

SKRIPSI

STREET ART PARK

Disusun dan diajukan oleh :

MUHAMMAD ARIEF

D511 15 516



DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2021

LEMBAR PENGESAHAN (TUGAS AKHIR)

STREET ART PARK

Disusun dan diajukan oleh

Muhammad Arief
D511 15 516

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 28 Juni 2021

Menyetujui

Pembimbing I

Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si
NIP. 19570729 198601 2 001

Pembimbing II

Rahmi Amin Ishak, ST., MT
NIP. 19760314 200212 2 005

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur



Dj. Ir. H. Edward Syarif, MT.

NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Arief

NIM : D511 15 516

Program Studi : Arsitektur

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul :

STREET ART PARK

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 24 Juni 2021

Penulis,



Muhammad Arief

D511 15 516

ABSTRAK

Muhammad Arief. D511 15 516. “Street Art Park” dibimbing oleh **Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si** dan **Rahmi Amin Ishak ST., MT**

Selama beberapa dekade, kehadiran seni jalanan telah memicu perdebatan diantara penduduk kota, dan dianggap oleh beberapa orang sebagai ekspresi alami yang menjalankan hak kolektif dan beberapa orang lain, seni jalanan dapat dilihat sebagai serangan destruktif terhadap masyarakat yang bersih dan teratur. Selama proses perkembangan seni jalanan yang sampai saat ini telah menjadi inovasi, dan kreativitas namun tidak terdapat wadah khusus untuk seni jalanan tersebut. Agar seniman jalanan dapat mengembangkan dan mengekspresikan karya melalui wadah dan fasilitas, serta melaksanakan berbagai kegiatan dalam ranah jalanan dan ruang publik yang memadai, maka diperlukan fasilitas yang dapat mewadahi segala kegiatan terkait seni jalanan, baik sebuah bengkel seni dan ruang pameran sebagai fungsi utama dalam konsep perancangan “Street Art Park” yang mempertimbangkan ruang publik dan bentuk bangunan dengan penerapan konsep taman kota dan arsitektur dekonstruksi dalam konsep rancangan. Metode perancangan proyek Street Art Park diawali dengan melakukan pengumpulan data studi literatur terkait seni jalanan, taman kota, arsitektur dekonstruksi, tinjauan umum terkait lokasi, serta aktivitas apa saja yang akan menunjang bangunan lalu menganalisa data yang telah didapatkan untuk digunakan pada penyusunan program ruang dan konsep dasar perancangan. Kemudian menganalisa dengan tetap meninjau dasar pertimbangan dan kriteria dalam pembahasan konsep rancangan, dengan mewadahi aktivitas terkait untuk pengelola, pelaku dan kelompok seni jalanan, serta masyarakat secara umum yang melahirkan kebutuhan ruang yang sesuai seperti ruang pengelola, ruang pameran, ruang workshop, ruang komersil, dan beberapa ruang terbuka seperti ruang pameran terbuka, *amphitheatre*, kafetaria, serta skatepark yang dapat menjadi fasilitas penunjang guna mewadahi aktivitas yang ada dalam Street Art Park.

Kata kunci : Seni jalanan, ruang publik, taman kota, arsitektur dekonstruksi.

ABSTRACT

Muhammad Arief. D511 15 516. "Street Art Park" supervised by Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si and Rahmi Amin Ishak ST., MT

For decades, the presence of street art has triggered a debate between the community, and is considered by several people as natural expressions that carry out collective rights and several others, street art can be seen as a destructive attack on clean and regular communities. During the process of developing street art that has become innovation, and creativity but there is no special container for the street art. In order for street artists to develop and express work through containers and facilities, and carry out various activities in the streets of the streets and adequate public spaces, then facilities that can accommodate all activities related to street art, both an art workshop and exhibition space as the main function in the concept design "Street Art Park" that considers public space and building forms with the implementation of the urban park concept and deconstruction architecture in the concept of design. The method of designing the Street Art Park project begins by collecting literature studies related to street art, urban parks, deconstruction architecture, general reviews related locations, and any activity that will support the building and then analyze data that has been obtained to be used in the preparation of programs and concepts basic design. Then analyze by continuing the basis of consideration and criteria in the discussion of the concept of design, by accommodating related activities for the management, perpetrators and street art groups, as well as the community in general who gave birth to suitable space needs such as manager, exhibition halls, workshop spaces, commercial spaces, and some open spaces such as open exhibition halls, amphitheater, cafeterias, and skateparks that can become supporting facilities to accommodate the activities in Street Art Park.

Keywords : Street art, public space, urban park, deconstruction architecture.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya, tugas akhir yang berjudul “**Street Art Park**” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa arsitektur secara khusus dan masyarakat secara umum dalam lingkup *street art*, *urban park*, serta arsitektur dekonstruksi.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini belum dapat dikatakan sempurna dan masih terdapat beberapa kekurangan baik dari segi literatur dan kemampuan yang penyusun miliki, sehingga hasil yang dicapai belum dapat dikatakan sempurna. Tidak lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada :

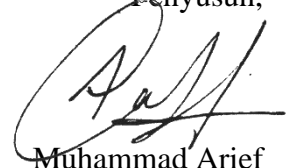
1. **Dr. H. Edward Syarif, ST., MT** selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin
2. Kepala Laboratorium Perancangan **Dr. Triyatni Martosenjoyo, M. Si**
3. **Ibu Dr. Triyatni Martosenjoyo, M. Si** selaku Dosen Pembimbing I dan **Ibu Rahmi Amin Ishak ST., MT** selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Bapak **Dr. Eng. Ir. Rosady Mulyadi, ST., MT** dan Ibu **Syahrana Syam, ST., MT** selaku Penguji I dan II. Terima kasih atas segala masukan demi kelancaran studio Tugas Akhir penyusun
5. Kedua **Orang Tua, Saudara, Keluarga**, serta teman-teman **Presisi 2015** yang senantiasa memberi semangat agar penyusunan tugas akhir dapat berjalan dengan baik
6. Kepada Saudara **Rama, Illa, Acep, Pak Diman, Zein, Pak Yusuf, CDR Mas Dani**, yang tetap memberi dukungan dari berbagai lapisan, baik dukungan emosional hingga dukungan instrumental yang tiada hentinya, yosmon
7. Kepada kakak senior serta rekan **Prezizi 2016** dan **Simetri 2017**, juga pengurus **HMA FT-UH Periode 2021** yang tetap menjadikan **HMA FT-UH** rumah yang sangat nyaman
8. **RSNB Crew** dan **WH Fams** yang telah menjadi rekan-rekan penyusun untuk berkarya.
9. Segala elemen yang berperan serta secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan tugas akhir ini, *respect*

Jika pelukis mural mengabadikan sesuatu dengan kuas dan lukisannya, jika *graffiti writer* mengabadikan sesuatu dengan kaleng pilok, jika penyair mengabadikan sesuatu dengan goresan pena maka penyusun mengabadikan ucapan terimakasih melalui tulisan ini kepada semua pihak yang turut andil dalam membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga penyusunan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan permohonan maaf penyusun sampaikan apabila terdapat kesalahan dari tugas akhir ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Makassar, 24 Juni 2021

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Arief', written over a horizontal line.

Muhammad Arief

D511 15 516

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Muhammad Arief, lahir di Ujung Pandang 09 Juli 1997. Merupakan anak dari pasangan Syaharuddin Kasim dan Johar Mahfud, sebagai anak ke-II dari IV bersaudara. Penulis menamatkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Inpres Kampus Unhas 1 pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 12 Makassar pada tahun 2012, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 16 Makassar pada tahun 2015. Penulis diterima di Universitas Hasanuddin dan terdaftar sebagai mahasiswa semester XII Program Studi Arsitektur, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
BIODATA PENULIS.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
1. Non-Arsitektural.....	3
2. Arsitektural.....	3
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan	4
1. Tujuan.....	4
2. Sasaran.....	4
D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan	4
1. Batasan masalah	4
2. Lingkup pembahasan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. <i>Street Art</i>.....	6
1. Definisi <i>Street Art</i>	6
2. Jenis-jenis <i>Street Art</i>	7
3. Istilah dalam <i>Street Art</i>	12

4. Komunitas <i>Street Art</i>	15
5. Tujuan dan Peranan <i>Street Art</i>	20
B. Urban Park	22
1. Definisi <i>Urban Park</i>	22
2. Fungsi <i>Urban Park</i>	24
3. Jenis Taman Kota	24
C. Arsitektur Dekonstruksi.....	26
1. Definisi Arsitektur Dekonstruksi.....	26
2. Dekonstruksi dalam Arsitektur	26
3. Paradigma Konseptual	27
4. Implementasi Dekonstruksi dalam Perancangan Arsitektural.....	28
D. Street Art Park	29
1. Fungsi	29
2. Aktivitas	30
3. Sirkulasi dan Kelompok Ruang	30
E. Studi Banding	31
1. Bangunan Sejenis	31
2. Tema Sejenis.....	34
3. Aspek Komparasi	39
BAB III METODE PEMBAHASAN	40
A. Jenis Pembahasan	40
B. Waktu Pengumpulan Data	40
C. Pengumpulan Data.....	40
1. Studi Pustaka.....	40
2. Studi Komparasi	41
3. Survei Lapangan.....	41
D. Teknik Analisis Data.....	42

E. Konsep Perencanaan.....	43
F. Sistematika Penulisan	43
G. Kerangka Fikir	44
BAB IV STREET ART PARK	46
A. Konsep Tata Ruang Makro.....	46
1. Kondisi Fisik Kota Jakarta	46
2. Kondisi Non-Fisik Kota Jakarta	50
3. Lokasi Perencanaan.....	67
4. Tapak Perencanaan.....	75
5. Pendekatan Gubahan Bentuk	82
B. Konsep Tata Ruang Mikro.....	84
1. Analisis Karakteristik Kegiatan.....	84
2. Analisis Karakteristik Objek <i>Street Art</i>	85
3. Struktur Organisasi Street Art Park	92
4. Analisis Pelaku dan Pola Kegiatan di Street Art Park	92
5. Fasilitas Street Art Park.....	96
6. Analisis Kebutuhan Ruang	100
7. Analisis Hubungan Ruang	106
8. Analisis Besaran Ruang	107
9. Analisis Sistem Struktur.....	113
10. Analisis Sistem Sirkulasi Udara.....	115
11. Analisis Sistem Pencahayaan	117
12. Analisis Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan	121
BAB V KONSEP PERANCANGAN STREET ART PARK.....	127
A. Konsep Dasar Perancangan Makro	127
1. Konsep Analisis Tapak	127
2. Konsep Tata Massa dan Gubahan Bentuk.....	132

