

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkumpul, bertukar informasi, bersenda gurau sampai mengadakan sebuah acara/ *event* tertentu merupakan wujud interaksi sosial yang umum dilakukan oleh sebuah komunitas. Menurut Hermawan Kertajaya selaku pakar di bidang pemasaran Indonesia, komunitas adalah sekelompok manusia yang peduli terhadap satu sama lain dalam intensitas yang lebih dalam. Di dalam komunitas terjadi sebuah relasi pribadi yang erat diantara anggotanya karena kesamaan/ *interest* atau nilai/ *values*. (Anggit, 2008) Menurut Hillery, George Jr. (dalam studi psikologi rula, 1995), komunitas adalah hal yang dapat dibentuk dengan fisik maupun lokasi geografis. (Zahfria, 2017) Berdasarkan pendapat yang diuraikan, dapat diartikan bahwa komunitas merupakan sekumpulan individu dengan kecenderungan/ *interest* yang sama terhadap sesuatu sehingga, muncul kecocokan/ *chemistry* yang berdampak pada sikap saling melindungi dan mendukung satu sama lain demi mencapai nilai-nilai/ *values* yang telah ditetapkan oleh komunitas.

Di era modern seperti saat ini, berbagai macam komunitas tumbuh dan berkembang dari masing-masing latar serta tujuan salah satunya komunitas *skate punk*. Menurut Doug Moody selaku pendiri *skate punk* di California, *skate punk* berasal dari sekelompok *skater* yang hobi memainkan musik *heavy metal-hardrock*. “Pada dasarnya, citra *skate punk* lahir di era 50’an namun, mereka mulai menjalankan ideologi punk secara vokal di era 70’an melalui lirik liriknya” ujar Moody. (Kenz, 2020) Pada dasarnya ideologi *punk* lahir dari keresahan kelompok musisi dan pekerja kasar (buruh) di Kota New York terhadap kondisi krisis kepercayaan yang terjadi di negara Inggris pada tahun 1970’an. Hal tersebut disebabkan karena masyarakat beranggapan bahwa pemerintah (kerajaan Inggris) mengeluarkan kebijakan yang menguntungkan pihak tertentu. Oleh sebab itu, muncul slogan “*People United Not Kingdom*” atau dikenal dengan istilah *PUNK* sebagai wujud protes masyarakat minoritas yang tergabung dalam komunitas *punk*. Mandiri, kritis,

kreatif dan bebas merupakan ideologi yang melekat dan menjadi jati diri seorang *punker*. (Wenger, 2004)

Pada era 90'an *skate punk* mulai menyebar di berbagai wilayah di Indonesia, salah satunya Kota Bandung. Berawal dari perbincangan para *skater* tentang skena musik *skate punk* yang sedang ramai diperbincangkan, pada tahun 1997 Indra Gatot, Ink Mary, Fajar, Ahong dan Randy memutuskan untuk membentuk sebuah *band* bernama Rosemary. Band tersebut dipercaya menjadi grup musik pertama dengan *genre skate punk* di Kota Bandung. Tepat satu tahun setelahnya, komunitas *skate punk* semakin dikenal dengan terbentuknya band Rocket Rockers di Kota Bandung. Hingga saat ini, sebagian besar masyarakat Bandung yang didominasi oleh remaja semakin gemar terhadap olahraga *skateboard* dan musik-musik bergenre *skatepunk* yang bergabung dalam satu komunitas. (Coki, 2016) Namun, masih terdapat kelompok *skater* yang belum bisa memahami makna *skate punk* dengan tepat. Hasil observasi lapangan yang penulis lakukan di salah satu jalan Kota Bandung yaitu Jl. Ir. H Juanda, terlihat kelompok *skater* yang kerap menggunakan trotoar sepanjang jalan tersebut sebagai arena bermain di waktu-waktu tertentu. Selain dapat membahayakan diri pribadi, kelompok tersebut juga dapat membahayakan pengguna jalan. Disamping itu, tanpa adanya koordinasi yang baik antar *skater* dapat berpotensi memicu perselisihan antar individu kelompok dan stigma negatif masyarakat awam terhadap komunitas *skate punk*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, sebagai mahasiswa Desain Interior penulis mencoba untuk memberikan sebuah gagasan dengan membuat perancangan yang berjudul “**Perancangan Interior Komunitas Skate Punk di Bandung Melalui Pendekatan Street Art**”. Perancangan tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan akibat kurangnya pemahaman terkait makna *skate punk* bagi sebagian komunitas

## **1.2 Fokus Permasalahan**

1. Objek perancangan fokus terhadap fasilitas ruang dalam, baik fasilitas utama maupun penunjang kebutuhan bagi user (komunitas *skate punk* dan masyarakat awam) dengan menggunakan pendekatan konsep *street art*.

2. Hasil observasi penulis di lapangan memperlihatkan bahwa masih ada stigma negatif terhadap sikap dari sebagian individu komunitas *skate punk*.
3. Menerapkan perancangan street art dengan suasana atau konsep jalanan agar pengunjung dapat merasakan suasana kegiatan yang terjadi di jalanan.

### 1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana menciptakan fasilitas ruang yang dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan komunitas *skate punk* di Kota Bandung?
2. Bagaimana menciptakan citra ruang yang mampu merepresentasikan identitas dan karakter komunitas *skate punk* tanpa menciptakan kesan negatif dari masyarakat awam?
3. Bagaimana merancang sebuah konsep street art ini agar terlihat seperti di jalanan?

### 1.4 Ide dan Gagasan

Pada perancangan fasilitas ruang dalam bagi komunitas *skate punk* di Kota Bandung, penulis berencana untuk membagi zonasi ke dalam dua area utama yaitu privat dan publik. Area privat hanya dapat diakses oleh komunitas untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang bersifat privasi komunitas. Sedangkan, area publik ditujukan bagi masyarakat awam diluar komunitas yang tertarik pada *skate punk*. Secara umum, fasilitas ruang dalam akan didominasi oleh gaya desain industrial yang dipadukan dengan sentuhan elemen infrastruktur perkotaan. Menurut penulis, penerapan gaya desain tersebut dapat merepresentasikan karakter dari *skate* yang mandiri, kuat, berani, kreatif dalam berpikir serta kritis terhadap kondisi lingkungan. Untuk memperkuat citra yang ditampilkan, *street art* dipilih sebagai bentuk pendekatan desain. Berdasarkan zonasi area yang ditentukan, terdapat beberapa fasilitas ruang yang akan diuraikan sebagai berikut:

Area Privat:

1. Ruang Rapat
2. Ruang Komunal

Area Publik:

1. *Skate Park*
2. Ruang Pentas Musik
3. Ruang Kreatif

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Maksud dari Perancangan Interior Komunitas Skatepunk ini adalah merancang sebuah fasilitas ruang yang dapat menampung para pecinta aliran skatepunk untuk terus berkarya, mengembangkan bakat dan juga menjadi satu rekreasi dan edukasi terhadap pengunjung atau penikmat aliran skatepunk.

Tujuan dari Perancangan Interior Komunitas Skatepunk ini adalah memberi pengarahannya, wawasan, dan pembelajaran kepada penikmat maupun pengguna mengenai skatepunk. Memberikan sebuah pengalaman baru kepada para pengunjung atau pemula dalam pembelajaran musik maupun skateboard, jadi persepsi buruk dari masyarakat bias lebih memudar dengan adanya sebuah fasilitas ini yang bias menampung sebuah wadah dari para pecinta aliran skatepunk maupun masyarakat umum.