BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN *ARTSPACE AND GALLERY GRAFFITI DI BANDUNG*

2.1 Definisi Graffiti

Menurut Indroyati (2011) arti Graffiti adalah coretan yang memiliki arti dan juga tujuan dalam hasil karya yang dituangkan, Tristan Manco dalam jurnal nirmana karya Obed Bima Wicandra dan Sophia Novita Angkadjaja menjelaskan bahwa Graffiti artistik sendiri menunjuk kepada bentuk tulisan (*tag*) yang terolah melalui bahasa visual yang estetik, Adapun juga Menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, Graffiti berasal dari kata Italia "*Graffito*" yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto dalam Susanto menyebutnya sebagai demotic art, memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret Media dalam pengaplikasian Graffiti itu biasanya tembok-tembok jalanan ataupun suatu area yang tidak berpenghuni contohnya kolong jembatan, biasanya para bomber pemula menggambar Graffiti itu diawali dengan media kertas salah satunya sketchbook dan spidol permanen, jika sudah mahir, mulai lah ke media seperti tembok, dll ,adapun persiapan dan alat alat dalam menggambar Graffiti dan pelindung , yaitu :

- 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 yg berisi cat, biasanya cat yg 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 gloves

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 grais 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

2.1.1 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.

Syamsul Barry (2008:19) 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

Street art 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, entah didalam subway atau di bagian luar atau dalam bus. "*Taki183*", begitu bunyi tulisan yang dia buat menggunakan spidol. Taki seperti ingin menunjukan identitas dirinya. Angka 183 yang ia tuliskan setelah namanya merupakan simbol untuk menunjukan tempat tinggalnya

Street Art 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. Street art 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 Street art di Indonesia ini tidak berjalan dengan lancar, tetapi tetap berkembang dalam diri masyarakat Indonesia.

Dalam komunitasnya street art 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 seperti

virtual space akan membuat media baru dalam menuangkan ide dan hasil karya nya, sehingga para masyarakat akan tertarik dengan inovasi tersebut

2.1.2 Jenis *Street Art*

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 : Wadezig, 2015.

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 : Siti Fatonah, 2018.

3. 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 2.8 Stencil Art

Sumber : Wikipedia, 2021.

4. Sticker art; adalah sebuah karya seni jalanan berupa bentuk gambar tempel, contohnya menampilkan sebuah pesan dalam bentuk stiker, biasanya ditempelkan di dinding jalanan atau tiang jalanan. Sticker art dianggap sebagai subkategori dari Seni Graffiti

Gambar 2.9 Sticker Art

Sumber : Wikiwand, 2017.

5. 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 2.10 Wheatpaste

Sumber : IUUOↃƎUT, 2014.

2.1.3 Jenis Graffiti

1. Tagging

Gaya Graffiti jenis ini popular di Philadelphia pada tahun 1960an, Tagging adalah salah satu jenis graffiti pertama yang muncul pada tahun 1960 an di amerika. Seseorang yang paling dikenal dengan graffiti taggingnya adalah TAKI 183, seorang Graffiti artis dari New York yang menandai seluruh kota New York, yang biasa dilaluinya dengan tanda tangannya, TAKI 183 tadi. Setelah profilnya masuk media, banyak anak muda NY kemudian mengikuti gaya Graffiti tagging ini

Gambar 2.11 Graffiti Tagging

Sumber : DifferenceBetween,2015.

2. Throw up

   Throw up adalah seni menggambar Graffiti dengan teknik menggambar yang cepat, karena desain dan warna yang sederhana, popular 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 2.12 Graffiti Throwup

Sumber : StreetNewYork, 2012.

3. Blockbuster

Blockbuster adalah salah satu jenis Graffiti dengan dimensi yang lebar ,graffiti ini biasa ditemukan di tembok bawah tanah dan stasion 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. 13 Graffiti Blockbuster

Sumber : watchingpaintdryblogging,2015.

4. Oldschool piece

   Gaya Graffiti ini mempunyai ciri-ciri dengan bentukan tulisan yang mudah terbaca dan warna yang simple tidak banyak campuran warna atau kombinasi warna, popular pada tahun 1980-an di kota newyork

Gambar 2. 14 Graffiti Oldschool piece

Sumber : Subway Graffiti, 2011.

5. Wildstyle piece

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

Gambar 2. 15 Graffiti Wildstyle piece

Sumber : CultureSpain, 2020.

6. 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 popular pada tahun 2000-an hingga sampai sekarang

Gambar 2. 16 Graffiti Character

Sumber : Dhompy Graffiti, 2020.

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

karya seni legendaris dan kritikan

Gambar 2. 17 Bazooka

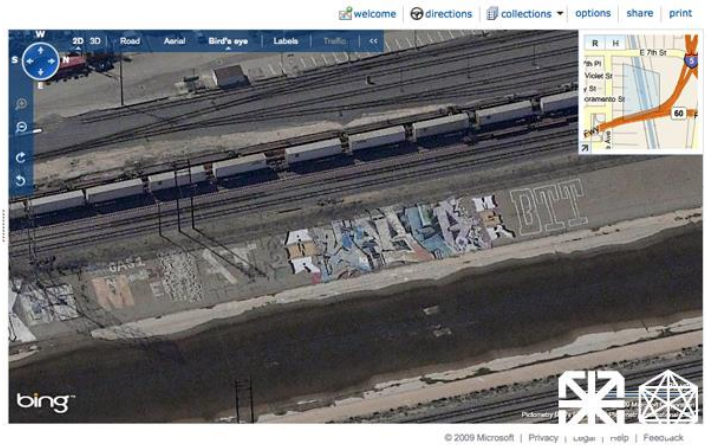
Sumber : Elmi rahmatika, 2019

- 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. 18 Saber

Sumber : widewalls, 2018



Gambar 2. 19 Saberiver

Sumber : bing

Pada gambar 2.19 sebuah Graffiti pieces hasil karya dari saber,dapat dibaca jelas saat diang hari dari foto satelit, dengan ukuranya yang besar, butuh 97 galon cat dan 35 malam untuk menyelesaikannya, Graffiti ini berukuran 250 x 55 kaki

- Moses & Taps

  Moses & Taps telah bekerja sama sejak tahun 2007,berasal dari negara Germany tepatnya di kota Hamburg, Duo seniman ini cukup terkenal di Eropa dikarenakan karya-karya mereka yang selalu muncul di kereta, terkenal dengan jenis Graffiti pieces, mereka semakin terkenal seteleh mengeluarkan buku berjudul “International Top Sprayer” yang bercerita tentang misi mereka yang akan membuat Graffiti di 1000 gerbong kereta dalam waktu 1000 hari, Moses & Taps berhasil mencapai misi tersebut,

Gambar 2. 20 Moses and taps in train

Sumber : The Grifters Journal, 2015

Gambar 2. 21 Moses and taps in train

Sumber : The Grifters Journal, 2015

Gambar 2. 22 Moses and taps in train

Sumber : The Grifters Journal, 2015

Pada gambar 2.20, 2.21 dan 2.22, merupakan karya Graffiti dari misi nya Moses & Taps, Graffiti dari Duo seniman ini tersebar ke seluruh

penjuru eropa, setelah menyelesaikan misi membuat 1000 Graffiti di seluruh gerbong kereta

- Utah dan Ether

  Utah dan Ether seniman Graffiti yang berasal dari New York City, Amerika Serikat, Karya mereka dapat dilihat di dinding dan kereta api yang melintasi 6 benua, di kota-kota seperti Buenos Aires, Paris, Milan, Melbourne, New York, Beijing, dan Tokyo

Gambar 2. 23 Utah and Ether

Sumber : Cam tyeson, 2017

seniman yang Namanya sudah terkenal di dunia yang melegenda, pernah terangkum dalam film dokumenter yang berjudul "*Peintres & Vandales Documentary*" Karya Graffiti mereka telah dipamerkan diberbagai galeri di dunia contohnya Moniker Art Fair di London dan HAM Helsinki Art Museum di Finlandia,

Jenis Graffiti dari Utah dan ether yaitu Throw up, Berikut hasil karya nya :

Gambar 2. 24 Utah and Ether Vacation

Sumber : The Grifters Journal, 2015

Gambar 2. 25 Utah and Ether

Sumber :Utah Ether, 2017

Gambar 2. 26 Utah and Ether Vacation

Sumber : The Grifters Journal, 2015

2.1.5 Graffiti di Kota Bandung

Seiring perkembangan zaman pada era sekarang Graffiti di kota bandung sudah mulai di terima oleh masyrakat karena visual nya yang estetik membuat masyarakat tertarik dengan seni modern tersebut, di kota bandung dari pemerintahan 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 Graffiti atau bomber mulai merambah ke dunia industri baik ke luar negri maupun dalam negri.

