



Kasus Korupsi Sebagai Inspirasi Seni *Stencil Graffiti* di Media Akrilik

Corruption Case as Inspiration for Stencil Graffiti Art on Acrylic Medium

Risa Azahro Wanis* & Abdul Rahman Prasetyo

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Departemen Seni dan Desain, Fakultas Sastra,
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Abstrak

Pada tahun 2024, Indonesia berada pada urutan 99 dari 180 negara dengan tingkat korupsi tertinggi. Korupsi menjadi permasalahan serius yang menimbulkan berbagai keresahan dan kegelisahan di tengah masyarakat. Salah satu sarana dalam menyuarakan kritik dan keresahan terhadap isu sosial yaitu melalui seni *graffiti*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sumber ide, proses visualisasi, serta, memaparkan hasil penciptaan seni *graffiti*. Dengan metode yang mengacu pada teori Alma M. Hawkins, penciptaan ini melalui tiga tahap yaitu 1) eksplorasi sumber ide, 2) improvisasi visual, dan 3) pembentukan/perwujudan karya. Hasil penciptaan berupa enam karya *graffiti* pada media akrilik menggunakan teknik *stencil* yang merepresentasikan enam kasus besar korupsi di Indonesia. Karya ini memberikan pendekatan dan inovasi baru media berkarya seni *graffiti* dalam penyampaian ekspresi, selain itu karya ini dapat menjadi sarana edukasi yang meningkatkan kesadaran masyarakat serta diharapkan dapat memberikan kritik atau pandangan terhadap fenomena korupsi.

Kata Kunci: Korupsi; Graffiti; Stensil; Kritik Sosial; Penciptaan Seni

Abstract

In 2024, Indonesia was ranked 99th out of 180 countries with the highest level of corruption. It has become a serious, deeply rooted problem in the Indonesian system and has become a phenomenon that causes various concerns and anxieties among the public. One means of expressing criticism and anxiety about social issues is through graffiti art. This research project aims to describe the sources of ideas, the process of visualizing, and present the results of creating graffiti art. Using a method based on Alma M. Hawkins' theory, this creation process involves three stages: 1) exploration of sources of ideas, 2) visual improvisation, and 3) formation/realization of the work. The result of this creation is six graffiti works on acrylic media using the stencil technique, representing six corruption cases in Indonesia. These works offer a new approach and innovation in the medium of graffiti art for expressing ideas. Additionally, these works can serve as an educational tool to raise public awareness about corrupt behavior and are hoped to provide criticism or perspective on corrupt behavior.

Keywords: Corruption; Graffiti; Stencil; Social Critics; Art Creation

How to Cite: Wanis, R.A., & Prasetyo, A.R., (2025), Kasus Korupsi Sebagai Inspirasi Seni Stencil Graffiti di Media Akrilik, *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 5(2): 327-338



PENDAHULUAN

Korupsi menjadi sebuah permasalahan serius yang telah mengakar dalam sistem di Indonesia. Korupsi merupakan tindakan penyalahgunaan wewenang untuk tujuan memperoleh keuntungan untuk kepentingan pribadi yang merugikan masyarakat dan negara (Darmayani et al., 2022). Dari data Indeks Persepsi Korupsi (IPK) tahun 2024, Indonesia menempati peringkat ke-99 dari 180 negara dengan skor 37 dari 100. Peringkat ini menunjukkan bahwa tingginya tingkat korupsi di Indonesia yang memperlihatkan bahwa betapa seriusnya masalah korupsi dalam sebuah sistem pemerintahan maupun sektor swasta yang berdampak merugikan negara secara ekonomi, moral, melemahkan nilai-nilai keadilan dan nasionalisme yang seharusnya dijunjung tinggi, serta dapat menciptakan kesenjangan sosial. Meskipun berbagai upaya untuk memberantas korupsi sudah dilakukan, namun masih banyak kasus korupsi yang bermunculan dengan kerugian yang sangat besar.

Fenomena korupsi ini menimbulkan berbagai keresahan dan kegelisahan di tengah masyarakat. Termasuk seniman yang turut menjadikan fenomena sosial sebagai sebuah karya seni. Sebagai bentuk ekspresi dan kritik, seni dengan bahasa visualnya yang kuat dapat menyampaikan pesan yang sulit untuk diungkapkan melalui kata-kata. Seni sebagai media kritik sosial tidak hanya menyampaikan pesan estetis namun dapat menjadi media komunikasi untuk menyuarakan isu sosial dan politik yang kuat. Karya seni juga tidak hanya untuk ekspresi pribadi, namun juga sebagai sarana menyampaikan nilai-nilai dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh masyarakat luas (Busthomi & Prasetyo, 2025). Oleh karena itu, mengangkat isu korupsi sebagai sumber ide penciptaan menjadi salah satu langkah yang relevan untuk menunjukkan kegelisahan, keresahan, dan keprihatinan terhadap situasi saat ini.

Beberapa penelitian terdahulu terkait penciptaan karya seni yang mengangkat tema korupsi sebagai gagasan dalam berkarya, dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini. Dalam penelitian Panganti (2020) mengungkapkan bagaimana fenomena terungkapnya kasus korupsi pada masa kepemimpinan Joko Widodo yang diwujudkan dalam seni keramik dengan simbol tikus sebagai inspirasi utama, yang menekankan bahwa tikus memiliki sifat yang dianggap mewakili pelaku korupsi. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Asa, dkk (2022), yang mengangkat tikus dalam fenomena korupsi sebagai inspirasi seni lukis. Selain itu penelitian Cholifah & Angge (2015) yang mengeksplorasi tokoh pewayangan Pandawa dan Duryudana gagasan dalam karya seni logam, karya ini menggambarkan peperangan dalam melawan ketidakadilan melalui simbol pewayangan. Dari penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa karya seni dapat menjadi media ekspresi dan penyampaian keresahan atas isu sosial yang terjadi.

