

Penggunaan Aplikasi Procreate untuk Membantu Desainer Membuat Graffiti dalam Format Digital

Sandy Yulio

Program Studi Magister Desain, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Bali

yuliosandy1@gmail.com

Artikel ini bertujuan untuk menunjukkan proses membuat graffiti secara digital dengan menggunakan aplikasi Procreate pada iPad. Pembuatan graffiti digital bertujuan untuk mengisi layout buku, majalah dan media cetak lain seperti merchandise. Perolehan data dilakukan secara kualitatif dengan mewawancarai Zedho dari Jombang dan Jeus dari Jember sebagai pelaku graffiti dengan dua aliran yang berbeda, yaitu wildstyle dan character. Selain pelaku graffiti Zedho merupakan pemilik toko graffiti bernama Blackcanz, sehingga ia sangat memahami berbagai karakteristik hasil semprotan berbagai macam caps graffiti. Sedangkan Jeus akan menjelaskan berbagai brush yang dapat digunakan untuk membuat karakter graffiti di aplikasi Procreate. Hasil dari artikel ini adalah langkah-langkah membuat gambar digital yang bertekstur seperti graffiti yang ada di jalanan. Graffiti digital tidak merusak ruang publik, tidak mudah hilang, dan dapat diterapkan pada berbagai produk selanjutnya. Artikel ini dapat menjadi referensi bagi pelaku graffiti untuk melatih skill, mengembangkan konsep, atau berkarya secara digital. Selain itu, dapat juga menjadi referensi pengguna iPad untuk membuat graffiti secara digital pada Procreate.

Kata Kunci: Procreate, Digital, Graffiti

This article aims to show the process of creating digital graffiti using the Procreate application on the iPad. The purpose of creating digital graffiti is to fill the layout of books, magazines and other printed media such as merchandise. Data acquisition was carried out qualitatively by interviewing Zedho from Jombang and Jeus from Jember as graffiti artists with two different styles, namely wildstyle and character. In addition to being a graffiti artist, Zedho is also the owner of a graffiti shop called Blackcanz, so he understands the various characteristics of the spray results of various graffiti caps. Meanwhile, Jeus will explain the various brushes that can be used to create graffiti characters in the Procreate application. The results of this article are the steps to create digital images that are textured like graffiti on the streets. Digital graffiti does not damage public spaces, is not easily lost, and can be applied to various subsequent products. This article can be a reference for graffiti artists to practice skills, develop concepts, or work digitally. In addition, it can also be a reference for iPad users to create digital graffiti on Procreate.

Keywords: Procreate, Digital, Graffiti

PENDAHULUAN

Berbagai teknologi untuk mendukung kebutuhan desainer terus berkembang, baik di bidang perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Apple sebagai perusahaan produsen komputer dan telepon genggam yang selalu inovatif tidak ingin tertinggal dengan Wacom dalam mengembangkan teknologinya. Setelah merilis *iPad* (komputer tablet milik Apple), Apple menciptakan *Apple Pencil* sebagai perangkat keras pendukung tabletnya. kemudian muncul sebuah aplikasi menggambar yang dirilis oleh James Cuda dan Lloyd Bottomley setelah melalui lebih dari 100 ulasan desain dan tiga pembuatan ulang, yaitu *Procreate* (Apple Inc., 2025). Aplikasi ini sangat memenuhi kebutuhan pengguna Apple yang mengutamakan kepraktisan, *interface* yang simpel, cepat dan integrasi yang mulus atau *seamless*. Silawati dalam artikel *online IDN Times* menulis bahwa keunggulan *Procreate* adalah sekali bayar, pilihan *brush* yang beragam, dan fitur yang lengkap baik untuk pemula maupun profesional (Silawati, 2023).