Pada gambar 2.27 salah satu contoh karya Graffiti 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. 27 Street Art Taman sari

Sumber : Yogisaputro, 2015

Pada gambar 2.28 jenis Graffiti ini disebut Graffiti character, Graffiti ini dibuat oleh salah satu komunitas Graffiti di kota bandung yaitu The yellow dino, Graffiti ini berlokasi di jln. Taman sari Bandung

Gambar 2. 28 Street Art Taman sari

Sumber : Ferry Fadhlurrahman, 2017

Pada gambar 2.29 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 jln. Viaduck Bandung

Gambar 2. 29 Street Art

Sumber : Agus Bebeng, 2013

Pada gambar 2.30, 2.31 dan 2.32 Graffiti jenis piece, jenis Graffiti paling rumit dan paling lama pengerjaanya berlokasi di jl. Taman sari Bandung dan jl. Naripan bandung

Gambar 2. 30 Street Art Taman sari

Sumber : Yogisaputro, 2015

Gambar 2. 31 Street Art Taman sari

Sumber : Yogisaputro, 2015

Gambar 2. 32 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 jln braga, taman sari, pada umumnya Graffiti yang dihasilkan berbentuk piece, hal ini dikarenakan para pemerintahan kota bandung mengijinkan pagi 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 pengerjaanya berbeda dengan daerah yang belum mendapatkan perijinan, biasanya para seniman Graffiti menggunakan jenis Graffiti throwup karena pengerjaanya yg cepat dan mudah sehingga akan terhindar dari penangkapan

2.1.6 Komunitas Graffiti di Kota Bandung

- 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 negri, 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. 33 artistdesigner-yellowdino

Sumber : Gusto sign, 2012

Karya karya Graffiti dari The Yellow Dino sebagai berikut :

Gambar 2. 34 Live Graffiti

Sumber : theyellowdino.com

Gambar 2. 35 Live Graffiti

Sumber : theyellowdino.com

Gambar 2. 36 Live Graffiti

Sumber : theyellowdino.com

- Burn The Flower (*BTF*)

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 sekitar 15 orang dari siswa hingga mahasiswa, jenis karakter Graffiti yang diterapkan pada komunitas BTF ini yaitu Wildstyle Piece. Pada gambar 2.38 dan 2.39 merupakan sebuah karya dari komunitas BTF "*burn the flower*" karakter dari komunitas ini yaitu Graffiti pieces

Gambar 2. 37 Streetofbdg meet : BTF

Sumber : wadezig.com, 2020

Gambar 2. 38 BTF Graffiti Jam

Sumber : wadezig.com, 2013

Gambar 2. 39 BTF Graffiti Jam

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 terarik 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 2.41 Salah satu karya Graffiti dari komunitas FAB yang terpampang dinding jalan cikapayang, Bandung

Gambar 2. 40 Graffiti Creative

Sumber : Fabian, 2011

Gambar 2. 41 Graffiti Creative

Sumber : Fabian, 2011

- Barudak Urban Light Bandung (*BULB*)

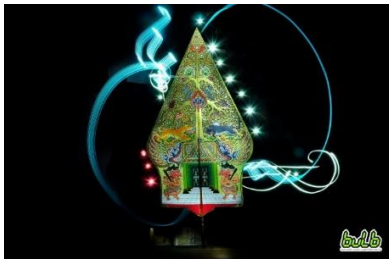
BULB itu singkatan dari Barudak Urban Lights Bandung. BULB juga pada umumnya dikaitkan dengan lampu bohlam, selain itu BULB juga adalah nama teknik di kamera dalam memotret *low speed*. Jadi komunitas BULB ini merupakan komunitas melukis dengan cahaya menggunakan percampuran 3 seni, yaitu fotografi, *lighting* dan *Graffiti*.

Gambar 2. 42 Bulb logo

Sumber : BYHRT, 2010

BULB didirikan pada tahun 2010 tepatnya pada tanggal 6 November di Kota Bandung, pendiri dari komunitas ini yaitu seorang remaja asal

bandung bernama Haikal (Ketua), Hendy (Wakil) dan Bobby yang mencetuskan nama BULB, Tujuan dari terbentuknya komunitas ini, menurut Haikal sebagai Ketua dari Komunitas ini, membentuk sebuah komunitas hobi untuk para remaja yang gemar berfotografi dan berkegiatan penggambaran Graffiti, membuat para remaja melakukan kegiatan lebih ke arah positif saat masuk ke dalam komunitas ini



Gambar 2. 43 Bulb

Sumber : Bulb_Bandung, 2017

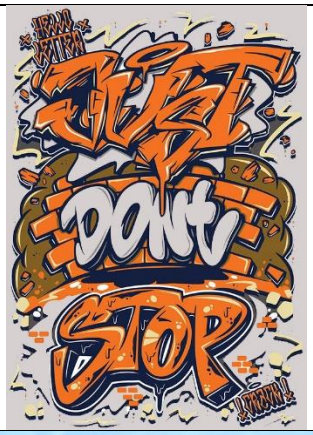
Gambar 2. 44 Bulb

Sumber : Bulb_Bandung, 2017

2.1.7 Dimensi Karya Graffiti

Setelah melakukan wawancara dengan para seniman graffiti bandung, menurut arsalanisme (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 *scafolding*,

No	Jenis Graffiti	Gambar	Dimensi
1	Graffiti Tagging (Crack)		350 cm x 200 cm
2	Graffiti Throwup (Bondsbonds)		450 cm x 250 cm
3	Graffiti Oldskool (Banksy)		500 cm x 400 cm
4	Graffiti Blockbuster (FAB Family)		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

Tabel 2. 1 Tabel Dimensi Karya

Sumber : Maruf (2021)

2.1.8 Display Karya Graffiti

Pada perancangan ini media display graffiti menggunakan dinding temporari dan rolling door, contoh penerapan dinding temporary yang di maksud yaitu dengan menggunakan rangka material multiplek yang dilapisi kayu melamin sebagai media display sehingga memudahkan dalam bongkar pasang karya. Dengan ukuran media display 300 x 300 cm sampai ke 700 x 300 cm, karena ukuran graffiti jalanan tidak melebihi dari ukuran tersebut.

Dan memanfaatkan rolling door sebagai media dalam memamerkan karya graffiti, karena para seniman graffiti bandung pada umumnya menggunakan rolling door sebagai media dalam menuangkan sebuah

karya graffiti, menurut eric (2022) selaku seniman graffiti bandung, menggambar di rolling door mempunyai kepuasan tersendiri, karena dengan itu, kita dapat merubah sebuah objek menjadi sebuah karya seni, bisa di bilang mewujudkan karya seni yang belum pernah ada, atau karya seni yang sudah ada dengan kreasi baru tidak selalu dengan media tembok.

Untuk ukuran rolling door yang akan diterapkan dalam area galeri tentunya bervariasi berdasarkan jenis graffiti yang di tampilkan, contohnya, Untuk ukuran graffiti biasanya para seniman graffiti bandung membuat nya dengan ukuran 200 cm x 200 cm sampai ke 300 cm x 300 cm, jika graffiti yang di tampilkan mempunyai ukuran yang besar dengan ukuran 650 cm x 200 cm, seperti pada area Galeri Blockbuster maka menggunakan skala 1:5 sehingga karya yang di tampilkan tidak terlalu besar dan menyesuaikan dengan media display

2.1.9 Pengertian *Cyberpunk*

Cyberpunk adalah sub-genre fiksi ilmiah yang menampilkan sebuah perkotaan urban dengan sains, ditambah dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Kata *cyber* mengacu pada teknologi yang erat hubungannya dengan *cyberspace* (dunia maya). Menurut William Gibson (1982) *cyberspace* yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual Walaupun dilakukan secara virtual, kita dapat merasa seolah-olah ada di tempat tersebut dan melakukan hal-hal yang dilakukan secara nyata

Mengutip dari Wikipedia (2021), kata *punk* mengacu pada orang dan sikap yang dimilikinya sebagai bagian dari gerakan kehidupan kelas bawah Cyberpunk terpengaruh dari subkultur *punk* dan budaya *hacker*.. Atau dengan kata lain gerakan ini merupakan representasi akan ketimpangan yang terjadi antara *low life* (kehidupan kelas bawah) dengan kecanggihan teknologi, Gerakan ini sering menampilkan *distopia.*

Distopia adalah sebuah konsep mengenai kehidupan yang tidak layak dan menakutkan, Turunnya kualitas hidup terjadi karena adanya tekanan dari pemerintah atau pemimpin, kemudian teror yang datang secara terus-menerus, Untuk menggambarkan kehancuran distopia dalam Cyberpunk,

biasanya mengambil latar waktu di malam hari atau disebut dengan *night city* seperti pada gambar x.xx dengan gemerlapnya cahaya di setiap sudut kota. yang tercipta oleh lampu neon dan billboard jalanan, dan menampilkan sebuah kehancuran kota akibat terjadinya perang dan kemajuan teknologi

