

PENGENALAN *GRAFFITI* KEPADA MASYARAKAT UMUM DI KOTA BANDUNG DENGAN MEDIA *VISUAL BOOK*

Farhan Aulia Nurpasha¹ Hendy Yuliansyah²
Agus Triyadi³

¹Universitas BSI, Farhanbapuk@gmail.com

²Universitas BSI, hendy.hly@bsi.ac.id

³Universitas BSI, Atriyadi2001@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *graffiti* di Indonesia khususnya di kota Bandung sangat berkembang pesat, terbukti banyaknya *graffiti* yang terdapat di kota Bandung. Namun stigma masyarakat terhadap *graffiti* tidak pernah lepas dari vandalisme, kurangnya edukasi dan informasi mengenai *graffiti* membuat stigma itu berkembang di masyarakat, maka dari itu penulis melakukan penelitian terhadap masalah ini. Penulis melakukan penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada para ahli di bidang *graffiti* dan juga masyarakat dengan cara memberikan kuisioner terkait masalah tersebut. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang paling tepat untuk mencari data penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, penulis mendapatkan hasil bahwa para audiens memiliki antusias yang tinggi terhadap *graffiti*. Namun kurangnya informasi mengenai *graffiti* membuat para audiens kurang memahami tentang dasar-dasar pembuatan *graffiti* dan perbedaannya dengan vandalisme tersebut. Maka dari itu, penulis merancang sebuah alternatif solusi dengan membuat sebuah *visual book* yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada para audiens. *Visual book* ini akan berisi tentang segala aspek mengenai dasar-dasar *graffiti*. Dengan adanya buku tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan dan membantu para audiens untuk dapat membuat *graffiti* secara indah juga membawa stigma *graffiti* menjadi lebih positif, serta dapat membantu untuk mengurangi potensi akan terjadinya vandalisme khususnya di Kota Bandung.

Kata Kunci : *Graffiti*, Vandalisme, Edukasi, *Visual Book*

ABSTRACT

The development of graffiti in Indonesia, especially in the city of Bandung is growing rapidly, as evidenced by the many graffiti found in the city of Bandung. But the public's stigma of graffiti is never separated from vandalism, lack of education and information about graffiti makes the stigma develop in the community, therefore the authors conduct research on this issue. The author conducted this research using interview methods to experts in the field of graffiti and also the public by giving questionnaires related to the problem. This method was chosen because it is the most appropriate method for finding this research data. Based on the results of the study, the authors get the results that the audience has a high enthusiasm for graffiti. But the lack of information about graffiti makes the audience less understand about the basics of making graffiti and the difference with the vandalism. Therefore, the authors designed an alternative solution by creating a visual book that aims to provide information to the audience. This visual book will contain all aspects of the basics of graffiti. With this book, it is expected to increase knowledge and help the audience to be able to make graffiti beautifully while also

bringing graffiti stigma to be more positive, and can help to reduce the potential for vandalism, especially in the city of Bandung.

Keywords: *Graffiti, Vandalism, Education, Visual Book*

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang sebuah karya seni tidak sukar lagi untuk ditemukan dikehidupan sehari-hari seperti contoh di ruang publik, karya seni ini sangat mudah dilihat dan dinikmati hasilnya. Sebuah karya seni yang terdapat di ruang publik salah satunya adalah *street art*. Jenis-jenis *street art* yang sering kita jumpai di jalan ada beberapa seperti : mural, *graffiti*, stensil, stiker, tempelan kertas (*wheatpasting*), poster dan instalasi. Dari beberapa jenis *street art* yang biasa sering kita jumpai di ruang publik ada salah satu jenis yang perkembangannya sangatlah pesat yaitu *graffiti*, tetapi sayangnya hingga saat ini masyarakat umum masih memiliki stigma yang sulit untuk membedakan antara karya seni *graffiti* dan vandalisme, hal ini terlihat dengan persamaan dari media yang digunakan untuk membuat 2 karya tersebut yaitu ruang publik.

Dilansir dari majalah Babyboss edisi ke-16 volume empat (2011:31) dengan artikel berjudul “Seni *Graffiti*: Tembok adalah Kanvas bagi mereka.” mengatakan bahwa :

Bentuk ‘protes’ yang terkandung dalam *graffiti*, inilah yang dulu membuat *graffiti* sebagai suatu aliran seni yang berkonotasi ilegal, di luar fakta bahwa kegiatan bombing memang dilakukan di tembok, kereta atau banyak tempat yang merupakan properti milik umum. Hal terakhir seperti ini yang memang membuat *graffiti* dan vandalisme sering sulit dibedakan oleh awam.