Dalam perkembangan seni saat ini, telah terjadi pergeseran pola dari seni rupa modern ke seni kontemporer yang berpengaruh terhadap cara penciptaan serta apresiasi makna sebuah karya (Ismoyo, 2025). Seni kontemporer berperan sebagai cerminan dari perkembangan dan rumitnya isu-isu yang terjadi saat ini, seperti kesenjangan sosial dan ekonomi, perubahan iklim, serta politik. Seni kontemporer memiliki keterbukaan terhadap kebebasan media berkarya, dan keberanian mengangkat isu sosial budaya yang relevan dengan zaman (Sucitra, 2015). Salah satu seni kontemporer yang banyak diminati oleh anak muda saat ini adalah seni *graffiti*. Seni *graffiti* merupakan cabang seni yang berkarya dengan coretan-coretan pada tembok untuk menghasilkan karya berupa simbol, karakter, gambar, tulisan, sandi, atau kata-kata yang umumnya hanya dipahami oleh kelompok tertentu. Selain itu juga dapat berupa sindiran atau sebuah kritik terhadap isu-isu yang terjadi di masyarakat (Wanis et al., 2023). Berbeda dengan seni mural, *graffiti* memiliki identitas yang kuat berhubungan seni jalanan karena hasil karyanya yang khas, proses berkarya, serta tujuan dalam pembuatannya.

Penciptaan karya seni kontemporer menjadi alternatif sarana dalam menyuarakan keresahan terhadap isu sosial yang sedang terjadi khususnya kasus korupsi. Meski kasus korupsi saat ini telah banyak diangkat melalui media jurnalistik, namun isu ini masih membutuhkan pendekatan lain yang lebih kreatif serta komunikatif untuk mengedukasi dan membangkitkan kesadaran publik, salah satunya dengan pendekatan visual. Pendekatan visual ini mencakup bagaimana menyampaikan kepada penonton dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna, bentuk, simbol, dan media untuk mendukung makna (Setiawan & Sari, 2022). Menurut Zaeri dan Roofzai (2024), seni visual efektif dapat membangun kesadaran sosial karena pesan yang disampaikan tidak

hanya informatif tapi juga dapat membangkitkan emosi. Selain itu juga dapat meningkatkan empati masyarakat terkait isu sosial melalui pengalaman estetikanya (Pratama & Dewi, 2021).

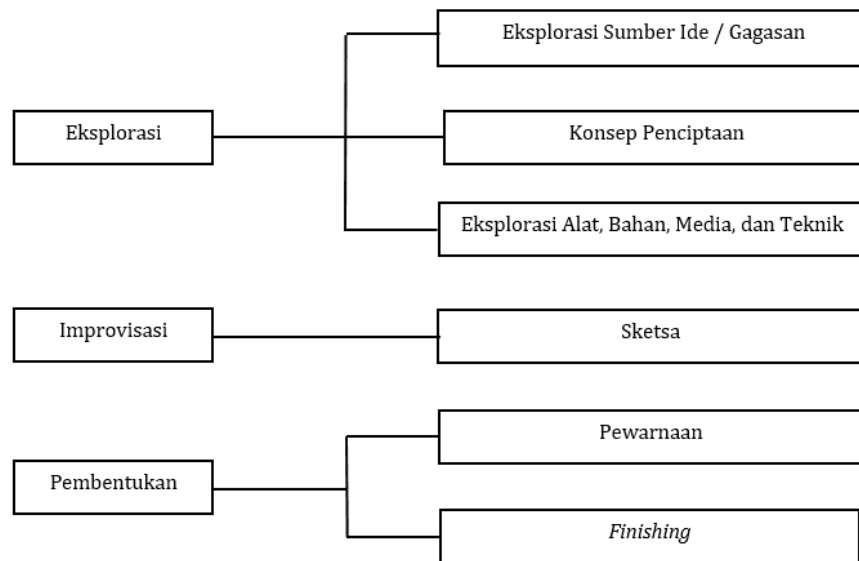
Dalam penciptaan karya ini seni *graffiti* yang identik dengan ekspresi kritik pada ruang publik diadaptasi dengan media yang berbeda. *Graffiti* dipilih karena memiliki karakter visual yang kuat, simbolik, dan identik dengan kritik sosial. Diawali dengan eksplorasi media, penulis menggunakan akrilik sebagai media dengan teknik *stencil* yang kemudian disusun sehingga menciptakan kesan visual berlapis untuk merepresentasikan kerumitan dari kasus korupsi yang diangkat, selain itu menggunakan simbol-simbol yang dibuat sebagai konotasi maupun denotasi untuk memudahkan dalam menerjemahan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan (Barthes, 1967). Penyampaian kritik sosial melalui karya seni *graffiti* dapat berupa simbol, metafora visual, juga warna dan kontras yang dapat menimbulkan perasaan tertentu (Ari & Nuriarta, 2024).

Merujuk pada paparan di atas, bahwa seni *graffiti* umumnya dibuat pada tembok-tembok yang permanen. Namun dengan adanya keterbatasan ruang publik dalam hal ini adalah akses, ketahanan karya, serta apresiasi karya. Penggunaan media akrilik dengan teknik *stencil* pada seni *graffiti* memberikan pendekatan visual dan inovasi baru yang diharapkan dapat membangkitkan kesadaran masyarakat, serta mengajak publik untuk tidak hanya melihat, tetapi juga dapat merefleksikan keadaan sosial yang sedang terjadi saat ini. Penciptaan ini berfokus pada bagaimana kasus-kasus korupsi yang terjadi di Indonesia dapat diolah menjadi ide penciptaan karya seni *graffiti* pada media akrilik. Dengan menggabungkan eksplorasi sosial, dan ekspresi visual, karya yang dihasilkan bertujuan untuk menyuarakan keresahan penulis terhadap korupsi, dengan memvisualisasikan enam kasus besar korupsi yang terungkap pada tahun 2024 hingga 2025.

