

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Graffiti merupakan aktivitas manusia dalam sebuah kebudayaan yang mana corat-coret dan vandalisme adalah dasarnya, pelakunya mempunyai tujuan dan media tersendiri dalam penggarapannya, menggunakan alat yang dari setiap perkembangan teknologi di setiap masanya dan tetap ada di setiap masanya. Aktivitas *graffiti* yang dilakukan pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai seperti di jalanan dan properti milik warga. *Graffiti* yang di garap ada yang seizin dan tanpa izin. *Graffiti* yang dibuat berbentuk *font* dan karakter. Jenis *graffiti* seperti *tagging*, *throw up*, *simple piece* dan karakter adalah jenis yang dominan di Kecamatan Batang Anai.

Berdasarkan rumusan masalah pertama tentang makna didapatkan jawaban, *graffiti* di Kecamatan Batang Anai berbagai macam makna sesuai dengan jenisnya (karakter dan *font*). Melalui karakter dan *font graffiti* akan muncul makna seperti makna karakter yang sama dengan emotikon, pemilihan warna di *spot-spot* tertentu seperti warna kuning di *spot* yang ada kebahagiaan, karakter yang memvisualkan dan mempraktekkan ilmu kodok dalam bermain *graffiti*, penggunaan warna-warna cerah di setiap *font* dan adopsi cara bertahan kalajengking dalam bermain *graffiti*.

Berdasarkan rumusan masalah kedua tentang fungsi *graffiti* bagi kawula muda pelaku *graffiti* di Kecamatan Batang Anai didapatkan jawaban bahwa, fungsi tersebut seperti, sebagai bentuk ekspresi, kebebasan,

kebahagian pribadi, kreativitas, pembuka pikiran pelakunya untuk belajar hal lain di luar *graffiti*, nostalgia, melepas letih sehabis bekerja dan sekolah, manajemen waktu, meningkatkan kepekaan terhadap arsip fisik, terapi, sosial.

B. Saran

Tulisan ini menggali makna dan fungsi *graffiti* sebagai media bermain bagi kawula di Kecamatan Batang Anai. Dengan ditemukannya makna dan fungsi *graffiti* sebagai media bermain bagi kawula di Kecamatan Batang Anai ini maka penulis mengharapkan semoga pelaku *graffiti* Kecamatan Batang Anai tetap konsisten dalam dunia *graffiti*, bermain dengan kemandirian individu dan kelompoknya serta peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa sehingga menemukan hal lainnya dengan menggunakan pendekatan dan teori yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Tubagus Yasser. 2018. *Fungsi dan Disfungsi Dari Upaya Komunitas Hip-Hop*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Berger, Arthur Asa. 2010. *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Eko Putro Widoyoko. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Forsth, P. 2009. *Jangan sia-siakan waktumu*. Yogyakarta: PT Garailmu
- Gabrilin Abba, Nurul Haniza. 2019. *Graffiti Sebagai Lambang Komunikasi dan Eksistensi Diri Boomer di Jakarta*. Universitas Sahid Jakarta, 1(2), 105.
- Huizinga, Johan. 1990. *Hakekat Permainan Dalam Kebudayaan*. Jakarta: LP3ES.
- Indriyani, Rias Fitriana. 2011. *Politik dan Graffiti*. Universitas Gajah Mada : POLGOV
- Kondra, I Wayan. 2018. *Kebebasan dan Kebudayaan (Batas-Batas) Toleransi Akomodasi Dan Asimilasi Tahun*. Skripsi, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kurniasari, Trilinia. 2013. *Eksistensi Graffiti sebagai Media Ekspresi Subkultur Anak Muda*. Universitas Diponegoro.
- Latif, Muchtar, dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana
- Moelong, L.J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009 . *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rismawan, Septian Arga. 2014. *Ekspresi Musikal Dan Fungsi Musik Saestu Band Raggae Bagi Masyarakat Kota Semarang*. Jurnal Seni Musik 3(1), 3.
- Seligman, M, E, P. & Christoper, P. 2005. *Authentic Happiness Using The New Positive Psychology To Realize Your Potential For Lasting Fullfillment*:

Menciptakan Kebahagiaan dengan Psikologi Positif (terjemahan). Bandung: PT Mizan Pustaka.

Sugiyono . (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Albeta CV.

Sukur, Shazrie. 2019. *Komparasi Estetik Seni Graffiti Jinx8501 Dari Tahun 2010- 2018 Di Kota Makasar*. Skripsi. Universitas Muhamadiyah Makasar.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa Yogyakarta*: DictiArt Lab. University of California Press.

Wicandra, O. B. 2006. *Graffiti di Indonesia: Sebuah Politik Identitas ataukah tren?* Universitas Kristen Petra Surabaya, 8 (2), 51.

Widoyoko, E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zuhriah. 2018. *Makna Warna Dalam Tradisi Budaya; Studi Kontrastif Antara Budaya Indonesia Dan Budaya Asing*. Universitas Hasanuddin Makasar.

