

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sering menggunakan bahasa lisan dalam interaksi dengan orang lain. Proses menerima pesan oleh manusia memerlukan penggunaan indera, dan otak kemudian menerjemahkan pesan tersebut menjadi informasi. Proses ini bisa melibatkan informasi visual dan nonvisual. Informasi visual dapat diterima melalui indera pengelihatan, sementara informasi nonvisual dapat diterima melalui pendengaran. Penyampaian informasi visual sudah ada sejak zaman prasejarah, mulai dari gambar di dinding goa hingga tulisan di batu. Meskipun ada perubahan zaman, kegiatan melukis di dinding tetap dilakukan sebagai bentuk komunikasi. Graffiti adalah salah satu contoh media yang efektif dalam menyampaikan pesan secara visual, merupakan seni rupa dengan makna atau pesan yang ditujukan kepada masyarakat umum.

Seni jalanan atau biasa disebut *Street Art* merupakan aktivitas seni dari luar ruangan atau yang ada di jalanan seperti patung, teater jalanan, mural, grafiti. Kebanyakan mereka mempresentasikan realitas-realitas di jalanan atau ruang publik terbuka (Adystika, 2019) . Seni jalanan yang biasa ditemukan yaitu grafiti dan mural meskipun sama sama di media tembok atau ruang publik, tetapi keduanya mempunyai perbedaan yang mendasar. Graffiti atau mural adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menentukan kalimat atau visual tertentu di atas dinding. Perbedaan mural dengan grafiti yaitu, jika mural gambar yang dibuat lebih bebas dan luas, sedangkan untuk grafiti berupa tulisan atau kata-kata. Dan biasanya untuk jaman sekarang grafiti lebih sering dibuat dengan menggunakan cat semprot (IMURAL, 2024)

Menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, grafiti berasal dari kata Italia “*Graffito*” yang berarti goresan atau guratan (Nurpasha et al., 2020). Graffiti sendiri merupakan kegiatan dari seni rupa menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dari volume untuk menuliskan tulisan tertentu di atas dinding. Komunitas grafiti adalah salah satu komunitas yang berkembang dan menjadi salah satu bagian dari masyarakat. Penulis grafiti terdiri atas beberapa orang yang membentuk sebuah

kelompok tertentu. Komunitas ini sering disebut dengan komunitas bomber yang merupakan sebutan dari pelaku graffiti. Interaksi yang terjadi di dalam komunitas graffiti, yang dilakukan oleh para bomber memungkinkan terjadinya pula pertukaran simbol-simbol yang memiliki nilai sehingga nilai tersebut menjadi dasar para bomber untuk bertindak. Penerimaan nilai-nilai tersebut oleh para bomber mempunyai bentuk, makna, dan fungsi berbeda-beda.

Seni graffiti, yang pada awalnya dianggap sebagai bentuk vandalisme atau tindakan ilegal, telah berkembang menjadi sebuah medium seni yang diakui secara luas. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan evolusi seni visual di ruang perkotaan, tetapi juga mengajukan pertanyaan tentang bagaimana seni dapat diintegrasikan ke dalam struktur sosial dengan cara yang sah dan mendukung perkembangan seniman. Fenomena graffiti menciptakan jejak seni yang menghiasi kota-kota besar di seluruh dunia termasuk di kota Bandung, menjadi simbol dari ekspresi kreatif dan perlawanan di dalam subkultur perkotaan. Berawal dari gerakan budaya *hip-hop* di New York pada tahun 1970-an, graffiti telah berkembang menjadi bentuk seni yang melibatkan berbagai gaya tulisan dan teknik yang mencerminkan keunikan setiap seniman. Ekspresi seni ini sering kali dihiasi dengan pesan sosial, politis, atau budaya, menciptakan narasi yang kuat di antara warna-warna dan bentuk yang mencolok. Meskipun diakui oleh sebagian sebagai ekspresi seni yang kreatif, graffiti juga memicu kontroversi dan konflik terkait dengan tindakan vandalisme dan pelanggaran properti. Namun, fenomena ini terus membuat peran penting dalam budaya perkotaan, mempengaruhi tidak hanya seni tetapi juga gaya hidup, musik, dan identitas subkultur. Dengan platform media sosial dan festival seni khusus, seniman graffiti dapat berbagi karyanya secara global, memberikan visibilitas dan pengakuan yang lebih luas, sekaligus merayakan keberagaman dan kompleksitas fenomena ini di panggung seni dunia.