Graffiti dan vandalisme mempunyai perbedaan disetiap hasil karyanya, karena menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Vandalisme adalah sebuah aksi corat-coret di ruang publik atau di dinding jalan tanpa izin dari pihak yang bersangkutan, di mana aksi tersebut bersifat merusak dan menghancurkan hasil karya orang lain. Vandalisme merupakan kegiatan yang hanya dilakukan untuk ajang corat-coret di ruang publik seperti tembok, halte bus,

bus umum, telpon umum, gedung umum, dan lain sebagainya. Menurut Lase (2003:13) vandalisme merupakan tindakan atau perilaku yang merugikan, merusak berbagai objek lingkungan fisik dan lingkungan buatan, baik milik pribadi (*private properties*) maupun fasilitas atau milik umum (*public amenities*), sehingga apapun semua kegiatan yang dilakukan tanpa memiliki izin terlebih dahulu di ruang publik yang dimiliki oleh orang lain ataupun fasilitas umum itu bisa dikategorikan kepada aksi vandalis.

Graffiti merupakan seni menggambar yang memiliki media tembok dengan menggunakan alat cat semprot atau kaleng, *graffiti* sebagai salah satu bentuk karya seni yang memiliki warna, jenis dan bentuk beragam yang terdapat disudut-sudut ruang publik perkotaan. Menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, “*graffiti* berasal dari kata Italia “Graffito” yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto dalam Susanto menyebutnya sebagai *demotic art*, memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret”. Berbeda dengan aksi vandalisme yang hanya melakukan kegiatan corat coret fasilitas umum tanpa memiliki arti pesan dan tujuan disetiap karyanya, *graffiti* sendiri merupakan karya seni yang memiliki pesan, tujuan dan unsur keindahan di setiap karyanya. Kesan keindahan yang terdapat di karya *graffiti* ini terlihat pada bentuk *tag* (tulisan) yang diolah menjadi sebuah karya yang estetik. Secara bentuk, *graffiti* tersebut dituliskan dengan pemanfaatan logotype atau juga kaligrafi yang biasa disebut di kalangan *street artist* sebagai *street logos* (Manco, 2002:8). Tulisan seperti ini yang memberikan sebuah informasi melalui karya terhadap *audience* ataupun masyarakat yang melihatnya, sehingga karya seni *graffiti* ini memiliki banyak makna di dalam hasil karyanya. Pada umumnya di dalam *graffiti* bertuliskan *nickname* atau identitas dari *writer* (seseorang yang membuat *graffiti*) tersebut namun ada beberapa juga berisi

ungkapan seperti pesan sosial *graffiti* itu sendiri memiliki media komunikasi di ruang publik dengan tujuan untuk menyalurkan hobi atau ide-ide kreatif untuk memperindah dinding atau tembok kota. Jenis-jenis *graffiti* pun berbagai macam seperti *Oldskool*, *Bubble*, *WildStyle*, *Stencil*, *ThrowUp*, *RollUp* atau *Blockbuster*, *3D*, *WildStyle 3D*, *Mural*, *Tagging* dan lain-lain.

Menggambar *graffiti* yang benar dapat menjadikan sebuah keindahan karyanya di ruang publik, dizaman sekarang dan zaman yang akan datang membuat sebuah karya seni *graffiti* perlu dibekali dengan ilmu yang benar dan baik agar terhindar dari aksi negatif yang dilakukan dengan cara vandalisme. Aksi vandalisme ini biasanya dilakukan oleh para remaja yang memiliki kisaran umur 15 sampai 20 tahun yang dari mereka sendiripun sedang mengalami proses mencari jati diri, mengejar eksistensi atau hanya sekedar ikut-ikutan tanpa mengetahui konsekwensi perbuatan dari apa yang mereka perbuat, oleh sebab itu mereka harus diberikan informasi untuk mendalami *attitude* dalam membuat sebuah *graffiti* dari berbagai sudut pandang agar mereka dapat membedakan antara kegiatan yang positif dan negatif. Jika para remaja ini dibiarkan begitu saja dan tidak diberi arahan dengan baik dan benar maka potensi akan aksi vandalisme ini akan terus berkembang dan dapat merugikan semua pihak. Salah satu cara untuk mengurangi potensi para remaja melakukan vandalisme adalah dengan melalui cara edukasi.