Gambar 2. 45 Night City

Sumber : Walpaperacces. 2018

2.1.10 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. 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. 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	Development	- Penentuan Ide dan Tema Video
2	Preproduction	- Story board
		- Hardware dan Software
		- Pembuatan dan Pengambilan Video

3	Production	- Menentukan bidang yang akan di mapping
		- Proses Animasi
		- Rendering
4	Post Production	- Final editing
5	Delivery	- Publikasi / Presentasi

Tabel 2. 2 Tahapan Membuat Video Mapping

Sumber : Macros (1997)

Pada tabel 2.1 tahapan pembuatan video mapping ini tediri 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 direnderr, diputar menggunakan media pemutar video, lalu diperikasi apakah terdapat kesalahan pada video tersebut. Pada tahap Akhir delivery adalah tahap untuk dipublikasi atau di presentasikan

2.1.11 Pengertian Trotoar

Menurut keputusan Direktur Jenderal Bina Marga No.76/ KPTS/Db/1999 tanggal 20 Desember 1999 yang dimaksud dengan trotoar adalah bagian dari jalan raya yang khusus disediakan untuk pejalan kaki, yang diberi lapisan permukaan dengan elevasi yang lebih tinggi dari permukaan jalanan kendaraan, dan pada umumnya sejajar dengan jalur lalu lintas kendaraan.

Fungsi utama trotoar adalah untuk memberikan pelayanan kepada pejalan kaki sehingga dapat meningkatkan kelancaran, keamanan dan kenyamanan pejalan kaki tersebut. Trotoar juga berfungsi memperlancar lalu lintas jalan raya karena tidak ter ganggu atau terpengaruh oleh

Ialu lintas pejalan kaki. Ruang di bawah trotoar dapat digunakan sebagai ruang untuk menempatkan utilitas dan pelengkap jalan lainnya.

Gambar 2. 46 Trotoar

Sumber : Yongki Yulius, 2018

Dimensi Trotoar

- Ruang Bebas trotoar

  Mengutip dari Standart Perancangan Geometrik Jalan Perkotaan DirektoratJendral bina marga- Departemen Pekerjaan Umum (1990), Tinggi bebas trotoar tidak kurang dari 2,5 meter dan kedalaman bebas trotoar tidak kurang dari satu meter dari permukaan trotoar. Kebebasan samping trotoar tidak kurang dari 0,3 meter. Perencanaan pemasangan utilitas selain harus memenuhi ketentuan ruang bebas trotoar, harus juga memenuhi ketentuan-ketentuan dalam buku petunjuk pelaksanaan pemasangan utilitas.

- Lebar Trotoar

  Lebar trotoar harus dapat melayani volume pejalan kaki yang ada. Menurut Rini (2017), Trotoar ideal itu yang memenuhi syarat teknis. Lebarnya paling minimal itu 1,5 meter.

Penggunaan Lahan Sekitarnya	Lebar Minimum Trotoar (m)
Perumahan	1,6 meter
Perkantoran	2 meter
Industri	2 meter
Sekolah	2 meter
Terminal/Stop bis/TPKPU	2 meter
Pertokoan/perbelanjaan/hiburan	2 meter
Jembatan, Terowongan	1 meter

Tabel 2. 3 Tabel Dimensi Trotoar

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.3/PRT/M/2014

Fungsi Trotoar dalam Perancangan

Fungsi trotoar dalam perancangan *ArtSpace and Galerry Graffity* ini mengacu kepada konsep bentuk yang akan diterapkan menyerupai bentukan trotoar jalanan, Contohnya bentukan pola lantai yang menyerupai trotoar jalanan Terminal, Karena mengacu kepada tema perancangan yaitu street urban atau jalanan perkotaan. Dengan mengambil lebar trotoar terminal, dengan ukuran 2 meter yang diterapkan dalam perancangan ini sesuai dengan lebar minimum Trotoar yang telah di atur dalam peraturan pemerintahan tentang lebar trotoar, sehingga dengan adanya trotoar dalam perancangan ini menambah suasana jalanan lebih terasa.

2.1.12 Pengertian *Bollard*

Menurut Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 82 tahun 2018 tentang Alat Pengendali dan Pengaman Pengguna jalan, Tiang pembatas jalan dan trotoar disebut dengan *bollard*. Benda ini dapat berbentuk tiang maupun bola. *Bollard* digunakan untuk menghalau pengendara motor dan pedagang masuk ke jalan trotoar. Dengan adanya *bollard*, diharapkan motor dan gerobak tidak berada di trotoar, baik untuk parkir atau melintas. Tidak hanya itu, *Bollard* juga memiliki fungsi pengaman bagi pengguna trotoar atau pejalan kaki. Ketika ada kecelakaan yang melibatkan kendaraan bermotor seperti mobil, *bollard* akan menghalangi dan membatasi gerak mobil tersebut agar tidak menambrak pejalan kaki.

Gambar 2. 47 Bollard

Sumber : Archiproducts. 2019

Fungsi Bollard dalam Perancangan

Fungsi Bollard dalam Perancangan *Art Space and Gallery Graffity*, berfungsi sebagai pembatas antara karya display dengan pengunjung, sehingga karya yang ditampilkan tidak terlalu dekat dengan pengunjung dengan adanya pembatas, sehingga keamanan karya dapat terjaga. dengan mengambil objek jalanan seperti *bollard* atau bola beton dapat menambah suasana jalanan lebih terasa dalam perancangan ini.

2.1.13 Pengertian *ArtSpace*

Menurut Natasya (2011) 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

2.1.14 Pengertian Galeri

Galeri merupakan suatu ruangan yang digunakan untuk menampilkan

karya-karya seni, Cyril (2006: 451). Sedangkan menurut Mike (2011: 45), 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 apresisi) 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 Robillard (1982), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian :

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

Pada perkembanganya selanjutnya galeri menjadi independen berdiri sendiri terlepas dari museum

2.1.15 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 pamer juga bisa disebut galeri private dengan istilah (vanity gallert, artist-run space, artist initiative, artspace, alternative artspace, contemporary artspace). Galeri pribadi lebih cenderung pengelola galerinya ialah seniman atau komunitas seni

Anusapati (2003). Terdapat 4 jenis galeri berdasarkan status kepemilikan, antara lain:

1. Galeri seni milik lembaga pemerintah adalah pemerintah kota yang mamiliki 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

2.1.16 Macam-macam Galeri

Berdasarkan tempat penyelenggaraan pameran :

- *Tradisional Art Gallery*, galeri yang aktifitasnya diselenggarakan di selasar.
- *Modern Art Gallery*, galeri dengan perencanaan ruang secara modern

Dalam Perancangan ini Galeri yang dirancang termasuk dalam penyelenggaraan pameran *Modern Art Gallery*, karena menampilkan karya seni modern

Berdasarkan sifat kepimilikan :

- *Private Art Gallery*, galeri yang dimiliki oleh perorangan atau pribadi atau kelompok
- *Public Art Gallery*, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum
- Kombinasi dari kedua galeri diatas

Dalam Perancangan ini Galeri yang dirancang bersifat *Public Art Gallery*, karena termasuk dalam jenis Galeri Seni milik Pemerintah

Berdasar isinya :

- *Gallery of Primitive art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitive
- *Gallery of Classical art*, galeri yang menyelenggarakan aktifitas di bidang seni klasik
- *Gallery of Modern art*, galeri yang menyelenggarakan aktifitas seni modern

Dalam Perancangan ini Galeri yang dirancang berdasarkan isinya termasuk dalam jenis *Gallery of Modern Art*, karena didalam nya menampilkan karya seni modern yaitu Graffiti

Berdasarkan jenis pameran yang diadakan :

- Pameran tetap (*permanent exhibition*), pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu, barang-barang yang di pamerkan tetap atau bias juga bertambah.
- Pameran temporer (*temporary exhibition*), pameran yang diadakan sementara dengan batasan waktu tertentu.
- Pameran keliling (tarvelling exhibition), pameran yang berpindah – pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

Galeri seni dapat digolongkan lagi berdasarkan pada macam koleksi dan tingkat dan luas koleksi (luas jangkauan)

1. Galeri berdasarkan macam lokasi dibedakan menjadi :
    a) Galeri Pribadi : merupakan galeri yang berfungsi sebagai tempat pameran karya pribadi seniman itu sendiri, tidak memamerkan

karya orang lain atau sebagai galeri yang hanya berfungsi sebagai tempat pamer dimana koleksi yang dipamerkan tidak diperjual belikan.

b) Galeri umum : merupakan galeri yang memamerkan karya-karya seni dan beberapa seniman dan koleksi yang dipamerkan diperjual belikan.

c) Galeri Kombinasi : merupakan galeri kombinasi pribadi dan umum dimana karya-karya seni yang dipamerkan ada yang diperjual belikan dan ada yang koleksi khusus yang tidak di jual, koleksi yang di pamerkanpun bukan dari satu orang seniman melainkan dari beberapa seniman.

