

DIGITAL GRAFFITI: EKSPRESI KREATIF DI LINGKUNGAN DIGITAL

Oleh: Anung Rachman*

ABSTRACT

Digital technology is enabling graffiti art to take on new forms, creating an alternative for the artist in making art work. Few attempts, though, have been made to integrate classical expression of graffiti into virtual space, and digital graffiti artists are still adjusting himself to the Internet and to digital tool. This paper describes a variety of graffiti form movement from the streets to the virtual, from the technology used, classification, until coding. Various advantages presented of digital graffiti, more practical, more diverse, and reach out to all corners of the world. We aim to enrich digital art culture, drawing inspiration from the art form and culture surrounding graffiti, making it visible to mainstream Internet user and creative expression.

Keywords: digital graffiti, digital environment, technology, internet

PENDAHULUAN

Dunia telah memasuki era global, jika sebelumnya arus informasi bergerak lebih terbatas, maka globalisasi mengakibatkan hilangnya batas ruang dan waktu akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi tersebut adalah internet. Saat ini internet bagaikan timbulnya peradaban baru yang serta merta menyertai peradaban manusia secara nyata. Internet adalah salah satu lingkungan digital dengan ber-

bagai aktivitas manusia di dalamnya, misalnya aktivitas jual beli, sekolah, bersosialisasi, atau berkesenian.

Salah satu bentuk ekspresi manusia berkesenian dalam lingkungan nyata adalah graffiti. Seni graffiti tak lekang oleh waktu. Sejak jaman purba hingga jaman modern hasil kreasi graffiti selalu ada. Di Indonesia, graffiti banyak dijumpai di berbagai daerah terutama di daerah perkotaan. Sebenarnya istilah graffiti berasal dari bahasa Latin,

yaitu *graphium* yang artinya menulis. Namun graffiti menjelma menjadi kegiatan seni rupa dengan menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume, untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding.

Seni graffiti senantiasa berkembang secara terus-menerus [1]. Ketika lingkungan digital terbentuk akibat perkembangan jaman yang begitu cepat, maka seni graffiti-pun tak ketinggalan dalam memanfaatkan. Graffiti di lingkungan digital itulah yang selanjutnya disebut sebagai digital graffiti. Digital graffiti secara cepat beradaptasi di lingkungannya karena lingkungan digital lebih menawarkan kepraktisan, kemodernan, serta lebih sedikit resistensinya.

PEMBAHASAN

Bentuk Graffiti Di Lingkungan Digital

Manifestasi kehidupan nyata ke kehidupan maya ternyata juga diadaptasi oleh seni graffiti. Dalam proses beradaptasi tersebut, seni graffiti terbagi menjadi tiga bentuk mayoritas, yaitu dokumentasi, estetika, dan simulasi [2]. Dokumentasi, bentuk terbanyak dari dua jenis digital graffiti lainnya, lebih terfokus

kepada pendokumentasian kreasi graffiti di kehidupan nyata dan di-transfer ke internet melalui fotografi. Beberapa situs mengumpulkan karya-karya yang terkenal ke dalam galerinya, bahkan situs yang lebih progresif seperti *Graffiti Archeology* [3] menggunakan kemampuan digital fotografi dan kemampuan internet untuk mendokumentasikan perubahan graffiti pada sebuah tembok dari masa ke masa.



Gambar 1

Graffiti arkeologi, dari kiri atas, Jim Stubchaer (1949); Bill Volkmer (1955); Martin Schall (2000); Graffiti Vérité (2002); Ladytribe (2003); Amy McKenzie (Maret 2004, Mei 2004); Aaron Bocanegra (Juli 2004); Cassidy Curtis (Agustus 2004) (<http://graphics8.nytimes.com/images/2005/06/21/arts/21boxeL.jpg>)

Graffiti bergaya estetika, menawarkan cakupan lebih luas meskipun mirip dengan bentuk dokumentasi. Selain fokus utama terletak pada ekspresi dari sebuah karya graffiti, namun gaya tersebut

juga merepresentasikan kebutuhan manusia untuk mentransfer estetika dari kehidupan nyata ke virtual. Elemen utama dari graffiti bergaya estetika adalah penandaan daerah dan teritori personal menggunakan fasilitas *tagging* (pelabelan). Sebuah *tag* (label) seringkali merupakan bagian dari graffiti modern yang merepresentasikan nama dari penulisnya. Tag tersebut biasanya berupa nama panggilan atau julukan yang terdiri antara empat hingga enam huruf.