B. Konsep Dasar Perancangan Mikro	140
1. Konsep Struktur Bangunan	140
2. Konsep Tata Ruang Dalam dan Luar Bangunan.....	142
3. Konsep Utilitas Bangunan.....	157
DAFTAR PUSTAKA.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Salah satu karya graffiti dalam event City Supreme 2018.....	8
Gambar 2. 2 Mural Peeta di sudut jalan Manheim, Jerman.....	9
Gambar 2. 3 Salah satu karya WheatPaste penulis berjudul Mother Nature	10
Gambar 2. 4 Karya stencil street artist Banksy yang berjudul The Flower Thrower	11
Gambar 2. 5 Steet art Installation by Thomas Dambo.....	11
Gambar 2. 6 Skema Fungsi Urban Park.....	24
Gambar 2. 7 Aktivitas Pengguna Street Art Park	30
Gambar 2. 8 Pola Sirkulasi Ruang Street Art Park.....	31
Gambar 2. 9 NuArt Sclupture Park, Bandung	32
Gambar 2. 10 Sketsa The Wexner Center for the Arts, Colombus, Ohio.....	35
Gambar 2. 11 Site The Wexner Center for the Arts	35
Gambar 2. 12 Parc De La Villette, Paris.....	36
Gambar 2. 13 Site Parc De La Villette	37
Gambar 3. 1 Bagan Kerangka Fikir	45
Gambar 4 1 Batas Administrasi Wilayah Provinsi DKI Jakarta.....	46
Gambar 4 2 Lokasi Gudang Sarinah Ekosistem	60
Gambar 4 3 Kondisi Wadah sejenis, Gudang Sarinah Ekosistem	61
Gambar 4 4 Peta Zonasi Kecamatan Menteng, wilayah Administrasi Jakarta Pusat	69
Gambar 4 5 Peta Zonasi Kecamatan Pesangrahan di wilayah Jakarta Selatan.....	71
Gambar 4 6 Lokasi Terpilih, Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	75
Gambar 4 7 Alternatif Tapak Pertama, Jl. Raden Saleh, Kawasan Cikini.....	76
Gambar 4 8 Alternatif Tapak Kedua, di Jl. Cikini Raya, Kawasan Cikini	77
Gambar 4 9 Tapak Terpilih berada di Kawasan Cikini, Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat .	78
Gambar 4 10 Kondisi Rona Awal dan Batas-batas Tapak.....	79
Gambar 4 11 Histori Banjir wilayah Jakarta Pusat 2010-2020.....	79
Gambar 4 12 Teknik wheatpasting	89
Gambar 4 13 Getih Getah, Street Installation di Jakarta	91
Gambar 4 14 Bagan Struktur Organisasi Street Art Park	92
Gambar 4 15 Pola Kegiatan Pelajar/Mahasiswa	93
Gambar 4 16 Pola Kegiatan Masyarakat Umum	93
Gambar 4 17 Pola Kegiatan Pemerintah/swasta	94
Gambar 4 18 Pola Kegiatan Kepala Pengelola	94

Gambar 4 19 Pola Kegiatan Seksi Pameran dan Kemitraan.....	95
Gambar 4 20 Pola Kegiatan Seksi Workshop dan Edukasi	95
Gambar 4 21 Pola Kegiatan Seksi Pengumpulan dan Perawatan	96
Gambar 4 22 Pola Kegiatan Kelompok Fungsional	96
Gambar 4 23 Layout Lobby	97
Gambar 4 24 Dimensional Sirkulasi Ruang Pameran.....	97
Gambar 4 25 Layout Gallery	98
Gambar 4 26 Layout Workshop.....	98
Gambar 4 27 Layout Office	99
Gambar 4 28 Layout Kafetaria	99
Gambar 4 29 Layout Amphitheatre	100
Gambar 4 30 Contoh Layout Outdoor mini SkatePark.....	100
Gambar 4 31 Pola Hubungan Ruang Horizontal Street Art Park	106
Gambar 4 32 Pola Hubungan Ruang Vertikal Street Art Park	107
Gambar 4 33 Sub Structure Bor Pile, Poer Plat, dan Pondasi garis.....	114
Gambar 4 34 Super Structure, rangka beton bertulang.....	114
Gambar 4 35 Upper Structure, Pemasangan rangka penutup Alumunium Composite Panel	115
Gambar 4 36 Sirkulasi Penghawaan Alami	116
Gambar 4 37 Air Handling Unit (AHU) System	117
Gambar 4 38 Skema Sistem Distribusi Air Bersih	121
Gambar 4 39 Skema Sistem Pembuangan Air Kotor.....	122
Gambar 4 40 Skema Jaringan ME	123
Gambar 4 41 Skema Jaringan Komunikasi dalam Street Art Park.....	123
Gambar 4 42 Skema Pencegahan bahaya Kebakaran	125
Gambar 5 1 Kondisi Rona Awal sekitar Tapak Street Art Park	127
Gambar 5 2 Analisis Pencapaian Tapak	128
Gambar 5 3 Analisis Kebisingan sekitar Tapak.....	128
Gambar 5 4 Vegetasi dan permukaan tinggi luaran tapak sebagai barrier	129
Gambar 5 5 Analisis Pandangan dari dalam tapak	129
Gambar 5 6 Analisis pandangan dari luar tapak	130
Gambar 5 7 Analisis orientasi matahari terhadap tapak	130
Gambar 5 8 Analisis arah angin sekitar tapak	131
Gambar 5 9 Analisis Zonasi dalam tapak	132
Gambar 5 10 Pengolahan tata massa dalam tapak Street Art Park	134

