

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR ARTSPACE & GALERI GRAFFITI DI BANDUNG

2.1 Definisi Graffiti

Graffiti diartikan sebagai goresan yang bermakna dan bertujuan dalam hasil karya yang dihasilkan (Maruf, 2022). Dalam jurnal Nirmana oleh Obed Bima Wicandra dan Sophia Novita Angkadjaja, Tristan Manco menjelaskan bahwa Graffiti artistik merujuk pada bentuk tulisan (*tag*) yang diolah melalui bahasa visual yang estetik. (Susanto, 2002) juga mengungkapkan bahwa Graffiti berasal dari kata Italia "*Graffito*" yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto, seperti yang diuraikan oleh Susanto, menggambarkannya sebagai seni *demotic* yang memberikan fungsi pada tindakan coretan media. Dalam praktiknya, Graffiti umumnya diterapkan pada tembok jalanan atau area yang tidak berpenghuni, seperti bawah jembatan. Pelaku pemula, yang sering disebut sebagai bomber, umumnya memulai dengan menggambar graffiti menggunakan media kertas, seperti buku sketsa, dan spidol permanen. Ketika mereka menjadi terampil, mereka kemudian mulai melibatkan media lain seperti tembok.

2.1.1 Sejarah Graffiti

Street art berasal dari dua kata "*street*" yang berarti jalan, dan "*art*" yang berarti seni atau kreatifitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni jalanan adalah setiap seni yang dikembangkan di ruang publik yaitu, di jalanan yang dipengaruhi oleh unsur-unsur budaya, politik, sosial, dan nilai-nilai yang ada pada masyarakat perkotaan.

(Barry, 2008) menjelaskan bahwa seni jalanan yaitu suatu kecenderungan dalam menciptakan sebuah karya seni di jalanan. Penempatannya yang tanpa izin menjadikan ciri khas dalam sebuah karya seni jalanan ini. Sedangkan menurut peneliti, seni jalanan dapat didefinisikan sebagai seni yang lahir dari problematika masyarakat perkotaan yang kompleks dan menggunakan ruang publik sebagai media berekspresi.

Seni jalanan pertama kali dikenal di New York, akhir tahun 1960-an salah satunya yaitu Graffiti dan muncul dalam coretan pertama dengan cat semprot ini dilakukan pada sebuah *subway* (kereta bawah tanah). Seorang bernama Taki yang tinggal di 183 rd *Street* Washington Heights, selalu menuliskan namanya, maupun didalam *subway* atau di bagian luar atau dalam bus. “Taki183”, begitu bunyi tulisan yang dia buat menggunakan spidol. Taki seperti ingin menunjukkan identitas dirinya. Angka 183 yang ia tuliskan setelah namanya merupakan simbol untuk menunjukan tempat tinggalnya Seni jalanan ini berkembang semakin luas dan mulai muncul dengan berbagai bentuk. Karya seni tradisional Graffiti, stensil Graffiti, seni stiker, *wheatpasting* dan seni jalanan poster, proyeksi video, intervensi seni, seni gerilya, *flash mobbing* dan instalasi jalan. Seni jalanan merupakan salah satu bidang kesenian terdiri dari seniman yang merupakan istilah subyektif yang merujuk kepada seseorang yang kreatif, atau inovatif, dan mahir dalam bidang seni.

Dalam perkembangan seni jalanan di Indonesia ini tidak berjalan dengan lancar, tetapi tetap berkembang dalam diri masyarakat Indonesia. Dalam komunitasnya seni jalanan ini tidak berdiri sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan mereka, tetapi mereka membentuk kelompok yang terdiri dari individu-individu yang memiliki kemampuan atau keahliannya masing-masing. Dalam setiap menampilkan suatu karya seni, mereka tidak bergerak sendiri-sendiri tetapi bersama-sama untuk melengkapi satu sama lainnya. Di era perkembangan teknologi seorang seniman graffiti atau seniman jalanan sudah tidak terbatas lagi dalam menuangkan karya nya, tidak terpaku dengan media dinding atau tembok, metode teknologi akan membuat media baru dalam menuangkan ide dan hasil karya nya, sehingga para masyarakat akan tertarik dengan inovasi tersebut.

Dalam membuat graffiti, persiapan, penggunaan alat, dan perlindungan menjadi aspek penting yang harus dipertimbangkan, diantaranya :

- **Masker**

Berfungsi sebagai penutup atau pengaman pernafasan pada saat membuat Graffiti jenis masker yang biasa digunakan yaitu Masker KN-95 yang paling umum dan Masker respirator biasanya dipakai saat melakukan Graffiti dengan waktu yang lama.



Gambar 2. 1 Masker

Sumber : irfantaufani, 2015.

- **Cans**

Kaleng yang berisi cat, biasanya cat yang digunakan adalah cat semprot, untuk keselamatan, biasanya cat semprot dari produk *water based* yang mempunyai kandungan cairan pengencer dan pelarut air lebih aman ketimbang, Cat *solven based* yang berbasis minyak karena rentan terbakar jika tidak hati-hati.



Gambar 2. 2 Cans

Sumber : irfantaufani, 2015

- **Marker**

Marker adalah spidol permanen, suatu alat yang berfungsi untuk penggambaran layer pertama contohnya dalam membuat *sketch/outline* nya terlebih dahulu,



Gambar 2. 3 Marker

Sumber : irfantaufani, 2015

- **Glove**

Glove berfungsi sebagai alat untuk melindungi tangan dari berbagai noda yang di hasilkan oleh cat semprot atau spidol permanen.



Gambar 2. 4 Glove

Sumber : irfantaufani, 2015

- **Caps Spray**

Caps adalah benda kecil yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan suatu Graffiti, karena cap mempunyai fungsi untuk mengatur besar kecil dan tebal tipisnya semburan cat yang keluar pada *cans* atau kaleng semprot , jenis *caps* ada berbagai macam dan beragam fungsi nya yaitu :

- *Black Micro* sebuah cap yang berwarna *full black*. *Black Micro* menghasilkan jenis garis *very-thin line* dengan kepekatan garis yang sedang. Cap ini biasa digunakan dalam membuat *outline*

- *Silver Super Fat* sebuah cap yang paling serba guna. Cap ini menghasilkan bentukan garis yang lebar dan merupakan jenis *line* yang paling lebar dibandingkan cap lain

- *Needle Cap*, ini bisa menghasilkan garis *ultra-ultra-thin line* dari lubang *cap* yang sempit. Maka dari lubang yang sempit itu semprotan yang dihasilkan terfokus pada satu titik dan kepekatan cat nya sangat tebal, jika tidak digunakan dengan benar

- *Grey Dot*, sebuah cap yang menghasilkan garis tertipis setelah jenis *needle cap*, *Grey dot* adalah seri pertama dari *dot-colored caps*. *Black Dot* hampir sama dengan *grey dot*, yang menghasilkan garis tipis tetapi garis yang dihasilkan oleh *black dot* sedikit lebih lebar.



Gambar 2. 5 Street Scene Design Guide: Graffiti

Sumber :David Seliger, 2011

2.1.2 Jenis Seni Jalanan

Seniman jalanan atau yang kerap kali di sebut sebagai *street art* ini juga merupakan aliran seni lukis di tembok dengan media yang beraneka ragam serta memiliki berbagai macam bentuk dalam penampilannya, antara lain:

1. Graffiti; coretan-coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Alat yang digunakan pada masa kini biasanya cat semprot kaleng.



Gambar 2. 6 Graffiti

Sumber: Liputan 6, 2016

2. Mural; cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya. Berbeda dengan graffiti yang lebih menekankan hanya pada isi tulisan dan kebanyakan dibuat dengan cat semprot maka mural tidak demikian, mural lebih bebas dan dapat menggunakan media cat tembok atau cat kayu bahkan cat atau pewarna apapun juga seperti kapur tulis atau alat lain yang dapat menghasilkan gambar.



Gambar 2. 7 Mural

Sumber: Tribun Jabar, 2019

3. *Wheatpaste*; perekat cair yang terbuat dari pati sayuran, tepung, beras dan air. Ini telah digunakan sejak zaman kuno untuk

berbagai seni dan kerajinan seperti buku dan bubur kertas. Hal ini juga dibuat untuk menempelkan poster kertas pada dinding atau permukaan lainnya



Gambar 2. 8 Wheatpaste

Sumber: <https://vanztwo.blogspot.com/r>, 2023

2.1.3 Jenis Graffiti

1. *Throw up*

Throw up adalah seni menggambar graffiti dengan teknik menggambar yang cepat, karena desain dan warna yang sederhana, populer pada tahun 1970-an, contoh seniman graffiti yang sangat terkenal pada zamanya dengan *Throwup* nya yaitu Nekst, Steel, Ja, Cope2, Vizie, Revok. (sumber : urbandictionary.com)



Gambar 2. 9 Throw Up Graffiti

Sumber: GraffitiBible

2. *Wildstyle piece*

Gaya Graffiti ini mulai populer di tahun 1990-an, dengan komposisi warna dan bentuk yang rumit sehingga tidak mudah terbaca oleh kebanyakan orang membuat gaya graffiti ini sangat menarik dan populer



Gambar 2. 10 Wildstyle Graffiti

Sumber: Artmajeur

3. *Blockbuster*

Blockbuster adalah salah satu jenis graffiti dengan dimensi yang lebar, graffiti ini biasa ditemukan di tembok bawah tanah dan stasiun kereta api, gaya graffiti ini muncul pada tahun 1976, seseorang yang disebut “CAINE 1” pertama kali menggambar seluruh kereta, selanjutnya disusul kelompok terkenal bernama “*Fabulous Five*” untuk yang kedua. Pada saat yang sama orang-orang muda bekerja sangat keras untuk menciptakan gaya mereka sendiri yang beragam.



Gambar 2. 11 Blockbuster Graffiti

Sumber: <https://www.reddit.com/>

4. *Character*

Gaya Graffiti ini kebanyakan menampilkan *alter ego* dari sang seniman Graffiti. Mereka membuat sebuah karakter yang mencerminkan fisik dan kepribadian mereka. Gaya Graffiti ini mulai populer pada tahun 2000-an hingga sampai sekarang.



Gambar 2. 12 Character Graffiti

Sumber: <https://cooltourspain.com/>

5. *Stencil*

Stencil, dibuat penggunaan kardus, kertas, atau media lain untuk membuat gambar atau teks yang mudah direproduksi. Desain yang diinginkan dipotong dari media yang dipilih, kemudian gambar dipindahkan ke permukaan melalui penggunaan cat semprot atau *roll-on cat*.



Gambar 2. 13 Stencil

Sumber: *fakerfakerfakerrr*, 2023

2.1.4 Seniman Graffiti Terkenal di Dunia

- Banksy

Seniman Graffiti asal *bristol inggris*, jenis Graffiti yang digunakan banksy yaitu graffiti *character*, seniman yang namanya sudah terkenal di dunia yang sudah melegenda, pernah terangkum dalam film dokumenter yang berjudul “*Exit Through the Gift Shop*” karya karya yang dihasilkan tidak cuma di Inggris tetapi di seluruh penjuru dunia, termasuk daerah konflik seperti Palestina dan Israel, sampai saat ini identitasnya tidak diketahui Pada gambar 2.17 Salah satu karya yang paling *phenomenal* yaitu “*monalisa rocket*” kombinasi 17 karya seni legendaris dan kritikan.



Gambar 2. 14 Banksy

Sumber: <https://www.streetartbio.com/>

- Saber

Seniman Graffiti asal California, Amerika Serikat lahir pada tahun 1976 di Glandale, California, pada tahun 1997 Saber terkenal dengan ukuran graffiti *pieces* nya yang terbesar di dunia, tepatnya di tepi sungai Los Angeles.



Gambar 2. 15 Saber

Sumber: <https://worldredeye.com/>

- Boris

Memiliki nama yang sedikit mirip dengan Banksy, Boris nggak berasal dari negara yang memiliki budaya pop yang besar karena dia berasal dari Bulgaria, salah satu negara Balkan. Kalau Banksy mencoba menuangkan kritik sosial ke dalam karyanya, berbanding terbalik dengan Boris. Dia malah ingin orang lain tahu tentang kegembiraan dari karyanya.



Gambar 2. 16 Boris

Sumber: <https://duncan99.wordpress.com/>

2.1.5 Seniman Graffiti Terkenal di Indonesia

- Darbotz

Darbotz memiliki karya yang cukup berbeda dibandingkan seniman graffiti lainnya. Dia memiliki satu identitas dari setiap gambarnya yang diberi nama cumi dan identik dengan permainan warna hitam-putih di setiap karyanya.

Nama cumi ini memang identik dengan berbagai tangan panjang layaknya tentakel cumi-cumi. Hasil karya Darbotz cukup mudah ditemukan di berbagai sudut kota Jakarta karena terhitung ikonik dan sulit bisa disamai oleh seniman graffiti lainnya.



Gambar 2. 17 Darbotz

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/>

- Bujangan Urban

Identitas karya graffitinya berbentuk bunga kreasi “*Capital Flower*”, Bujangan Urban juga telah banyak membuat graffiti dan *art* lainnya. Karyanya muncul di mana-mana dan mudah dijumpai di sekitaran jalanan Jakarta.

Malalui koleksi *merchandise*-nya dengan tema “*LOVE & HATE GROWN TOGETHER*”, Bujangan Urban ingin menyampaikan, walaupun di dalam keadaan yang serba penuh dengan *LOVE* dan *HATE* ini, kita harus tetap mempunyai semangat kebersamaan untuk tetap selalu tumbuh bersama dan berkembang, selayaknya bunga dalam menghadapi keadaan ini.



Gambar 2. 18 Bujangan Urban

Sumber : <https://ussfeed.com/>

- TuTu

Dikenal sebagai salah satu siswa di salah satu sekolah internasional di Pondok Indah pada tahun 2000-an, Tuts mengetahui seni jalanan ini juga dari sana. Pria yang juga akrab dipanggil Tutu ini tidak hanya mengenalkan karyanya di dalam negeri saja, tetapi juga hingga ke luar negeri. Dari Taiwan hingga Selandia Baru, karya Tuts tidak pernah dipandang sebelah mata sejak dahulu. Walau kontroversi terhadap dunia

graffiti sempat muncul, Tuts tidak peduli. Dia tetap membuktikan kualitasnya dengan menggambar di berbagai dinding sudut kota.