Menurut catatan Majalah HAI No. 36/XXX/4 September-10 September 2006, gerakan graffiti di Indonesia diawali sekitar tahun 1970-an berupa tag atau coretan tanda tangan pembuat serta coretan tulisan-tulisan yang lebih memaknakan identitas kelompok atau geng, nama sekolah, sumpah serapah, kritik sosial anti-pemerintah bahkan nama seseorang yang disukai. Cat semprot di Jakarta pada tahun 1970 sudah marak. Sehingga pada saat itu Jakarta disemarakkan oleh coretan-

coretan yang dimaksudkan sebagai kebanggaan kelompok atau geng, seperti “Rasela” yang berarti Rajawali Selatan di kawasan Gunung Sahari. “T2R” di wilayah Tomang-Slipi Grogol atau “Lapendos (Laki-laki Penuh Dosa)”. Kawasan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan ada geng yang menuliskan “Legos”, lalu ada “Cokrem (Cowok Krempeng)” di sekitaran Pangudi Luhur serta geng anak-anak mobil yang menamakan dirinya “Mondroid”. Di Bandung pada tahun-tahun 1970-1980 ada geng yang menuliskan graffiti “Orexas” (Organisasi Sex Bebas)” yang menyemarakkan kota ini. Tulisan tersebut diambil dari popularitas novel yang ditulis oleh Remy Silado. Graffiti di Yogyakarta pada sekitar tahun 1980-1995 pernah disemarakkan oleh graffiti yang memenuhi spot-spot di kota Jogja. Graffiti tersebut bertuliskan “JXZ” atau “Joxzin” yang menyiratkan juga pada kebanggaan kelompok atau geng.

Graffiti di kota Bandung membentuk lahan seni yang unik dan berwarna dalam konteks perkotaan yang beragam. Dinding-dinding kota ini menjadi media bagi seniman graffiti lokal untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Kota yang penuh dengan keberagaman budaya dan identitas, Bandung memberikan ruang bagi seniman graffiti untuk menyampaikan pesan-pesan sosial, kultural, dan politik melalui karya-karya mereka. Dari tulisan *tag* yang sederhana hingga mural yang megah, setiap karya mencerminkan semangat kreatif yang hidup di tengah-tengah masyarakat. Meskipun beberapa kritikus mungkin melihatnya sebagai tindakan vandalisme, beberapa inisiatif pemerintah dan komunitas seni lokal telah mulai mengakui graffiti sebagai bentuk seni yang valid. Festival seni jalanan dan galeri khusus telah muncul, memberikan peluang bagi seniman untuk berbagi karyanya secara terorganisir dan memberikan ruang untuk dialog dan apresiasi. Dengan demikian, fenomena graffiti bukan hanya menciptakan keindahan visual di kota ini tetapi juga menjadi suara yang berbicara tentang kehidupan dan dinamika masyarakat lokal.

Menurut Barry, vandalisme merujuk pada tulisan atau coretan yang kurang memiliki makna positif. Tulisan tersebut biasanya dilakukan semata untuk kesenangan penulis tanpa menyampaikan pesan positif, seringkali merusak fasilitas umum dan mengganggu karya seni lainnya (Barry, 2008). Dalam konteks ini, penting bagi masyarakat untuk memahami perbedaan antara graffiti sebagai seni

dan media komunikasi dengan vandalisme yang cenderung merusak. Graffiti sering digunakan sebagai bentuk protes dan aktivisme, dengan seniman menggunakan gambar dan kata-kata untuk menyampaikan pesan politik, sosial, atau budaya. Ini dapat mencakup pengkritikan terhadap pemerintah, ketidaksetaraan sosial, atau isu-isu lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas yang mampu memberikan wadah dan ruang, terutama bagi para seniman, pengunjung atau penggemar graffiti. Salah satunya adalah dengan menyediakan fasilitas *workshop* dan pameran di dalam area perancangan *ArtSpace*, di mana karya yang dihasilkan dapat dipamerkan. *Workshop* dan pameran yang akan dirancang adalah beberapa dinding digital grafiti dan dinding temporer yang bertujuan untuk menyatukan partisipan melalui pengalaman interaktif yang menghibur dan langsung. Dinding digital ini memungkinkan siapa pun untuk menggunakan kaleng semprot digital yang akan menciptakan karya seni grafiti, menyebarkan kesan canggih, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menarik perhatian pengunjung. Dinding grafiti digital berbasis proyeksi ini ideal untuk digunakan dalam acara di mana ruang terbuka dan pencahayaan redup.

