ini dan bagaimana tiap *graffiti writer* mengartikan lambang coretan pada hasil gambar *graffitinya*.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apa motivasi mereka menyampaikan ekspresi seninya melalui *graffiti* dan juga bagaimana para *graffiti writer* ini mengartikan coretan pada hasil *graffiti*. Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat praktis bagi peneliti adalah memberikan wawasan tambahan serta menerapkan ilmu-ilmu baru yang diperoleh, juga bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti lain yang memiliki tema dan teori yang sama.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif. Menurut Prof. Afrizal (Prof. Dr. AFrizal, 2017), metode kualitatif diartikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu

sosial dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data yang berupa kata-kata lisan maupun tulisan, perbuatan manusia, dan penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantitatifkan data kualitatif.

Peneliti memilih informan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan informan ini dilakukan dengan pertimbangan tertentu, yaitu informan yang dipilih dianggap berwawasan tentang apa yang sedang diteliti, sehingga akan memudahkan dalam menggali informasi dan mengeksplor objek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini informan yang dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai, yaitu orang-orang yang merupakan pencipta *graffiti* atau bisa disebut dengan *graffiti writer*.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh sumber data dengan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi sebagai data primer yang didapatkan dari informan utama yaitu *graffiti writer* itu sendiri. Selanjutnya observasi dilakukan dengan cara mengamati beberapa gambar hasil karya dari para informan yang juga adalah *graffiti writer*. Setelah observasi, kemudian peneliti melakukan dokumentasi dengan mengambil beberapa foto karya *graffiti*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Graffiti

Graffiti merupakan sebuah karya kontemporer yang sedang diminati oleh para anak muda, mereka ingin

mengekspresikannya melalui tembok di jalanan (Yani & Winarno, 2016). Menurut Susanto (Susanto, 2002), *graffiti* berasal dari bahasa Italia yaitu "Graffito" yang memiliki arti goresan atau guratan. *Graffiti* merupakan kegiatan seni rupa yaitu menuliskan kalimat tertentu dengan komposisi garis, warna, dan bentuk di tembok menggunakan *spray paint*. Tujuan pembuatannya sebagai bentuk karya seni tapi juga memiliki berbagai makna dan tujuan. Berikut beberapa bentuk *graffiti*.

1. *Block Buster*, berupa rangkaian huruf dengan *font block* pada media yang besar dan luas.
2. *Tagging*, biasanya berupa coretan atau tanda tangan seniman. Biasanya dilakukan dengan cepat.
3. *Throw Up*, hamper mirip dengan *tagging* tetapi bentuknya lebih rumit dan biasanya menggunakan 2 warna.
4. *Character*, berupa bentuk kreasi dari seniman itu sendiri.
5. *Wildstyle*, biasanya menggunakan banyak warna serta bentuk-bentuk yang rumit dan membutuhkan waktu lebih lama untuk membuatnya.
6. *Stencil* menurut Ganz (dalam (Reny, 2016)) adalah jenis *graffiti* yang menggunakan teknik dengan membuat pola pada gambar di atas karton kemudian di potong bagian-bagian tertentu, teknik ini dapat diterapkan secara berkali-kali.

7. *Roll up* merupakan jenis *graffiti* yang menghasilkan tulisan tebal dengan warna hitam putih.
8. *Characters* merupakan gambar yang dikartunkan atau gambar kartun yang dijadikan maskot oleh suatu kelompok (komunitas).

Profil Informan

Data yang diperoleh berasal dari wawancara terhadap narasumber yaitu *graffiti writer* di kota Malang pada 13 maret 2023 secara langsung dan tidak langsung (*online*). Berikut ini profil informan yang diambil dengan kriteria khusus.

1. Aktif berkarya minimal 1 tahun dan telah membuat karya *graffiti* di beberapa spot di Malang.
2. Karya *graffiti* berjenis artistik.
3. Bekerja sama dengan baik selama penelitian.

Tabel 1
Profil Informan

No.	Nama	Profesi
1.	Jakik	Mahasiswa
2.	Dwiky	Mahasiswa
3.	Nando	Pekerja Swasta
4.	Hidayat	Mahasiswa
5.	Dika	Mahasiswa

Daftar Pertanyaan Penelitian

Tahapan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yaitu pertama, peneliti menyusun daftar pertanyaan. Kedua,

melakukan wawancara secara langsung dan tidak langsung dengan informan. Ketiga, mengumpulkan data hasil wawancara yang diperoleh dari para informan. Keempat, menganalisa data dan kemudian menyimpulkan. Selain itu peneliti juga melakukan dokumentasi karya *graffiti* dari informan.

Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan kepada informan.

1. Motivasi apa yang mendorong informan menjadi tertarik dan terjun ke dalam dunia seni *graffiti*? Apakah ada yang mengenalkan atau tertarik karena diri sendiri?
2. Apa motivasi dalam berkarya, mengapa memanfaatkan media tembok dibandingkan media yang lain?
3. Dalam berkarya apakah hanya di waktu luang, saat ada event saja, atau rutin?
4. Keunikan atau kekhasan karya informan tersebut masuk pada jenis *graffiti* yang mana?
5. Tujuan dalam menciptakan karya seni *graffiti* itu apa?
6. Informan pastinya ikut dalam sebuah komunitas. Nah, bagaimana informan bisa mengidentifikasi karya yang sama dalam satu komunitas tersebut?
7. Menurut pendapat informan, adakah kesalahpahaman antar karya setiap *graffiti writer* terkait dengan pembuatan karya dalam proses memaknainya?

8. Terkait dengan karya dalam satu komunitas, apakah pernah ada tanggapan atau masukan dari komunitas lain terkait dengan karya dari komunitas tersebut?
9. Apakah ada hambatan dalam proses berkarya? Jika iya apa saja dan apa yang membuat informan yakin untuk melanjutkan berkarya *graffiti*, padahal sudah ada beberapa hambatan yang masuk?
10. Pada setiap komunitas pastinya memiliki perbedaan ciri khas dalam berkarya, nah apa yang membuat karakteristik karya yang dibuat setiap komunitas berbeda?
11. Dalam karya yang dihasilkan lebih mencerminkan idealis atau hanya meluapkan ego pribadi?

Tanggapan Informan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan, diketahui bahwa awal mula mereka terjun ke *graffiti* yaitu karena dikenalkan oleh temannya, kemudian tertarik untuk mencoba. Sedangkan motivasi mereka tertarik dan terjun hingga sekarang adalah untuk menyampaikan ekspresi seni mereka. Selain itu karena *graffiti* sendiri tergolong seni yang berbeda dan belum umum di kalangan masyarakat, sehingga mereka ingin lebih dikenal dengan karya *graffiti*.

Awal mula para informan mengenal seni *graffiti* ini beragam, ada yang sejak duduk di bangku sekolah SMP atau SMA, dan bangku kuliah, ada yang dikenalkan oleh temannya, ada pula yang

mengenal sendiri melalui media sosial atau melihat langsung. Menurut Jakik, seni *graffiti* adalah seni yang berbeda, seni yang menggambarkan kebebasan berekspresi, dan memiliki pengalaman dan tantangan dalam menjalaninya.

“Aku terjun di *graffiti* mulai SMA kelas 1 bareng sama Dika. Alasan tertarik ke *graffiti* ini karena pertama ada yang ngenalin, terus pengen nyoba dan sampai sekarang masih sering nggambar. Pertama kali nggambar dulu ada perasaan takut karena waktu itu aku nggambar di tembok rumah orang, tapi juga ada rasa tertantang. Karena aku memang suka tantangan, jadi ya dilanjutkan aja.”

Kemudian tanggapan para informan terkait mengapa lebih memilih media tembok sedangkan media melukis yang lain masih banyak, seperti kertas, kanvas, dan lainnya. Menurut mereka media tembok ini masih terbilang belum umum pada masyarakat, sehingga mereka memilih tembok ini agar lebih dikenal oleh khalayak umum. Saat mereka menggambar di tembok tepi jalan, orang-orang yang lewat akan tertarik untuk menengok dan melihat hasil gambar mereka. Seperti pendapat yang di sampaikan oleh de Ruiter (de Ruiter, 2015), daya tarik *graffiti* sebagai media ekspresi bagi anak muda adalah tindakan penyemprotan *graffiti* dapat dilihat sebagai pertunjukan yang kontroversial.

Begitupun harapan mereka yaitu dengan masyarakat melihat gambar *graffiti*, masyarakat menjadi mengenal dan familiar dengan hal tersebut.

Seperti menurut pendapat Nando, “Harapanku sih masyarakat jadi kenal sama yang namanya *graffiti*, mungkin sebagian masyarakat tidak suka dengan

kegiatan ini karena menurut mereka *graffiti* hanya kegiatan yang merusak dan hanya coret coret saja.”

Masyarakat menganggap *graffiti* adalah kegiatan vandalisme atau perusakan. Memang ada pendapat bahwa membuat *graffiti* harus bersifat vandalis (Angkadjaja, 2005). Tetapi biasanya para *graffiti writer* lebih memilih tembok yang tidak terawat, dan jika ingin menggambar pada tembok yang bersih harus melalui izin pemilik.