Gambar 2. 19 TuTu

Sumber : <https://glitch-network.com/>



- Dhellet

Salah-satu seniman jalanan, atau *street artist* asal Depok yang mempunyai ciri khas pada karyanya yaitu “*Caligraffiti*” yang memadukan kaligrafi dengan graffiti.



Gambar 2. 20 Dhellet

Sumber: Instagram

- The Popo

Ryan Riyadi adalah salah-satu seniman jalanan, atau *street artist*, yang karya-karyanya banyak menghiasi berbagai tembok di ruang publik di Jakarta yang sebagian berisi kritik sosial.



Gambar 2. 21 The Popo

Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/>

- Koma

Koma adalah pendiri dari *collective art space* yang bernama GARDUHOUSE bersama teman-teman dari *Artcoholic crew*. Di sana sebagai tempat wadah berpameran dan berkegiatan para *street artist* Indonesia. Ia sudah menggambar grafiti sejak 2003 silam



Gambar 2. 22 Koma

Sumber : <https://www.flickr.com/>

2.1.6 Graffiti di Kota Bandung

Seiring perkembangan zaman pada era sekarang grafiti di kota Bandung sudah mulai di terima oleh masyarakat karena visual nya yang estetik membuat masyarakat tertarik dengan seni modern tersebut, di kota bandung dari pemerintah nya pun sudah mulai mendukung dengan menyediakan tempat bagi seniman jalanan untuk berkreasi, yang bertujuan untuk menarik para wisatawan datang ke bandung, selain itu banyak seniman grafiti atau *bomber* mulai merambah ke dunia industri baik ke luar negri maupun dalam negri. Pada gambar 2.20 salah satu contoh karya grafiti di kota Bandung yang mengabungkan konsep cinta tanah

air dengan seni modern graffiti, dilihat dari background dari karakter kartun yang membawa bendera merah putih yang disampingnya tertulis "merdeka", graffiti ini berada di lokasi jln. Taman sari Bandung.



Gambar 2. 23 Street Art Taman sari

Sumber : Yogisaputro, 2015

Pada gambar 2.21 penggabungan antara 2 gaya yaitu Graffiti dan mural, bergambarkan tokoh karakter cepot dan tulisan sunda, bertema kan “*Tanjeurkeun Budaya Sunda*” yang berarti mendorong untuk berbudaya sunda, graffiti ini berada di lokasi jalan. Viaduck Bandung.



Gambar 2. 24 Street Art

Sumber : Agus Bebung , 2013

Pada gambar 2.22 graffiti jenis *piece*, jenis graffiti paling rumit dan paling lama pengerjaanya berlokasi di jl. Taman sari Bandung dan jl. Naripan Bandung.



Gambar 2. 25 Street Art Naripan

Sumber : Krisdinar, 2010

Kota Bandung lebih banyak menggunakan jenis graffiti *piece* dengan bentuk *wildstyle piece* dan *oldshool piece* dilihat dari hasil yang kita bisa temukan di jalan Braga, Taman Sari, pada umumnya graffiti yang dihasilkan berbentuk *piece*, hal ini dikarenakan para pemerintahan kota Bandung mengizinkan bagi para seniman graffiti atau jalanan untuk menghiasi suatu perkotaan di beberapa area atau jalan, jadi para seniman graffiti lebih memilih ke jenis graffiti yang lama dan rumit dalam pengerjaannya berbeda dengan daerah yang belum mendapatkan perijinan, biasanya para seniman graffiti menggunakan jenis graffiti *throwup* karena pengerjaannya yang cepat dan mudah sehingga akan terhindar dari penangkapan.

2.1.7 Komunitas Graffiti di Kota Bandung

- *Burn The Flower*

BTF ini terbentuk oleh kalangan remaja remaja di Bandung yang menyukai Graffiti dan munculah sebuah komunitas BTF (burn the flower) dibuat pada tahun 2013 namun sempat fakum beberapa tahun dan mulai aktif bergerak lagi di pertengahan 2018 sampai sekarang, Anggota dari komunitas ini.



Gambar 2. 26 BTF

Sumber : Wadezig.com, 2020

sekitar 15 orang dari siswa hingga mahasiswa, jenis karakter graffiti yang diterapkan pada komunitas BTF ini yaitu *Wildstyle Piece*. Pada gambar 2.23 dan 2.24 merupakan sebuah karya dari komunitas BTF “*burn the flower*” karakter dari komunitas ini yaitu graffiti *pieces*.



Gambar 2. 27 BTF

Sumber : Wadezig.com, 2013

- *Flagrant act of Bombing (FAB)*

Sebuah kelompok *street artist* yang berasal dari Bandung didirikan pada tahun 2005 dan merupakan koalisi dari beberapa kru graffiti untuk mewakili adegan graffiti Bandung pada zamannya, komunitas ini semula bernama *Family Bandung* seiring perkembangan zaman diganti menjadi *Flagrant act of Bombing*, dikarenakan banyak anggota *bomber* F.A.B yang tersebar di berbagai negara, seperti Singapura, Malaysia, Australia hingga German. Hal ini di karenakan F.A.B sering mengikuti kegiatan-kegiatan graffiti di luar negeri. Banyak *bomber* yang tertarik unuk bergabung dengan F.A.B, sehingga di tiap Negara tersebut terdapat kelompok F.A.B dan dikelola oleh *bomber* di masing-masing Negara. Jenis karakter yang diterapkan oleh komunitas FAB ini yaitu dari *Tagging* hingga *Throwup*, jumlah anggota pada komunitas FAB ini ada 9 anggota, yaitu : Cheztwo, Racht4, Olderplus, SkeeD, Paus, Stereoflow, Shake, Astronautboys, dan Wormo, Biasanya mereka menggunakan nama panggung ketika sudah masuk ke dalam sebuah komunitas. Pada gambar 2.25 Salah satu karya Graffiti dari komunitas FAB yang terpampang dinding jalan cikapayang, Bandung

Gambar 2. 28 FAB



Sumber : Fabian, 2011

- *The Yellow Dino*

The Yellow Dino yaitu sebuah komunitas graffiti di Bandung yang dibentuk oleh *street artist* atau *toys maker* yang bernama Yudi Andhika di bentuk pada pertengahan tahun 2007, karya karya yang di

hasilkan oleh komunitas *The Yellow Dino* ini bahkan sudah sampai ke ranah international salah satunya yaitu mengikuti event di belanda yang bertajuk, *Jouwe Custom Show, Outland store & Art Gallery*, Amsterdams pada tahun 2011, dan mengikuti puluhan acara di dalam negeri, karakter yang diterapkan oleh komunitas *The Yellow Dino* ini yaitu graffiti *character*, karakter ini terbentuk dari *alter ego* nya Yudi Andhika, yang menyukai dinosaurus, anggota dari komunitas ini berjumlah 4 orang termasuk Yudi Andhika aka founder dari *Yellow Dino*.



Gambar 2. 29 Yellow Dino

Sumber : Gusto Sign, 2012

Karya - karya Graffiti dari The Yellow Dino sebagai berikut :



Gambar 2. 30 Yellow Dino

Sumber : theyellowdino.com



Gambar 2. 31 Yellow Dino

Sumber : theyellowdino.com



Gambar 2. 32 Yellow Dino

Sumber : theyellowdino.com

2.1.8 Hubungan Musik Hip Hop dengan Graffiti

Afrika Bambaataa & His Brothas menyatakan dalam bukunya yang berjudul Hip Hop: Perlawanan Dari Ghetto sebagaimana dikutip dalam (Agyekum, 2018). Hip hop adalah kultur dan pandangan hidup masyarakat yang mengidentifikasi, mencintai, merayakan rap, breakdancing, DJ-ing, dan grafiti. Istilah hip hop pertama kali dipopulerkan oleh anggota salah satu grup hip hop pertama dari Grandmaster Flash and The Furious Five yaitu Keith Wiggins. Musik hip hop pada awalnya diisi dengan musik dari DJ yang membuat bunyi-bunyi unik ditambah dengan Rapping yang menjadi pengisi vokal dari musik DJ tersebut. Musik hip hop juga diiringi dengan tarian patah-patah yang dikenal dengan nama breakdance sebagai koreografinya, sedangkan grafiti muncul sebagai media untuk mengekspresikan seni visual. Kata hip hop berasal dari slogan para penari yaitu hip hop (Be Bop) don't stop, sedangkan ada pendapat lain yang mengatakan hip hop berasal dari kosakata Afro Amerika, yakni hip yang berarti "memberitahu" dan akhiran hep yang berarti "sekarang".

Hip hop bermula dari Bronx, sebuah kawasan kumuh bagian utara kota New York yang ditinggali oleh banyak kaum imigran yang sebagian besar adalah

masyarakat Afro-Amerika dan Amerika Latin. Hip hop lahir sebagai hasil gerakan hak-hak sipil generasi baru yang disebabkan oleh kalangan pemuda kota yang terasingkan, termarginalisasi, dan tertekan. Jika dijelaskan secara kronologis, hip hop muncul melalui pesta-pesta yang diadakan di jalan-jalan Kota New York tahun 1970. Disanalah Afrika Bambaataa, The Godfather of Hip Hop memulai dengan DJ. Pada tahun 1983 rilis film dokumenter hip hop Wild Style yang mencakup elemen dasar hip hop. DJ, MC, seniman grafiti, dan penari yang ada dalam film ini ikut dalam tur, dimana mereka memperkenalkan film dan budaya hip hop ke seluruh dunia.

2.1.9 Hubungan Kultur *Skateboard* dengan Graffiti

Skateboard dan graffiti, merupakan dua subkultur perkotaan yang tampak berbeda, memiliki hubungan tak terbantahkan yang telah berkembang semakin luas selama bertahun-tahun. Keduanya lahir dari kebutuhan untuk mengekspresikan diri dan keinginan untuk merebut kembali ruang publik. Dengan meningkatnya pembangunan *skatepark* dalam dekade terakhir, perpaduan antara kedua subkultur ini menjadi semakin nyata. Artikel ini mengeksplorasi hubungan yang rumit antara skatepark dan seniman grafiti, menyelidiki sejarah, estetika, aspek sosial-budaya, dan masa depan aliansi yang unik ini.

Asal-usul skateboard dapat ditelusuri kembali ke tahun 1950-an di California, di mana para peselancar mencari alternatif untuk mengendarai ombak saat lautan tidak cara bergelombang. Hal ini mendorong terciptanya papan kayu darurat dengan roda sepatu roda, sehingga melahirkan bentuk ekspresi dan olahraga baru. Sama halnya dengan graffiti yang berakar dari sejarah seja kuno, namun bentuk modernnya muncul pada tahun 1960-an dan 1970-an York City. Graffiti menjadi cara bagi anak muda untuk di New membuat jejak mereka di dunia dengan menandai nama dan pesan mereka di kereta bawah tanah dan dinding. Gerakan ini dengan cepat menyebar ke seluruh dunia, terjalin dengan subkultur perkotaan lainnya.

Skatepark pertama kali muncul pada akhir tahun 1960-an, menyediakan ruang khusus bagi para pemain skateboard untuk mengasah kemampuan mereka dan mengekspresikan diri. Desain skatepark secara alami menarik para seniman

graffiti, yang melihat jalur landai dan dinding sebagai kanvas kosong untuk karya seni mereka. Hubungan antara skatepark dan seniman graffiti semakin jelas ketika kedua subkultur ini mulai saling mempengaruhi. Seniman graffiti sering menggunakan gambar skateboard dalam karya seni mereka, sementara para pemain skateboard merangkul semangat pemberontakan dan estetika visual graffiti. Perpaduan ini terus berkembang selama bertahun-tahun, seiring dengan semakin populer dan meluasnya skatepark.

Aspek visual dari skateboard dan graffiti merupakan bagian penting dari identitas masing-masing. Skateboard dicirikan oleh gerakannya yang luwes dan trik-trik yang menentang gravitasi, yang menciptakan rasa kebebasan dan ekspresi diri. Sedangkan graffiti, di sisi lain, ditandai dengan warna-warna yang berani, desain yang rumit, dan kemampuan para seniman untuk mengubah ruang biasa menjadi sesuatu yang luar biasa. Skatepark telah menjadi lingkungan yang alami untuk penggabungan kedua estetika ini. Graffiti menambahkan lapisan kompleksitas visual pada lanskap skatepark, mengubah ruang tersebut menjadi galeri seni urban. Latar belakang warna-warni yang disediakan oleh graffiti menciptakan lingkungan yang menarik bagi para pemain skateboard, yang sering menggunakan karya seni tersebut sebagai inspirasi untuk trik dan gaya mereka.

Skateboard dan graffiti keduanya muncul sebagai gerakan tandingan, yang sering dikaitkan dengan pemberontakan dan reklamasi ruang publik. Skatepark telah menjadi simbol dari etos bersama ini, menyediakan tempat yang aman bagi para pemain skateboard dan seniman graffiti untuk mengekspresikan diri mereka dan membentuk rasa kebersamaan. Banyak skatepark dibangun di lingkungan yang kurang mampu, di mana anak muda mungkin kurang memiliki akses ke outlet artistik dan an atletik. Kombinasi skateboard dan graffiti di tempat ini menawarkan platform untuk mengekspresikan diri dan pemberdayaan, menumbuhkan kreativitas dan pengembangan pribadi.

Terlepas dari hubungan yang jelas antara skatepark dan seniman graffiti, aliansi ini bukannya tanpa kontroversi. Graffiti sering dianggap sebagai vandalisme, yang mengarah pada konsekuensi hukum bagi para seniman dan persepsi negatif terhadap komunitas skateboard. Selain itu, beberapa orang berpendapat bahwa komersialisasi skateboard telah melemahkan esensi subkultur

ini, menjauhkannya dari akar pemberontakannya. Meningkatnya popularitas skatepark telah menyebabkan sponsor perusahaan dan penerimaan arus utama, yang berpotensi mengikis semangat tandingan asli yang menyatukan skateboard dan graffiti. Namun demikian, banyak pemain skateboard dan seniman graffiti yang terus mengadvokasi pentingnya kemitraan kreatif mereka. Mereka berpendapat bahwa perpaduan kedua subkultur ini membantu melestarikan identitas otentik mereka sekaligus menawarkan kesempatan untuk berkembang dan berevolusi.