Gambar 5 11 Penentuan building form and mass	135
Gambar 5 12 Penentuan Sirkulasi dan area parkir	135
Gambar 5 13 Penentuan Open space dalam tapak	135
Gambar 5 14 Penentuan area Pedestrian dalam tapak	136
Gambar 5 15 Gubahan bentuk bangunan utama Street Art Park	140
Gambar 5 16 Tata massa tapak dan bentuk bangunan Street Art Park	140
Gambar 5 17 Upper Structure dengan material Alumunium Composite Panel.....	141
Gambar 5 18 Konsep struktur beton bertulang	142
Gambar 5 19 Konsep super structure beton bertulang dan sub structure pondasi poer plat ..	142
Gambar 5 20 Zonasi ruang dalam Street Art Park	145
Gambar 5 21 Rencana Interior ruang Street Art Gallery	147
Gambar 5 22 Rencana Interior Exhibition Hall	147
Gambar 5 23 Rencana Interior Street Art Market.....	148
Gambar 5 24 Rencana Interior Retail Booth.....	148
Gambar 5 25 Penempatan softscape & hardscape penataan Lansekap.....	157
Gambar 5 26 Analisis jaringan Air Bersih.....	157
Gambar 5 27 Konsep penggunaan panel surya.....	158
Gambar 5 28 Analisis jaringan listrik	159
Gambar 5 29 Analisis pengolahan sampah.....	159
Gambar 5 30 Sistem Pencegahan Kebakaran dalam bangunan	160
Gambar 5 31 Penggunaan Tombak Franklin sebagai pengangkal petir	161

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Lini masa seni jalanan di Indonesia.....	16
Tabel 2. 2 Kelompok Ruang Street Art Park	31
Tabel 2. 3 Denah dan Fasilitas NuArt Sculpture Park.....	32
Tabel 2. 4 Tabel Komparasi Studi Banding.....	39
Tabel 4 1 Batas Wilayah DKI Jakarta.....	47
Tabel 4 2 Rata-rata Iklim dan Cuaca DKI Jakarta Perbulan.....	47
Tabel 4 3 Jumlah Penduduk menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta Tahun 2011-2019.....	50
Tabel 4 4 Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Tahun 2018-2019	51
Tabel 4 5 Sistem Pusat Kegiatan Wilayah Provinsi DKI Jakarta- Rencana Tata Ruang Wilayah 2030.....	52
Tabel 4 6 Tabel event-event dan festival street art di Jakarta.....	57
Tabel 4 7 Tabel Kegiatan skena Street Dealin.....	61
Tabel 4 8 Tabel Persentase peningkatan penduduk DKI Jakarta tahun 2016 – 2019.....	62
Tabel 4 9 Tabel peminat ekonomi kreatif berdasarkan Kota/Kabupaten	65
Tabel 4 10 Tabel peminat ekonomi kreatif berdasarkan Subsektor.....	65
Tabel 4 11 Tabel Perbandingan Potensi Lokasi Kecamatan Menteng dan Kecamatan Pesanggrahan	72
Tabel 4 12 Tabel Pembobotan pemilihan Lokasi Street Art Park	74
Tabel 4 13 Tabel Pembobotan pemilihan Tapak Street Art Park	77
Tabel 4 14 Jenis-jenis dan karakteristik Graffiti.....	86
Tabel 4 15 Tabel dimensi dan kebutuhan ruang karkteristik objek street art	91
Tabel 4 16 Tabel Kebutuhan ruang berdasarkan jenis kegiatan	100
Tabel 4 17 Tabel Kebutuhan Ruang berdasarkan Pelaku Kegiatan.....	102
Tabel 4 18 Persentasi standar kebutuhan dan sirkulasi ruang.....	107
Tabel 4 19 Tabel Besaran Ruang Zona Pameran.....	108
Tabel 4 20 Tabel Besaran Ruang Zona Edukatif.....	109
Tabel 4 21 Tabel Besaran Ruang Zona Rekreatif.....	110
Tabel 4 22 Tabel Besaran Ruang Zona Pengelola.....	110
Tabel 4 23 Tabel Besaran Ruang Zona Penunjang.....	111
Tabel 4 24 Tabel Besaran Ruang Zona Pelayanan	112

Tabel 4 25 Tabel Rekapitulasi Besaran Ruang Street Art Park	113
Tabel 4 26 Tabel pencahayaan buatan ruang luar dan ruang dalam	118
Tabel 5 1 Komparasi proses rancang Street Art Park	138
Tabel 5 2 Elemen penataan ruang dalam Industrial	143
Tabel 5 3 Tabel material tata ruang dalam Street Art Park.....	145
Tabel 5 4 Tabel Material Interior Street Art Park.....	148
Tabel 5 5 Elemen keras penataan ruang luar	152
Tabel 5 6 Elemen lunak penataan ruang luar	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keanekaragaman karya seni yang bermunculan di era globalisasi tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Salah satu karya seni yang berkembang saat ini di kota-kota besar di dunia adalah seni jalanan atau seringkali disebut *urban/street art* yang merupakan setiap seni yang berkembang di ruang publik. Kemunculan seni jalanan di Indonesia dapat dikontekskan pada perkembangan nyata sosial historis masyarakatnya, yang bermula pada era 1990-an akhir dan terus berkembang pesat pada tahun 2000-an. Pada awal kemunculannya, yaitu ketika masa pemerintahan rezim Orde Baru masih berada di puncak kekuasaan, seni jalanan masih berupa gerakan kecil, sporadis, dan dikerjakan dengan cara bergerilya (Syamsul Barry, 2008:19). Hingga saat ini perkembangan seni jalanan juga terjadi pada kota-kota besar di Indonesia, seperti halnya di Jakarta dapat kita jumpai pada setiap jalan tepatnya pada dinding ruko, perumahan, bangunan tua, bahkan merambah di bawah jembatan layang.