Pendapat lain dari informan terkait motivasi mereka memilih *graffiti* sebagai bentuk penyampaian ekspresi seni karena menurutnya seni *graffiti* lebih memiliki tantangan dan *experience* yang tidak bisa didapatkan pada seni umumnya. Mereka harus survey terlebih dahulu spot yang akan digambar.

“Ya kalau temboknya milik orang harus izin dulu pastinya, tapi kalo tembok umum biasanya langsung digambar aja. Terus juga saya suka kalo pas nggambar gitu diliatin sama orang lewat. Jadi orang-orang itu bisa tau saya.” (menurut Dika).

Selanjutnya tanggapan untuk pertanyaan ketiga, mereka biasanya menggambar saat ada waktu luang saja dan jika tersedianya alat dan bahan. Memang alat dan bahan untuk membuat *graffiti* ini cukup memakan biaya yang lebih banyak.

Diantara 5 informan, mereka memiliki ciri khas atau jenis karya yang hampir sama. 1 informan dengan jenis *character*, sedangkan 4 lainnya yaitu *wildstyle*. Pada gambar 1 dan 2 merupakan karya Dwiky yang bertuliskan MDKEY. Selanjutnya pada

gambar 3 yaitu karya dari Jakik yang bertuliskan BOBS, sedangkan pada gambar 4 yaitu karya Jakik yang berkolaborasi dengan Hidayat. Kolaborasi antara *wildstyle graffiti* dengan *character*. Pada gambar 5 bertuliskan TURC, karya dari Dika.

Gambar 1
Graffiti Karya Dwiky



sumber 1 Dokumentasi Pribadi

Gambar 2
Graffiti karya Dwiky



sumber 2 Dokumentasi Pribadi

Gambar 3
Graffiti Karya Jakik



sumber 3 Dokumentasi Pribadi

Gambar 4
Graffiti Karya Jakik dan Hidayat



sumber 4 Dokumentasi Pribadi

Gambar 5
Graffiti Karya Dika



sumber 5 Dokumentasi Pribadi

Dari beberapa karya informan tersebut kita ketahui bahwa setiap *graffiti writer* memiliki nama yang biasanya disebut *nickname* dalam dunia *graffiti*. *Nickname* tersebut menjadi identitas mereka masing-masing. Dari kelima karya tersebut karya mereka termasuk ke *wildstyle graffiti*, karena dari bentuknya yang sedikit rumit dan menggunakan warna yang bermacam-macam sehingga sedikit sulit untuk dibaca.

Dilihat dari bentuk dan tulisan, karya mereka ini murni bentuk idealis untuk menuangkan ekspresi seninya. Mereka hanya ingin menuliskan identitas sebagai bentuk eksistensi. Bukan sebuah bentuk protes, kritikan, ataupun sindiran kepada pihak lain.

Selain menuliskan identitas mereka, *graffiti writer* juga menggambar di tembok bertujuan untuk menghias ruang publik. Seperti yang terlihat pada gambar 6, gambar tersebut merupakan hasil karya dari salah satu komunitas di kota Malang yaitu MGM (*Malang Graffiti Movement*) bersama Pemkot Malang.

Gambar 6
Graffiti di Tembok Bawah Jembatan Kedungkandang Kota Malang



sumber 6 Dokumentasi Pribadi

Pada saat membuat sebuah karya *graffiti*, para *graffiti writer* pasti menuliskan nama komunitas mereka masing-masing. Hal tersebut bertujuan agar sesama *graffiti writer* atau bahkan orang lain dapat mengidentifikasi bahwa mereka tergabung dalam komunitas tersebut.

Sebuah komunitas yang memiliki banyak anggota pasti setiap individu memiliki idealis serta karakteristik gambar yang berbeda.

Menurut Jakik, “pasti ada kesalahpahaman, karena setiap seniman pasti memiliki tujuan dan maksud pembuatan karyanya, jadi setiap individu memiliki pandangan masing-masing dalam mengartikan setiap karya”

Pendapat yang hampir sama didapatkan dari wawancara dengan Dwiky yaitu menurutnya tidak ada kesalahpahaman antar *graffiti writer*, namun kesalahpahaman biasanya terjadi saat proses berkarya.

Menurut informan pada saat berkarya *graffiti*, mereka tidak pernah mendapatkan kritikan atau saran dari *graffiti writer* lain ataupun komunitas lain. Karena menurutnya setiap individu memiliki karakteristik masing-masing, jadi orang lain tidak memiliki hak untuk hal tersebut.