Beberapa desainer skatepark telah mulai berkolaborasi dengan seniman graffiti untuk menciptakan ruang yang unik dan menarik yang mencerminkan semangat subkultur skateboard dan graffiti yang sebenarnya. Pendekatan ini mengakui hubungan intrinsik antara keduanya dan memastikan kolaborasi mereka terus berlanjut di masa depan. Selain itu, internet dan media sosial telah memberikan platform global bagi skateboard dan seni graffiti untuk berbagi karya mereka, terhubung dengan individu-individu yang berpikiran sama, dan membangun dukungan bagi gerakan masing-masing. Peningkatan visibilitas ini dapat mengarah pada pemahaman dan penerimaan yang lebih besar terhadap hubungan antara skatepark dan seniman graffiti, serta nilai kemitraan kreatif mereka. Skatepark dan seniman graffiti telah membentuk ikatan yang abadi, yang dibangun di atas sejarah, estetika, dan nilai-nilai sosial budaya yang sama. Terlepas dari tantangan dan kontroversi, hubungan ini terus berkembang dan berevolusi, membentuk masa depan kedua subkultur tersebut. Perpaduan skateboard dan graffiti di skatepark menawarkan contoh inspiratif tentang bagaimana dua bentuk ekspresi yang tampaknya berbeda dapat bersatu untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar luar biasa. Ketika dunia menjadi semakin terhubung dan beragam, aliansi unik ini menjadi bukti kekuatan kreativitas, komunitas, dan semangat manusia.

Graffiti yang awalnya berkembang di sebuah kompleks perumahan di daerah Pondok Indah, Jakarta Selatan. Di sana, saat itu banyak siswa asing asal Amerika di Jakarta Internasional School membawa seni Graffiti “American Style”, yang kemudian diadopsi oleh anak-anak muda Indonesia. Jejak seperti ini bisa ditelusuri dari graffiti yang dekat dengan kultur musik Amerika, yaitu hiphop dengan *break dance* sebagai ekspresi gerakannya. Seni graffiti di dalam video klip lagu Iwa.K yang

berjudul Bebas terlihat ikut memeriahkan kerumunan orang bermain basket, skateboard dan musik hiphop.

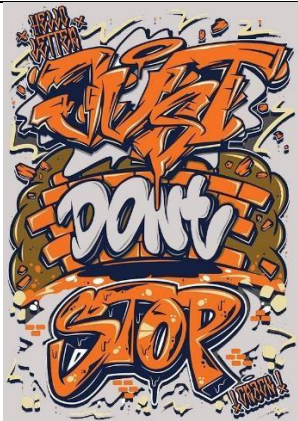




Selain hiphop, grafiti juga dekat dengan musik punk dan anak *skate* yang juga mulai menjamur di Indonesia sejak tahun 90-an. Kedua subkultur ini sering kali berakar pada sikap anti-kemapanan dan perlawanan terhadap norma sosial yang kaku. Mereka mencerminkan semangat pemberontakan dan kebebasan. Graffiti dan skateboard merupakan dua elemen budaya urban yang telah berkembang secara bersamaan dan sering kali saling melengkapi. Keduanya memiliki akar dalam subkultur jalanan yang menekankan kreativitas, pemberontakan, dan ekspresi diri.



2.1.10 Dimensi Karya Graffiti

Setelah melakukan wawancara dengan para seniman graffiti bandung, menurut (Maruf, 2022) selaku seniman graffiti bandung menjelaskan bahwa untuk dimensi karya dari graffiti itu tidak memiliki ukuran atau tidak terbatas, menyesuaikan media yang akan di gambar. Dan penulis melakukan survey ke berbagai tempat di bandung, ukuran karya graffiti yang digunakan oleh para seniman graffiti di bandung sangat bervariasi, dari ukuran 250 x 250 cm sampai ke 300 x 600 cm. Namun umumnya para seniman graffiti membuat karyanya 200 x 300 seperti pada gambar xx, ukuran ini dipakai karena dengan ukuran 200 cm masih dapat dilihat dari jarak yang jauh, dan dapat dijangkau oleh tangan para bomber atau seniman graffiti, namun jika para seniman graffiti melakukan penggambaran lebih dari 200 cm, biasanya mereka menggunakan alat bantu seperti tangga atau scaffolding,

Tabel 2. 1 Dimensi Karya Graffiti

| No | Jenis Graffiti | Gambar | Dimensi |
|----|----------------|--------|---------|
|----|----------------|--------|---------|

| | | | |
|---|--------------------------------------|--|-----------------------|
| 1 | Graffiti Tagging (Crack) |  | 350 cm x 200 cm |
| 2 | Graffiti Throwup (Bonds bonds) |  | 450 cm x 250 cm |
| 3 | Graffiti Oldskool (Banksy) |  | 500 cm x 400 cm |
| 4 | Graffiti Blockbuster (FABFamily) |  | 650 cm x 150 cm |
| 5 | Graffiti Wildstyle (Arsalanisme) |  | 450 cm x 300 cm |

| | | | |
|---|--------------------------------------|--|-----------------------|
| 7 | Graffiti Character Jln Naripan |  | 300 cm x 200 cm |
| 8 | Graffiti Character (The Yellow Dino) |  | 350 cm x 250 cm |

2.1.9 Proses Pembuatan Graffiti

Proses kreatif yang memerlukan perencanaan, keterampilan, dan pemahaman tentang berbagai teknik. Berikut langkah demi langkah untuk membuat graffiti:

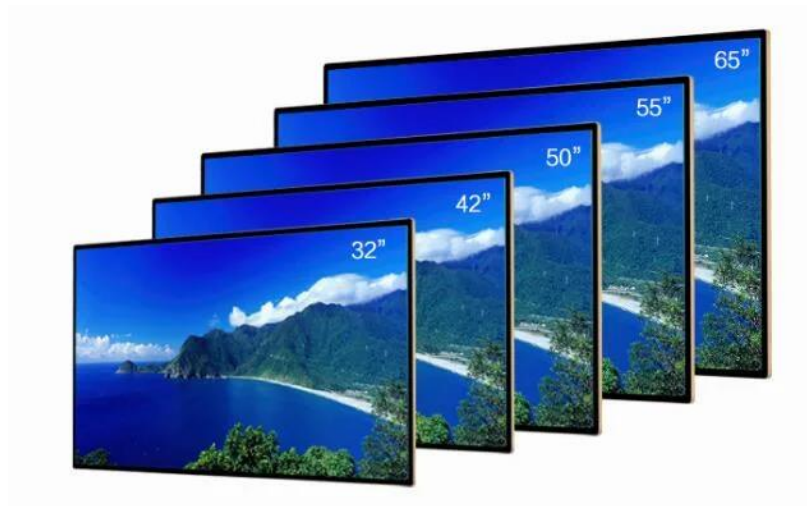
- Menyiapkan media yang akan di gambar bisa saja canvas, papan kayu atau tembok yang sah dan diizinkan untuk membuat graffiti.
- Mengumpulkan alat dan bahan seperti cat semprot, masker pelindung, sarung tangan dan caps spray.
- Membuat sketsa kasar pada kertas atau gadget untuk perencanaan tata letak, bentuk huruf dan elemen lainnya.
- Membersihkan permukaan media dinding dari kotoran atau debu untuk memastikan cat menempel dengan baik.
- Mengecat permukaan dengan menggunakan warna dasar untuk menutupi dinding sebelum mulai menggambar.
- Membuat outline atau garis besar dari desain graffiti yang sudah di sketsa di dinding.
- Mengisi area utama dengan warna dasar yang di inginkan dari warna terang dan secara bertahap menambahkan warna yang lebih gelap.

- Menambahkan warna tambahan untuk memberi dimensi dan kedalaman seperti efek bayangan, sorotan, dan efek 3d.
- Mengganti caps spray untuk menghasilkan keberagaman garis dan tekstur
- Membuat kembali outline agar terlihat lebih tegas dan jelas dengan menggunakan warna yang kontras yang kuat.
- Menambahkan simbol tag atau piece untuk memberikan kesan khas karya pribadi.

2.1.10 Display Karya Graffiti

Dalam perancangan ini, penggunaan media display untuk graffiti melibatkan pemanfaatan dinding temporary dan layar digital. Sebagai contoh penerapan dinding temporary, digunakan rangka material multiplek yang dilapisi cat sebagai media display. Pendekatan ini memungkinkan kemudahan dalam bongkar pasang karya, dengan ukuran media display bervariasi antara 300 x 300 cm hingga 700 x 300 cm, sesuai dengan ukuran standar graffiti jalanan.

Selain itu layar juga dapat menjadi media untuk memamerkan karya graffiti. Sebagai kebaruan dari perancangan lainnya sistem layar digital display menjadi ketertarikan baru untuk pengunjung yang membangkitkan rasa penasaran dan kesan modern. Ukuran layar yang diterapkan di area galeri bervariasi sesuai dengan jenis graffiti yang dipamerkan. Sebagai contoh, seniman graffiti Bandung umumnya membuat karya dengan ukuran antara 200 cm x 200 cm hingga 300 cm x 300 cm. Namun, jika graffiti yang dipamerkan memiliki ukuran yang lebih besar, misalnya 650 cm x 200 cm seperti di area Galeri Blockbuster, maka dapat menggunakan skala 1:5 agar karya yang dipamerkan tetap proporsional dan sesuai dengan media display yang digunakan.



Gambar 2. 33 Monitor

Sumber : Pinterest

2.1.11 Media Interaktif

1. Video Mapping

Menurut Macros (1997) Video Mapping merupakan teknik proyeksi yang mentransformasi berbagai bentuk permukaan menjadi dynamic video display yang akan memungkinkan kita untuk menonton video dengan berbagai orientasi (Maruf, 2022). Baik vertikal ataupun horizontal. Lebih lanjut Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) dalam publikasi ilmiahnya juga menyampaikan bahwa yang paling penting dalam membuat video mapping adalah proyektor video (Rompas et al., 2019). Dimana untuk obyek kecil dan untuk proyeksi obyek memerlukan dasar 3200 lumens. Untuk obyek yang besar seperti gedung atau bangunan besar lainnya memerlukan 20.000 lumens untuk menghasilkan gambar yang akurat dan jelas dari jarak yang jauh.

Mengutip dari video mapping Indonesia (2020), Elemen penting dalam pembuatan video mapping sebagai berikut

1. Hardware (Perangkat keras)

Seperti alat pendukung, berupa alat projector, minimal untuk pembuatan video mapping memerlukan 3200 lumens, untuk ukuran

objek yang akan di mapping 150 x 150 cm dan jarak antara projector dengan objek maximal 450 cm

2. Software (Perangkat lunak)

Ada 2 jenis software yang di perlukan dalam pembuatan video mapping, yaitu software untuk mendukung perangkat keras yang digunakan untuk memetakan visual, dan software untuk membuat konten audio visual

3. Bidang

Bidang merupakan bagian dimana audiens melihat konten audio visual tersebut. Bidang ini banyak jenis-jenisnya juga, tapi untuk Video Mapping itu tidak mengenal batasan bidangnya. Apapun bisa menjadi bidang video mapping, mulai dari tembok, dinding bangunan, air bahkan dalam bentuk uap. Selama bidang tersebut tampak dimata kita, bidang itu pasti bisa di sorot oleh cahaya sebagai mediumnya

4. Audio Visual

Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara. audio berperan sebagai sebuah sistem komunikasi dan bisa membangkitkan emosi yang dihasilkan dari suatu video yang di tampilkan

Ada juga Tahapan dalam pembuatan video mapping sebagai berikut :

| | | |
|---|----------------------|--|
| 1 | <i>Development</i> | - Penentuan Ide dan Tema Video |
| 2 | <i>Preproduction</i> | - <i>Story board</i> |
| | | - Hardware dan Software |
| | | - Pembuatan dan Pengambilan Video |
| 3 | <i>Production</i> | - Menentukan bidang yang akan di mapping |

| | | |
|---|------------------------|--------------------------|
| | | - Proses Animasi |
| | | - Rendering |
| 4 | <i>Post Production</i> | - Final editing |
| 5 | <i>Delivery</i> | - Publikasi / Presentasi |

Tabel 2. 2 Tahapan Membuat Video Mapping

Sumber : Maruf 2020

Pada tabel 2.1 tahapan pembuatan video mapping ini terdiri dari 5 tahap yaitu Development, Preproduction, Production, Post Production, Delivery. Pada tahap Development langkah pertama yaitu ide animasi dan konsep video . Setelah itu Preproduction yaitu membuat storyboard dan memetakan video mapping terhadap bidang yang akan ditentukan, menspesifikasikan hardware, software. Pada tahap Production dilakukan tahap pengambilan video, setelah proses pengambilan video mulai dilakukan proses editing. Setelah itu pada tahap postproduction meliputi tahapan pengujian pada hasil yang di render. Video yang sudah dirender, diputar menggunakan media pemutar video, lalu diperiksa apakah terdapat kesalahan pada video tersebut. Pada tahap Akhir delivery adalah tahap untuk dipublikasi atau di presentasikan

2. LED Wall Screen

LED atau (Light Emitting Diode) adalah sebuah Teknologi baru dalam bidang Pencahayaan yang kemudian berkembang menjadi Teknologi Multimedia, lebih khusus lagi dalam visualisasi, sejarah dan Perkembangannya teknologi ini kemudian menjawab kebutuhan proyeksi gambar yang biasa digunakan sebagai screen atau Background dalam sebuah Event / Perform.

ebuah LED *Screen* menyerupai sebuah televisi yang besar tetapi dengan satu perbedaan yang mendasar : setiap pixel dibuat dari kumpulan LED yang kecil, dan bukannya menggunakan metode gambar yang dihasilkan dari *Cathode Ray Tube* (CRT).