Seni jalanan berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dengan komunikasi visual yang terkait dengan ide politik atau komentar sosial, dalam hal ini menunjukkan kegelisahan para perupa kontemporer untuk mencari kaitan antara wacana seni rupa dan kehidupan kota sebagai representasi keseharian (Wicandra, 2012). Komunikasi visual adalah suatu usaha dalam menyampaikan pesan lewat tampilan gambar atau grafik. Bentuk komunikasi ini termasuk dalam komunikasi satu arah karena penerima pesan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan penyampai pesannya. Desain komunikasi visual adalah “desain yang dihasilkan dari rasionalitas, dilandasi pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis” (Sumbo Tinarbuko, 2000). Dalam hal ini komunikasi visual mampu memberikan ilustrasi atau mengajak orang yang melihatnya memberikan respon yang ditampilkan oleh tampilan visualisasi tersebut. Menurut Ibrahim (2004:326) menyatakan bahwa seni visual jalanan dibuat dengan berbagai macam tujuan, di antaranya sebagai media untuk menyampaikan aspirasi kepada pemerintah. *Street art* juga menjadi media untuk melakukan perlawanan menentang otorisasi penguasa melalui ruang-ruang kota. Sebagai bentuk seni perlawanan, *street art* terkesan bersifat ilegal bahkan sering disalahpahami sebagai tindak vandalisme

dan dipandang sebagai perilaku menyimpang oleh masyarakat kota dan bersinggungan dengan ranah kriminal.

Di Indonesia, pemerintah telah membuat beberapa aturan untuk menjaga kebersihan dan ketertiban umum ruang publik. Berdasarkan sumber berikut, Peraturan Daerah No. 8 Tahun 2007 yang berisi tentang larangan mencorat-coret, menggambar dan merusak fasilitas umum. Terlebih dalam penerapannya dalam membersihkan *street art*, para petugas yang membersihkan *street art* terkesan asal tiban saja dan membuat tembok itu justru lebih kotor. Khususnya di Jakarta, merujuk pada surat seruan Gubernur DKI Jakarta Nomor 1 Tahun 2013 tentang larangan mencoret-coret, menulis, melukis, menempel iklan pada sarana umum yang dikeluarkan pada 18 April 2013. Dalam rangka melaksanakan ketentuan Pasal 21 huruf a Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2007 tentang Ketertiban Umum dan untuk menciptakan keindahan, kebersihan serta ketertiban menuju Jakarta Baru, yang merupakan upaya pemerintah dalam meminimalisir tingkat pengrusakan dan mengotori fasilitas umum dan sarana di ruang-ruang publik di Jakarta.

Secara umum ruang publik merupakan ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Rustam Hakim,1987). Masyarakat berhak melakukan secara merdeka didalamnya termasuk mengembangkan wacana publik seperti menyampaikan pendapat secara lisan dan tertulis. Ruang publik mempunyai arti yang sangat penting bagi pegiat *street art*, karena *street art* bukan hanya menggoreskan cat di dinding, namun juga melukis pesan pada ruang publik. Karena keterbatasan ruang publik sebagai media *street art*, dalam berekspresi, menyampaikan pesan sekaligus bukti eksistensi dari *street art* itu sendiri maka dibutuhkan wadah seperti ruang publik dan taman kota. Salah satu jenis ruang publik adalah *urban park* (taman kota). *Urban park* sebagai ruang publik konsisten mendorong kreasi dan mengekspresikan *street art*, dalam hal ini sangat menarik apabila dipadukan dengan urban/*street art* dengan fungsi estetika, seperti ukuran, bentuk warna, tekstur, dan vegetasi yang menjadi faktor mempengaruhi kualitas estetika.

Jakarta merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan dan perkembangan *street art* yang pesat tetapi masih belum sepenuhnya terwadahi.

Beberapa kegiatan street art masih bergerak secara kolektif dan menggunakan media yang bukan peruntukannya atau semestinya. Salah satu komunitas *street art* yang telah berkembang di Jakarta adalah Gardu House, pada awalnya merupakan kolektif pegiat seni jalanan ini yang kemudian berkembang menjadi *creative hub* para komunitas *graffiti* dan seni jalanan dengan tujuan memperkuat ekosistem skema *art* terutama *street art* dan *graffiti*. Berdasarkan gambaran yang terjadi tersebut, sampai saat ini di Indonesia, khususnya di Jakarta belum ada wadah *street art* yang terbangun.

Sebagai upaya mencegah dan meminimalisir pengerusakan fasilitas umum dan ruang-ruang publik, juga sebagai sebuah wadah seni yang dapat menampung, mewadahi, mengembangkan, mengekspresikan, serta memberi nilai edukasi dan informasi mengenai seni jalanan yang juga bersifat *urban park* (taman kota), diantaranya “**Street Art Park**”. Dalam hal ini diperuntukkan bagi para pelaku kegiatan seni tersebut, seperti penikmat seni, pengamat seni, komunitas-komunitas *street art*, serta wisatawan domestik dan internasional. Perancangan Street Art Park menggunakan pendekatan arsitektur dekonstruksi, dimana desain ini merupakan suatu bentuk semiotika yang memandang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa. Paham dekonstruksi bagi orang awam mungkin dilihat sebagai sesuatu yang mustahil dan sulit diterima logika. (Jacques Deridda, 1967). Konsep ini sangat berkesinambungan dengan street art yang berkembang setiap waktu menjadi suatu seni yang baru. Diharapkan dengan adanya Street Art Park dengan menggunakan konsep pendekatan arsitektur dekonstruksi dapat memiliki dampak langsung terhadap perkembangan *street art* di Kawasan Indonesia Bagian Barat khususnya di Jakarta.