Penandaan sebenarnya merupakan bentuk seni jalanan (*street art*) di internet, hanya saja simbol-simbol keberadaan si pembuat ditransfer menjadi domain anonim. Graffiti bergaya estetika dapat dilihat pada gaya graffiti untuk blog atau profil pada media sosial online.

Sedangkan bentuk graffiti simulasi di internet, sampai saat ini masih menjadi fenomena yang berkembang. Bentuk simulasi dapat dilihat secara online dengan *software* graffiti dimana pelaku dapat mensimulasikan misalnya penggunaan cat semprot menggunakan mouse. Salah satu aplikasi populer adalah Graffiti App di facebook [4], dimana pengguna dapat membuat

dan mengirim hasilnya ke tempat umum atau ke teman-temannya. Menurut profil halaman aplikasi facebook tersebut, aplikasi ini digunakan sepuluh ribu pengguna aktif setiap bulannya. Bentuk graffiti simulasi berbeda dengan graffiti dokumentasi dan estetika karena hanya ada di lingkungan digital dan tidak di kehidupan nyata. Dan menariknya, situs media sosial semacam facebook sudah menggunakan perbendaharaan kata dari seni graffiti, misalnya "*wall*" dan "*tagging*".



Gambar 2

Contoh regurgitasi, "Project Google Birdhouse" karya Shu-Chun Hsiao (<http://www.amusement.net/wp-content/uploads/2013/01/googlebirdhouse4.jpg>)

Di luar dari ketiga bentuk di atas, ternyata ada bentuk lain yaitu berupa kembalinya digital graffiti ke dunia nyata (regurgitasi). Earthmine (earthmine.com) adalah contoh dari

regurgitasi. *Earthmine* merupakan aplikasi pemetaan 3D untuk melihat jalan pada aplikasi google maps di mana pengguna dapat meninggalkan karya seni digital yang sepenuhnya legal sebagai representasi lokasi sebenarnya di dunia sebenarnya.

Digital Graffiti Berbasis Peta

Digital graffiti berkembang mengikuti perkembangan perangkat digital termasuk ketika keluaranya perangkat yang mampu untuk menandakan sebuah lokasi. Salah satu sistem yang dipakai adalah *Location based services* (LBS).

LBS bekerja mengeluarkan informasi yang berisi tentang rute, status, atau penandaan lokasi, sesuai kebutuhan pengguna dan dapat ditampilkan dimanapun setiap saat secara *real time* [5]. Jika sebuah perangkat digital yang terhubung ke internet diinstal sistem LBS, maka artinya perangkat tersebut siap digunakan untuk membuat digital graffiti. Pembuatan dimungkinkan karena perangkat tersebut mampu menampilkan lokasi, me-rute ulang, bahkan menampilkan lokasi perangkat yang lain yang sudah terintegrasi.

Untuk membuat digital graffiti pada sistem LBS, pengguna harus merencanakan dimana lokasi-lokasi yang akan didatangi dengan memperhitungkan bentuk rute dari lokasi-lokasi tersebut. Selanjutnya, pengguna mendatangi lokasi dan melabeli (*tagging*) pada perangkat pintar yang digunakan. Setiap hasil pelabelan dan penandaan rute, maka akan dihasilkan sebuah kreasi digital graffiti.



Gambar 3

Graffiti GPS karya Vicente Montelongo
(http://blogs.sfweekly.com/thesnitch/2009/05/gps_graffiti_san_francisco_man.php)

Saat ini digital graffiti juga dapat dibuat menggunakan perangkat pintar seperti tablet atau smart-phone. Perangkat yang sudah dilengkapi dengan *Global Positioning System* (GPS) mampu mendeteksi keberadaan perangkat yang sedang berada dimanapun di antara

seluruh penjuru dunia dengan akurat.

Aplikasi peta seperti google maps juga biasa digunakan untuk digital graffiti. Aplikasi ini memiliki kemampuan menampilkan sebuah lokasi hingga setingkat gang-gang kecil. Tidak berbeda dengan sistem sebelumnya, pembuatan digital graffiti dilakukan melalui penandaan rute atau pelabelan.