Setiap kumpulan Pixel pada LED Screen Terdiri dari LED Merah, Hijau dan Biru, yang mana bila dipadukan akan menghasilkan warna yang sesuai untuk kita inginkan. Jika anda melihat pada televisi baik itu LCD maupun CRT (analog) maka anda akan melihat bintik-bintik *Pixel*,



Gambar 2. 34 LED Wall Screen

Sumber : <https://padiumkm.id/>

sedangkan pada LED anda akan melihat banyak lampu kecil yang sangat terang, karena pixel LED yang jauh lebih besar, tetapi ketika anda berada dalam Jarak yang cukup jauh maka anda akan mendapatkan gambar yang jauh lebih jelas.

2.1.12 Pengertian Brutalism

Mengutip dari jurnal (Iswan, 2018) Brutalism adalah gaya arsitektural yang berkembang dari pergerakan arsitektural dan berkembang mulai dari tahun 1950an sampai 1970an. Brutalisme merupakan katasaduran dari bahasa perancis yaitu beton brut yang artinya beton kasar, merupakan gaya yang dikarakterisasi dengan semen kasar yang ditonjolkan dan sering kali menampakkan tekstur bentuk kayu tempatnya dituangkan, dan desain-desain balok besar. Brutalisme arsitektur merupakan gaya arsitektur yang berkembang secara cepat pada tahun 1950 sampai 1970an

sebagai gerakan arsitektur modern. Arsitek Britania Alison dan Peter Smitson menemukan kalimat ini pada tahun 1953, berasal dari Bahasa perancis *béton brut* atau beton mentah, kalimat ini digunakan oleh Le Corbusier untuk mendeskripsikan penggunaan beton pada konstruksi beberapa bangunanya pasca perang dunia ke II (Himawan & Aqli, 2021). Lalu penggunaan kata ini dipopulerkan oleh kritik arsitektur Reyner Banham yang dijadikal judul di bukunya yg ditulis di tahun 1966 yaitu *New Brutalism: Ethic or Aesthetic*



Gambar 2. 35 Brutalism

Sumber : Pinterest.com

2.2 Teori Pendukung Permasalahan Perancangan

2.2.1 Pengertian *ArtSpace*

Menurut (Almuhaimin et al., 2017) *ArtSpace* merupakan galeri seni non-profit sebagai wadah bagi para pelaku seni dalam menuangkan karya seni kontemporer kepada masyarakat sekaligus memelihara karya-karya

tersebut serta sebagai sarana edukasi masyarakat mengenai perkembangan seni. Artspace adalah komponen penting yang dapat mempengaruhi suasana galeri. Selain itu terdapat komponen interior yang juga sangat berpengaruh, seperti system sirkulasi, tata letak, pencahayaan dan sistem tampilan yang dapat mempengaruhi alur cerita suatu karya dan aktivitas di dalamnya yang dinamis sehingga dapat menentukan kenyamanan pengunjung. Aktifitas ArtSpace diantaranya yaitu :

- Menyelenggarakan kegiatan yang bersifat edukasi terkait karya seni dengan adanya sebuah fasilitas ruang edukasi karya seni
- Memamerkan sebuah karya seni dengan melibatkan para seniman
- Adanya aktifitas berkumpul dan berdiskusi bagi para seniman dengan adanya sebuah fasilitas seperti ruang komunitas
- Menyelenggarakan kegiatan kerja praktek, seperti membagikan pengetahuan sekaligus memberikan pengajaran atau pelatihan kepada pengunjung mengenai karya seni seperti adanya fasilitas ruang workshop

1) Ruang pameran

Menurut (Utami et al., 2023) Ruang pameran merupakan tempat untuk memamerkan karya seni yang bersifat menghibur, sarana rekreasi, dan apresiasi dari berbagai seniman dari dalam dan luar negeri. Sirkulasi ruangan menjadi hal pertama yang harus diperhatikan karena sirkulasi barang dan juga pengunjung. Sirkulasi dibuat fleksibel tergantung dengan event yang diadakan dan penataan karya dapat berubah-ubah. Penggunaan sirkulasi linear diharapkan pengunjung dapat menikmati karya pameran secara sistematis sehingga karya tidak ada yang terlewatkan. Sirkulasi yang luas juga dibutuhkan karena dalam melihat lukisan diperlukan jarak pandang yang sesuai. Pencahayaan dalam ruang berasal dari pencahayaan buatan yang berasal dari lampu yang terdapat di ceiling. Selain itu juga terdapat juga lampu sorot yang berfungsi memberikan kesan pada karya dan juga ruangan.

2) Cafeteria

Menurut (Lestari, 2017), Cafeteria Merupakan tempat makan dan minum yang terbatas menyajikan roti atau *sandwich* serta minuman-minuman ringan yang tidak beralkohol. Sedangkan Menurut (Ihda Ayatillah & Prabowo, 2023), pengertian Kafe (Cafe) adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Cafe termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakann tempat duduk yang nyaman dan sedikit alunan musik. Istilah Cafe berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah artinya kopi, namun digunakan sebagai nama tempat dimana orang-orang berkumpul atau sekedar bersantai dan beraktivitas. Seiring perkembangan jaman, cafe bukan hanya menyediakan kopi, tetapi juga minuman lain serta makanan ringan. Cafe biasanya tidak menyediakan menu makanan utama namun hanya menyediakan minuman dan makanan ringan sebagai menu hidangan dan ada juga yang menyediakan hiburan bagi para pengunjung yang datang (Riyadi & Widyoputro, 2023). Istilah ini muncul, pada abad ke 18 di Inggris, pertama kali masuk ke Eropa pada tahun 1669. Penyebaran Cafe di Eropa ini terjadi melalui perdagangan ke wilayah Italia. Yang kemudian pada tahun 1839 muncul cafeteria yang dikenal dalam bahasa Amerika untuk menyebutkan sebuah kedai kopi. Pada awalnya Cafe hanya

3) Workshop

Menurut (Tyas & Damayanti, 2018) Workshop adalah sebagai tempat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar keterampilan untuk mencapai tujuan pengajaran keterampilan yang efektif dan efisien. Workshop graffiti mempunyai program atau kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dan teknik dasar serta lanjutan dalam seni graffiti. Workshop ini dipandu oleh seniman graffiti berpengalaman dan mencakup berbagai aspek seni graffiti, mulai dari sejarah dan budaya hingga teknik praktis.

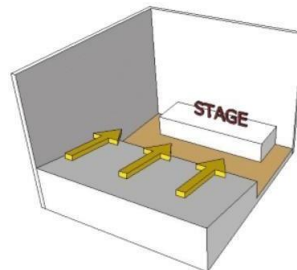
4) Ruang Pertunjukan

Menurut (Savitri, 2010) Ruang pertunjukan itu sendiri merupakan ruang yang dipakai untuk mempergelarkan berbagai macam pertunjukan. Dimana para seniman akan menyuguhkan berbagai macam karya seni yang terkait. Dalam ruang ini memiliki beberapa elemen penting dalam dunia seni dan budaya, menyediakan tempat bagi berbagai jenis pertunjukan dan aktivitas kreatif. Dengan fasilitas yang dirancang khusus untuk mendukung kebutuhan teknis dan kenyamanan penonton, ruang pertunjukan memainkan peran vital dalam memfasilitasi ekspresi seni, hiburan, dan interaksi sosial.

Panggung merupakan ruang yang menjadi orientasi utama pada sebuah auditorium. Panggung merupakan tempat mengekspresikan sesuatu kepada penonton. Panggung dibedakan menjadi 4 jenis (Alqurni, 2023) :

1. Panggung Proscenium

Bentuk panggung proscenium (peletakan konvensional), yaitu penonton hanya melihat dari bagian depan saja.

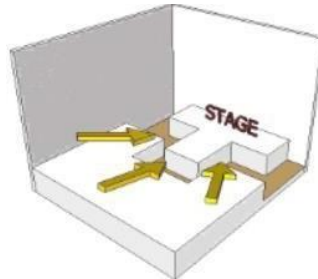


Gambar 2. 36 Panggung Proscenium

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

2. Panggung Terbuka

Panggung yang memiliki sebagian area panggung menjorok ke arah depan penonton, sehingga memungkinkan penonton bagian depan untuk menyaksikan penyaji dari samping.

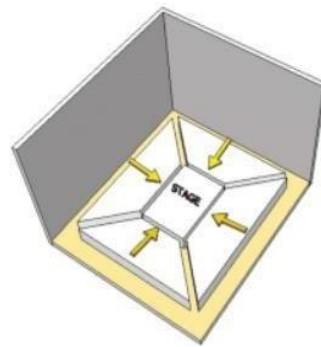


Gambar 2. 37 Panggung Terbuka

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

3. Panggung Arena

Panggung yang terletak di tengah-tengah penonton, sehingga penonton dapat melihat pertunjukan dari segala sisi panggung, biasanya panggung ini dibuat semi permanen di dalam auditorium (multifungsi).

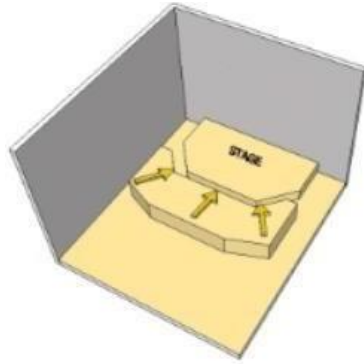


Gambar 2. 38 Panggung Arena

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

4. Panggung Extended

Panggung dengan bentuk melebar ke arah samping kiri dan kanan, bentuk panggung seperti ini cocok digunakan untuk sajian berbagai macam acara pertunjukan.



Gambar 2. 39 Panggung Extended

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

Bentuk panggung auditorium yang dipilih oleh penulis berupa bentuk proscenium, dikarenakan memiliki bentuk yang sesuai dengan aktivitas yang akan berlangsung, yang dimana penonton dapat melihat pertunjukan dari depan panggung.

5) Skate Park

Pada olah raga skateboard, skate park menjadi salah satu elemen penting dalam meningkatkan kemampuan/ skill dan percaya diri seorang pemain. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang tepat dalam proses perancangan, baik sisi teknis, psikologi, maupun sisi seni dan estetika.

Secara umum, skatepark berfungsi sebagai wadah bermain dan berlatih untuk mengembangkan kemampuan skateboard pada rintangan atau bias juga disebut sebagai obstacle yang berada dalam skatepark tersebut, skatepark juga digunakan untuk pertandingan atau kompetisi skateboard, selain itu dengan adanya komunitas skateboard dapat memicu komunitas lain untuk bergabung untuk sekedar berkumpul, menikmati suasana serta saling bersosialisasi antar komunitas lain.

Skatepark memiliki 3 kategori utama sebagai acuan dalam membuat sebuah skatepark, berikut :

1. Bowl

Bowl atau biasa disebut pool park merupakan sebuah arena bermain

skateboard yang dibuat untuk menambah dan meniru pengalaman untuk bermain dikolam, untuk kedalaman sebuah bowl biasanya berukuran 9 kaki atau 2,75 meter.



Gambar 2. 40 Skatepark pool

(Sumber : <https://teampain.com/>)

2. Street Plaza

Street plaza merupakan sebuah skatepark yang dibuat menyerupai bentuk obstacle yang berada di jalanan, sehingga membuat skaters dalam melakukan trik merasakan pengalaman bermain skateboard seperti di jalanan



Gambar 2. 41 Skatepark Street plaza

(Sumber : <https://www.archdaily.com/>)

3. Flow Park

Kategori flow park merupakan gabungan antara bowl dan street plaza.



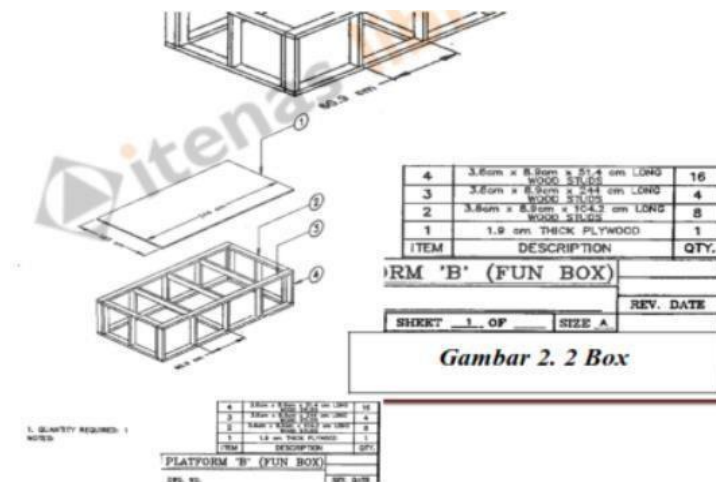
Gambar 2. 42 Skatepark Flow

(Sumber : <https://www.facebook.com/ConcreteFlowSkateparks/>)

Dalam permainan, olahraga skateboard membutuhkan rintangan dan medan khusus untuk melakukan triknya, diperlukan keseimbangan, ketangkasan dan tentunya kecepatan yang terbuat dari material kayu, besi ataupun beton, berikut merupakan rintangan/ medan khusus yang diperlukan :

a) Box

Box merupakan salah satu alat bermain skateboard paling utama, ukuran tinggi box sangat beragam mulai dari 20cm, 30cm sampai 50cm. Fungsi dari box sebagai alat utama karena pengguna skateboard dapat melakukan berbagai macam trik. Box juga digabungkan dengan obstacle lain seperti rail, pol jam dan ramps sehingga membentuk sebuah obstacle baru.

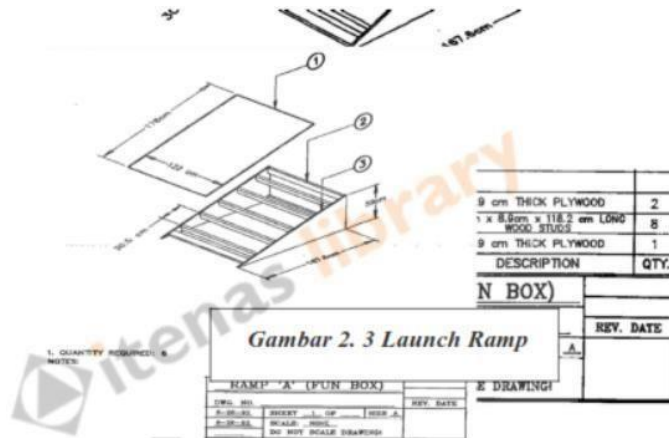


Gambar 2. 43 Rintangan box

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

b) Launch Ramp

Launch ramp merupakan rintangan bidang miring yang digunakan pengguna skateboard untuk meloncati suatu objek yang lebih tinggi atau untuk perawalan dalam pengambilan anjang-ancang sebelum melakukan trik. Tinggi standar 6080cm dengan panjang sisi miring kurang lebih 150-175cm atau tidak melebihi 50 derajat.