Dalam proses berkarya, setiap seniman pastinya memiliki hambatan sendiri-sendiri terutama pada pemilihan media yang terkadang susah untuk dicari. Banyak masyarakat yang masih beranggapan bahwa *graffiti* merupakan kegiatan yang kurang bermanfaat, hanya kegiatan coret-corek tembok yang berujung mengotori dan tidak memiliki tujuan yang jelas. Dari masyarakatnya sendiri terkadang kurang paham dan kurang familiar dengan seni *graffiti*. Adanya pemikiran dari masyarakat yang seperti inilah yang membuat *graffiti* masih dianggap sebagai kegiatan yang menyimpang bagi orang awam yang melihatnya.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap para narasumber terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. Motivasi para seniman untuk berkarya seni *graffiti* yaitu seni ini masih tergolong jarang digeluti oleh banyak orang dan memiliki tujuan untuk eksistensi dan eksplorasi diri.

Setiap seniman pada umumnya memilih media yang berbeda-beda tergantung dengan tujuan seniman tersebut dalam berkarya seni *graffiti*. Menurut seniman tersebut dengan media yang berbeda lebih memiliki *experience*, tantangan dalam berkarya. Salah satu media yang digunakan oleh seniman yaitu tembok, akan tetapi dalam pemanfaatan media tersebut harus melalui tahapan perizinan terlebih dahulu kepada pihak yang memiliki media tersebut.

Akan tetapi banyak dari seniman yang masih sering melakukan kegiatan *graffiti* secara ilegal. *Graffiti* yang dilakukan secara illegal sering menimbulkan stigma negatif dari masyarakat umum. Bahkan banyak dari masyarakat yang menyamakan *graffiti* dengan aksi vandalism. tapi terkadang tanpa izinpun ada pihak yang suka dengan hasil karya seni *graffiti* tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan informan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi para *graffiti writer* dalam membuat karya yaitu karena seni *graffiti* tergolong masih jarang digeluti oleh banyak orang. Serta media yang dipilih pun juga termasuk media yang tidak umum digunakan, itulah yang menjadikan *graffiti writer* tertarik untuk terjun ke dalam seni ini. *Graffiti writer* memilih media tembok karena menurut mereka lebih memiliki tantangan dan *experience* yang berbeda dengan seni pada umumnya. Namun penggunaan media tembok tersebut harus melalui izin pemilik media tersebut jika media yang digunakan merupakan memiliki hak milik secara personal.

Tujuan utama para seniman yaitu hanya untuk menyampaikan ekspresi seni para seniman, selain itu juga sebagai wadah untuk eksplorasi diri dan bentuk eksistensi mereka. Dengan mendapatkan eksistensi, mereka berharap akan lebih banyak dikenal oleh orang melalui karya-karyanya yang sudah dibuat. Menurut mereka *graffiti artistic* yang mereka buat berbeda dengan *graffiti* yang hanya coret-coret seperti *tagging*. Pada setiap hasil karya tersebut para seniman juga menyisipkan *nickname* komunitas atau bahkan biasanya menggunakan *nickname* seniman itu sendiri dengan tujuan mempermudah orang lain dalam mengidentifikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkadjaja, O. B. W. S. N. (2005). Efek Ekologi Visual Dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik Di Surabaya. *Nirmana*, 7(2), 99–108.
- Barry, S. (2008). *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta* (Cet. 1). Yogyakarta: Stadium, 2008.
- de Ruiter, A. (2015). Imaging Egypt's political transition in (post-)revolutionary street art: on the interrelations between social media and graffiti as media of communication. *Media, Culture and Society*, 37(4), 581–601. <https://doi.org/10.1177/0163443714566901>
- Fawzi, M. (2016). Analisis karya seni graffiti sleepy. *Pendidikan Seni Rupa*, 04, 244–252.
- Prof. Dr. A. Frizal, M. A. (2017). *Metode penelitian kualitatif: sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu* (Cetakan ke). Depok : Rajawali Pers, 2017 © 2014.
- Reny, T. D. (2016). *Pengkaryaan Film Dokumenter : Seni Graffiti Di Kota Bandung Program Studi Fotografi Dan Film Universitas Pasundan*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465). Alfabeta,.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wicandra, O. B. (2006). GRAFFITI DI INDONESIA: SEBUAH POLITIK IDENTITAS ATAUKAH TREN? *Nirmana*, 8(2), 51–57.
- Yani, W. A., & Winarno. (2016). Analisis Garis dan Warna Graffiti Darbotz pada Pameran Monster Inside Us. *Pendidikan Seni Rupa*, 04(02), 330–335.