Pada penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan sumber ide kasus korupsi sebagai konsep penciptaan karya, 2) mendeskripsikan proses visualisasi karya *graffiti* dengan teknik *stencil*, dan 3) memaparkan hasil penciptaan karya seni *graffiti*. Diharapkan karya ini dapat memberikan edukasi dan inspirasi kepada pembaca, atau penikmat seni agar dapat meningkatkan kesadaran bahwa tindakan korupsi sangat merugikan dan berdampak besar bagi segala aspek sehingga diperlukan kesadaran untuk mencegahnya dimulai dari hal-hal kecil. Penciptaan karya *graffiti* pada media akrilik ini merupakan karya seni murni yang mengedepankan aspek ekspresi penulis serta memiliki fungsi estetis yaitu sebagai media ekspresi untuk menyalurkan ide penulis dalam berkarya.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan merupakan cara atau tahapan yang menjadi dasar untuk melaksanakan suatu proses penciptaan karya seni agar mencapai hasil yang sesuai dengan yang direncanakan. Pada penciptaan ini metode yang digunakan mengacu kepada teori Alma M. Hawkins (1990), yang terdiri dari tiga tahapan utama yakni, 1) eksplorasi, 2) improvisasi, dan 3) pembentukan/perwujudan karya. Penggunaan metode yang relevan dalam sebuah penelitian akan mempermudah dalam proses penciptaannya. Sejalan dengan penelitian ini yang menggunakan metode Alma M. Hawkins, dengan menekankan pentingnya proses kreatif yang bersifat eksploratif sehingga membantu penulis dalam menciptakan karya. Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan proses penciptaan karya dalam bagan berikut:



Gambar 1 Metode Penciptaan Alma M. Hawkins (1990)

1. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan dengan menggali informasi, sumber ide dan gagasan, dan konsep penciptaan dari berbagai sumber seperti buku, artikel ilmiah, berita, dan internet. Kasus korupsi yang diangkat sebagai ide karya dipilih berdasarkan besarnya kerugian yang diakibatkan. Penulis juga melakukan eksplorasi terhadap alat, bahan, media, dan teknik yang akan digunakan berdasarkan eksperimen dan literatur yang ada.

2. Tahap Improvisasi

Tahap improvisasi dilakukan untuk membuat rancangan visual karya dengan menggabungkan data hasil eksplorasi dengan referensi visual yang sudah didapat menjadi sebuah sketsa yang akan divisualisasikan pada tahap selanjutnya. Dengan memperhatikan unsur rupa seperti garis, bangun, dan warna, serta komposisi, keseimbangan, dan irama dalam penyusunannya agar menjadi kesatuan yang harmonis (Mubarat & Ilhaq, 2021).

3. Tahap Pembentukan/Perwujudan

Pada tahap pembentukan, rancangan visual atau sketsa yang telah ditentukan sebelumnya mulai diolah menjadi karya utuh. Dalam prosesnya diawali dengan transfer sketsa pada akrilik, pemotongan pola sebagai cetakan *stencil*, proses pewarnaan, hingga *finishing*. Sebagai evaluasi untuk karya yang telah dibuat, maka dilakukan pameran karya guna mendapatkan penilaian, kritik, dan saran dari pengunjung pameran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini akan dipaparkan mengenai proses serta hasil dari penciptaan karya seni *graffiti* pada media akrilik bertema kasus korupsi dengan metode penciptaan Alma M. Hawkins.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan penjelajahan atau investigasi untuk mendapatkan suatu gagasan, yang dilakukan pada awal sebelum ke tahap penciptaan seni (Andika Putra, 2021). Penulis melakukan eksplorasi diawali dengan mencari sumber ide dan konsep karya, dilanjutkan dengan eksplorasi alat, bahan, media, serta teknik yang sesuai.

2. Eksplorasi Sumber Ide dan Gagasan

Pada penciptaan seni *graffiti* ini penulis melakukan eksplorasi ide dan gagasan dengan mengkaji artikel ilmiah dan berita di internet hingga menemukan konsep untuk menciptakan karya. Sumber ide atau gagasan dari penciptaan ini yaitu kasus dugaan korupsi yang terungkap pada rentang tahun 2024 hingga 2025. Berdasarkan hasil eksplorasi banyak kasus yang dapat dijadikan sumber karya, namun di sini penulis menentukan 6 kasus besar yang akan diangkat menjadi karya *graffiti*.

Untuk karya pertama yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi yang dilakukan oleh PT. Pertamina. Melansir *BBC News Indonesia*, pejabat Pertamina melakukan impor minyak mentah RON 90, dan 88 atau setara pertalite, kemudian minyak tersebut di *blended* yang kemudian dijual dengan *trademark* RON 92 atau setara dengan Pertamax. Dampaknya menyebabkan kerugian negara hingga Rp193,7 triliun per tahun dengan dugaan kasus ini telah dilakukan selama 5 tahun dari tahun 2018 hingga awal 2025. Selain merugikan negara, masyarakat terutama mereka yang menggunakan bahan bakar tersebut merasa sangat dirugikan. Kejaksaan Agung menetapkan tujuh tersangka dalam kasus ini termasuk Direktur Utama PT. Pertamina Patra Niaga.

Selanjutnya karya kedua yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi PT. Timah Tbk. Kasus korupsi ini terkait dengan dugaan kerjasama ilegal pengelolaan lahan timah di Bangka Belitung antara PT. Timah Tbk dengan pihak swasta. Dengan modus korupsi yang melibatkan kerja sama fiktif yaitu dengan menggunakan perusahaan boneka untuk menampung bijih timah dan kemudian menjual kembali hasilnya ke PT. Timah. Akibatnya negara mengalami kerugian perekonomian sebesar Rp271 Triliun, dan merusak ekosistem di sekitar daerah penambangan. Kasus ini telah dilakukan dari tahun 2019 hingga 2022 (Putra et al., 2024).

Karya ketiga yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi oleh PT. ASDP (Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan) Indonesia Ferry. Kasus ini terkait dengan akuisisi PT. Jembatan Nusantara yang memiliki armada kapal tua menawarkan perusahaannya kepada PT. ASDP. Pada tahun 2019-2021 tawaran akuisi tersebut diterima dengan nilai Rp1,2 triliun. Proses akuisisi perusahaan ini disamarkan dengan mengubah dokumen pemeriksaan kapal tua menjadi seakan akan kapal baru. Akibatnya negara mengalami kerugian karena kapal tua yang tidak bisa digunakan dengan baik layaknya kapal baru, dan nominal akuisisi yang tidak sesuai dengan kondisi kapal yang sebenarnya.

Karya keempat yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi oleh PT. Antam. Kasus ini terkait dugaan pemalsuan merk dagang dan penyalahgunaan jasa manufaktur. Sebanyak 109 ton emas yang bukan produksi PT. Antam dilabeli cap Antam secara ilegal tanpa didahului kerja sama dengan PT. Antam. Kejaksaan Agung menyampaikan kasus ini berlangsung dari tahun 2010-2021 dan kerugian negara yang diakibatkan ditaksir mencapai Rp1 Triliun.