Gambar 4

"Directs Demonstrators in London" karya Amelia Roblin (http://3-ps.googleusercontent.com/x/www.trendhunter.com/cdn.trendhunterstatic.com/t_humbers/xgoogle-maps-live-protest-map.jpeg.pagespeed.ic.cKdH0mWY.jpg)

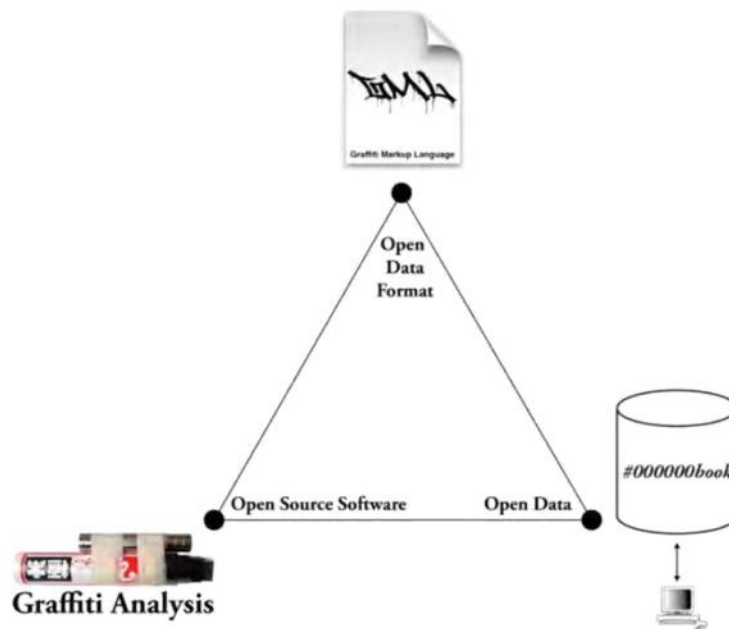
Cat Dan Tembok Digital

Selain beberapa macam bentuk digital graffiti seperti uraian sebelumnya, ada bentuk lain yang memadukan antara digital graffiti dengan proses pembuatan secara klasik. Proses pembuatannya sama, namun cat beserta tembok yang digunakan berbasis elektro-

nik. Cat digital bekerja dengan cara mengirimkan posisi (x,y) dan sinyal on/off dari LED infra merah (serupa dengan remote TV). Sinyal ini kemudian ditransfer melalui bluetooth ke komputer melalui sebuah software untuk mengendalikan pointer mouse. Software kemudian mengolah dan mengeluarkan pengecatan [6].

Graffiti Markup Language

Graffiti Markup Language (.gml) adalah bahasa universal pemrograman berbasis XML (*Extensible Markup Language*) format *open file* yang didesain untuk menyimpan data pergerakan (koordinat x, koordinat y dan waktu) [7]. Format didesain untuk memaksimalkan pembacaan dan memudahkan implementasi dari programmer, seniman, dan penulis graffiti. Aplikasi populer banyak yang menggunakan GML termasuk aplikasi Graffiti Analysis dan EyeWriter. Selain menyimpan data, tujuan utama GML adalah untuk memicu minat seputar pentingnya keterbukaan data termasuk *software open source* (gratisan) ke sebuah komunitas. GML dimaksudkan menjadi jembatan antara tinta dan kode program, programmer dan penulis graffiti.



Gambar 4

Segitiga digital graffiti: *software open source* (Graffiti Analysis), *open data* (#000000book) dan format *open data* (Graffiti Markup Language).

Grafedia

Grafedia adalah teks yang mengandung tautan (*hyperlink*), ditulis dengan tangan biasa pada sebuah bidang dan bertaut ke konten media seperti file gambar, video, audio, dan sebagainya [8]. Grafedia dapat ditulis dimanapun – di dinding, di jalan, di trotoar, atau seperti di surat, kartu pos, di tubuh sebagai tatto, atau dimanapun seseorang bisa untuk membubuhkan. Untuk melihatnya isi dibalik

tautan, seorang penonton tinggal menekan tombol 'click' pada tautan grafedia melalui ponsel yang akan mengirimkan pesan pada sebuah alamat +"@grafedia.net".

Dengan grafedia seseorang dapat membuat seni jalanan, atau hanya meninggalkan tanda pengenalan kepada orang-orang di area publik. Dapat digunakan untuk dialog antara sesama pembuat karya, menciptakan narasi interaktif atau membuat puisi. Grafedia tidak ter-

batas, publikasi interaktif, murah, dan gampang untuk digunakan. Grafedia adalah sistem terbuka, tempat dan jalan untuk menggunakannya tidak terbatas. Dengan grafedia, setiap permukaan menjadi situs potensial, dan penonton di segala penjuru dunia dapat bergabung melalui internet.