Graffiti berasal dari kata Italia "*graffito*" yang berarti goresan atau guratan (Fawzi & Muhajir, 2016, p. 245). Secara umum graffiti dikenal dengan coretan, tulisan, atau gambar yang dibuat di ruang publik dengan menggunakan spidol besar, cat semprot, kuas, roll, dll. Citra graffiti cenderung negatif karena identik dengan vandalisme, meskipun graffiti yang artistik dan terkonsep dengan baik telah bermunculan di kota-kota besar. Untuk sebagian pelaku, graffiti merupakan permainan adrenalin, dan untuk sebagian lagi untuk tujuan artistik dan karir (Mattanza, 2017, p. 16). Artinya tidak semua graffiti ditujukan untuk protes, merusak, atau menyuarakan perbedaan. Tapi juga medium berkarya seperti halnya seniman di kanvas yang melakukan pameran di galeri.

Pandemi *Covid19* telah membuat berbagai kegiatan beralih ke ruang digital. Simulasi telah beradaptasi menjadi bagian dari realitas. Simulasi yang muncul dalam konteks graffiti adalah *#procreategraffiti* yang ramai diunggah oleh para pelaku graffiti di internet. Hal ini menimbulkan pertanyaan, apakah gambar digital itu termasuk graffiti? Bagaimana tahapan untuk membuat graffiti dengan menggunakan aplikasi Procreate? Di buku Jalan Seni Jalanan Yogyakarta, Syamsul Barry menjelaskan, "Graffiti berasal dari bahasa Italia 'graffito-graffiti' (bentuk prural/jamak) yang didefinisikan sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja (Barry, 2008, p. 35)." Jadi, graffiti seharusnya tidak terbatas alat, bahan, dan media. Apalagi di era sekarang yang semua telah beralih ke digital.

Graffiti digital adalah simulasi yang lebih praktis untuk merasakan pengalaman menggambar menggunakan cat semprot dan alat graffiti lainnya. Simulasi ini dapat menimbulkan kepuasan atau rasa gembira terhadap pelaku atau penggemar graffiti yang tidak dapat melakukan graffiti secara nyata. Pengalaman seperti itu disebut pengalaman estetik. Seperti yang disampaikan oleh Profesor Yasraf dalam bukunya *Transestetika*, "Pengalaman estetik kini juga bukan lagi pengalaman konvensional berhadapan dengan dunia material atau fisik, melainkan pengalaman estetik di dunia nonmaterial" (Piliang, 2022, p. 192). Graffiti digital adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang tentunya bermanfaat. Dengan adanya berbagai *brush* bertekstur *caps* (ujung cat semprot) dan berbagai alat-alat graffiti lainnya, Procreate dapat menjadi media baru untuk berkarya. Para pelaku dapat melatih sketsa, mengembangkan *style* atau karakteristik karya, dan membuat konsep yang matang sebelum berkarya di jalanan. Pelaku yang baru akan memulai, dapat mencoba pengalaman menerapkan cat semprot dengan fitur tekanan pada *apple*

pencil. Tekanan ini digunakan untuk mengatur besar-kecil dan tajam-tumpulnya garis yang digoreskan pada layar.

Literatur Review

Graffiti secara harfiah berarti menulis. Kata tersebut berasal dari istilah Italia *graffito* (jamak: *graffiti*), yang berasal langsung dari kata kerja Yunani *γράφω* (menulis) dan umumnya digunakan di sebagian besar bahasa Eropa (Valente dan Barazzetti, 2020:1). Itulah mengapa pelaku graffiti disebut *graffiti writer*. Graffiti berkembang di kota New York pada tahun 70an, ditujukan untuk popularitas atau *getting up*, eksistensi nama dan kelompok, kritik sosial, atau segi visual dan karakteristik karya. Seiring perkembangannya, graffiti menjadi dua aliran, legal/artistik dan ilegal/*getting up*. Bagi pelaku graffiti ilegal, *getting up* bukan hanya tentang menulis nama di lokasi sebanyak mungkin, tapi juga mencari resiko, kebebasan, dan ritual (Jones, 2007, p. 4). Sedangkan pelaku graffiti legal lebih mengeksplorasi karakteristik dari tulisan sehingga membentuk visual yang artistik.