Karya kelima yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi oleh PT. PLN. Kasus ini terkait proyek PLTU yang terbengkalai. Kasus ini berawal dari tahun 2008 PT. PLN menggelar lelang proyek pembangunan PLTU 1 Kalbar, kemudian kontrak proyek tersebut ditandatangani oleh Dirut PT. BRN. Namun proyek tersebut dialihkan oleh PT. BRN kepada pihak ketiga kepada perusahaan energi asal Tiongkok. Sejak saat itu proyek ini mengalami berbagai kendala dan akhirnya gagal sehingga terbengkalai, akibatnya negara mengalami kerugian sebesar Rp1,2 Triliun.

Karya terakhir yaitu mengangkat kasus dugaan korupsi oleh PT. LPEI (Lembaga Pembiayaan Ekspor Indonesia). Melansir *Tempo.co*, kasus ini terkait dugaan pemberian fasilitas kredit oleh LPEI kepada PT. PE (*Petro energy*). Menurut KPK telah terjadi benturan kepentingan dengan membuat kesepakatan awal untuk mempermudah pemberian kredit. PT. PE diduga memalsukan dokumen atas pencairan fasilitas yang tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya. Akibatnya negara mengalami kerugian sekitar Rp11,7 Triliun.

1. Konsep Penciptaan

Konsep berkarya merupakan suatu hal yang mendasari dalam penciptaan sebuah karya yang bisa didapatkan melalui intuisi, pengalaman sehari-hari, membaca buku, ataupun riset (Harto et al., 2018). Begitu juga dengan merealisasikan konsep penulis mengenai seni *graffiti* pada media akrilik dengan tema kasus korupsi, penulis melakukan kajian dengan sumber-sumber terkait yang relevan. Karya *graffiti* ini memiliki konsep "*Dark Over Red and White*" yang berarti "Gelap di atas Merah Putih". Konsep ini menggambarkan bahwa di atas merah putih yang menjadi simbol rasa nasionalisme, kemerdekaan, dan kebanggaan nasional, ada lapisan gelap yang mencemari karena pengaruh buruk dari perbuatan korupsi yang merusak nilai-nilai nasionalisme.

2. Eksplorasi Media, Alat, Bahan, dan Teknik

Dalam pemilihan media, penulis menggunakan akrilik bening dengan ketebalan 1,5 mm. Media ini dipilih karena berkaitan dengan tema transparansi dan manipulasi dalam kasus korupsi. Tiga lapisan akrilik yang disusun bertumpuk menciptakan kesan kedalaman sehingga penempatan elemen visual dapat merepresentasikan kerumitan kasus secara berlapis. Dibandingkan dengan media lain seperti tembok atau kanvas, akrilik yang digunakan dengan ukuran 35 x 50 cm dan 40 x

50 cm lebih memiliki fleksibilitas dan portabilitas dalam penggunaan dan dalam penyampaian pesan tentang kasus korupsi dengan mempertimbangkan konteks ruang pameran. Meskipun berskala lebih kecil, namun tetap dapat mempertahankan karakter dari *graffiti* itu sendiri.

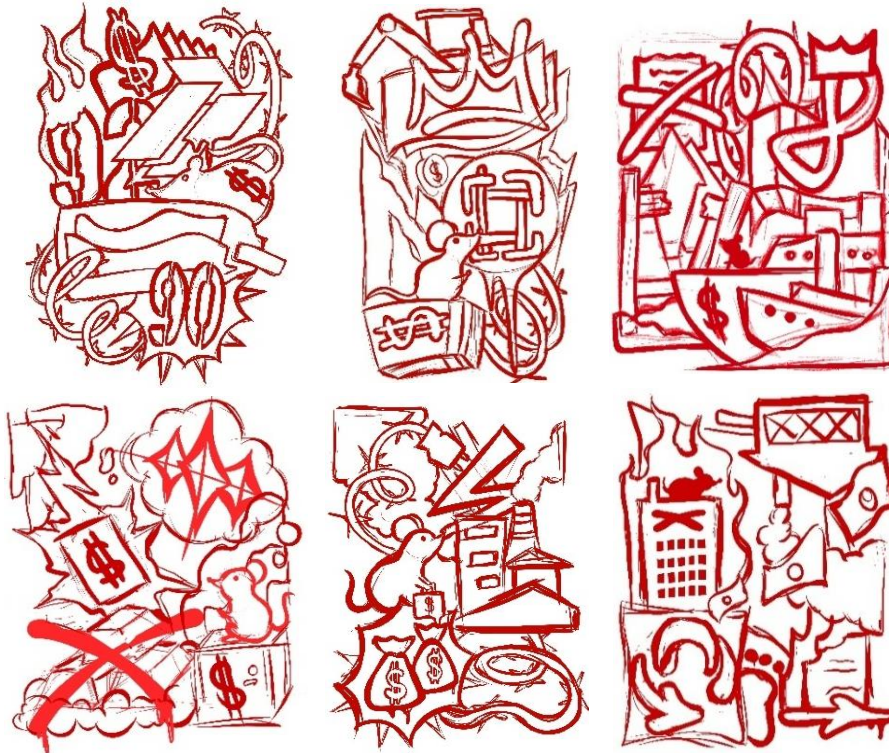
Bahan yang digunakan adalah cat semprot atau *spray paint*. *Spray paint* dipilih karena sesuai dengan teknik yang digunakan, hasil warna lebih tahan lama jika dibandingkan dengan jenis cat lain, selain itu warna yang dihasilkan lebih pekat sehingga mendukung makna dalam setiap karya.

Pemilihan alat untuk membantu dalam penciptaan juga disesuaikan dengan media dan bahan yang sudah ditentukan, seperti *caps* cat semprot dengan ukuran standar atau sedang, *cutter* sebagai pemotong cetakan *stencil*, *masking tape*, dan juga *paint marker* untuk menambahkan detail pada objek.

Eksplorasi terakhir yaitu teknik. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik *stencil*. Menurut Purwantono (2012), *stencil* adalah lembaran tipis yang biasanya berbahan plastik, kertas, atau plat logam sebagai media yang mendasari dengan menyemprotkan pigmen pada media yang berlubang. Teknik ini adalah metode pembuatan gambar dengan cara memotong bentuk tertentu pada media untuk membentuk pola negatif yang kemudian cat disemprotkan sehingga gambar yang dihasilkan sesuai dengan pola cetakan.