Melihat dari permasalahan yang telah diurai diatas penulis tertarik ingin memberikan sebuah edukasi Pengetahuan tentang *graffiti* yang baik dan benar kepada para remaja ini agar dapat membantu mereka untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai seni yang berkualitas, juga memiliki makna positif seperti wadah untuk memberikan sebuah edukasi bagi remaja dalam menuangkan ide kreatifnya melalui *graffiti*.

Tujuan perancangan merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian, oleh sebab itu tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Menciptakan sebuah rancangan media yang memberikan informasi tentang segala aspek *graffiti*.
- b. Menghasilkan sebuah media *visual book* yang dapat mengedukasi para pemula tentang *graffiti*.
- c. Memberikan pemahaman dan menuntun generasi yang tertarik ingin mencoba *graffiti* agar menuangkan ide kreatifnya ke arah yang lebih positif.
- d. Meningkatkan minat membaca buku bagi remaja dengan konten visual yang menarik.
- e. Mengurangi tingkat potensi terjadinya vandalisme secara bertahap dengan cara yang tidak langsung memerangi secara terang-terangan, tetapi mengedukasi dari konten-konten yang ada pada perancangan yang akan dibuat.

KAJIAN LITERATUR

1. Street Art

Street art berasal dari dua kata “*street*” yang berarti jalan, dan “*art*” yang berarti seni atau kreatifitas. *Street art* dapat disimpulkan bahwa seni jalanan adalah setiap seni yang di buat pada ruang publik yaitu, "di jalanan" yang dipengaruhi oleh unsur-unsur budaya, politik, sosial, dan nilai nilai yang ada pada kehidupan masyarakat perkotaan. Menurut Syamsul Barry (2008:19) menyebutkan bahwa seni jalanan atau seni jalanan merupakan kecenderungan menciptakan karya seni di jalanan.

2. Graffiti

Menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, “*graffiti* berasal dari kata Italia “*Graffito*” yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto dalam (Susanto,2002:47) menyebutnya sebagai demotic art, memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret”. *Graffiti* adalah karya seni yang menggunakan alat cat semprot dan bermediakan ruang publik dalam arti tembok sebagai tempat pembuatan karyanya. Dalam Majalah Babyboss edisi ke-16 dari volume empat (2011:31) mengatakan bahwa “*Graffiti* dari visualnya bisa dikenali sebagai bentuk seni visual dengan media cat semprot dan menggunakan ruang public sebagai kanvasnya

3. Remaja

Masa remaja dapat diartikan dengan masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa, secara psikologi remaja merupakan suatu usia dimana anak tidak merasa jika dirinya di bawah tingkat dari orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. (Hurlock, 1993:213). Remaja merupakan sebuah masa dimana seseorang mengalami masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, Ali & Asrori, (2012:67). Masa transisi ini banyak menimbulkan kesulitan-kesulitan bagi seseorang dalam penyesuaian terhadap dirinya maupun lingkungan sosial.

4. Edukasi

Menurut Potter & Perry dalam Ani widiastuti (2012:24) Edukasi merupakan sebuah proses interaktif yang membantu agar terjadinya sebuah pembelajaran yang berupaya menambah ilmu yang baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik. Sebuah edukasi yang di lakukannya dengan cara praktik di setiap kegiatan pembelajaran, akan membantu untuk memberikan sebuah perkembangan di dalam proses belajar tersebut.

5. Belajar

Menurut Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba dan Hendy Yuliansyah (2014:2) dalam jurnal yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN Sukasenang)" mengatakan bahwa "belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan".

6. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk fisik maupun teknis yang dapat membantu seseorang untuk dapat melakukan sebuah proses belajar dan untuk membantu menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan dari sumber kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi dan interaksi antara guru kepada siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011:7).

7. Buku

Menurut Idy Subandy Ibrahim (2011:79) dalam bukunya yang berjudul Budaya Populer sebagai Komunikasi menyatakan Buku adalah sebuah media massa yang pertama kali ada dan memberikan banyak manfaat melalui beberapa lembar kertas yang ditulisnya, didalamnya buku memberikan informasi yang menghibur.