Dalam perancangan ini galeri yang di rancang termasuk ke dalam galeri kombinasi karena menampilkan karya seni Graffiti dari beberapa seniman Graffiti dan para pemula Graffiti

2. Galeri berdasarkan Tingkat dan luas koleksi (luas jangkauan) di bedakan menjadi :

   a) Galeri Lokal : merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari lingkungan setempat.

   b) Galeri Regional : merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari tingkat daerah / propinsi / regional I.

   c) Galeri Internasional : merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari suatu Negara atau dunia.

Dalam perancangan ini galeri yang di rancang termasuk ke dalam jenis galeri lokal karena menampilkan karya dari berbagai komunitas dan seniman lingkungan sekitar

Ghirardo (1996) membagi tipe pokok galeri menjadi 2 yaitu : Shrine dan Warehouse. Seiring perkembangan zaman berkembangnya ruang publik, ditandai dengan munculnya sebuah galeri atau museum, memunculkan fungsi baru dari kedua fungsi tersebut

1. Tipe Shrine

   Tempat yang terawat, menempatkan seni diatas hal lain, koleksinya sangat terpilih, di tata atau di display pada ruangan yang luas atau area yang memungkinkan pengunjung melihat secara keseluruhan nilai kolektif dan penghargaan terhadap seni pada galeri sangat tinggi sehingga pemilihan koleksi relatif sangat selektif
2. Tipe Warehouse

   Mewadahi berbagai koleksi yang bernilai, beragamnya koleksi yang di tampung, tipe warehouse sangat popular dalam berbagai bentuk

2.1.17 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 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 dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan
6. Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional

2.1.18 Aktivitas Galeri

1. 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. 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

2.1.19 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 penbuatan maupun penyimpanan karya seni

2.1.20 Prinsip Perancangan Ruang Galeri

Menurut Neufert (1996), Ruang pamer 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 (The Architectural Press,1979), yaitu :

a) *In show case*
   Karena ukuran koleksi yang kecil, biasanya Anda membutuhkan tempat untuk memajangnya 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

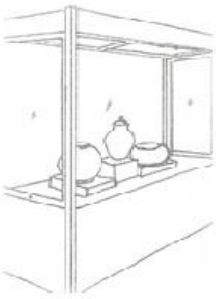
Etalase terletak di dekat dinding dan dapat dilihat dari samping dan depan.

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 Sudut

Sumber ; DPK, 1994

d) Vitrine Lantai

Ditempatkan di bawah pandangan mata, biasanya ditempatkan untuk mendisplay benda-benda kecil, dan harus dilihat dari dekat karena objek yang ditampilkan mempunyai ukuran yang kecil.

e) Vitrine Tiang

ditempatkan di sekitar tiang dan terlihat dari sisi yang berbeda, atau dapat dilihat dari berbagai sisi

2. Upaya dalam menarik peminat Galeri

Menurut Asociation of Education Comunication Technology (AECT)

media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media bisa berbentuk apa saja, dalam National Education Asociation, 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 Pembelajar Media adalah sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan 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

2.1.21 Pembagian Area Galeri Pada Perancangan ArtSpace dan Galeri Graffiti

Graffiti mempunyai banyak jenis dan gaya, dengan beragamnya jenis-jenis graffiti maka dalam perancangan ini area galeri dibuat story line sesuai dengan jenis graffiti berdasarkan tahun kepopuleranya diantara nya yaitu

1. Galeri Tagging

   Galeri Tagging ini ditempatkan di area paling pertama, popular pada tahun 1960an, graffiti ini merupakan salah satu jenis graffiti yang pertama muncul di Amerika Serikat, dalam galeri tagging, karya yang ditampilkan berasal dari para seniman bandung salah satunya yaitu the yellow dino dengan ukuran karya 250 cm x 200 cm

2. Galeri Throwup

Galeri Throwup ini ditempatkan di area ke 2 setelah Galeri Tagging, popular pada tahun 1970 an, dalam galeri tagging karya yang ditampilkan berasal dari para seniman luar negri dan seniman Graffiti bandung, salah satu seniman graffiti luar negri yaitu *Utah and Either* dengan ukuran karya 450 cm x 200 cm

3. Galeri Blockbuster

   Galeri Blockbuster ini ditempatkan di area ke 3 seteleh Galeri Throwup, popular pada tahun 1976, ukuran graffiti ini merupakan ukuran paling besar diantara jenis graffiti lainnya, dalam Galeri Blockbuster karya yang ditampilkan berasal dari para seniman bandung salah satunya yaitu *FAB Family* dengan ukuran karya 650 cm x 150 cm

4. Galeri Oldskool

   Galeri Oldskool ini tempatkan di area ke 4 setelah Galeri Blockbuster, popular pada tahun 1980 an, Gaya graffiti ini mempunyai ciri-ciri dimana bentuk tulisan yang mempunyai bentuk yang sangat simple dan mudah terbaca, dalam Galeri Oldskool karya yang ditampilkan berasal dari para seniman luar negri salah satunya yaitu *Banksy,* dengan ukuran karya 500 cm x 400 cm

5. Galeri Wildstyle

   Galeri Wildstyle ini tempatkan di area ke 5 setelah Galeri Oldskool, popular 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 popular, dalam Galeri Wildstyle karya yang ditampilkan berasal dari para seniman bandung salah satunya yaitu *Arsalanisme,* dengan ukuran karya 550 cm x 300 cm

6. Galeri Character

   Galeri Character ini tempatkan di area terakhir atau ke 6 setelah Galeri Wildstyle, popular pada tahun 2000-an, graffiti ini merupakan jenis

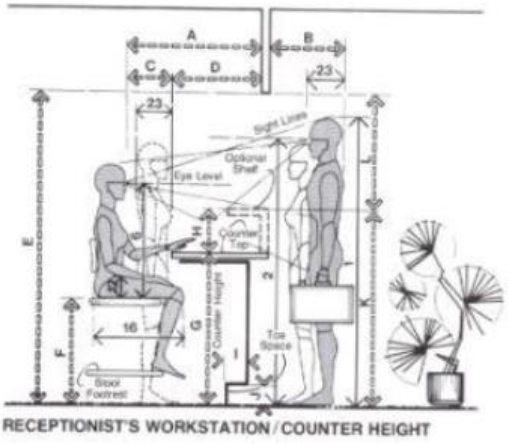
graffiti yang menyerupai karakter kartun animasi, dalam Galeri Character karya yang ditampilkan berasal dari para seniman bandung salah satunya yaitu *The Yellow Dino,* dengan ukuran karya 350 cm x 250 cm

2.2 Studi Antropometri

Pada perancangan Fasilitas Galeri Graffiti di Bandung ini terdapat syarat yang harus dipenuhi yaitu tentang studi antopometri, 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



	in	cm
A	40–48	101.6–121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22–30	55.9–76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24–27	61.0–68.6
G	36–39	91.4–99.1
H	8–9	20.3–22.9
I	2–4	5.1–10.2
J	4	10.2
K	44–48	111.8–121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44–48	111.8–121.9
N	54	137.2
O	26–30	66.0–76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15–18	38.1–45.7
S	29–30	73.7–76.2
T	10–12	25.4–30.5
U	6–9	15.2–22.9
V	39–42	99.1–106.7

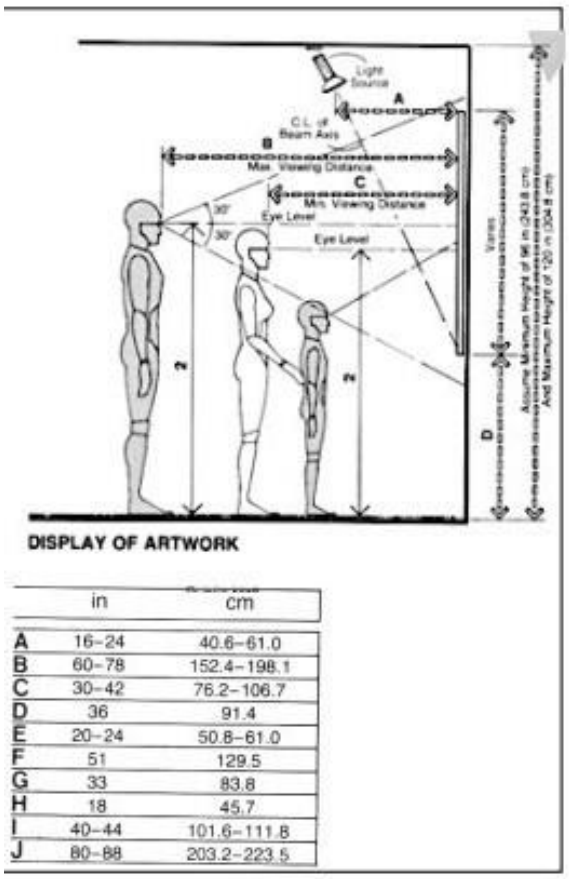
Gambar 2.51 Area Kerja Resepsionis.