Citra negatif erat kaitannya dengan graffiti, karena awal kemunculannya yang liar dan terlihat kotor. Bagi sebagian orang fokus utama mereka hanyalah melakukan vandalisme, sehingga mereka menentang karya yang ditugaskan karena mereka merasa hal ini bertentangan dengan graffiti (Chang, 2020:5). Sebagian pelaku masih berusaha menjaga akar dari subkultur ini untuk tetap berkarya secara ilegal sehingga graffiti tetap menjadi perbincangan. Itu karena seni memberikan resolusi yang berbeda untuk individu yang berbeda, seperti bagi sebagian orang menjadi motivasi dan hiburan, di sisi lain bagi sebagian orang itu memberikan perasaan tidak nyaman berdasarkan intrepetasi mereka (Chaudhary, 2022, p. 5845). Legal atau ilegal, graffiti tetap memiliki gaya, pesan, dan karakteristik visual dalam setiap alirannya.

Keberadaan graffiti di jalanan mulai marak di Indonesia memasuki tahun 1980-an, tepatnya seiring dengan merebaknya pengaruh tarian *breakdance* dan *gank* di kalangan anak muda (Barry, 2008, p. 34). Gerakan graffiti yang terus berlanjut hingga pertengahan tahun 1990 corak atau gaya graffiti masih berupa coretan-coretan liar dari cat semprot maupun spidol. Namun seiring dengan terbukanya informasi dan teknologi yang memungkinkan masyarakat dapat mengakses berita dari ruang maya (internet), menjadi-kan pada sekitar tahun 2000 graffiti menemukan gayanya yang baru di Indonesia (Wicandra, 2006:52).

Penguatan gaya, ciri khas atau karakteristik karya dalam graffiti disebut *stylewriting*. Kemunculan *stylewriting* di Amerika Serikat dan skena global tidak eksplosif, itu juga tidak terjadi dalam semalam/instan (Kelly, 2024, p. 47). Berkembangnya graffiti diikuti perlahan-lahan menggeser citra buruk graffiti yang dianggap kotor dan merusak keindahan ruang publik. Pada saat ini, para penulis graffiti semakin menjadi pelukis graffiti, dan berupaya memberikan kontribusi untuk mewarnai kota dengan lukisan yang lebih mudah dipahami dan mengubah kota menjadi galeri kreasi artistik (Valle & Weiss, 2010, p. 134). Sebagian besar pelaku graffiti tidak lagi mengejar ketenaran melalui vandalisme yang *ugal-ugalan*, tapi lebih mempertimbangkan konsep visual yang menarik. Dengan berbagai teknologi yang mendukung proses pembuatan graffiti, para *writer* semakin mudah untuk berlatih, mengembangkan, dan mematangkan sketsa-sketsa karyanya sebelum diterapkan pada dinding.

METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara pada dua pelaku graffiti, yaitu Zedho dari Jombang dan Jeus dari Jember. Penelitian

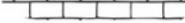
kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Nurpasha et al., 2020, p. 86). Kedua pelaku mewaliki dua aliran dalam graffiti, yaitu *wildstyle* yang berfokus pada pengembangan huruf dan tulisan dan *character* yang berfokus pada gambar yang berbentuk karakter pada graffiti. Zedho yang juga merupakan pemilik toko graffiti bernama Blackcanz akan menjelaskan tentang berbagai macam karakteristik hasil semprotan berbagai macam *caps*, dan Jeus akan menjelaskan berbagai *brush* yang dapat digunakan untuk membuat karakter graffiti.