Graffiti juga bisa berfungsi sebagai sumber inspirasi dan refleksi bagi penontonnya. Karya seni yang kuat dan berpikir keras dapat memicu perbincangan dan pemikiran yang mendalam tentang isu-isu yang diangkat. Untuk itu dibutuhkan fasilitas yang mampu menyediakan tempat berkumpul yang ideal bagi para seniman graffiti (*bomber*) dan komunitas graffiti. Melalui upaya ini, diharapkan perkembangan seni graffiti dapat lebih maju melalui pertukaran informasi antar berbagai komunitas graffiti, serta dapat menjadi sarana pengetahuan bagi pengunjung atau penggemar seni graffiti. Dalam diskusi, para seniman dapat membahas tantangan dan hambatan yang mereka hadapi dalam berkarya, seperti masalah perizinan, vandalisme, atau persepsi negatif terhadap seni graffiti. Dengan demikian, mereka dapat mencari solusi bersama dan mendukung satu sama lain. Pertemuan komunitas dapat menjadi tempat untuk merencanakan proyek kolaboratif antara seniman graffiti. Kolaborasi semacam itu dapat menghasilkan karya-karya yang lebih besar dan berpengaruh, serta memperluas jangkauan dan pandangan tentang seni graffiti di Bandung.

Dalam memamerkan karya seni graffiti, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, dapat membantu meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni ini. Ini juga membantu mengubah persepsi negatif yang mungkin ada dan mengakui seni graffiti sebagai bentuk ekspresi budaya yang sah dan bernilai. Dengan merancang fasilitas pameran yang menarik, pengunjung dapat memiliki pengalaman yang berkesan saat menikmati karya seni graffiti. Ini menciptakan hubungan positif antara masyarakat dan seni, serta meningkatkan minat mereka untuk mengunjungi galeri seni. Melalui penggunaan teknologi, perancangan ruang dapat mencakup beragam gaya, teknik, dan tema seni graffiti dari berbagai budaya dan latar belakang. Ini memperkaya pengalaman pengunjung dan menunjukkan keberagaman dalam seni graffiti. Proyeksi digital atau tampilan multimedia lainnya digunakan untuk memperkaya pengalaman visual pengunjung. Ini bisa menunjukkan demonstrasi animasi tentang proses pembuatan karya seni dengan menggunakan teknologi digitalisasi, pengunjung dapat merasakan sensasi jalanan yang autentik tanpa meninggalkan fasilitas. Selain itu salah satu tujuan utama dari perancangan ini adalah memberikan pemahaman yang jelas kepada masyarakat tentang perbedaan antara seni graffiti yang sah dan vandalisme. Ini membantu mengurangi stereotip negatif yang sering melekat pada seni graffiti dan membedakannya dari tindakan merusak properti.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Stigma negatif yang melekat pada graffiti, yang sering dikaitkan dengan vandalisme dan perilaku anti-sosial, sehingga Masyarakat memiliki pandangan negatif terhadap fenomena ini. Maka dari itu dibutuhkan fasilitas edukasi graffiti dengan vandalisme secara umum.
2. Kurangnya pengetahuan dan apresiasi masyarakat terhadap graffiti sebagai bentuk seni yang sah, bukan hanya sebagai tindakan vandalism. Maka dari itu diperlukannya fasilitas yang dapat memperluas pandangan masyarakat terhadap graffiti.
3. Graffiti sering dianggap sebagai aktivitas ilegal dan vandalistik, sehingga para seniman graffiti sering tidak memiliki tempat yang layak untuk berkumpul dan berdiskusi tentang karya mereka. Kurangnya fasilitas ini

juga menghambat pertukaran ide, teknik, dan pengembangan komunitas seni graffiti secara keseluruhan Maka dari itu dibutuhkannya fasilitas untuk berkumpul dan berdiskusi para seniman dan komunitas graffiti.