A. Tahap Improvisasi

Tahap improvisasi ini penulis menentukan objek dari hasil tahap eksplorasi sebelumnya. Objek tersebut dibuat perancangan visualnya menjadi bentuk sketsa dengan media digital. Sketsa adalah rancangan awal yang dibuat secara cepat, hanya menggambarkan secara garis besarnya saja dan mengabaikan detail (Priyatno, 2020). Pada masing-masing karya dibuat tiga alternatif sketsa. Kemudian akan dipilih salah satu sketsa untuk kemudian diwujudkan pada tahap pembentukan. Karya seni *graffiti* yang dibuat berjumlah enam karya sehingga terdapat enam sketsa yang terpilih.



Gambar 2 Sketsa terpilih pada tahap improvisasi

Keenam sketsa tersebut memvisualisasikan kasus korupsi yang telah dipilih dengan menggambarkan objek-objek terkait, seperti logo perusahaan yang terlibat kasus korupsi, dengan dilakukan penambahan atau mengubah bentuk tetapi tidak meninggalkan bentuk aslinya. Selain itu juga dibuat objek tikus sebagai representasi pelaku korupsi atau koruptor. Digambarkan objek lain yaitu uang dan logo dolar yang merujuk pada jumlah kerugian yang diakibatkan. Pembuatan sketsa dari penyusunan elemen dalam karya berdasarkan dengan gaya *graffiti* yang khas dari seniman.

Gaya *graffiti* mencakup berbagai elemen dan teknik kreatif yang unik dan seringkali mencerminkan identitas masing-masing seniman (Carollina, 2023).

B. Tahap Pembentukan/Penciptaan

Pada tahap pembentukan ini dalam prosesnya terkadang muncul ide-ide baru namun tidak meninggalkan ide pokoknya. Proses awal dalam tahap pembentukan yaitu transfer sketsa terpilih dari bentuk digital ke lapisan plastik pada akrilik yang disesuaikan dengan pembagian objek pada setiap lapisannya. Setelah sketsa terbentuk, selanjutnya yaitu memotong lapisan plastik sesuai dengan pola sketsa, kemudian lapisan tersebut dikelupas maka akan terbentuk pola negatif sebagai cetakan untuk dilakukan proses pewarnaan. Pada saat proses pemotongan dan pengelupasan dibutuhkan ketelitian agar pola negatif yang dihasilkan lebih rapi.

Setelah pola untuk *stencil* terbentuk, dilakukan proses pewarnaan dengan cara menyemprotkan *spray paint* pada masing-masing objek sesuai dengan warnanya. Agar bagian yang telah diwarnai tidak terkena cat saat pewarnaan objek lain, maka objek tersebut ditutup menggunakan *masking tape*. Pada saat pewarnaan juga harus memperhatikan urutan dari lapisan akrilik dan letak objek. Objek pada lapisan akrilik pertama akan dilakukan pewarnaan terlebih dahulu, dan dilanjutkan pada lapisan-lapisan berikutnya.

Jika proses pewarnaan telah dilakukan pada semua lapisan, akrilik tersebut dibersihkan dari sisa-sisa cat yang menempel. Selain itu sebelum akrilik disusun pada *frame*, dilakukan penambahan detail-detail kecil menggunakan *paint marker*. Setelah proses-proses tersebut dilakukan, tahap terakhir yakni *finishing*. Pada proses *finishing*, tiga lembar akrilik yang telah dibersihkan dari sisa cat dan kotoran yang menempel, disusun secara bertumpuk pada *frame* kayu. Kemudian pada sekeliling *frame* dipasang *neon flex* berwarna putih, dan menutup serta mengunci bagian belakang karya menggunakan papan MDF.

Pada penciptaan karya *graffiti* bertema kasus korupsi ini menghasilkan enam karya dengan tahapan-tahapan penciptaan yang sama dengan proses penciptaan karya I yang telah penulis paparkan di atas, yaitu melalui tahap transfer sketsa, pemotongan pola, pewarnaan setiap lapisan, hingga tahap *finishing*. Berikut penulis paparkan enam hasil karya beserta identitas, deskripsi, dan ulasan karya:

1. Hasil Karya 1



Judul : *The Ninety Two Scam*

Ukuran : 40 cm x 50 cm

Media : Cat semprot di atas akrilik

Teknik : *Stencil*

Tahun : 2025

The Ninety Two Scam menggambarkan manipulasi yang dilakukan oleh PT. Pertamina dalam distribusi bahan bakar, khususnya pada praktik pencampuran bahan bakar pertamax dan pertalite. Angka 90 dan 92 di sini sebagai simbol bagaimana kualitas produk yang sengaja disamarkan. Objek botol dengan warna hijau dengan tone warna yang berbeda sebagai metafora dari wadah yang digunakan untuk menyebarkan kecurangan tersebut. Bentuk logo Pertamina yang dibuat meleleh melambangkan kekuasaan yang seharusnya melayani publik luntur menjadi keserakahan.

Tikus dengan simbol dolar menjadi simbol pelaku korupsi yang rakus dan merusak. Menurut teori semiotika Roland Barthes (1967), tikus menjadi tanda konotatif yang memiliki kekuasaan yang korupsi dapat merusak. Dengan warna komplementer merah yang melambangkan bahaya dan kekuasaan, hijau bermakna kegagalan menciptakan ketegangan untuk memperkuat pesan yang disampaikan (Junaedi & Tanos, 2019). Kawat berduri, api berwarna hitam, dan latar belakang abu-abu menambah suasana yang represif dari ketidaktransparanan kebijakan sehingga merugikan

masyarakat. Penggunaan *layering* media akrilik dalam karya menciptakan ruang semu yang juga penulis ingin sampaikan sebagai simbol kebenaran dan kebohongan yang tumpang tindih dalam praktik korupsi.