8. Desain

Menurut Rahmat Supriyono di dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi (2010:89-97) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip-prinsip di dalam desain komunikasi visual yaitu :

- a. Keseimbangan
- b. Tekanan
- c. Irama
- d. Kesatuan

METODE PENELITIAN

Dalam Perancangan *visual book* ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan, perancang menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2005:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Sehingga perancang akan melakukan tahap pengumpulan data melalui, wawancara, memberikan kuisisioner dan kajian pustaka.

a. Wawancara

Pengumpulan data bisa diperoleh dari berbagai macam sumber dengan langsung terjun ke lapangan seperti mengunjungi toko-toko *graffiti* di kota Bandung untuk saling bertanya sesama *writers graffiti* dan melakukan penelitian yang dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada para remaja yang sedang ingin belajar membuat sebuah karya *graffiti*. Sehingga penelitian ini dapat semakin memperkuat data yang dikaji, selain itu penulis juga mampu mengkaji sesuai atau tidaknya dengan asumsi yang ada di lapangan.

b. Kuisisioner

Untuk tahap wawancara ini, penulis akan melakukan wawancara kepada para remaja yang sedang ingin belajar membuat *graffiti* agar memperoleh informasi yang

dibutuhkan agar mempermudah dalam melakukan perancangan

c. Kajian Pustaka

Mengambil informasi yang bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Kajian pustaka yang akan dilakukan pada perancangan ini akan disesuaikan dengan topik pembahasan untuk penggunaan data yang dibutuhkan.

PEMBAHASAN

Melihat dari permasalahan yang telah diurai di atas, maka solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan memberikan sebuah edukasi ataupun materi pembelajaran kepada para remaja melalui media interaktif yaitu *visual book*, dengan adanya media interaktif *visual book* ini diharapkan para remaja dapat lebih menggali dan mengasah keterampilan ataupun minat dari dalam diri mereka agar dapat membuat sebuah karya seni ke arah yang lebih positif dan memiliki nilai estetika yang bagus. *Visual book* ini merupakan sebuah media pembelajaran bagi para remaja yang di dalamnya memiliki konten berupa segala aspek tentang *graffiti*. Di dalam *visual book* ini pun terdapat beberapa kegiatan interaktif yang akan dilakukan oleh para remaja agar dapat lebih merangsang mereka dalam membaca dan melakukan kegiatan belajar tersebut. Materi pembelajaran di dalam *visual book* ini dirancang dengan sederhana dan menarik agar dapat di mengerti oleh para remaja tersebut.

Pendekatan yang dilakukan dengan cara kreatif dalam perancangan *visual book* ini diharapkan dapat membantu untuk mengkomunikasikan secara langsung tetapi tidak bersifat untuk menggurui namun dapat diterima oleh para remaja dan dapat diterapkan dalam kegiatan kreatif mereka sehari-harinya, khusus kepada remaja laki-laki di mana perancangan ini dapat membantu mereka untuk

mengembangkan kreatifitas mereka yang dapat menjadi sesuatu karya yang positif.



Gambar 1

Analogous color

Sumber : Penulis

Segmentasi target *audience* yang terdapat pada perancangan media interaktif ini adalah para remaja yang memiliki umur 15 sampai 20 tahun, Di dalam perancangan *visual book* ini terdapat beberapa informasi tentang segala aspek mengenai *graffiti* beserta foto dan ilustrasinya lalu ada keterangan tentang materi dari segala aspek *graffiti* tersebut. Bentuk pesan verbal dari perancangan ini akan meliputi unsur *tagline*, dan *headline*. *Tagline* yang digunakan akan dipadukan dengan *logogram*. Pada setiap media pendukung nantinya akan menggunakan *tagline* yang sama untuk menunjukkan kesinambungan antara media yang satu dengan media yang lainnya. *Headline* pada perancangan ini dibuat merupakan sebetuk kalimat yang mendukung visualisasi sehingga dengan adanya *headline* tersebut dalam perancangan ini diharapkan akan dapat membantu khalayak sasaran memahami pesan mengenai maksud dari visualisasi tersebut. Penulisan kalimat pada *Tagline* akan menggunakan ukuran huruf yang relatif lebih kecil dibandingkan huruf yang digunakan pada *headline*. Penyampaiannya akan disampaikan dengan teknik menyampaikan informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana dan tidak baku yakni Bahasa Indonesia yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena perancangan media interaktif ini ditujukan untuk para remaja.