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



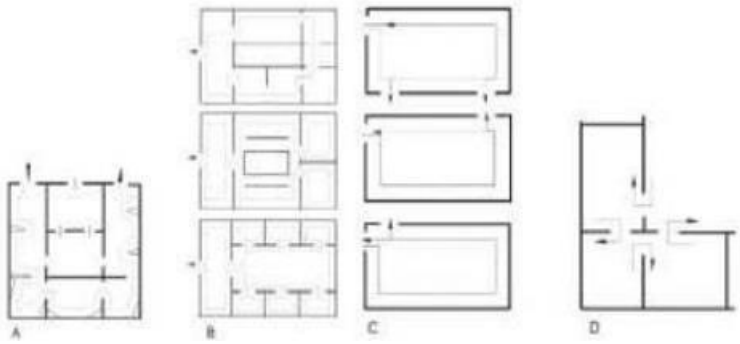
DISPLAY OF ARTWORK

	in	cm
A	16–24	40.6–61.0
B	60–78	152.4–198.1
C	30–42	76.2–106.7
D	36	91.4
E	20–24	50.8–61.0
F	51	129.5
G	33	83.8
H	18	45.7
I	40–44	101.6–111.8
J	80–88	203.2–223.5

Gambar 2.52 Antropometri Objek display pada galeri

Sumber : Panero, 1979.

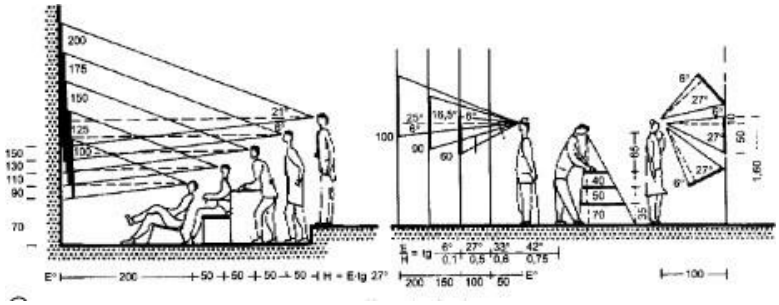
Pada gambar 2.53 menjelaskan tentang standar jalur sirkulasi pada ruang pamer, dibutuhkan pada area galeri atau ruang pameran, pada perancangan ini menggunakan jenis alur sirkulasi B, alur sirkulasi tersebut menggunakan alur sirkulasi one way terlihat hanya ada 1 pintu masuk. Sehingga pengunjung yang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



Gambar 2.53 Jalur Sirkulasi di Ruang Pamer.

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 Sudut Pandang Dengan Jarak Pandang

Sumber : Neufert, 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

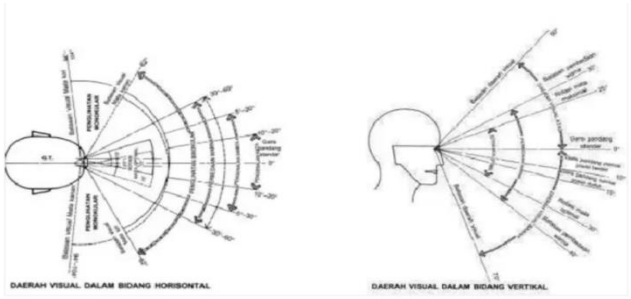
- Jarak Pengamat

= ½ x (t.gambar) / tg30°

Jarak antar gambar

= (j.pengamat) x tg45° - ½ x (t.lukisan)

(Sumber: Studi Data Arsitek, Julius Panero, 1979)

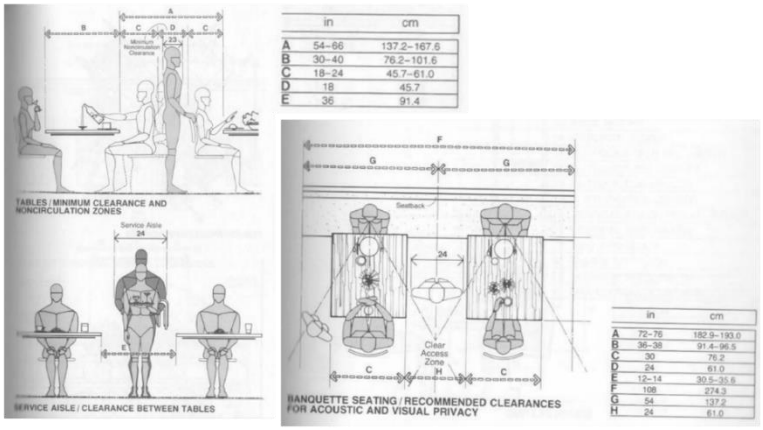


Gambar 2.55 Posisi pengamat terhadap display

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

- Area Cafe

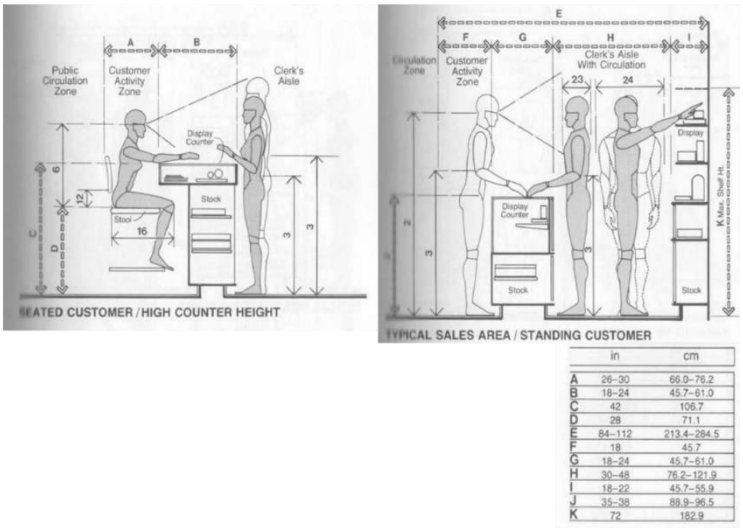
  Pada gambar 2.56 merupakan studi tentang ukuran standar meja dan kursi terhadap pengunjung saat melakukan kegiatan menyantap makanan, yang akan diterapkan pada area makan di sebuah area café



Gambar 2.56 Antropometri posisi makan

Sumber : Panero, 1979

Pada gambar 2.57 merupakan standar tentang ukuran kursi dan meja kasir hingga sirkulasi antara pegawai kasir dan pengunjung, yang akan diterapkan pada area café dan retail karena area tersebut terdapat area kasir



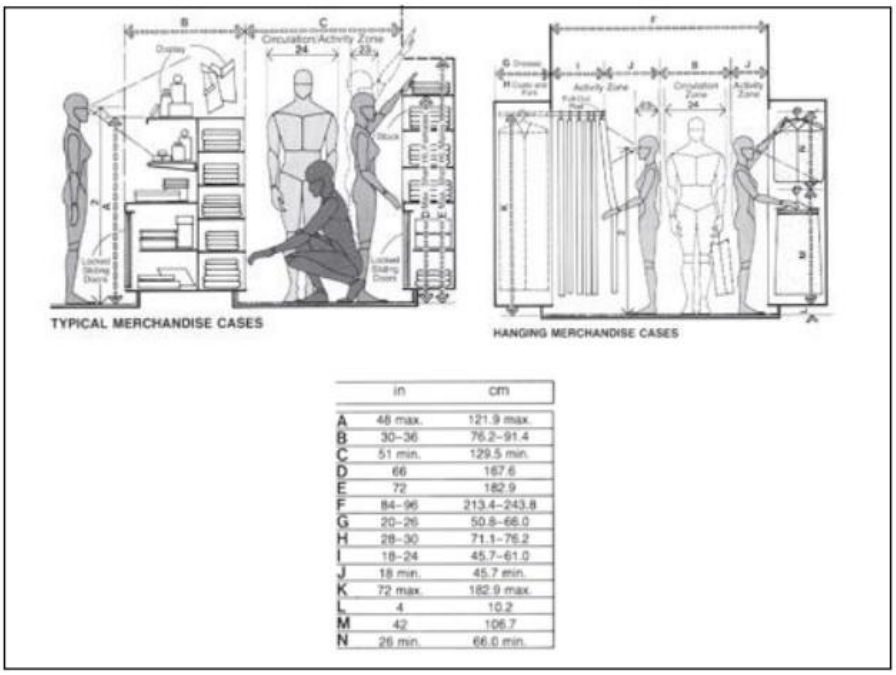
	in	cm
A	26–30	66.0–76.2
B	18–24	45.7–61.0
C	42	106.7
D	28	71.1
E	84–112	213.4–284.5
F	18	45.7
G	18–24	45.7–61.0
H	30–48	76.2–121.9
I	18–22	45.7–55.9
J	35–38	88.9–96.5
K	72	182.9