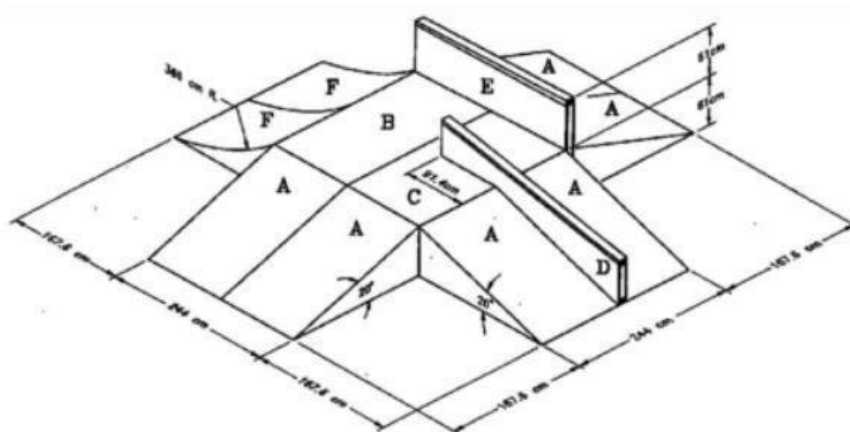


Gambar 2. 44 Rintangan launch ramp

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

c) Fun Box

Fun box memiliki standar terdiri dari 2 buah box, 2 buah handrail atau flat bar, 1 buah kinky rail dan 4 buah launch ramp. Posisi peletakkannya secara sederhana, seperti launch ramp namun di variasikan menjadi seperti contoh pada gambardibawah ini.

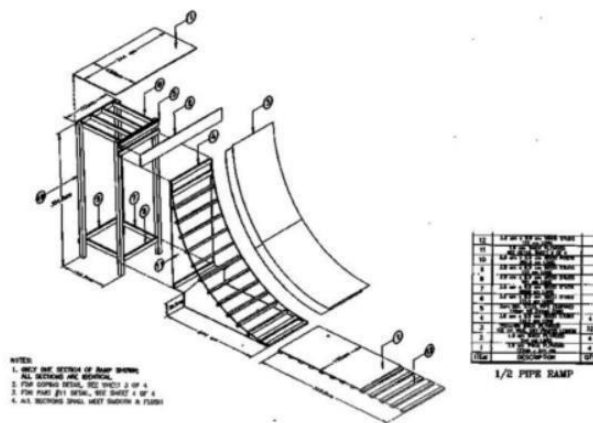


Gambar 2. 45 Rintangan Fun Box

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

d) Half Pipe Ramp

Half pipe ramp digunakan dalam suatu skatepark terdapat di pinggiran area skatepark atau sudut skatepark. Bagi pengguna skateboard biasanya rintangan ini digunakan sebagai awalan dalam bermain skateboard sebelum menuju rintangan lainnya. Tinggi half pipe ramp kurang lebih 3meter dengan lebar luasan 1,5meter dengan adanya pinggiran coping yang menonjol keluar untuk melakukan grind atauslide trick bagi pengguna skateboard.

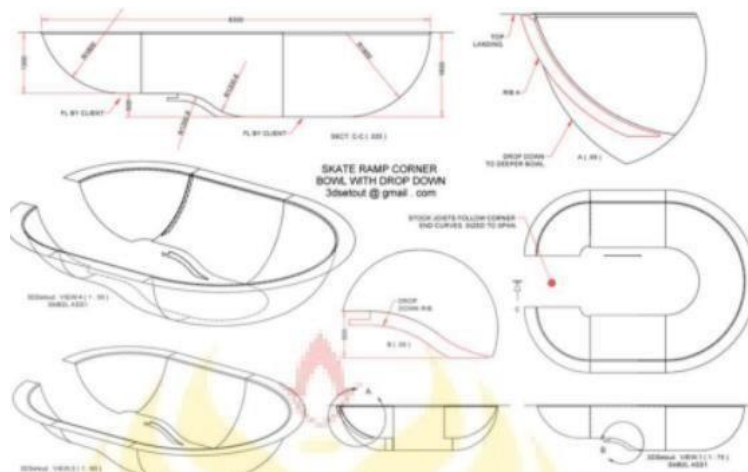


Gambar 2. 46 Rintangan Half Pipe Ramp

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

e) Pool Bowl

Pool atau Bowl merupakan rintangan yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam renang yang dasarnya berbentuk persegi. Ukuran standar pool/ bowl bervariasi sesuai ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pada pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil berdiameter 2inch yang disebut coping untuk melindungi sudut permukaan kolam saat maneuver.



Gambar 2. 47 Dimensi Bowl
 (Sumber : Institut Teknologi Nasional)

2.2.2 Pengertian Galeri

Galeri merupakan suatu ruangan yang digunakan untuk menampilkan karya-karya seni (Anggiansyah, 2018). Sedangkan menurut (Wijayanto, 2016), galeri merupakan tempat seniman dalam memarkan suatu karya untuk di tampilkan atau pun menjual karya seni rupa kepada penikmat seni, artinya, galeri bisa bertujuan ideal (bersifat non komersial/untuk apresiasi) maupun yang komersial dengan tujuan menjual karya seni. Dari kedua pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa galeri merupakan suatu gedung, terdapat ruangan khusus untuk menampilkan karya seni para seniman yang bertujuan untuk diapresiasi ataupun dengan tujuan komersial. Aktifitas Galeri diantara nya yaitu :

- Menampilkan karya seni bersifat permanen dan sementara di dalam sebuah ruang seperti fasilitas ruang pameran permanen dan pameran sementara
- Menampilkan sebuah ruang pengenalan terkait karya seni supaya pengunjung mengerti tentang sebuah karya yang di tampilkan, dengan adanya sebuah fasilitas ruang berupa galeri pengenalan
- Menampilkan jenis jenis karya seni yang di tampilkan di sebuah fasilitas ruang galeri
- Untuk menunjang kegiatan dalam galeri, terdapat fasilitas pendukung berupa coffee shop atau kafetaria

Galeri pada awalnya merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran. Menurut (Satya et al., 2022), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian :

- Entrance hall.
- Jalur sirkulasi.
- Galeri.
- Lounge (ruang duduk).

Pada perkembangannya selanjutnya galeri menjadi independen berdirisendiri terlepas dari museum.

2.2.3 Prinsip Perancangan Ruang Galeri

Menurut (Rosita, 2018), Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu: Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain :

- Pencahayaan yang cukup
- Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah

1. Tata Cara Display Koleksi Galeri

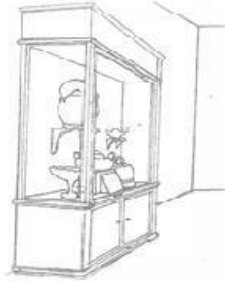
Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (Harahap & Siahaan, 2020), yaitu :

- a) *In show case* Karena ukuran koleksi yang kecil, biasanya Anda membutuhkan tempat untuk memajangkannya dalam bentuk kotak kaca transparan. Selain perlindungan, kotak dapat membantu memperjelas atau menyempurnakan tema koleksi yang ada dan memperjelas pengunjung dalam melihat beragam jenis koleksi
- b) *Free standing on the floor or plinth or supports* Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.
- c) *On wall or panels* Benda-benda yang dipamerkan biasanya berupa karya seni rupa dua dimensi dan diletakkan pada dinding suatu ruangan atau pada sekat yang dibentuk untuk memisahkan ruangan-ruangan tersebut. Contoh: lukisan, foto, dll

Vitrine atau Etalase adalah salah satu lemari untuk menata dan memajang barang koleksi. Bentuk etalase harus sesuai dengan ruang yang ditempati etalase. Etalase dibagi menurut penempatannya sebagai berikut:

a) **Vitrine Dinding**

Etalase terletak di dekat dinding dan dapat dilihat dari samping dan depan.

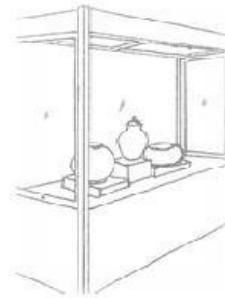


Gambar 2. 48 Vitrine Dinding

Sumber : DPK,1994

b) **Vitrine Tengah**

Ditempatkan di tengah, bukan di dekat dinding. Vitrine tengah harus terlihat dari segala arah, karena keempat sisinya terbuat dari kaca.

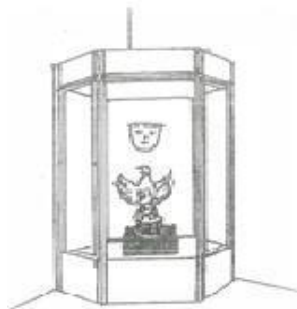


Gambar 2. 49 Vitrine tengah

Sumber : DPK,1994

c) **Vitrine Sudut**

Terletak di sudut ruangan, hanya dapat dilihat dari satu arah, yaitu dari depan, dan sisi lainnya dipasang di dinding.



Gambar 2. 50 Vitrine tengah

Sumber : DPK,1994

d) Vitrine Kolom

Ditempatkan di sekitar kolom dan terlihat dari sisi yang berbeda, atau dapat dilihat dari berbagai sisi.

2. Upaya dalam menarik peminat Galeri

Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media bisa berbentuk apa saja, dalam *National Education Association*, media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Berkembangnya zaman yang makin cepat dan modern media digital menjadi media yang diharapkan dapat mempercepat penyebaran informasi.

3. Membuat masyarakat tertarik dengan museum berbasis edukasi

Menurut Azhar Arsyad dalam jurnal berjudul *Media Pembelajaran Media* adalah sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.” Oleh karena itu perlu adanya media dokumentasi untuk mengetahui bagaimana perkembangan Graffiti di kota Bandung, sebagai media informasi kepada masyarakat bahwa Graffiti bukan sesuatu yang merusak lingkungan, melainkan memanfaatkan media ruang publik sebagai sebuah media lain dalam berkomunikasi untuk mengubah suatu kebiasaan masyarakat dalam kepedulian lingkungan.

2.2.4 Klasifikasi Galeri

Menurut Sucitra terdapat beberapa ruang seni yang ada di Indonesia yaitu; (museum nasional dan milik pribadi), galeri (milik Negara dan milik pribadi/swasta); kemudian terbagi lagi menjadi komersial dan nonprofit, dan ruang pameran juga bisa disebut galeri *private* dengan istilah (*vanity gallery, artist-run space, artist initiative, artspace, alternative artspace, contemporary artspace*). Galeri pribadi lebih cenderung pengelola galerinya ialah seniman atau komunitas seni,

(Wijayanto, 2016). Terdapat 4 jenis galeri berdasarkan status kepemilikan, antara lain:

1. Galeri seni milik lembaga pemerintah adalah pemerintah kota yang memiliki gedung atau ruangan untuk kegiatan pameran seni rupa.
2. Galeri seni milik perusahaan ialah perusahaan yang memiliki gedung atau ruangan yang digunakan untuk kegiatan pameran seni rupa.
3. Galeri seni milik individu ialah gedung atau ruangan yang difungsikan untuk kegiatan pameran seni rupa, galeri tersebut ada yang berbadan hukum dan tidak berbadan hukum, namun keduanya sama-sama milik individu.
4. Galeri dalam Museum adalah Museum yang memiliki ruangan khusus untuk penyelenggaraan kegiatan pameran seni rupa

Dalam Perancangan ini Galeri yang dirancang termasuk dalam jenis Galeri seni milik Perusahaan.

2.2.5 Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Kakanwil dalam (Fitrina & Lasenta, 2017) Perdagangan antara lain :

1. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
2. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
5. Sebagai jembatan kewirausahaan dalam rangka eksistensi pengembangan
6. Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional

2.2.6 Aktivitas Galeri

1) Aspek kurator

Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni, misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Kurator bertugas untuk memilih dan mengurus objek museum atau karya seni yang dipamerkan

- Menjaga dan memelihara benda koleksi
- Mengumpulkan benda-benda yang akan dipamerkan
- Mempublikasikan dan memasarkan benda-benda yang dipamerkan di dalam galeri
- Membantu mempertimbangkan tata pameran tetap, sistem pendokumentasian dan kebijakan pengelolaan koleksi

2) Aspek pengunjung

- Pengunjung akan melakukan pendaftaran yang dilakukan di resepsionis dan mendapatkan pengarahan oleh staff yang bertugas
- Pengunjung datang bertujuan untuk rekreasi bisa juga sebagai sarana edukasi
- Pengunjung datang hanya untuk mendapatkan informasi dari karya yang dipamerkan dan edukasi terhadap benda atau objek yang di tampilkan

2.2.7 Fasilitas Galeri

Sebuah galeri harus memiliki fasilitas-fasilitas baik utama maupun penunjang. Fasilitas utama yang terdapat dalam sebuah galeri :

- *An Introductory space*, sebagai ruang untuk memperkenalkan tujuan galeri dan fasilitas apa saja yang terdapat di dalamnya.
- *Main gallery display*, merupakan tempat pameran utama.