Peneliti kualitatif berusaha membangun makna tentang suatu fenomena berdasarkan pandangan-pandangan dari para partisipan/narasumber (Creswell, 2014, p. 24). Teknik pengumpulan data dari artikel ini adalah dengan mendeskripsikan data primer yang dikumpulkan dari pengalaman kedua narasumber dalam menggunakan aplikasi *Procreate*. Kedua narasumber mencoba berbagai *brush* graffiti dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan antara graffiti asli di dinding dan graffiti digital di aplikasi *Procreate*. Mereka juga menjelaskan langkah-langkah dan nama *brush* yang digunakan, bagaimana penerapannya, hingga penyimpanan *file* akhir yang dapat digunakan untuk berbagai tahapan selanjutnya.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah langkah-langkah membuat graffiti digital dari kedua narasumber, yaitu Zedho dan Jeus. Langkah-langkah ini dapat menjadi referensi tentang penerapan *brush* graffiti di *Procreate*. Kedua narasumber membuat gambar digital di perangkat masing-masing, kemudian hasilnya dijadikan satu oleh penulis. Paket *Brush* yang digunakan adalah *Street Brush by 14K*, yang dirilis oleh pelaku graffiti dari Bandung bernama Andre 14K. Paket *brush* ini cukup lengkap dan menyerupai aslinya, karena pembuatnya adalah seorang pelaku graffiti yang sangat berpengalaman. Dalam paket *brush* ini terdapat banyak sekali *brush* graffiti, diantaranya rol cat, kuas cat, spidol tinta, spidol kaligrafi, *needle caps*, *maclaim caps*, *level 1 caps*, berbagai macam *fat caps*, hingga berbagai elemen yang mendukung graffiti digital seperti tekstur semprotan, *extinguisher*, motif bata, dan kawat berduri. Kedua narasumber hanya akan menggunakan beberapa *brush* yang dibutuhkan dalam graffiti mereka.

No.	Nama <i>Brush</i>	Hasil Goresan
1	<i>Calligraphy</i>	
2	<i>Maclaim Soft Pressure</i>	
3	<i>Level 1</i>	
4	<i>New York Fat</i>	
5	<i>Astro Clogged</i>	
6	<i>Extinguisher</i>	
7	<i>Splatters - Fat</i>	
8	<i>Barbed Wire</i>	
9	<i>Bricks Small - Smooth</i>	

Gambar 1. Tabel Hasil Goresan Beberapa *Brush* 14K di *Procreate*.
(Dokumentasi: Sandy Yulio, 2025)

Langkah pertama adalah mencoba berbagai *brush* grafiti untuk mengetahui *pressure* dan penerapannya. Kedua narasumber mencoba membuat berbagai elemen grafiti seperti bintang, panah, tanda seru, dan sedikit alfabet. Jeus mengatakan, "Ini ornamen yang biasa ada pada *tags*, yaitu tanda tangan para pelaku grafiti dengan menggunakan satu warna dan biasanya satu tarikan saja". Kemudian kedua narasumber membuat sketsa kasar sebagai awalan yang nantinya akan dirapikan pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Percobaan Graffiti *Brush* dan Pembuatan Sketsa di Procreate.
(Sumber: Penulis, 2025)

Langkah kedua adalah membuat garis utama. Zedho dan Jeus menggunakan *Level 1 Caps*, karena ini adalah caps yang paling bersih, tipis, dan tajam di Graffiti. Zedho mengatakan, "*Caps* ini aslinya berwarna hijau terang, paling enak digunakan untuk membuat garis yang rapih makanya paling laris di toko (*Blackcanz*). Garis dibuat pada lembar *layer* yang berbeda dengan sketsa, sehingga sketsa dapat disembunyikan atau dihapus jika sudah tidak diperlukan nanti.



Gambar 3. Pembuatan Garis Utama dengan *Caps Level 1*.
(Sumber: Penulis, 2025)

Selanjutnya menambahkan warna dasar menggunakan Fat caps yang memiliki output lebar yang dapat mengisi warna dengan cepat. Namun, brush ini juga bisa tipis atau tajam jika Apple Pencil ditekan perlahan. Fitur pressure di Procreate dapat memudahkan kita untuk mengatur ukuran dan hasil goresan yang kita lakukan dengan apple pencil. Nama caps yang digunakan adalah NY Fat Caps dan Astro Cloged. Menurut Zedho, kedua caps ini disukai para pelaku bombing (graffiti ilegal) karena hasil semprotan yang besar dan cepat.