Gambar 2.57 Antropometri Counter

Sumber : Panero, 1979

- Area Retail

  Pada gambar 2.58 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



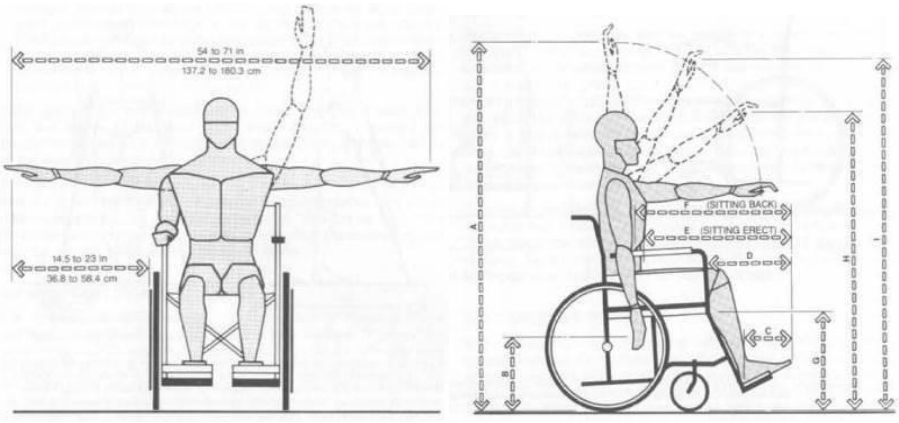
	in	cm
A	48 max.	121.9 max.
B	30–36	76.2–91.4
C	51 min.	129.5 min.
D	66	167.6
E	72	182.9
F	84–96	213.4–243.8
G	20–26	50.8–66.0
H	28–30	71.1–76.2
I	18–24	45.7–61.0
J	18 min.	45.7 min.
K	72 max.	182.9 max.
L	4	10.2
M	42	106.7
N	26 min.	66.0 min.

Gambar 2.58 Antropometri Rak display pada 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 beberapa studi antropometri yang diperlukan, gambar 2.59, 2.60 dan 2.61 :

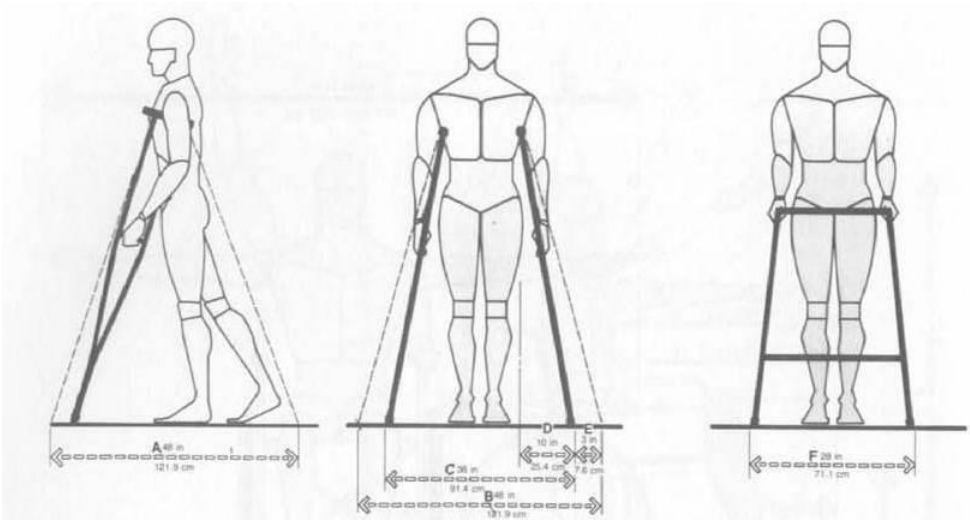
Pada gambar 2.59 merupakan ukuran jarak sirkulasi ruang gerak antara kursi roda dengan benda sekitar diperlukan jarak sekitar 120 cm



Gambar 2.59 Ergonomi dan Antropometri Penyandang Cacat dengan Alat Bantu Kursi Roda.

Sumber : Panero, 1979

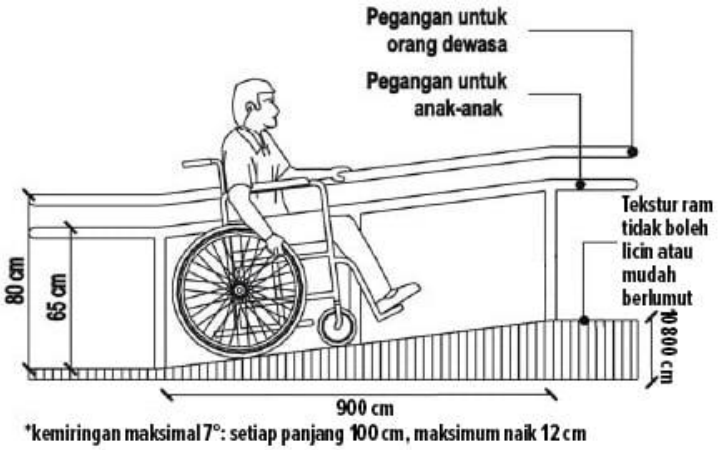
Pada Gambar 2.60 Sirkulasi ruang gerak terhadap penyandang disabilitas menggunakan alat bantu penopang sekitar 120 cm



Gambar 2.60 Ergonomi dan Antropometri Manusia Penyandang Cacat dengan Alat Bantu Penopang.

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 2.61



Gambar 2.61 Standard Ramp terhadap disabilitas

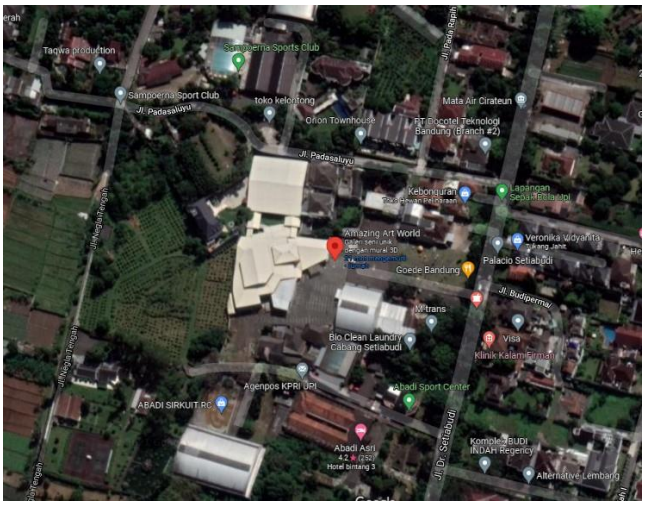
Sumber : Archifynow, 2017

2.3 Analisa Studi Banding Fasilitas Sejenis “Museum Amazing Art World”

Sebelum melakukan suatu perancangan sangat diperlukannya data perbandingan untuk mendukung suatu perancangan yang nantinya dapat menjadi perbandingan untuk menyesuaikan kebutuhan. Berikut paparan tentang data studi banding di “Museum Amazing Art World” yang berlokasikan di Jl. Dr. Setiabudi No.293-295, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

2.3.1 Analisa Studi Banding

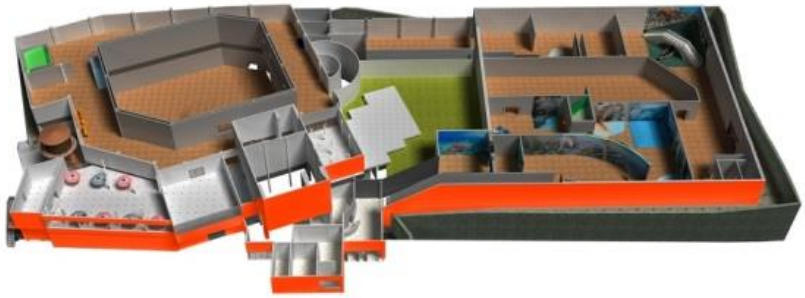
Museum Amazing Art World terletak di Jl. Dr. Setiabudi No.293-295, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Museum Amazing Art World ini sebuah fasilitas yang menampilkan karya-karya lukisan 3d di dinding, Museum ini terletak di tengah kota dan memiliki panorama persawahan di bagian belakang area luar museum, memiliki akses masuk kendaraan yang luas karena berada di samping jalan raya utama. Pada gambar 2.62 menampilkan lokasi Museum Amazing Art World yang di kelilingi vegetasi dan berada di suatu wilayah pariwisata