2. Hasil Karya 2



Judul : *Throne Of Ore*
Ukuran : 40 cm x 50 cm
Media : Cat semprot di atas akrilik
Teknik : *Stencil*
Tahun : 2025

Judul *Throne Of Ore* yang berarti tahta atau singgasana yang melambangkan posisi kekuasaan, dan *ore* berarti tambang atau bijih yang merupakan simbol kekayaan alam yang dieksploitasi. Karya ini menggambarkan penguasa yang rakus akan kekayaan dengan melakukan eksploitasi tambang secara berlebihan yang menyebabkan kerusakan alam dan banyak kerugian lainnya. Kegiatan eksploitasi dilambangkan dengan eskavator yang merupakan alat berat yang digunakan dalam kegiatan pertambangan. Dengan warna merah dan posisi sentral menunjukkan dominasi, dan dalam teori warna merah yang berarti bahaya, kekuatan, dan keserakahan (Langga et al., 2021).

Logo PT. Timah yang dibuat tampak meleleh sebagai simbol lunturnya etika dalam institusi, pemimpin perusahaan yang seharusnya menjaga tambang sebagai aset negara namun melakukan kecurangan demi meraup keuntungan pribadi. Sementara gunung tambang berwarna abu-abu yang berbentuk lancip dan tajam sebagai representasi visual kerusakan lingkungan, dan ketimpangan sosial yang diakibatkan. Dengan adanya eksploitasi tambang secara ilegal menyebabkan kerusakan daerah sekitar tambang, dan masyarakat mengalami kerugian tersebut.

Dengan siluet tikus sebagai penggambaran pelaku korupsi. Dalam teori semiotika Barthes, tikus adalah tanda konotatif yang diasosiasikan dengan kourptor karena tikus memiliki sifat yang merusak, rakus, dan kotor (Barthes, 1967). Penggunaan warna merah pada karya menggambarkan kekuatan, dan bahaya disandingkan dengan warna hijau gelap dan hitam menciptakan suasana yang suram dan penuh tekanan (Langga et al., 2021). *Layering* pada media akrilik memberikan kesan kedalaman visual dan ruang semu yang menggambarkan kasus ini yang begitu kompleks. Dan pencahayaan di sekitar *frame* sebagai simbol harapan dan kesadaran yang terus menyala untuk melawan praktik korupsi.

3. Hasil Karya 3



Judul : *Old Hull, New Lies*
Ukuran : 35 cm x 50 cm
Media : Cat semprot di atas akrilik
Teknik : *Stencil*
Tahun : 2025

Old Hull berarti lambung kapal tua, sedangkan *New Lies* berarti kebohongan baru. Karya ini menggambarkan kasus akuisisi kapal tua oleh PT. ASDP Indonesia Ferry, yang dalam proses akuisisinya dilakukan manipulasi dokumen pemeriksaan kapal dengan membuat seolah-olah kapal tersebut baru dan layak digunakan. Objek kapal dengan logo dolar di badan kapal dengan posisi

yang akan tenggelam dan jembatan yang rusak melambangkan runtuhnya perusahaan yang melakukan kecurangan untuk keuntungan pribadi. Kapal menjadi salah satu alat untuk membantu mengangkut dan sebagai alat transportasi penyebrangan seharusnya memiliki kualitas yang baik. Namun dengan adanya kasus ini dapat menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap perusahaan penyedia jasa, dikarenakan kapal yang diakuisisi dan menjadi armada utama sudah tidak layak beroperasi namun dilakukan manipulasi untuk tetap mendapatkan keuntungan.

Logo yang berbentuk seperti lambang *infinity* dengan mahkota di atasnya sebagai simbol kekuasaan yang berulang dalam sebuah sistem, sehingga tindakan seperti ini bisa saja terulang kembali. Dokumen dengan tanda silang menyiratkan manipulasi administrasi. Hal ini seringkali ditemui dalam kehidupan sosial, manipulasi dokumen merupakan salah satu kebohongan yang termasuk ke dalam tindakan korupsi.

Penggunaan warna hijau dan hitam membuat kesan yang suram, dan kedukaan. Pada seni *graffiti* memang cenderung menggunakan warna yang jenuh (Santana et al., 2020). Sementara warna pink dan merah yang biasanya diartikan kelembutan dan semangat namun pada karya digunakan sebagai lambang ketidaksesuaian keadaan dengan yang sebenarnya. Siluet gelap tikus di atas kapal masih menghadirkan simbol korupsi yang dalam konteks visual menjadi sebuah elemen yang naratif.

Komposisi dalam karya menggunakan prinsip keseimbangan atau *balance*, yakni menempatkan elemen objek yang seimbang antar bagian (Andini & Purwanto, 2021). Teknik *layering* dalam penyusunan akrilik menciptakan kedalaman visual yang juga membangun narasi bahwa praktik korupsi dilakukan di antara struktur kekuasaan yang tidak transparan dan jarang terlihat oleh publik. Dengan pencahayaan yang memberikan kontras menjadi simbol harapan untuk mengungkap kebenaran dibalik kebohongan yang tertutup,

4. Hasil Karya 4



Judul : *Stamped Deception*
Ukuran : 35 cm x 50 cm
Media : Cat semprot di atas akrilik
Teknik : *Stencil*
Tahun : 2025

Karya ini menggambarkan praktik pemalsuan merek dagang dan penyalahgunaan jasa manufaktur yang terjadi di dalam PT. Antam. Kata *stamped* merujuk pada label cap yang biasanya menjadi tanda keaslian emas, sedangkan *deception* berarti menyembunyikan kebenaran. Pada karya, cap menjadi simbol utama yang dikritik. Karena dalam praktiknya, pemberian label cap antam ini dilakukan secara ilegal tanpa adanya kerja sama yang resmi. Emas yang dianggap sebagai lambang kemurnian digambarkan dengan tanda silang hitam yang menunjukkan bahwa kemurnian yang didapatkan dengan kebohongan tidak akan mendapatkan hasil yang baik. Selain merugikan negara, hal ini juga dapat menurunkan kepercayaan konsumen dengan emas yang diperjualbelikan. Siluet tikus yang berdiri di atas brankas memperkuat metafora koruptor sebagai pencuri yang bersembunyi untuk mengambil keuntungan. Dalam teori semiotika Barthes, tikus adalah tanda konotatif yang diasosiasikan dengan koruptor karena tikus memiliki sifat yang merusak, rakus, dan kotor (Barthes, 1967).