4. Graffiti, baik digital maupun konvensional, sering tidak mendapatkan tempat yang layak dalam galeri seni tradisional karena stigma negatif yang mengaitkan graffiti dengan vandalisme. Hal ini menyebabkan banyak seniman graffiti kesulitan untuk menunjukkan karya mereka kepada publik dan mendapatkan pengakuan yang layak. Selain itu, perkembangan teknologi dan munculnya graffiti digital menciptakan kebutuhan baru untuk ruang yang mampu menampilkan seni digital dengan cara yang menarik dan interaktif. Maka dari itu diperlukannya fasilitas untuk memamerkan karya graffiti digital dan konvensional..

I.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang fasilitas edukasi tentang graffiti dengan vandalisme secara umum?
2. Bagaimana merancang fasilitas yang dapat memperluas pandangan masyarakat terhadap graffiti?
3. Bagaimana merancang fasilitas berkumpul dan berdiskusi para seniman dan komunitas graffiti?
4. Bagaimana merancang fasilitas untuk memamerkan karya graffiti digital dan konvensional?

I.4 Ide/Gagasan Perancangan

Dengan dasar judul Perancangan *Artspace and Gallery Graffiti* muncul sebuah gagasan yang mengacu kepada teknologi & jalanan karena Graffiti itu sendiri sebuah karya yang terbentuk atau tercipta di area publik atau jalanan sebagai bentuk keresahan atau protes terhadap suatu tindakan yang merugikan, Penulis memiliki gagasan membuat Perancangan *ArtSpace and Gallery Graffiti* ini dengan tema "*Street Visions* " yakni tidak hanya menjadi tempat untuk memamerkan karya

seniman graffiti, tetapi juga menjadi ruang yang merefleksikan esensi jalanan kota yang canggih sebagai medium ekspresi. Dengan konsep *Brutalism* yang cocok dengan suasana jalanan dan tidak hanya memandang graffiti sebagai bentuk seni, tetapi juga sebagai suara yang merespon isu-isu sosial, politis, dan budaya di lingkungan perkotaan yang kuat dan kasar. Fasilitas utama pada perancangan ini yakni area pameran, area *workshop*, ruang pertunjukan dan area galeri. Area pameran graffiti merupakan area yang memamerkan karya seni dengan menggunakan *storyline*, tetapi juga mengundang pengunjung untuk berinteraksi dengan karya tersebut. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality* atau instalasi interaktif yang memungkinkan pengunjung berpartisipasi aktif dalam pengalaman seni grafiti. Pada area *workshop* pengunjung menggunakan dinding digital sebagai media pembuatan graffiti tanpa menghilangkan suasana jalanan yang identik dengan graffiti.

Dibuatnya fasilitas pertunjukan karena baik graffiti maupun musik *rap* dalam *Hip Hop*, keduanya memiliki akar dari komunitas urban yang sama, dimana seniman graffiti dan musisi *rap* seringkali berasal dari latar belakang yang serupa dan menggunakan karya mereka untuk menyuarakan pengalaman hidup mereka di lingkungan perkotaan. Graffiti dan *Hip Hop* juga seringkali berkolaborasi satu sama lain. Banyak seniman graffiti yang terlibat dalam desain sampul album musik *rap*, membuat mural untuk konser atau festival *Hip Hop*, atau bahkan berkolaborasi langsung dengan musisi *rap* untuk menciptakan karya seni yang unik.

Kemudian ada fasilitas Galeri graffiti dengan teknologi *digital graffiti wall* dinding besar yang dilengkapi dengan teknologi digital yang memungkinkan seniman dan pengunjung untuk membuat karya seni langsung di atasnya. Dinding ini sering kali dilengkapi dengan layar sentuh atau sensor gerak yang memungkinkan interaksi langsung dengan karya seni.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan interior *artspace* dan galeri graffiti di Bandung adalah untuk menciptakan lingkungan yang memfasilitasi ekspresi seni yang kreatif dan menarik bagi para seniman serta pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk

menciptakan ruang yang memperluas pandangan seni graffiti sebagai bentuk ekspresi yang sah dan menginspirasi, serta memberikan *platform* bagi seniman lokal dan internasional untuk memamerkan karya-karya mereka.