Gambar 2.62 Lokasi Museum Amazing Art World

Sumber : Google maps

2.3.2 Analisa Bangunan



Gambar 2.63 Layout Museum Amazing Art World

Sumber : Danan Wahyu Sumirat, 2018

Pada gambar 2.63 Museum Amazing Art World memiliki bentuk bangunan yang memanjang, dan mempunyai beberapa area galeri yang luas karena lukisan di museum ini ukuran nya sangat besar dan untuk alur sirkulasi keluar masuk bagi pengunjung cukup luas karena memiliki pintu utama yang lebar. Serta area parkir yang luas, bisa di lihat pada gambar 2.64 dan 2.65. Museum ini sebagai referensi dalam menampilkan karya seni, karena membutuhkan area galeri yang luas dan media yang besar dan lebar untuk menampilkan sebuah hasil karya seni dinding

Gambar 2.64 Bangunan Museum Amazing Art World

Sumber : Google street view

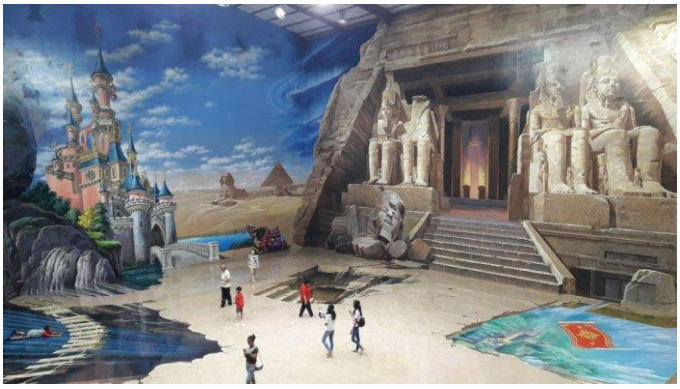
Gambar 2.65 Pintu Masuk

Sumber : Google street view

Fasilitas utama dalam Museum ini yaitu fasilitas rekreasi dan edukasi, yang menampilkan sebuah karya seni tiga dimensi dengan ukuran yang besar dan lebar, dalam fasilitas itu terdapat 2 tipe galeri yaitu :

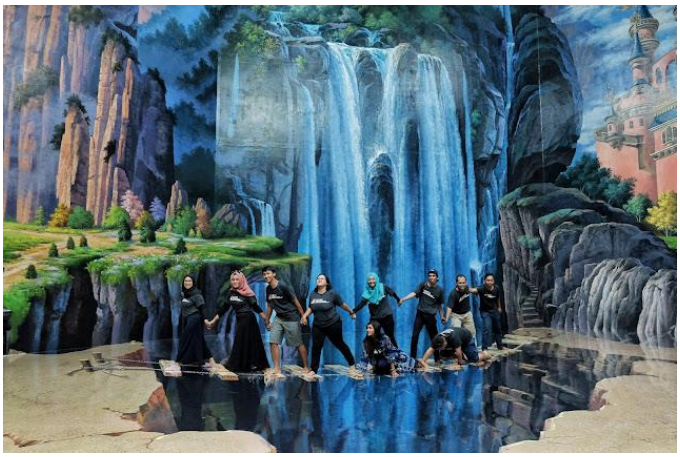
1. Galeri lukisan 3d

   Seperti pada Gambar 2.66 dan 2.67 Galeri ini menampilkan sebuah lukisan mural 3d dengan ukuran yang besar, lantai dan ceiling mempunyai jarak yang tinggi, sehingga karya yang dihasilkan terlihat megah, dan mempunyai area yang luas, dengan area galeri yang luas bisa digunakan untuk menampilkan beberapa jenis karya seni, pada area galeri ini minim bukaan jendela karena dinding dijadikan sebagai alat display lukisan dengan ukuran yang besar, sehingga jika ada jendela akan menggangu visual 3d dari lukisan tersebut dan untuk namun kekurangan penghawaan alami akan membuat kelembapan pada area dinding lukisan, dalam jangka panjang akan merusak kualitas dari lukisan tersebut.



Gambar 2.66 Galeri lukisan 3d

Sumber : Fasko dehotman, 2017



Gambar 2.67 Galeri lukisan 3d

Sumber : Jetrani Reza Dias, 2017

2. Galeri video art zone

   Pada gambar 2.68 dan 2.69 merupakan galeri video art zone, di dalam galeri ini akan diberikan video tentang para seniman yang ada di seluruh dunia dan terdapat informasi mengenai karya seni lukisan 3d yang dituangkan dalam sebuah monitor. Sirkulasi jarak antara monitor satu dan lainya tidak terlalu dekat sehingga pengunjung yang menonton tidak berdempetan, dengan monitor yang terbatas, terkadang pengunjung antri jika ingin masuk ke dalam galeri ini,

Gambar 2.68 Video Art Zone

Sumber : amazingworldart.co.id

Gambar 2.69 Video Art Zone

Sumber : youtube.com/keluyuran channel, 2020

Dari data-data diatas, dapat disimpulkan bahwa Museum Amazing Art World ini terletak dikawasan perkotaan dan dikelilingi oleh vegetasi serta akses masuk bangunan yang luas karena berada disamping jalan raya utama, namun fasilitas yang dimiliki belum optimal karena kurangnya bukaan alami atau penghawaan alami di sekitar galeri yang akan menyebabkan kelembapan pada benda display

2.3.3 Analisa Studi Site yang dipilih "Museum Geologi Bandung"

Museum Geologi Bandung terletak di Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122, sebuah fasilitas yang menyediakan informasi tekait aspek kebumian dan koleksi fosil-fosil hewan purba berikut adalah beberapa data studi site yang dilakukan di Museum Geologi Bandung sebagai data pendukung agar perancangan sesuai dengan kebutuhan

2.3.4 Analisa Tapak

Museum Geologi Bandung berlokasi di Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122. Pada gambar 2.70, dapat dilihat Museum Geologi Bandung 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 2.70 Lokasi Museum Geologi Bandung

Sumber : Google maps

2.3.5 Analisa bangunan

Bangunan Museum Geologi ini memiliki bentuk bangunan memanjang persegi empat,banyaknya bukaan alami dan pintu yang besar dapat kita lihat pada gambar 2.71, mempunyai 2 area pintu masuk, masing-masing untuk pengunjung dan staff, dan mempunyai area loading dock yang terpisah dengan bangunan utama, Berikut adalah ruangan-ruangan yang ada di Museum Geologi Bandung

Gambar 2.71 Museum Geologi Bandung

Sumber : illinkaylawardhani, 2018

1. Lantai 1

- Ruang Orientasi

  Pada gambar 2.72 ruangan orientasi berfungsi menayangkan kegiatan geologi dan museum dalam bentuk animasi, material pada ruangan lantai menggunakan keramik tile yang bermotif berwarna coklat muda, desain kolom yang dilapisi marmer berwarna coklat dan ukuran ceiling yang tinggi membuat ruangan terasa megah, dengan ukuran ceiling yang tinggi bisa digunakan sebagai display dalam menampilkan Graffiti yang tinggi dan lebar

Gambar 2.72 Ruang Orientasi

Sumber : dewicahyati01, 2017

- Ruang sayap barat

  Pada gambar 2.73, 2.74 dan 2.75 dikenal sebagai Ruang Geologi, Ruangan ini menggunakan material lantai teraso berwarna gelap dan area display dilapisi partisi sebagai media dalam menempel display dan menggunakan display case pada objek-objek koleksi tertentu, pemberian cat putih pada partisi dan dinding memberikan kesan bersih dan luas, serta susunan lampu display secara modular, pada area ini bisa digunakan sebagai area pengenalan karena mempunyai ukuran area yang lumayan luas dan tidak jauh dari area pertama yang dikunjungi yaitu area resepsionis

Gambar 2.73 Ruang Sayap Barat

Sumber : putrawanmat, 2011

Gambar 2.74 Ruang Sayap Barat

Sumber : putrawanmat, 2011

Gambar 2.75 Ruang Sayap Barat

Sumber : putrawanmat, 2011

- Ruang sayap timur

  Ruangan yang mengambarkan sejarah pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, dari primitif hingga modern, dikenal sebagai ruang sejarah kehidupan, pada gambar 2.76, Ruangan ini menggunakan material lantai teraso, panel kayu sebagai media dalam penempelan display, dan menggunakan display case pada objek-objek koleksi tertentu, pemberian cat putih pada panel kayu dan dinding memberikan kesan bersih dan luas, serta susunan lampu display secara modular sedangkan pada gambar 2.77 koleksi fosil di display menggunakan material kayu solid dan lantai kayu deking. Pada area ini digunakan sebagai ruangan galeri karena mempunyai area yang luas dan banyaknya kolom yang akan digunakan sebagai sekat atau partisi yang berfungsi sebagai pengelompokan jenis galeri