Gambar 4. Proses Pengisian Warna dengan Fat Caps.
(Sumber: Penulis, 2025)

Langkah selanjutnya adalah menambahkan lebih banyak detail, *highlights*, dan efek dengan *brush maclaim soft pressure*, *splatters-fat* agar graffiti lebih artistik, kemudian ditambahkan latar belakang dengan *brush brick small-smooth*, dan *barbed wire* agar terkesan lebih urban. Setiap warna tetap berada dalam *layer* terpisah sehingga dapat diedit dan mudah dicetak. Latar belakang diberi warna hitam agar detail warna semakin terlihat *stand out*. *Maclaim* memiliki hasil yang kecil dan halus, *splatter* digunakan untuk membuat percikan-percikan ala cat semprot. *Brick* menghasilkan motif batu bata, dan *barbed wire* digunakan untuk membuat kabel kawat berduri secara instan dan cepat. Dengan adanya berbagai varian *brush* ini, kita dapat membuat efek, bentuk, atau pola dengan sekali gores. Hal ini sangat membantu desainer untuk membuat graffiti digital lebih instan, cepat, mudah dan praktis.



Gambar 5. Penambahan Detail dan Efek agar Semakin Graffiti.
(Sumber: Penulis, 2025)

Sebagai tahapan akhir hasil graffiti digital pada aplikasi Procreate disimpan dalam bentuk PNG untuk ditempelkan pada foto *totebag*, kaos, dan jaket sebagai *mockup*. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui ukuran dan posisi yang tepat ketika graffiti digital tersebut dicetak ke media selanjutnya. *Mockup* juga dapat menjadi pelengkap informasi suatu produk ketika diunggah di internet atau dipasarkan.



Gambar 6. *Mockup* graffiti digital pada pakaian.
(Sumber: Penulis, 2025)

Diskusi

Adanya aplikasi menggambar di iPad adalah inovasi yang sangat berguna dalam dunia gambar digital. Fitur *pressure* pada *apple pencil* memudahkan pengguna untuk mengatur besar-kecilnya goresan hanya dengan tekanan, seperti simulasi menggambar atau melukis dengan alat yang sebenarnya. Begitu *brush* khusus graffiti muncul, *hashtag #procreategraffiti* ramai di media sosial kalangan pelaku dan penggiat graffiti. Penggunaan aplikasi *Procreate* pada iPad sangat membantu memudahkan para pelaku untuk berlatih atau membuat konsep yang lebih matang untuk karya-karyanya. Seperti yang dikatakan Jeus, "Selain untuk membuat konsep, graffiti di *Procreate* juga bisa menjadi karya digital yang nantinya bisa diunggah atau dijual". Hal ini dapat membuka pandangan para pelaku graffiti yang berasal dari beragam latar belakang untuk lebih sadar akan pentingnya berkarya secara digital dan mengikuti perkembangan teknologi terkini.

Teknologi yang terus berkembang memang ditujukan untuk memudahkan kegiatan dan pekerjaan manusia, termasuk pelaku graffiti yang masih identik dengan vandalisme. Graffiti tidak hanya terbatas pada coretan yang ada di dinding jalanan, namun telah berkembang ke berbagai bentuk, baik secara visual maupun format digital. Penggunaan aplikasi *Procreate* memudahkan para pelaku untuk mengembangkan karyanya, dan melatih teknik dengan *experience* yang sangat menyerupai dengan graffiti konvensional yang menggunakan cat semprot dan alat-alat lainnya.