B. Rumusan Masalah

1. Non-Arsitektural

Ada beberapa masalah non-arsitektural yang di hadapi dalam proses perancangan Street Art Park, yaitu:

- a. Bagaimana sejarah perkembangan *street art* di Indonesia ?
- b. Jenis-jenis kegiatan apa saja yang akan diwadahi dalam Street Art Park?

2. Arsitektural

- a. Bagaimana merencanakan sebuah wadah Street Art Park yang mampu mewadahi aktifitas yang ada didalamnya ?

- b. Bagaimana menentukan lokasi strategis untuk kawasan Street Art Park?
- c. Bagaimana pengaturan tata ruang untuk bangunan Street Art Park yang sesuai dengan kebutuhan dan pelaku kegiatan?
- d. Bagaimana penataan lingkungan, vegetasi, sirkulasi kendaraan, sirkulasi pejalan kaki dan fasilitas penunjang bangunan lainnya agar nyaman, aman dan teratur?

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan

Menyusun suatu konsep perancangan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan fisik Street Art Park.

2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah menyusun kriteria perancangan yang berisi kriteria dan syarat perencanaan perancangan Street Art Park yaitu,

a. Non-Arsitektural

- 1) Menganalisis kebutuhan pengguna pada bangunan Street Art Park
- 2) Mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan diwadahi dalam kawasan Street Art Park

b. Arsitektural

- 1) Mengadakan studi tentang tata fisik makro meliputi :
 - a) Analisis lokasi
 - b) Analisis tapak
 - c) Pola tata massa
 - d) Gubahan bentuk
- 2) Mengadakan studi tentang tata fisik mikro meliputi :
 - a) Karakteristik kegiatan
 - b) Karakteristik objek *street art*
 - c) Kebutuhan dan besaran ruang
 - d) Pola Organisasi Ruang
 - e) Sistem struktur dan utilitas

D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan

1. Batasan masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan dibatasi pada perencanaan yang berorientasi pada fungsi bangunan Street Art Park.

2. Lingkup pembahasan

- a. Pembahasan yang direncanakan adalah terkait mengenai *street art*, *urban park*, serta penerapan arsitektur dekonstruksi pada bangunan.
- b. Pembahasan ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dengan *street art* dan spesifikasi perencanaan.
- c. Pembahasan diarahkan pada pembahasan arsitektural yang mencakup alternatif perencanaan tapak, tata lokasi, tata fisik bangunan, program ruang, serta sistem struktur dan utilitasnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Street Art*

Konsep sebuah kota telah memainkan peran sentral dalam praktik seniman generasi baru yang menjadikan kota sebagai kanvasnya. Seni jalanan adalah masalah sosial yang kompleks. Selama beberapa dekade, kehadirannya telah memicu perdebatan sengit di antara penduduk kota-kota modern. Seni jalanan dianggap oleh beberapa orang sebagai ekspresi alami yang menjalankan hak kolektif atas kota, dan oleh yang lain, itu dilihat sebagai serangan destruktif terhadap masyarakat yang bersih dan teratur. Selanjutnya dapat dibahas lebih detail terkait *street art* yang dapat dilihat pada poin-poin berikut;

1. Definisi *Street Art*

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) menyebutkan bahwa seni jalanan atau seni jalanan merupakan kecenderungan menciptakan karya seni di jalanan. Penempatannya yang tanpa izin merupakan ciri khas seni 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 diposisikan sebagai sesuatu yang klasik, murni, dan tradisional sehingga dipandang sebagai hal yang konservatif dan sarat dengan nilai pengangungan. Namun nilai-nilai tersebut dapat ditembus oleh seni jalanan, kini masyarakat dapat menikmati seni di tengah kehidupan sehari-hari mereka. Seni menjadi hal yang tidak terpisahkan dan dekat dengan budaya masyarakat khas perkotaan.

Street art lahir dari respon masyarakat perkotaan terhadap berbagai masalah, sehingga muncul sekelompok orang yang memamerkan seni di tengah masyarakat dengan melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. Pelaku seni jalanan beranggapan seni tidaklah harus eksklusif dan dinikmati kalangan

seniman saja, namun estetika seni dapat dinikmati siapa saja dan dimana saja. Pelaku seni jalanan tidak terbatas pada seniman, namun terdiri dari seluruh lapisan masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *street art* adalah seni yang diterapkan pada ruang publik, seperti dinding, pavement, jalan, pagar tembok, dsb. *Street art* biasanya memiliki bentuk ungkapan peduli terhadap masalah-masalah sosial, dan politik, dan juga dalam upaya menyampaikan pesan melalui gambar. Bagi para seniman jalanan, pengaruh lingkungan tempat mereka dikelilingi, baik fisik maupun sosial, atau keduanya, tidak dapat disangkal. Ciri khas arsitektural dari setiap situasi yang mereka lukis memiliki pengaruh pada karya yang dihasilkan. Kesadaran akan lingkungan dan kebebasan untuk berinteraksi dengannya secara bermakna membuat seniman jalanan tidak hanya terlibat secara pasif dengan lingkungannya, tetapi juga secara aktif mencari dinding dengan karakteristik tertentu yang dapat mereka masukkan ke dalam karya mereka. Prosesnya bukan hanya tentang menemukan ruang kosong untuk diisi, tetapi tentang penggabungan seni dan arsitektur secara sadar untuk meningkatkan hubungan antara keduanya.