Secara keseluruhan karya didominasi oleh warna analogus seperti warna kuning, hijau, dan abu-abu (Nugroho, 2015). Kombinasi warna ini menciptakan visual yang harmonis, kuning sebagai simbol kemewahan dan kekayaan bertentangan dengan warna abu-abu yang bermakna ketidakpastian dan ketidaktransparanan. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku korupsi yang dikelilingi kemewahan dan kekayaan mendapatkannya dengan proses yang tidak transparan, seperti manipulasi. Garis zigzag dan garis lurus yang memotong dapat diartikan sebagai simbol kritik

terhadap ketidakstabilan, dan bentuk silang dimaknai sebagai simbol penolakan atau kritik (Rokhim et al., 2023).

5. Hasil Karya 5



Judul : PLTU: *Promised, Lost, Traded, Unfinished*

Ukuran : 35 cm x 50 cm

Media : Cat semprot di atas akrilik

Teknik : *Stencil*

Tahun : 2025

Pada karya kelima ini penulis mengkritik kegagalan proyek pembangunan PLTU Kalimantan Barat 1 yang menimbulkan kerugian hingga triliunan rupiah. Judul dari karya ini menggambarkan perjalanan proyek yang berawal dari janji (*promised*) untuk memenuhi kebutuhan energi pada daerah tersebut namun menjadi sebuah kerugian (*lost*) karena pihak yang tidak bertanggung jawab, kemudian proyek ini dilelang dan berpindah tangan (*traded*) kepada pihak ketiga, dan berakhir terbengkalai (*unfinished*) karena tidak ada tanggung jawab untuk menjalankan proyek ini dengan baik.

Visual utama yang berupa bangunan PLTU dengan cerobong asap, penulis gambarkan secara denotatif sebagai simbol utama dalam kasus ini, dan kantong uang bergambar dolar melambangkan kerugian yang diakibatkan. Penggunaan simbol kantong uang ini menjadi tanda visual yang mudah dikenali publik sebagai representasi dari praktik pengumpulan uang secara tidak wajar. Praktik ini sering dikaitkan dengan tindakan korupsi, hal ini disimbolkan dengan tikus yang memegang hasil curian berupa koper dengan lambang dolar. PT. PLN merupakan perusahaan yang bergerak di sektor yang vital, sehingga dengan kasus korupsi ini membuat resah masyarakat terkait energi yang dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari.

Penggunaan warna hijau gelap memberi kesan harapan yang gagal, merah yang melambangkan kekuasaan, dan gradasi pada asap cerobong melambangkan suasana suram dan kelam menciptakan kesan ketegangan visual dan menyampaikan emosi terkait kasus yang diangkat (Monica & Luzar, 2011). Penyusunan akrilik yang di-*layering* menciptakan kesan unsur ruang semu pada karya, yaitu unsur ruang semu yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (Salam et al., 2020), dan menggambarkan kasus korupsi ini yang begitu kompleks.

6. Hasil Karya 6



Judul : *Credit In Flames*

Ukuran : 35 cm x 50 cm

Media : Cat semprot di atas akrilik

Teknik : *Stencil*

Tahun : 2025

Credit in Flame menggambarkan kasus korupsi dalam pemberian fasilitas kredit oleh PT. LPEI yang disalahgunakan. Dalam pemberian fasilitas ini terjadi benturan kepentingan antara pihak pemberi dan penerima kredit. Dari judul karya ini penulis ingin menyampaikan sindiran tentang fasilitas keuangan yang seharusnya dapat membantu pergerakan ekonomi justru terbakar atau

hilang oleh proses yang tidak transparan dan manipulasi yang disimbolkan melalui uang yang beterbangan. Dengan penataan yang menggunakan irama progresif yaitu pengulangan yang mengalun dengan perubahan kecil menuju besar (Suparta, 2020).

Visual utama logo dan gedung melambangkan perusahaan yang melakukan proses manipulasi, dan penggunaan warna abu-abu dalam seni visual sering diasosiasikan dengan ketidakjelasan dan keraguan sehingga menjadi metafora dari lembaga yang terjebak dalam korupsi yang struktural (Langga et al., 2021). Dan tikus yang menjadi simbol korupsi di atas gedung melambangkan koruptor yang melakukan praktik korupsi yaitu pemimpin atau petinggi dari perusahaan tersebut. Dalam semiotika, rumah adalah simbol kestabilan dan keamanan, namun ketika dibalik makna tersebut menjadi kacau (Parani et al., 2023).

Dari estetika seni, teknik *layering* akrilik memberi kesan kedalaman visual serta menggambarkan bahwa tindakan korupsi ini terjadi secara sembunyi-sembunyi dan saling menutupi, namun dengan pencahayaan yang mengelilingi menjadi simbol harapan yang tetap menyala di tengah gelapnya praktik korupsi ini.

SIMPULAN

Penelitian ini membahas penciptaan karya seni graffiti yang terinspirasi dari enam kasus korupsi di Indonesia yang terungkap pada tahun 2024 hingga 2025. Proses penciptaannya memiliki konsep "Dark Over Red and white" dengan mengacu pada metode penciptaan Alma M. Hawkins. Meski saat ini kasus korupsi telah banyak diangkat melalui media jurnalistik, isu ini masih membutuhkan pendekatan lain untuk mengedukasi serta membangkitkan kesadaran publik. Maka penulis menciptakan karya dengan pendekatan visual melalui karya graffiti pada media akrilik dengan menggabungkan teknik stencil, dan menghasilkan enam karya.

Hasil dari penciptaan karya ini menunjukkan bahwa seni graffiti tidak hanya relevan sebagai ekspresi pada ruang publik, tetapi juga dapat menjadi media kritik dan edukasi di dalam ruang pameran yang dapat mengedukasi audiens khususnya dalam isu korupsi. Dengan media yang digunakan yakni akrilik menggunakan teknik stencil ini memberikan inovasi baru dalam media berkarya seni graffiti sehingga tidak membatasi dalam hal akses dan juga ketahanan karya.