Standarisasi Ruang-ruang Pamer :

- Terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu
- Mendapatkan cahaya dan penerangan yang baik

- Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan
- Dapat dilihat publik tanpa merasa Lelah
- Tata display sesuai dengan antropometri manusia
- Kebutuhan luas tempat lukisan 3-5 m² tempat hiasan gantung
- Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 9m pada ketinggian ruangan 6.70 m dan 2.13 m untuk lukisan yang panjangnya 3.04 sampai 3.65 m

Fasilitas Penunjang yang terdapat dalam sebuah galeri yaitu :

- Perpustakaan Berisi buku-buku maupun informasi yang berkaitan dengan barang-barang yang dipamerkan di sebuah galeri
- Workshop Tempat pembuatan maupun penyimpanan karya seni

2.2.8 Pembagian Area Pamer pada Perancangan Interior ArtSpace dan Galeri Graffiti

Graffiti mempunyai banyak jenis dan gaya, dengan beragamnya jenis jenis graffiti maka dalam perancangan ini area pamer dibuat *story line* sesuai dengan jenis graffiti diantara nya yaitu ;

1. Area Introduksi

Area ini ditempatkan di area pamer pertama yang menampilkan dan menjelaskan pembuatan graffiti beserta alat alat yang dibutuhkan dalam pembuatan graffiti, Serta mengedukasi terkait vandalisme.

2. Area Sejarah Graffiti

Area ini ditempatkan sesudah area introduksi yang menampilkan dan menjelaskan informasi umum sejarah graffiti dari tahun ke tahun dan beberapa skarya seniman berpengaruh dalam dunia graffiti.

3. Area Pamer Graffiti Throwup

Area *Throwup* ini ditempatkan di area jenis graffiti pertama yang populer pada tahun 1970 an, dalam galeri tagging karya yang ditampilkan berasal dari para seniman luar negri dan seniman Graffiti lokal, salah satu seniman

graffiti luar negeri yaitu Utah and Either dengan ukuran karya 450 cm x 200 cm.

4. Area Pamer Graffiti *Wildstyle*

Area *Wildstyle* ini tempatkan di area jenis graffiti ke 2 setelah area *Throw up*, populer pada tahun 1990 an, Gaya graffiti ini mempunyai bentuk yang rumit sehingga tidak mudah terbaca oleh kebanyakan orang, membuat gaya graffiti ini sangat menarik dan populer, dalam area *Wildstyle* karya yang ditampilkan berasal dari para seniman lokal salah satunya yaitu Arsalanisme, dengan ukuran karya 550 cm x 300 cm.

5. Area Pamer Graffiti *Blockbuster*

Area *Blockbuster* ini ditempatkan di area jenis graffiti ke 3 setelah area *Wildstyle*, populer pada tahun 1976, ukuran graffiti ini merupakan ukuran paling besar diantara jenis graffiti lainnya, dalam Galeri *Blockbuster* karya yang ditampilkan berasal dari para seniman lokal salah satunya yaitu FAB *Family* dengan ukuran karya 650 cm x 150 cm.

6. Area Pamer Graffiti *Stencil*

Area *Stencil* ini tempatkan di area jenis graffiti ke 4 setelah area *Blockbuster*, populer pada tahun 2000-an, graffiti ini menggunakan template atau pola (*stencil*) untuk menciptakan gambar atau pesan di permukaan publik. Teknik ini memungkinkan seniman untuk mereproduksi gambar yang sama berkali-kali dengan cepat dan akurat. Salah satu karya seniman yang di tampilkan di area ini yaitu karya Banksy asal Bristol, Inggris, dengan ukuran karya 300 cm x 200 cm.

7. Area Pamer Graffiti *Character*

Area *Character* ini tempatkan di area jenis graffiti terakhir setelah area *Stencil* yang populer pada tahun 2000-an, graffiti ini merupakan jenis graffiti yang menyerupai karakter kartun animasi, dalam Galeri *Character*

karya yang ditampilkan berasal dari para seniman lokal salah satunya yaitu Darbotz, dengan ukuran karya 350 cm x 250 cm.

8. Area Galeri

Area ini ditempatkan di akhir *storyline* setelah area jenis graffiti yang berisi karya seniman graffiti yang berkolaborasi dengan seniman lain ataupun dengan *brand street wear* yang bersifat komersial, Salah satu karya yang akan ditampilkan berasal dari seniman lokal yaitu TuTu bersama ortuseight yang menghasilkan produk sepasang sepatu bola dan bola sepak.

2.2.9 *State Of The Art*

Tabel 2. 3 *State Of The Art*

| Judul Penelitian | Pembahasan |
|---|---|
| <p>KAJIAN VISUAL STREET ART DI RUANG PUBLIK KOTA YOGYAKARTA</p> <p>Peneliti Dima Maulida Kusmayadi</p> <p>Tahun 2015</p> <p>Lokasi Yogyakarta,Indonesia</p> | <p><u>Hasil Penelitian</u> Menjadi bentuk sajian informasi akan kejadian sosial yang terjadi didalam ruang lingkup kota Yogyakarta. Sifatnya dalam mengisi ruang kosong pada dinding bangunan yang kurang terawat. Beberapa seniman bertanggung jawab atas karyanya, dari segi penempatan hingga pemilihan lokasi. Beberapa karya dengan tema sosial yang dianalisis ditempatkan pada lokasi yang sesuai dimana tema tersebut dapat dihubungkan dengan target audiensnya</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u> Dengan menerapkan Teori dan data penempatan yang tepat, perancangan</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>karya dalam art galeri dapat menciptakan pengalaman interaktif yang kuat antara objek, audiens, dan lingkungan sekitarnya. Jadi, saat melewati dinding pagar tersebut, audiens dapat langsung terlibat dengan karya dan memahami pesan yang ingin disampaikan.</p> |
| <p>PERANCANGAN INTERIOR GRAFFITI CENTER DI YOGYAKARTA</p> <p>Peneliti YUDHISTIRA RASTRAJENDRA</p> <p>Lokasi Yogyakarta</p> <p>Tahun 2023</p> | <p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Ditujukan untuk komunitas graffiti maupun penikmat seni graffiti yang mampu memfasilitasi kebutuhan para pelaku seniman graffiti. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan interior graffiti hall yang menitikberatkan pada fungsi kenyamanan, estetika.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Dengan data tsbt menciptakan sebuah pusat yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membuat dan mengapresiasi seni graffiti, tetapi juga memberikan pengalaman yang optimal bagi pengunjung. Dengan menggabungkan semua pendekatan tersebut, perancangan Art space&graffiti saya akan menciptakan sebuah tempat yang inspiratif, menarik minat pengunjung, dan memperkuat komunitas seni graffiti. Semua ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan, aman, dan memukau bagi semua pengunjung.</p> |

| | |
|--|--|
| | |
| <p>CREATIVE PLACEMAKING: KREATIVITAS KOMUNITAS GRAFFITI DI TAMAN CORAT CORET KOTA BOGOR</p> <p>Penulis</p> <p>Citra Mu'minazahra1, Stefy Prasasti Angraini1, Tidi Ayu Lestari1</p> <p>Lokasi</p> <p>Bogor</p> <p>Tahun</p> <p>2022</p> | <p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>mengubah pandangan negatif tentang graffiti menjadi sebuah bentuk seni yang dihargai dan diakui. Dengan menciptakan tempat yang legal dan terkontrol untuk melakukan graffiti, diharapkan masyarakat dapat melihat sisi positif dari seni graffiti dan menghargainya sebagai bagian dari kekayaan budaya kota.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Berdasarkan perolehan data yang didapat dan disandingkan dengan indikator creative placemaking, maka didapati bahwa setidaknya taman corat-coret telah menerapkan tujuh indikator creative placemaking dimana selain mampu mewadahi komunitas graffiti sekaligus mampu menciptakan potensi pariwisata sebagai galeri seni di tengah-tengah hiruk pikuk kota Bogor sehingga taman ini mampu dinikmati bersama oleh masyarakat.</p> |
| <p>PERANCANGAN ILUSTRASI MURAL BERGAYA GRAFFITI DI RUANG PUBLIK KABUPATEN SLEMAN</p> <p>Penulis</p> | <p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Membantu menyuarakan aksi basmi Klithih yang berisi dampak negatif yang diterima pelaku. Perancangan ini menggunakan media tembok karena</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Muhammad Nurudin Irsyad</p> <p>Lokasi</p> <p>Sleman</p> <p>Tahun</p> <p>2022</p> | <p>kejahatan Klithih berada di jalan, dan Graffiti juga ada di jalan maka karya ini dirasa lebih efektif. Selain itu penggunaan media sosial Instagram digunakan untuk memperluas penyebaran informasinya</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Dapat disimpulkan gaya ilustrasi yang dipilih harus sesuai dengan tema dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya. Gaya ilustrasi yang kuat dan unik akan membuat karya menjadi lebih menonjol dan mudah dikenali oleh khalayak. Selain itu, pemilihan gaya font graffiti juga menjadi faktor penting dalam perancangan ini. Gaya font graffiti yang kreatif dan berbeda akan memberikan sentuhan yang khas pada karya dan membuatnya lebih menarik.</p> |
| <p><u>GALERI MURAL DAN GRAFFITI DENGAN PENERAPAN KONSEP EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR DI KOTA SURAKARTA</u></p> <p>Penulis</p> <p>Brilly Prayudha Sudiby, MDE Purnomo, Rachmadi Nugroho</p> <p>Lokasi</p> <p>Surakarta</p> <p>Tahun</p> <p>2016</p> | <p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>khususnya untuk seni mural dan graffiti yang dapat menampung, mewadahi, mengembangkan, serta memberi nilai edukasi dan informasi mengenai seni mural dan graffiti. Wadah seni mural dan graffiti ini diperuntukkan bagi para pelaku kegiatan seni tersebut, seperti penikmat seni, pengamat seni, komunitas-komunitas mural dan graffiti, serta wisatawan domestik dan</p> |

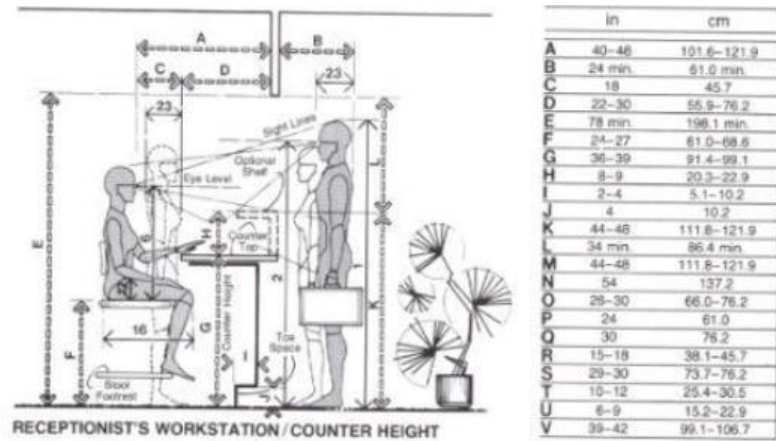
| | |
|--|--|
| | <p>internasional yang datang ke Kota Surakarta.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Dapat disimpulkan dari data yang di dapat perancangan art space galeri dengan tiga elemen ekspresi tersebut menawarkan pengalaman yang unik dan menarik bagi pengunjung. Dengan menggabungkan ekspresi bentuk, material, dan warna dengan perancangan yang holistik, galeri dapat menjadi tempat yang memperkaya pengalaman seni dan meningkatkan apresiasi terhadap karya-karya yang dipamerkan</p> |
|--|--|

2.3 Studi Antropometri

Pada perancangan Fasilitas Galeri Graffiti di Bandung ini terdapat syarat yang harus dipenuhi yaitu tentang studi antropometri, hal tersebut bertujuan agar para pengunjung dapat menyerap informasi secara maksimal dan menikmati sarana galeri dengan nyaman. Berikut ini beberapa data studi antropometri yang dijadikan sebagai patokan perancangan, diantaranya :

- Area Resepsionis

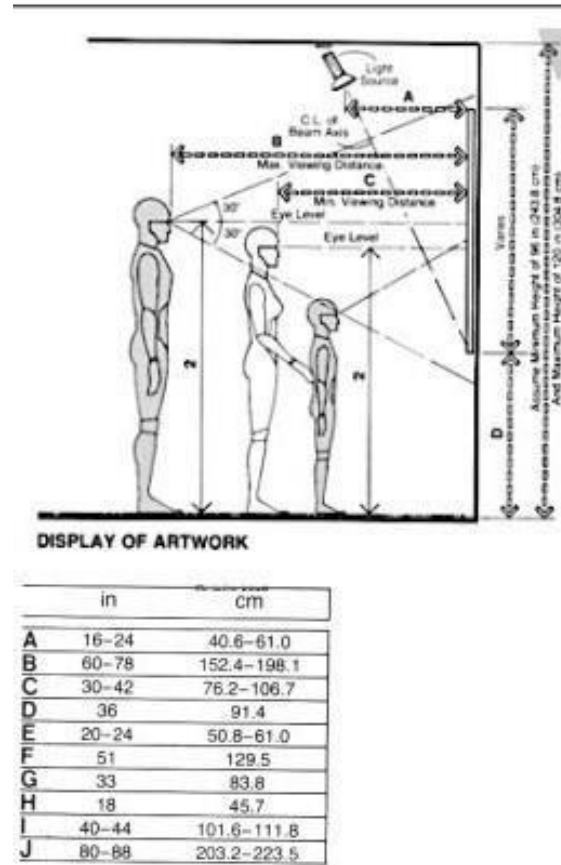
Pada gambar 2.51 dibutuhkan untuk acuan ukuran manusia di area resepsionis terhadap bidang kerja. Seperti ukuran kursi kerja dan meja resepsionis, supaya mengurangi kelelahan saat digunakan, dan digunakan dengan nyaman sesuai standar yang sudah ditetapkan



Gambar 2. 51 Area Resepsionis

Sumber : Panero,1979

- Area Galeri, Edukasi dan Area Pameran
 Pada gambar 2.52 standar ukuran jarak pandang pada suatu benda koleksi, akan diterapkan pada area galeri dan area *workshop*, penempatan suatu benda koleksi harus memungkinkan untuk dilihat dan dibaca oleh pengunjung, dengan standar ukuran dari studi antropetri ini kita dapat mendesain suatu galeri dengan mencapai standar yang dibutuhkan, pada area galeri, edukasi dan pameran ukuran yang dipakai pada acuan gambar di bawah ini menggunakan ukuran B yaitu antara 150 cm sampai 200 cm terhadap jarak pandang *display*.