Gambar 5
Contoh graffiti dengan fitur grafedia
(grafedia.net)

Pengguna grafedia dapat membuat teks tautan setiap saat dengan melalui sebuah pilihan kata yang didaftarkan. Selanjutnya kata yang dipilih tadi bisa dituliskan pada sebuah tembok dengan huruf berwarna biru dan diberi garis bawah. Oleh aplikasi grafedia, kata tersebut akan ditautkan dengan data pembuat karya yang telah dikirimkan ke grafedia sebelumnya. Be-

rikutnya penonton akan dapat melihat dan mengunduh data tersebut.

Wiffiti

Wiffiti adalah aplikasi yang digunakan untuk mempublikasikan pesan di layar di area publik [9]. Seseorang dapat berinteraksi dengan wiffiti melalui ponsel atau web. Wiffiti yang diciptakan oleh Loca Moda telah digunakan oleh ribuan acara berskala besar (konser, pembukaan galeri, konferensi perusahaan, penggalangan dana organisasi nirlaba, inagurasi, hingga konvensi politik). Wiffiti juga digunakan di papan promosi digital, layar di kafe, sekolah, pusat hiburan, hingga tempat ibadah.



Gambar 6
Contoh wiffiti,
<http://wiffiti.aaaaa.org/screenshots/filter-20060505flirt.png>

SIMPULAN

Perkembangan lingkungan digital termasuk internet yang begitu cepat rupanya dimanfaatkan berbagai kalangan untuk mengembangkan ilmu di berbagai bidang, dan graffiti salah satunya. Seni graffiti klasik ketika ditransfer ke dunia virtual menjadi beragam karena luasnya lingkungan digital. Hal ini menjadikan digital graffiti sebagai ladang baru bagi seniman untuk berkreasi dengan memanfaatkan teknologi. Melalui pendalaman lebih lanjut, masih besar kemungkinan akan timbul digital graffiti dalam berbagai bentuk baru.

Digital graffiti memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan graffiti klasik. Keunggulan itu antara lain tidak terikat oleh tempat, artinya penonton dapat melihat sebuah karya digital graffiti dimana pun di seluruh penjuru dunia asal terhubung dengan internet. Hal ini lebih menguntungkan dari sisi publikasi.

Keuntungan lain adalah warna, garis, corak, atau semacamnya tampil lebih kaya dan beragam. Hal ini bisa terjadi karena lingkungan digital dapat diolah lebih luas hingga tanpa batas, lebih detil dan akurat karena menggunakan ban-

tuhan teknologi. Dengan keuntungan ini estetika karya ikut menjadi lebih kaya dan beragam.

Keuntungan berikutnya adalah dari sisi kepraktisan hingga operasional biaya. Dengan digital graffiti, sebuah tembok digital yang sudah berisi karya dapat disulap menjadi bersih kembali hanya dalam hitungan detik. Jika pada proses pembuatan graffiti klasik diperlukan beberapa kaleng cat semprot, maka pada digital graffiti hal itu tidak terjadi. Semprotan cat terjadi secara virtual yang diatur oleh komputer. Volume cat menjadi tidak terbatas, termasuk ragam warna yang ingin digunakan.

Meskipun demikian, graffiti klasik tetap diperlukan. Masih banyak orang yang lebih mantap jika melihat graffiti secara asli di tembok nyata. Masih banyak orang yang lebih suka jika tangannya ikut belepotan cat dalam membuat karya. Masih banyak juga orang yang tidak paham dengan teknologi atau internet meskipun hanya untuk sekedar melihat pemandangan karya graffiti.

Penulis:
Anung Rachman
Dosen DKV ISI Surakarta

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Tristan Manco. **Street Logos**. London: Thames and Hudson. 2004.
- (2) Sam Dunne & Miriam Lerkenfeld. **Digital Graffiti: Urban Subculture in Digital Environments**. Paper published in proceedings of, Young Investigator's Forum on Culture Technology 2010.
- (3) <http://grafarc.org/main.html>
- (4) <http://apps.facebook.com/graffiti/>
- (5) Nikolaus Tellian. **Transparency Improvement Potentials Through Location Based Services: - In A Cross Company Delivery Process** [Paperback]. AV Akademikerverlag (March 29, 2012).
- (6) <http://www.friispray.co.uk/>
- (7) <http://www.graffitimarkuplanguage.com/>
- (8) <http://grafedia.net/>
- (9) <http://wiffiti.locamoda.com/>