Karya ini diharapkan dapat memberikan kritik dan pandangan terhadap fenomena korupsi, dan dapat memberikan motivasi untuk menciptakan karya-karya terbaru. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu penggunaan media yang dapat dikembangkan lagi seperti pada media digital atau instalasi yang mendukung partisipasi audiens secara interaktif dalam menyuarakan anti-korupsi, selain itu juga dapat mengkaji bagaimana pengaruh karya seni kritik dalam persepsi publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Putra, I. M. D. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik Kapetengan. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i1.1425>
- Andini, W. H., & Purwanto. (2021). Impian Kecilku Dalam Lukisan. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 10(1), 12–23. <https://doi.org/10.15294/eduarts.v10i1>
- Ari, I. A. D. K., & Nuriarta, I. W. (2024). Visual Communication of Murals. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 48–64. <https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4047>
- Asa, F. O., Ahdi, S., & Elapatsa, A. (2022). Fenomena Korupsi: Tikus Sebagai Inspirasi Lukis. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 508–514. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28059>
- Barthes, R. (1967). *Elements of Semiology Translated from the French by Annette Lavers and Colin Smith* (pp. 89–95). Hill And Wang.
- Busthomi, M. N. Y., & Prasetyo, A. R. (2025). Menggali Nilai-Nilai Etika Dalam Kitab Ta'Limul Muta'Allim Melalui Penciptaan Karya Seni Lukis. 5(4), 431–445. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p431-445>
- Carollina, D. (2023). Memahami Graffiti: Analisis Aspek Visual Understanding Graffiti: Visual Aspects Analysis. *TITIK IMAJI*, 6(2), 73–81. <https://doi.org/dx.doi.org/10.30813/v6i2.4861>
- Cholifah, I. G., & Angge, I. C. (2015). Tokoh Pandawa Dan Duryudana Sebagai sumber ide Penciptaan Karya Seni Logam Dalam Mengkritisi Korupsi Di Pemerintahan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(3), 90–97. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/13448/12345>
- Darmayani, S., Pravita, V. D., Alfaromona, J., Titahelu, S., Nugroho, L., Destiyanti, A. Z., Prasetyo, H., Muharam, R. S., Riyanti, D., Manik, T. S., Sopacua, M. G., Herniwati, Sembada, A. D., & Rinaldi, K. (2022). *Pendidikan*

- Anti Korupsi* (N. Rismawati (ed.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media Utama).
- Harto, D. B., Haryono, T., & Sunarto, W. (2018). Memosisikan Bahasa Rupa Vt Sebagai “Pisau Analisis” Dan “Konsep Berkarya” Dalam Bidang Seni Rupa Dan Desain, Di Era Disrupsi. *Prosiding SENDI_U 2018*, 978–979. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/6067>
- Hawkins, A. M. (1990). *Mencipta Lewat Tari, Alih Bahasa Y. Sumandiyo Hadi*. Yogyakarta: ISI.
- Ismoyo, S. L. (2025). Kajian Seni Rupa di Ruang Publik dan Pengaruhnya Terhadap Citra Kota Yogyakarta. *ASKARA Jurnal Seni Dan Desain*, 3(2), 113–129. <https://doi.org/doi.org/10.20895/askara.v3i2.1436>
- Junaedi, D., & Tanos, J. J. B. (2019). Komposisi Warna Split Komplementer Untuk Penciptaan Lukisan Lanskap Cat Air. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 22(2), 95–105. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i2.2943>
- Langga, F. X., Sumarwahyudi, & Prasetyo, A. R. (2021). Analisis Visual Desain Cover Novel-novel Karya Boy Candra. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 560–572. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p560-572>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana Sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 125–139. <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.397>
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain* (M. Bendatu (ed.); 1st ed.). CV. Andi Offset.
- Panganti, R. S. A. (2020). Fenomena Terungkapnya Korupsi Era Joko Widodo Melalui Simbol Tikus Dalam Karya Keramik Seni. *Jurnal Antikorupsi*, 4, 15–29. <https://doi.org/10.32697 by Crossref>
- Parani, R., Darmawan, S. A., & Purba, H. (2023). Interpreting Meaning in Social Criticism through Murals in Indonesia. *Nyimak: Journal of Communication*, 7(2), 147–165. <https://doi.org/dx.doi.org/10.31000/nyimak.v7i2.8190>
- Pratama, R., & Dewi, N. L. P. (2021). Visualizing Social Issues: The Role of Contemporary Art in Public Awareness. *International Journal of Art and Society*, 4(2), 101–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.5678/ijas.v4i2.2021>
- Priyatno, A. (2020). *Sketsa-Sketsa Rasinta Tarigan* (1st ed.). Penerbit FBS Unimed Press.
- Purwantono, A. (2012). Stensil Sebagai Media Aspirasi Dalam Wacana Desain Komunikasi Visual. *DeKaVe*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i3.866>
- Putra, I. G., Setyawan, F., & Fahamsyah, E. (2024). Telaah Korupsi PT. Timah Tbk Menurut Implementasi Hukum Perusahaan Indonesia. *Jurnal Legisla: Jurnal Hukum Universitas Sunan Giri Surabaya*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/doi.org/10.58350/leg.v16i1.396>
- Rokhim, S. S., Hadiprawiro, Y., & Dawami, A. K. (2023). Katarsis Seni pada Lukisan “At Eternity’s Gate” Karya Vincent Van Gogh dalam Pandangan Kritik Seni. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(3), 171–178. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i3.5651>
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Muh, M. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. In *Makassar: Universitas Negeri Makassar*.
- Santana, C. F., Gaddi, C. M., Gomes, A. E., & Nascimento, S. M. C. (2020). Art through the colors of graffiti: From the perspective of the chromatic structure. *Sensors (Switzerland)*, 20(9), 1–12. <https://doi.org/10.3390/s20092531>
- Setiawan, A., & Sari, R. P. (2022). Visual Communication Strategies in Contemporary Art for Social Change. *Journal of Visual Culture Studies*, 6(1), 55–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/jvcs.v6i1.2022>
- Sucitra, I. G. A. (2015). Wacana Post-Modern Dalam seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 1(1), 30–40. <https://doi.org/doi.org/10.24821/jocia.v1i1.1750>
- Suparta, I. M. (2020). Prinsip Seni Rupa. *Theinsidemag*, 1(1), 1–10.
- Wanis, R. A., Tiyas, Y. H., & Aulia, D. S. (2023). Graffiti Sebagai Media Ekspresi Seni Anak Muda. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 3(1), 21–30. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v3i1.2827>
- Zaeri, P., & Roofzai, Z. S. (2024). Visual arts as a catalyst for social change: Communicating powerful messages. *International Journal OfArts and Humanities*, 6(1), 268–274. <https://doi.org/10.25082/IJAH.2025.01.001>