SIMPULAN

Dengan adanya graffiti digital, kita dapat menerapkan berbagai elemen graffiti ke media cetak lainnya, seperti buku dan *merchandise*. Format file yang dihasilkan oleh *Procreate* juga mendukung untuk kita dapat mengeditnya di Adobe Photoshop ataupun secara vector di Adobe Illustrator. Fitur layer yang terpisah, memudahkan kita untuk mengubah warna, mengedit sebagian gambar, atau mencetak sablon secara manual. Artinya, meskipun graffiti digital di *Procreate* masih dianggap simulasi dari graffiti yang sebenarnya, bukan berarti hal itu tidak bermanfaat bagi pelaku maupun para desainer yang ingin membuat desain dengan tema graffiti.

Graffiti tidak lagi berakhir di dinding jalanan, tertutup poster iklan, atau dihapus oleh pemilik dinding atau pelaku graffiti lain. Graffiti dapat menjadi aset digital seperti NFT, portofolio karya digital, *art print*, hingga dicetak ke berbagai media. Para pelaku juga dapat melatih teknik di aplikasi tersebut sebelum berkarya di jalanan, sehingga diharapkan graffiti yang artistik akan semakin banyak bermunculan dan citra negatif graffiti akan semakin berkurang.

DAFTAR RUJUKAN

- Apple Inc. (2025). *Kisah Asal Mula: Artikel App Store*. App Store. <https://apps.apple.com/id/story/id1348110402?l=id>
- Barry, S. (2008). *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta*. Studium.
- Chang, T. C. (2020). Wall dressed up: Graffiti and street art in Singapore. *City, Culture and Society*, 20, 100329. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2019.100329>
- Chaudhary, A. (2022). Graffiti – eyeful art or eyesore vandalism. *International Journal of Health Sciences*, 47482–47488. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS7.13262>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE.

- Fawzi, M., & Muhajir. (2016). ANALISIS KARYA SENI GRAFFITY SLEEPY. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(2), 244–252.
- Jones, R. M. (2007). *IS GRAFFITI ART?* [Bowling Green State University]. https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/etd/r/1501/10?clear=10&p10_accession_num=bgsu1174896719
- Kelly, K. M. (2024). *The Story of Graffiti: The Infrapolitics of Cultural Practices Toward Political Imagination* [Disertasi, UC Irvine]. <https://escholarship.org/uc/item/ow6402hq>
- Mattanza, A. (2017). *Street Art: Famous Artists Talk about Their Vision*. White Star Publishers.
- Nurpasha, F. A., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). PENGENALAN GRAFFITI KEPADA MASYARAKAT UMUM DI KOTA BANDUNG DENGAN MEDIA VISUAL BOOK. *Wacadesain*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v1i2.449>
- Piliang, Y. A. (2022). *Transestetika I: Seni dan Simulasi Realitas*. Cantrik Pustaka.
- Silawati, D. A. (2023, April 10). *Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi Gambar Procreate* | *IDN Times*. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/tech/gadget/keunggulan-dan-kelemahan-aplikasi-gambar-procreate-c1c2-01-hg2sn-obmq6d?page=all>
- Valente, R., & Barazzetti, L. (2020). Methods for Ancient Wall Graffiti Documentation: Overview and Applications. *Journal of Archaeological Science: Reports*, 34, 102616. <https://doi.org/10.1016/j.jasrep.2020.102616>
- Valle, I., & Weiss, E. (2010). Participation in the figured world of graffiti. *Teaching and Teacher Education*, 26(1), 128–135. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.05.006>
- Wicandra, O. B. (2006). GRAFFITI DI INDONESIA: SEBUAH POLITIK IDENTITAS ATAUKAH TREN? *NIRMANA*, 8(2), 51–57.

Sumber Wawancara

- Zedho, diwawancarai oleh Sandy Yulio, 3 Desember 2024. Sidomumbul Studio, Jember.
- Jeus, diwawancarai oleh Sandy Yulio, 3 Desember 2024. Sidomumbul Studio, Jember.