Gambar 2. 52 Objek Display Galeri

Sumber : Panero,1979

Pada gambar 2.53 menjelaskan tentang standar jalur sirkulasi pada ruang pameran, dibutuhkan pada area galeri atau ruang pameran, pada perancangan ini menggunakan jenis alur sirkulasi B, alur sirkulasi tersebut menggunakan alur sirkulasi *one way* terlihat hanya ada 1 pintu masuk. Sehingga pengunjung yang datang dapat melihat area galeri berdasarkan runtuhan cerita dalam sebuah karya seni.

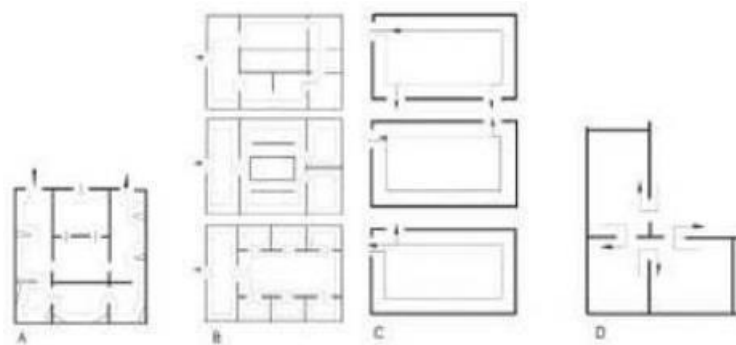
Menurut De Chiara dan Calladar¹⁵, tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sequential Circulation Adalah sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.
2. Random Circulation Adalah sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan

tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

3. Circulation Adalah sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.

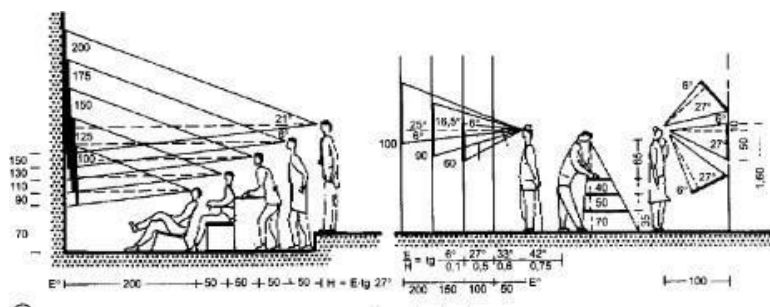
4. Linear Bercabang Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.



Gambar 2. 53 Sirkulasi Ruang pameran

Sumber : Nufert, Data arsitek Jilid 1, 1996

Pada gambar 2.54 merupakan acuan studi antropometri untuk jarak pandang pengunjung pada benda disekelilingnya agar pengunjung tidak terlalu kelelahan ketika menikmati fasilitas galeri, studi antropometri ini akan diterapkan pada area galeri, area pameran dan area pengenalan

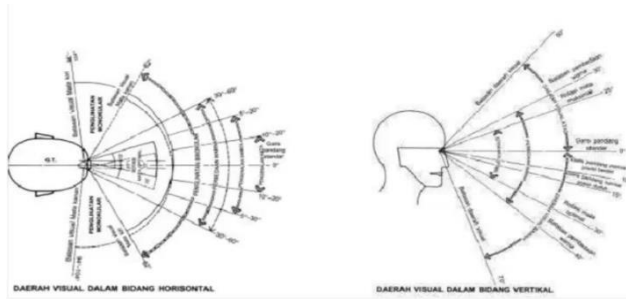


Gambar 2. 54 Jarak Pandang

Sumber : Nufert, Data arsitek Jilid 2, 2003

Pada Gambar 2.55, disimpulkan bahwa pandangan yang nyaman ke arah objek (gambar) adalah pandangan dengan kemiringan 30° ke arah atas,

30° ke arah bawah, 30° ke arah kanan, dan 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan dimana mata kita dapat mengenali dan membedakan warna dengan baik. Jarak pengamat dan Jarak Antar Gambar - Jarak Pengamat = $\frac{1}{2} \times (t.gambar) / \text{tg}30^\circ$ Jarak antar gambar = $(j.pengamat) \times \text{tg}45^\circ - \frac{1}{2} \times (t.lukisan)$ Sumber: (Panero, 2003).



Gambar 2. 55 Posisi Pengamat terhadap karya

Sumber : Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003, *Dimensi Manusia & Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga

Pencahayaan ruangan diharapkan tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap objek. Akan tetapi pencahayaan ruangan juga tidak diharapkan terlalu gelap sehingga objek yang dipamerkan terlalu kontras. Untuk mempertegas dan memperjelas rekomendasi pencahayaan pada museum, Erco: Handbook of Lighting Design memberikan rekomendasi pada dua area utama museum, yaitu display area dan super safety area. Besar pencahayaan ideal yang perlu dicapai sebuah museum adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Pencahayaan

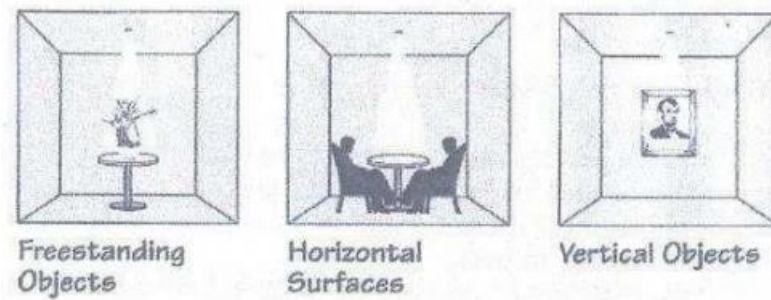
| Area | Jenis Lampu | Lux |
|-------------------|-------------|--------|
| Display Area | LED TL | 115/mm |
| Super Safety Area | LED | 100/mm |

Teknik pencahayaan buatan berkaitan dengan penataan sumber cahaya untuk memastikan efek pencahayaan sesuai dengan perencanaan. Egan, sebagaimana dikutip oleh Nazhar (2021), menjelaskan bahwa terdapat

berbagai teknik yang digunakan dalam pencahayaan museum dengan memanfaatkan pencahayaan buatan, antara lain:

- *High lighting*

Teknik yang digunakan untuk memberikan cahaya yang lebih terang pada sebuah objek tertentu dibandingkan dengan cahaya yang ada disekitarnya. Pemanfaatan teknik ini agar benda langsung terlihat jelas sebagai objek pameran

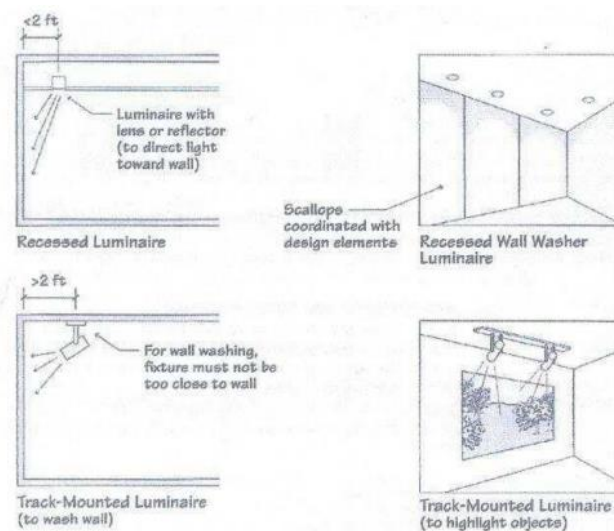


Gambar 2. 56 Highlighting

Sumber: Egan (Nazhar,2021)

- *Wall washing*

Teknik pencahayaan dengan memberikan pencahayaan pada bidang dinding agar dinding terkesan maju atau mendekati pengunjung.



Gambar 2. 57 wallwashing

Sumber: Egan (Nazhar,2021)

Spesifikasi lampu sorot yang digunakan pada karya seni sangat penting untuk memastikan pencahayaan yang optimal dan untuk menonjolkan detail serta nuansa dari karya tersebut. Berikut adalah beberapa aspek yang ideal untuk pemilihan lampu sorot pada karya seni:

Tipe Lampu:

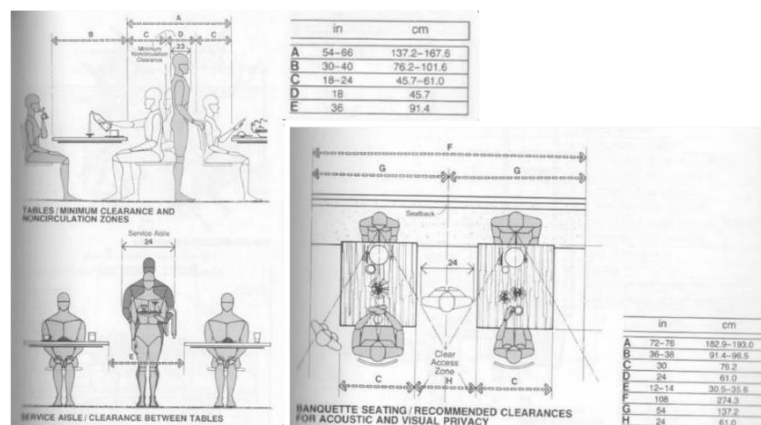
- LED: Hemat energi, tahan lama, dan tidak memancarkan panas yang dapat merusak karya seni.
- Halogen: Menyediakan cahaya yang hangat dan intens, namun bisa menghasilkan panas lebih banyak.

Temperatur Warna:

- Warm White (2700K - 3000K): Cocok untuk karya seni dengan warna-warna hangat, seperti lukisan dengan dominasi warna merah, kuning, atau oranye.
- Neutral White (3500K - 4100K): Serba guna dan cocok untuk menampilkan warna-warna yang lebih akurat.
- Cool White (5000K - 6500K): Lebih cocok untuk karya seni yang membutuhkan pencahayaan terang dan fokus.

- Area Café

Pada gambar 2.58 merupakan studi tentang ukuran standar meja dan kursi terhadap pengunjung saat melakukan kegiatan menyantap makanan, yang akan diterapkan pada area makan di sebuah area café

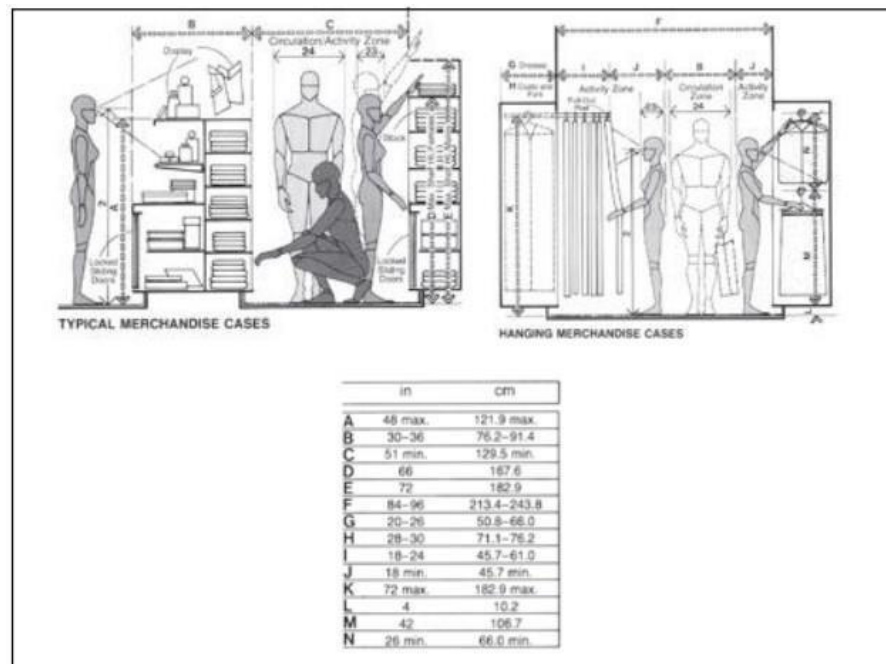


Gambar 2.58 Posisi Pengamat terhadap karya

Sumber : Panero, 1979

- Area Retail

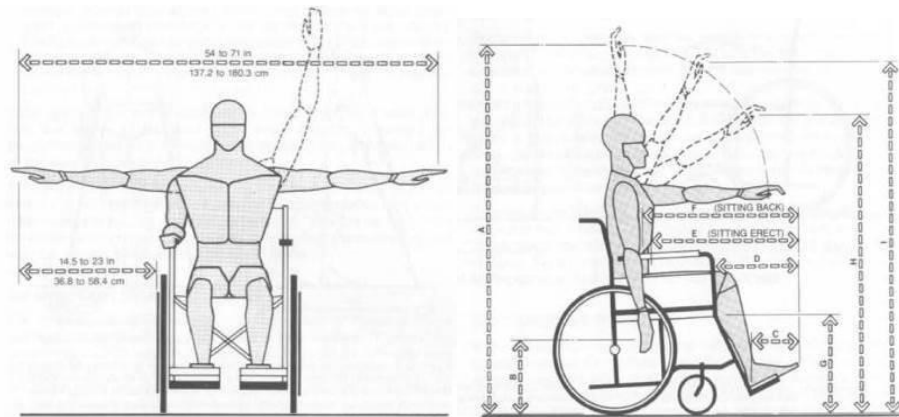
Pada gambar 2.59 merupakan standar tentang ukuran sebuah *display* storage atau rak yang sangat berpengaruh terhadap para customer, jika ukuran yang digunakan mengikuti ukuran standar yang telah ditentukan, maka akan sangat memudahkan customer dalam melihat dan membeli suatu produk yang di *display*, studi antropometri ini akan diterapkan pada area retail yang mempunyai area *display* produk



Gambar 2.59 Antropometri Area Retail

Sumber : Panero, 1979

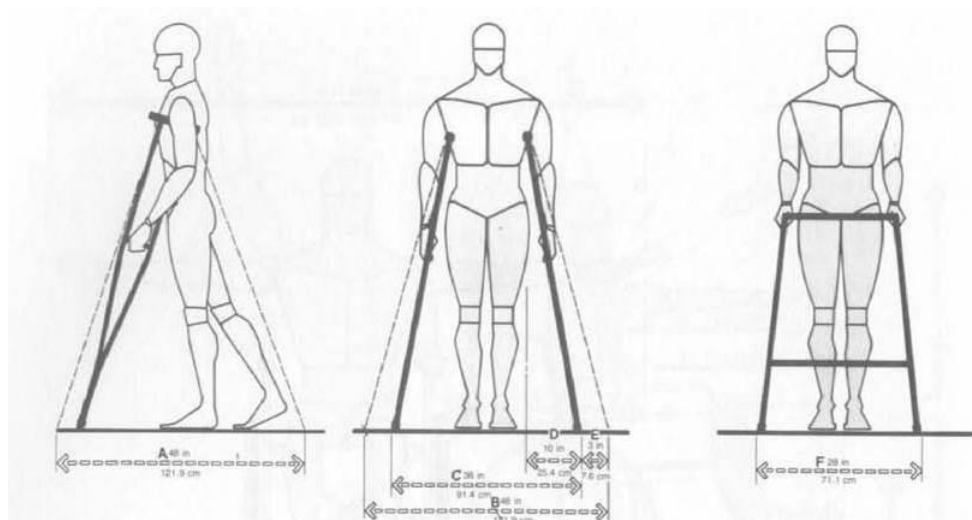
Selain itu, hal yang harus diperhatikan dalam perancangan fasilitas ini adalah mudahnya akses bagi semua orang termasuk penyandang disabilitas, berikut ini studi antropometri yang diperlukan, gambar 2.60 merupakan ukuran jarak sirkulasi ruang gerak antara kursi roda dengan benda sekitar diperlukan jarak sekitar 120 cm.