2. Jenis-jenis *Street Art*

Perubahan terkini yang terjadi pada seni jalanan merupakan cabang baru seniman yang tertarik tidak hanya pada seni itu sendiri, tetapi juga bagaimana seni itu berinteraksi langsung dengan ruang, makna, dan orang-orang di sekitarnya. Berikut merupakan jenis-jenis *street art* yang telah berkembang sampai saat ini;

a. Graffiti

Graffiti secara khas terdiri dari kata-kata tertulis yang dimaksudkan untuk mewakili suatu kelompok atau komunitas secara terselubung dan terlihat jelas. Tanda dari *street art* biasanya berupa gambar, ilustrasi, atau simbol yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu pesan (Bloch, Stefano. 2015).

Graffiti adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding. Alat yang digunakan biasanya adalah aerosol atau cat

semprot. Walaupun dengan kemampuan dan peralatan yang sederhana, konsep tulisan dan dinding menjadi media paling menonjol untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam. Istilah graffiti sendiri diambil dari bahasa latin graphium yang artinya menulis. Awalnya istilah itu dipakai oleh para arkeolog untuk mendefinisikan tulisantulisan di bangunan



Gambar 2. 1 Salah satu karya graffiti dalam event City Supreme 2018
Sumber : news.propanraya.com diakses pada tanggal 26 September 2020

b. Mural

Mural dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai lukisan dinding, sedangkan Susanto (2002:76) memberikan definisi sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, maka mural sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari bangunan dalam hal ini dinding. Dinding dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekedar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun dinding juga dipandang sebagai medium untuk memperindah ruangan.

Mural adalah Mural berasal dari kata *Murus* bahasa Mesir yang berarti dinding. Arti yang lebih luas lagi, mural adalah lukisan yang dilukis pada bidang permanen seperti tembok, dinding dan sejenisnya. Berbeda dengan graffiti mural biasanya dibuat dengan menggunakan cat tembok dan kuas dan dalam setiap mural biasanya terdapat cerita atau maksud tertentu Mural sudah ada sejak zaman dahulu, dipergunakan sebagai ajang kegiatan spiritual dan ajang eksistensi diri.

Sebuah mural adalah setiap karya seni dicat atau diaplikasikan langsung pada dinding, langit-langit atau permukaan permanen lainnya.

Ciri khas lukisan mural adalah elemen arsitektural ruang yang diberikan secara harmonis dimasukkan ke dalam gambar (en.wikipedia.org, 2020)



Gambar 2. 2 Mural Peeta di sudut jalan Manheim, Jerman
Sumber: <https://parenting.dream.co.id/> diakses pada tanggal 10 November 2020

Adapun karakteristik tersendiri pada mural seperti gambar tersebut yang menampilkan proyeksi 3D dengan gambar 2D, dalam hal ini jika dikaitkan dengan penerapan arsitektur dapan menjadi bentuk bangunan sesuai dengan karaktersitik dari *street art* itu sendiri.

c. *WheatPaste*

Wheatpaste adalah cairan *adhesive* yang digunakan sejak zaman dahulu untuk macam-macam seni rupa seperti *papier-mache*. Misalnya untuk membuat *wallpaper pasta*, dengan menggunakan tepung dan air, kemudian dipanaskan sampai tebal dan keras. *Wheatpaste* juga digunakan untuk memasang graffiti pada dinding atau gedung. Pasta ini sangat mudah dibuat untuk pengganti *adhesive*. (Megafriyanti, 2015)

Flyposting atau *wheatpaste*, atau “bom poster” adalah salah satu bentuk *street art* yang menggunakan media poster untuk penyampaiannya. *Wheatpaste* poster biasanya digunakan para *street artist* untuk menyampaikan pesan bahkan isu-isu yang ingin mereka kemukakan. Biasanya, poster ditempelkan di tempat-tempat strategis agar dapat dilihat dan dibaca semua orang (www.wadezig.com, 2014).



Gambar 2. 3 Salah satu karya *WheatPaste* penulis berjudul *Mother Nature*
Sumber: Dokumentasi oleh penulis pada tanggal 20 Agustus 2019

d. Stencil

Stencil adalah lembaran material tipis, biasanya terbuat dari bahan plastik, kertas atau logam (plat) namun tidak menutup kemungkinan terbuat dari bahan-bahan diluar itu. Stencil digunakan untuk membuat tulisan atau gambar pada media yang mendasari menyemprotkan *pigmen* pada lubang yang telah dibuat sebelumnya. Efektifitas penggunaan stencil adalah dapat digunakan berulang kali serta dapat digunakan dengan cepat untuk me-(re)-produksi sebuah desain yang seragam (Antonius Purwanto, 2012).

Teknik *stencil* juga menggunakan kertas, *cardboard*, atau media lain untuk menciptakan gambar atau teks yang mudah direproduksi. Desain yang diinginkan dipotong dari media yang dipilih, kemudian gambar ditransfer ke permukaan dinding menggunakan *spray paint* (pylox) atau *roll on paint*. Terkadang beberapa lembar stencil digunakan pada 1 objek gambar untuk menambah warna atau menciptakan kedalaman ilusi.