Bentuk pesan visual yang digunakan akan sesuai dengan tema yang diangkat yaitu mengenai segala aspek tentang *graffiti*. Visualisasi tersebut merupakan pendekatan terhadap pesan perancangan yang sesungguhnya sehingga pesan pada perancangan ini tidak digambarkan secara langsung namun menggunakan simbolisasi sesuai tema. Melalui proses pendekatan

tersebut diharapkan akan lebih menarik perhatian khalayak sasaran. Pada media yang dirancang seperti *visual book*, poster, *x-banner*, *sketchbook*, stiker, *t-shirt*, *totebag* dan iklan media sosial nantinya akan dicantumkan juga *logogram* dari *headline* dan *tagline*. Setiap media pendukung nantinya akan memiliki visualisasi yang tidak jauh berbeda dengan media utama namun dengan *layout* yang berbeda. Pada *visual book* dan beberapa media pendukung lainnya akan dicantumkan juga identitas kampanye berupa logo “Landasi ekspresimu”. Penggunaan *tagline* pada logo ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat lebih mengajak khalayak sasaran untuk dapat melandasi segala bentuk ekspresi mereka dalam berkarya dan berdasarkan dari target *audience* maka pendekatan yang dilakukan dalam perancangan media interaktif *visual book* ini merupakan desain yang simpel dan efisien, hal ini bertujuan untuk mempermudah para remaja untuk menerima dan memahaminya, desain yang digunakan dalam perancangan ini berupa *visual spray cans*, ilustrasi dan fotografi. Penggunaan visual dalam pendekatan perancangan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian para remaja yang memang desain tersebut dapat memvisualisasikan bentuk *spray cans* itu sendiri, lalu penggambaran ilustrasi didalam *visual book* ini berupa vektor dan fotografi yang digunakan menyesuaikan dengan foto asli yang diambil secara langsung oleh penulis.

Layout yang digunakan dalam perancangan *visual book* ini adalah *layout Eksplorasi Grid* yaitu sebuah *layout* yang memodifikasi bentuk *grid* yang sudah ada menjadi eksplorasi *grid* dengan penempatan yang lebih fleksibel dan tidak teratur namun tetap mengangkat nilai artistic, dinamis dan dapat menarik audiens untuk membaca dan menerima pesan yang tersampaikan di dalam *visual book* tersebut.

Tipografi di dalam perancangan ini memakai tipografi jenis “Nexa” ada dua jenis tipografi nexa yang digunakan dalam perancangan *visual book* ini yaitu “Nexa

Black” dan “Nexa regular” Tipografi dalam perancangan *visual book* ini dibagi kedalam beberapa bagian sesuai dengan bagian-bagian pada buku

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 z
 1234567890.:;'"(!?)+-_=/

Gambar 2
 Font Nexa Black
 Sumber : Penulis

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 z
 1234567890.:;'"(!?)+-_=/

Gambar 3
 Font Nexa Regular
 Sumber : Penulis

Konsep yang dirancang pada media interaktif *visual book* ini terdapat beberapa bagian di dalamnya yaitu tentang sejarah *graffiti*, *attitude* positif di dalam pembuatan *graffiti*, jenis-jenis bentuk *graffiti*, macam-macam alat untuk membuat *graffiti*, Teknik cara menggambar *graffiti*, profil artis *graffiti* di kota Bandung dan profil toko *graffiti* di kota Bandung.

1. Media Utama

Media utama yang dipilih adalah *visual book*, media utama ini dipilih karena dapat membantu penulis mempresentasikan konten mengenai dasar-dasar *graffiti* dengan lengkap dan mudah dipahami karena di dalam buku ini dominan dalam isinya berkonten visual untuk menyampaikan informasinya *visual book* ini juga dapat mempresentasikan tentang ekspresi kreatifitas yang memang dilakukan oleh para remaja tersebut yaitu mencorat-coret dan di media utama ini terdapat pengalihan media yang dapat membantu para remaja mempelajarinya terlebih dahulu sebelum terjun di ruang publik