Gambar 2.60 Antropometri Penyandang disabilitas

Sumber : Panero, 1979

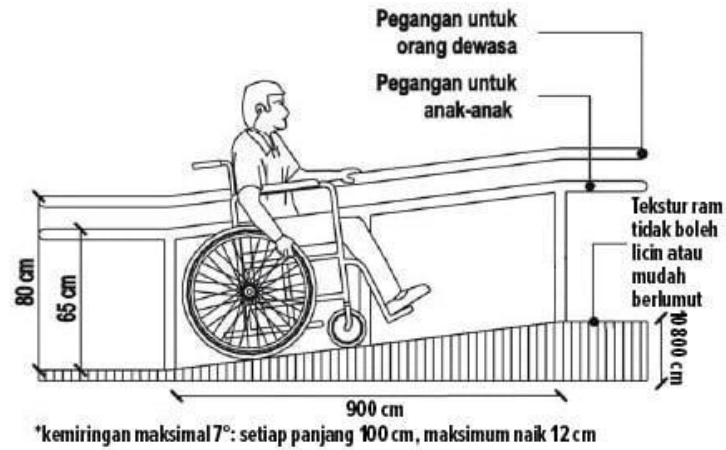
Pada Gambar 2.61 Sirkulasi ruang gerak terhadap penyandang disabilitas menggunakan alat bantu penopang sekitar 120 cm



Gambar 2.61 Antropometri Penyandang disabilitas

Sumber : Panero, 1979

Adapun juga standar ukuran ramp terhadap disabilitas, penggunaan ramp pada perancangan ini sangat dibutuhkan terutama di area *lobby* dan area galeri karena mempunyai ketinggian lantai. Untuk ukuran ramp lebar minimum dari ram adalah 95 cm tanpa tepian pengaman dan 120 cm dengan tepian pengaman, tepian pengaman sendiri mempunyai tinggi 10 cm dan lebar 15 cm. setiap panjang ramp 900 cm sebaiknya disediakan bordes atau bagian datar untuk memberikan jeda istirahat minimal panjang 120 cm, seperti pada gambar 2.62.



Gambar 2. 58 Standar ramp disabilitas

Sumber : Archifynow, 2017

2.4 Studi Image

Dalam merancang *artspace* dan galeri graffiti ini berbagai media informasi dibutuhkan untuk menarik perhatian pengunjung dan membuatnya mudah dipahami. Beberapa gambar Berikut menunjukkan contoh inspirasi layout, display, papan informasi, dan gaya yang digunakan dalam perancangan ini:



Gambar 2. 59



Gambar 2. 60

(Sumber: Pinterest 焦惠洁)

Gambar diatas merupakan inspirasi desain layout pameran dan display graffiti yang yang mempunyai gaya yang cocok dengan konsep yang akan di buat.



Gambar 2. 61



Gambar 2. 62

(Sumber: Pinterest Design festa)

Gambar diatas menginspirasi untuk area galeri dan workshop graffiti yang menggunakan dinding digital dan dinding temporary.



Gambar 2. 63



Gambar 2. 64

(Sumber: Pinterest Simple Architecture)

Gambar diatas menginspirasi untuk area café dan aula untuk tempat berkumpul dan bertukar pengalaman seniman atau komunitas.



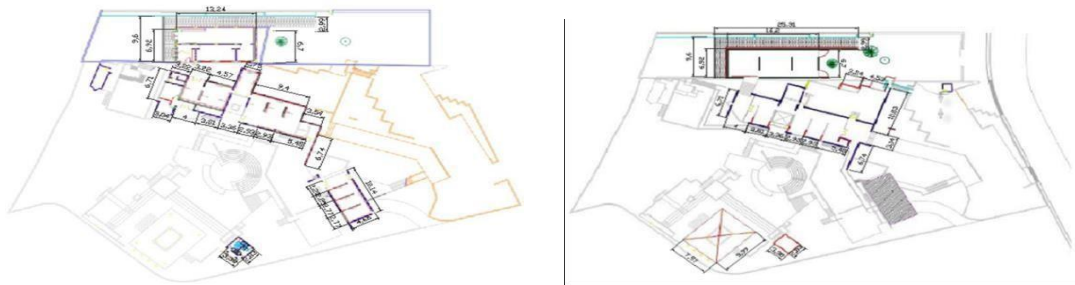
Gambar 2. 65

(Sumber: Pinterest Simple Architecture)

Gambar diatas menginspirasi area pameran edukatif tentang sejarah graffiti

2.5 Studi Preseden

Selasar Sunaryo mempunyai bentuk denah yang memanjang yang membentuk pola ruangan yang linear.



Gambar 2. 70 Denah Bangunan Selasar Sunaryo

Sumber : <http://fariable.blogspot.com>

Pada pola masa bangunan Selasar Sunaryo pola yang di gunakan pada denah bangunan sendiri adalah pola linear itu karena mengikuti pola kotur tapak yang cukup belereng yang dapat di lihat pada gambar 2.5 sehingga pola ruang bangunan sendiri mengikuti bentuk dari situasi tapak sendiri bangunan ini memiliki 2 lantai bangunan.



Gambar 2. 71 Key Plan Selasar Sunaryo

Sumber : <http://fariable.blogspot.com>

Latar Selasar Sunaryo sendiri berada di kawasan perbukitan sangat menentukan pola peletakan fungsi masa bangunan yang mengisi ruang seluas 5000 m² dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40% maka dalam perancanganya di lakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan pengelompokan fungsi aktifitas ang bisa terlihat pada denah bangunan.

Dari studi preseden bangunan galeri di atas, yang di jadikan refrensi dan yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan galeri saat ini adalah galeri Selasar Sunaryo. Dengan pola tatanan ruang liner yang memanjang agar ruang – ruang ini dapat secara langsung terkait satu sama lain atau di hubungkan melalui sebuah pola linear yang terpisah dan jauh yang memanjang. Namun tetap terhubung satu sama lainnya dan pemisahan ruang di dalam galeri Selasar Sunaryo juga dapat membuat pengelompokan aktifitas di dalam bangunan tertata lebih baik. Dengan refrensi pola dan tatanan pada ruang galeri selasar sunaryo dapat di jadikan acuan penataan

pola dan tatanan ruang dalam proyek artspace dan galeri graffiti Bandung.

2.6 Studi Lapangan


Sebelum merancang suatu proyek, sangat penting untuk melakukan studi banding guna memberikan dukungan bagi perancangan tersebut. Studi banding membantu dalam memberikan perbandingan dan tambahan informasi untuk menyesuaikan kebutuhan perancangan. Sebagai contoh, studi banding dapat dilakukan di Selasar Sunaryo Art Space dan Grey Art Gallery.

2.6.1 Studi Banding

Tabel 2. 5 Studi Banding

| PERBANDINGAN | ARTSPACE 1 | ARTSPACE 2 |
|----------------------|--|--|
| NAMA BANGUNAN | <p>“ Selasar Sunaryo Art Space”</p>  | <p>“Grey Art Gallery”</p>  |
| LOKASI | Jl. Bukit Pakar Timur No. 100 Bandung, Jawa Barat 40198 Indonesia | Jl. Braga No.47, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat |
| Jam Kerja | <ul style="list-style-type: none"> - Senin Tutup - Selasa 10.00 – 17.00 - Rabu 10.00 – 17.00 - Kamis 10.00 – 17.00 - Jumat 10.00 – 17.00 - Sabtu 10.00 – 17.00 - Minggu 10.00 – 17.00 | <ul style="list-style-type: none"> - Senin 10.00 – 20.00 - Selasa 10.00 – 20.00 - Rabu 10.00 – 20.00 - Kamis 10.00 – 20.00 - Jumat 10.00 – 20.00 - Sabtu 10.00 – 20.00 - Minggu 10.00 – 20.00 |

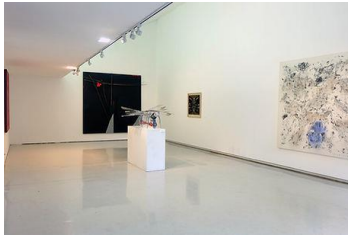
| | | |
|-------------------------|--|--|
| Akses | Akses dari jalan utama dimana pengunjung dapat mengetahui dimana letak entrance serta area pedestrian yang terakses langsung ke area Art Space | Akses dari jalan utama dimana pengunjung dapat mengetahui dimana letak entrance serta area pedestrian yang terakses langsung ke area Galeri |
| Kondisi Bangunan |  |  |
| | Bangunan dua lantai yang terdiri dari 4 bangunan yang saling menyatu sehingga membentuk dasar bangunan SSAS terinspirasi oleh bentuk "kuda lumping" sebagai salah satu artefak budaya tradisional Indonesia dan kata "Selasar" mencerminkan konsep desain utama yaitu: untuk sebuah ruang terbuka yang menghubungkan satu ruang dengan yang lain, menghubungkan karya seni dengan pengunjungnya dan untuk menghubungkan satu budaya dengan yang lainnya. | Bangunan cagar budaya N.V. Hellerman, tahun 1930 yang di alih fungsikan dan di renovasi menjadi galeri seni yang mempunyai tiga lantai dalam satu bangunan. Fasad bangunan masih terlihat sangat kental dengan bangunan peninggalan belanda yang sebelumnya merupakan toko |
| Sirkulasi | Sirkulasi Bangunan ini Menggunakan Sequential Circulation Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri | Sirkulasi dalam bangunan menggunakan sistem linier, dimana tempat pengunjung masuk serta keluar dari area museum berada di titik yang sama |

| | | |
|------------------|--|--|
| Koleksi | <p>Koleksi Selasar Sunaryo Art Space Terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"> Karya Seni 2 dimensi Karya Seni 3 dimensi Video mapping Koleksi data penelitian seni rupa | <p>Koleksi Grey Art Gallery Terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karya Seni 2 dimensi - Karya Seni 3 dimensi - Video mapping - Audio Visual |
| Fasilitas | <p>Ruang pameran A</p>  | <p>Ruang pameran 1 lt dasar</p>  |

Ruang Pamer B



Ruang sayap



Amphiteater



Bale Handap



Bale Tonggoh



Kopi Selasar



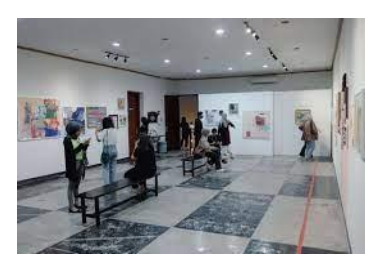
Ruang pameran 2 Lt dasar



Ruang pameran 1 Lt -1






Ruang pameran Lt 1



Aula lt dasar



| | | |
|----------------------------------|---|---|
| | <p>Cinderamata Selasar</p>  <p>Pustaka Selasar</p>  <p>Rumah Bambu</p>  | |
| <p>Sistem pencahayaan</p> | <p>Sistem pencahayaan di Selasar Sunaryo Art Space banyak menggunakan pencahayaan alami dan spot light terhadap karya. Untuk Ruang yang tertutup tidak terkena cahaya matahari sistem pencahayaan yang digunakan menggunakan general lighting dan pencahayaan khusus terhadap karya</p> | <p>Sistem pencahayaan di Grey Art Gallery ini Terdiri dari pencahayaan yang sifatnya umum (general lighting) dan pencahayaan khusus. Untuk karya yang di pameran menggunakan pencahayaan khusus dan beberapa lampu strip pada ruang video mapping</p> |

| | | |
|-------------------|--|--|
| Penghawaan | Sistem penghawaan yang digunakan ada dua jenis yaitu buatan dan alami. Dibeberapa ruang pameran hanya menggunakan penghawaan alami karena terdapat bukaan yang menjadikan udara masuk kedalam cukup baik | Sistem penghawaan yang digunakan ada dua jenis yaitu buatan dan alami. Dibeberapa ruang pameran hanya menggunakan penghawaan alami karena terdapat bukaan yang menjadikan udara masuk kedalam cukup baik |
|-------------------|--|--|

2.6.2 Studi Site

Lapangan Tritan Point terletak di Jl. Raya Cipadung, Cipadung Wetan, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, Jawa Barat 40614, kota terbesar di Jawa Barat yang terkenal dengan keindahan alam dan udaranya yang sejuk. Lokasi ini strategis karena dekat dengan pusat kota dan memiliki akses yang mudah dari berbagai arah. Aksesibilitas yang baik ini memudahkan pengunjung dari berbagai kalangan untuk mencapai tempat ini, baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Lapangan Tritan Point ini terletak di pusat kota, dan dikelilingi vegetasi seperti pepohonan akan membuat sirkulasi udara terasa sejuk, jenis bangunan seperti ini dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas karya seni karena berada di daerah perkotaan sehingga menarik perhatian masyarakat.



Gambar 2. 72 Studi Site

Sumber : Google maps