Gambar 2.76 Ruang Sayap Timur

Sumber : putrawanmat, 2011

Gambar 2.77 Ruang Sayap Timur

Sumber : serbabandung, 2018

2. Lantai 2

- Ruang tengah

  Ruang tengah memamerkan berbagai jenis batuan dari seluruh wilayah Indonesia, dan mendeskripsikan pertambangan di Indonesia secara umum

  Pada gambar 2.78 menampilkan berbagai jenis batuan dengan menggunakan display case, untuk melindungi benda koleksi sedangkan pada gambar 2.79 adanya smart table yang dapat memudahkan para pengunjung saat mencari informasi, benda koleksi yang dipajang tidak menggunakan display case, hanya diberi tiang pembatas. Menggunakan lantai keramik berwarna gelap, penambahan warna putih pada dinding dan ceiling terlihat seakan rapih dan bersih, Pada area ini akan digunakan sebagai area edukasi, dengan area yang berada pada lantai 2 bisa digunakan sebagai area khusus edukasi dan workshop, sedangkan area pameran dan galeri berada di lantai 1, sehingga sirkulasi pengunjung edukasi, workshop dengan galeri, pameran tidak tercampur di lantai yang sama

Gambar 2.78 Ruang Tengah

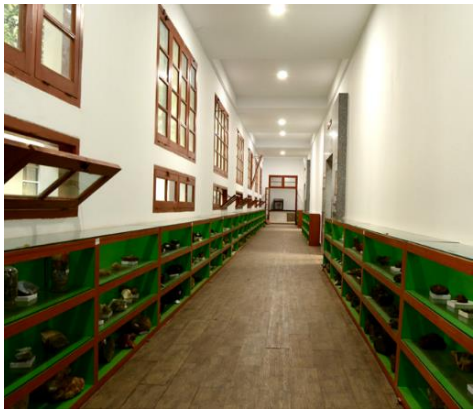
Sumber : tripcetera, 2021

Gambar 2.79 Ruang Tengah

Sumber : peragaan museum geologi, 2019

- Ruang timur

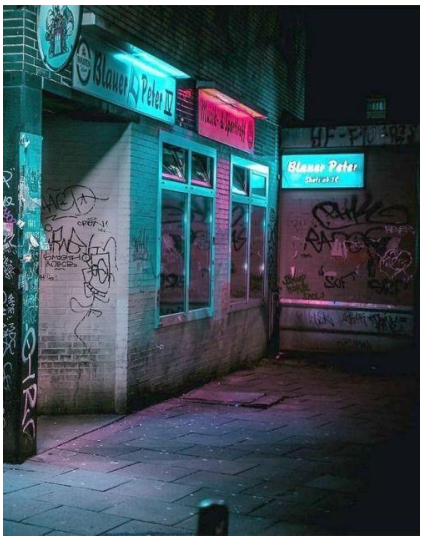
Pada gambar 2.80 menampilkan tentang pemanfaatan dan kegunaan batu mineral dan pemahaman berupa gambar tentang penyebaran sumber daya mineral di Indonesia, pada area ini banyaknya bukaan, sehingga lebih mudah mendapatkan penghawaan alami. Pada area ini bisa digunakan area workshop karena workshop Graffiti ini media yang digunakan nya cat semprot jika suatu ruangan tidak mempunyai penghawaan alami atau bukaan jendela akan buruk dampak nya bagi kesehatan jika terus menerus menghirup cat semprot, potensi yang ada pada ruangan ini untuk dijadikan sebagai workshop karena banyaknya bukaan jendela yang bisa dimanfaatkan.



Gambar 2.80 Ruang Timur

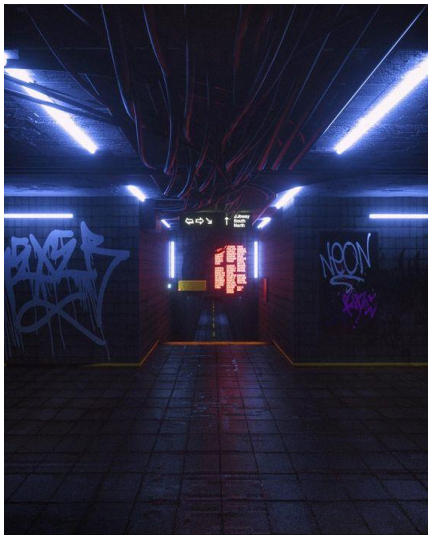
Sumber : peragaan museum geologi, 2019

2.4 Studi image terkait ide/gagasan awal perancangan



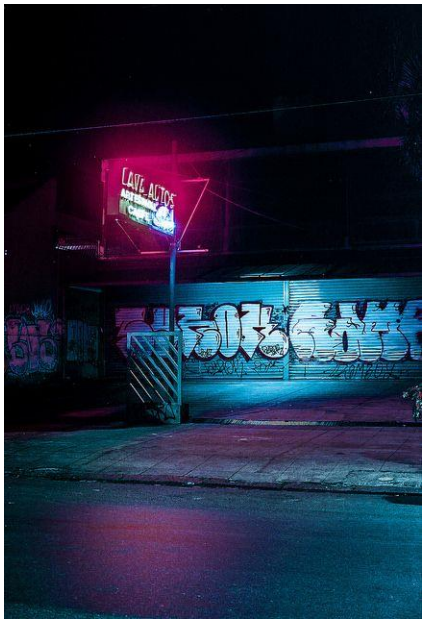
Gambar 2.81 Street

Sumber : piqsels.com



Gambar 2.82 Subway LAN

Sumber : cyberm1nd.tumblr.com



Gambar 2.83 Street

Sumber : piqsels.com

Gambar 2.84 Entry Bar

Sumber : Noken Wallpaper Collection, 2021

Dari gambar 2.81, 2.82, 2.83, dan 2.84 contoh suasana yang akan di terapkan dalam perancangan galeri Graffiti ini, gambar di atas sebagai acuan dari perancangan ini yaitu lighting yang dominan menggunkan lampu neon, dan material jalanan yang menggunakan material tanpa finishing seperti

lantai semen dan dinding batu alami atau dinding concrete, sehingga menyesuaikan dengan karakteristik Graffiti itu sendiri, karya seni yang terlahir dari jalanan perkotaan, penggayaan yg cocok terkait studi image dan tema atau ide gagasan yang dihasilkan yaitu industrial karena suasana yg akan ditampilkan mengedapankan unsur jalanan, dan tidak melupakan unsur atau suasana bandung itu sendiri yang dominan banyak bangunan belanda atau suasana era kolonial, ditambahkan pencahayaan lampu led atau neon yang menyinari jalanan yang akan memperkuat konsep *Cyberpunk* dalam perancangan ini

Gambar 2.85 Braga Bandung

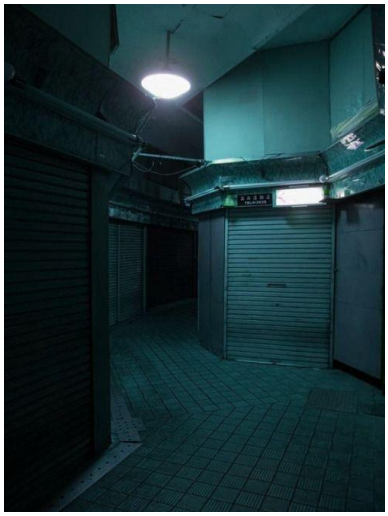
Sumber : Surya Hardhiyana, 2016

Gambar 2.86 Cyberpunk Street

Sumber : unrealengine.com

Dari gambar 2.85 dan gambar 2.86 diterapkan pada area pengenalan galeri yg menggambarkan suasana jalanan dengan bentukan area yg luas, tanpa menghilangkan unsur suasana yang ada di kota bandung, dan sistem pencahayaan yang tidak terlalu banyak menggunakan warna yang bercampur

karena akan menggangu sebuah display yang di pajang seperti pada gambar 2.87 yang menggunakan warna lampu tunggal atau satu warna



Gambar 2.87 Mind Cage

Sumber : reddit.com

Pada Gambar 2.88, Gambar 2.89 dan Gambar 2.90 pada perancangan galeri Graffiti ini tulisan tulisan Graffiti akan dikombinasikan pada lantai ataupun furniture sehingga suasana yang ditampilkan pun akan lebih hidup dan pengunjung akan lebih tertarik dengan desain dan visual seperti itu , dan kombinasi lampu led neon dengan variasi bentuk mengikuti karakteristik bentukan Graffiti terlihat seakan-akan abstrak sehingga suasana yg ditampilkan tidak membosankan

Gambar 2.88 Vapporwave

Sumber : old.reddit.com

Gambar 2.89 Gretaproject

Sumber : 88designbox.com

Gambar 2.90 Chop suey

Sumber : bigtimedesignstudios.com