Gambar 4
 Media Utama “ Visual Book

Sumber : Penulis

2. Media Pendukung



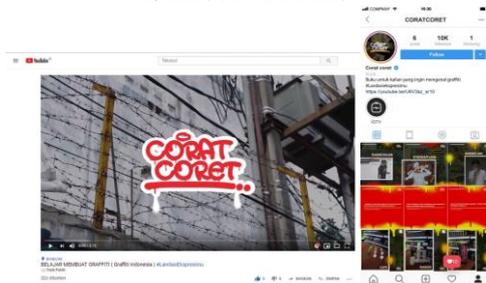
Gambar 5
Media Pendukung “ Poster & X-banner “
Sumber : Penulis



Gambar 6
Media Pendukung “ Sketchbook & Stiker “
Sumber : Penulis



Gambar 6
Media Pendukung “ Totebag & T-shirt “
Sumber : Penulis



Gambar 7
Media Pendukung “ Youtube & Instagram “
Sumber : Penulis

PENUTUP

Perancangan media interaktif berupa *visual book* ini diharapkan dapat memberikan dasar-dasar pembelajaran mengenai karya seni *graffiti* bagi audiens khususnya para remaja laki-laki dalam mengekspresikan kreatifitasnya dan menjadi ruang bereksplorasi sehingga dapat membangun motivasi untuk

membuat kreatifitasnya menjadi lebih indah dan positif lalu diharapkan perancangan media interaktif ini dapat mengurangi potensi akan terjadinya vandalisme yang sering dilakukan para remaja. Dalam penyusunan perancangan ini penulis juga mengusung karya pendukung yang memberikan beberapa manfaat dari *visual book* ini dan tidak hanya itu media pendukung dari perancangan ini juga memberikan kesan menghibur dan menyenangkan.

Banyak hal yang telah penulis alami selama melaksanakan skripsi ini. Adapun beberapa saran untuk membangun kepentingan bersama yaitu sebagai berikut : Untuk perancangan ini perlu adanya sosialisasi langsung yang bekerja sama dengan institusi terkait kepada para remaja yang dapat memberikan edukasi secara langsung dalam mengekspresikan kreatifitas mereka agar dapat menambah minat dan meningkatkan kesadaran para remaja dalam membuat karya *graffiti* yang indah dan lebih positif. Bagi para penggiat karya seni *graffiti* yang sudah lebih awal terjun kedalam dunia *graffiti* diharapkan dapat membantu menyadarkan para remaja untuk memberikan manfaat ketika berkarya kepada lingkungan sekitarnya. Pentingnya kesadaran para masyarakat khususnya para remaja dalam mengekspresikan kreatifitas mereka ke arah yang lebih positif agar dapat memberikan manfaat kepada lingkungan sekitar.

REFERENSI

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2012. Psikologi Remaja dan Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barry, Syamsul, Jalan Seni Jalanan Yogyakarta, Yogyakarta: Penerbit Studium, 2008
- Hurlock, E.B. 1993. Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima). Jakarta: Erlangga

- Hartanto, Djoko. 2011. Babyboss-Graffiti Issue. Jakarta: PT Concept Media.
- Ibrahim, Idi Subandi. 2011. Kritik Budaya Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lase, Jason. 2003. Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Sekolah Terhadap Vandalisme Siswa. Jakarta: Program Pasca Sarjana FKIP Universitas Indonesia
- Manco, Tristan. 2002, Stencil Graffiti. London: Thames and Hudson.
- Moleong , 2005. Metodologi Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sarrahdiba, Tyara Umi Yuhanis dan Yuliansyah, Hendy. 2014. Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar. Dalam Jurnal Sketsa. 1(1)
- Supriyono, Rahmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: CV Andi.
- Susanto, Mike. 2002. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah. Yogyakarta: Kanisius
- Widiastuti, Ani. 2012. Efektif Edukasi Terstruktur Berbasis Teori Perilaku Terencana Terhadap Pemberdayaan Dan Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner Di Rumah Sakit Pondok Indah Jakarta. Tesis

BIODATA

PENULIS

Nama saya Farhan Aulia Nurpasha lahir di Bekasi tanggal 16 Mei 1997, Saya berkuliah di Universitas BSI fakultas TEKNOLOGI INFORMASI program studi Desain Komunikasi Visual pada tahun 2015 sampai dengan 2019.