Gambar 2. 4 Karya *stencil street artist* Banksy yang berjudul *The Flower Thrower*
Sumber: www.sprayplanet.com diakses pada tanggal 26 September 2020

e. Seni Instalasi

Seni Instalasi adalah karya seni yang dibuat dengan menyusun, merakit dan memasang berbagai media Seni, baik dua maupun tiga dimensi sehingga membentuk kesatuan realitas dan makna baru. Secara harfiah, instalasi diambil dari bahasa Inggris, yaitu *Installation* yang artinya “pemasangan” atau “menempatkan”. Sehingga Seni Instalasi berkaitan dengan pemasangan sesuatu, yaitu karya yang akan dipamerkan (Gamal Thabroni, 2019).



Gambar 2. 5 *Street art Installation* by Thomas Dambo
Sumber: <https://thomasdambo.com/> diakses pada tanggal 26 September 2020

3. Istilah dalam *Street Art*

Di Indonesia, kata-kata serapan memang sering mengalami salah paham semacam ini. Salah satunya istilah graffiti itu sendiri, banyak dieja sebagai grafiti, grafity, graffit atau bahkan *gravity* yang di artikan sebagai gravitasi. Dalam rangkuman ini bisa sedikit mengikis kesalahan-kesalahan serupa. berikut *street art terminology* yang telah dirangkum, sekaligus beberapa istilah yang sebenarnya jarang dipakai di Indonesia tapi menarik untuk diketahui:

- *Artwork* : Kata serapan dari bahasa Inggris yang berarti karya seni.
- *Bite* : Mencuri ide atau karya seniman lain.
- *Black Book* : Buku tempat para seniman menuangkan sketsa graffiti sebelum dibuat pada media dinding, juga menyimpan tag-tag seniman lain
- *Blocking* / diblok : Menebalkan warna pada gambar, tanpa ada tambahan efek-efek tertentu. Hanya warna solid saja.
- *Bomber* : Pelaku atau pembuat graffiti, biasanya membuat graffiti ilegal pada malam hari dengan tujuan memberi efek surprise atau kejutan terhadap pengguna jalan keesokan paginya. 19
- *Bombing* / Ngebom : Istilah yang lahir dari kebiasaan mereka yang menggunakan graffiti sebagai sarana protes terhadap kebijakan dan kondisi sosial yang ada. *Bombing* adalah aktifitas graffiti yang biasanya dilakukan pada malam hari, di atas barang-barang atau *property* publik seperti *billboard*, papan iklan di halte-halte, atau tembok-tembok yang strategis. Istilah “bom” diambil karena efeknya yang seperti bom ketika pagi hari orang-orang melintas dikagetkan oleh keberadaan graffiti tersebut.
- *Buff* : Menghapus graffiti dengan semacam cairan kimia (berlaku di Amerika) atau menggantinya dengan warna flat, yaitu satu warna saja.
- *Caps* : Tutup kaleng cat semprot, *Caps* yang digunakan oleh seniman biasanya memiliki lubang semprot dengan berbagai bentuk dan ukuran untuk menghasilkan efek cat yang berlainan. *Caps* dibagi lagi menjadi:
- *Female caps* : bentuk caps berlubang. Biasanya dipakai untuk cans/kaleng cat semprot yang berasal dari wilayah seputar asia / asia tenggara (*male valve*).
- *Male caps* : bentuk caps yang memiliki pipa. Biasanya dipakai untuk cans/kaleng cat semprot yang berasal dari wilayah seputar Eropa, Amerika, dan Australia.

- *Character* / Karakter : Salah satu bentuk graffiti, dimana seorang *writer* membuat sebuah atau sesosok karakter yang unik yang merupakan kreasinya sendiri, sebagai identitas pribadinya di ranah graffiti. Karakter tersebut dapat berupa gambar monster, manusia, makhluk dan lain sebagainya, baik bersifat khayalan maupun pengembangan dari yang ada di dunia nyata. Karakter biasanya merupakan representasi identitas seniman itu sendiri, dimana orang lain akan langsung mengenali sebuah karya sebagai karya seniman tertentu dengan hanya melihat karakternya saja.
- *Crew* : Sekelompok *writer* yang bergabung dibawah satu nama
- *Fills* : Mengisi garis gambar dengan warna, juga merupakan interior dasar sebuah piece.
- *Flow* : Salah satu tehnik menggambar yang berhubungan dengan komposisi huruf yang memberikan kesan mengalir.
- *Graffiti Battle* : Pertandingan antar *writer* atau *crew* untuk menghasilkan graffiti terbaik atau terbanyak, tersulit dll bergantung pada kesepakatan bersama.
- *Heaven spot* / *Heavens* : Lokasi menggambar yang sulit dijangkau, dan karena sulitnya dijangkau maka menjadi sulit pula untuk dihapus. Misalnya pada rambu-rambu jalan tol, tembok atas jembatan layang, atap sebuah bangunan dan lain sebagainya. Terkadang membuat graffiti di *heaven spot* berarti membahayakan nyawa seorang seniman.
- *Highlight* : Tehnik pencahayaan. Pencahayaan disini bukan berarti cahaya yang berasal dari lampu, namun lebih kepada tehnik penarikan garis atau pewarnaan untuk menghasilkan efek-efek cahaya tertentu.
- Kolab / *Collabo* / *Collaboration* : Kependekan dari *collaboration*, yaitu aktivitas graffiti dimana sebuah karakter atau huruf dibuat bersama atau digabung dengan karakter seniman lainnya.
- *Legal* : Karya yang dibuat dengan izin.
- *Newschool* : Generasi baru seniman graffiti.
- *Oldschool* : Generasi pendahulu seniman graffiti.
- *Outline* : Garis luar. Biasanya dibuat setelah sebuah graffiti terlihat bentuknya atau selesai di blok.
- *Piece* : Diambil dari kata *masterpiece* yang berarti mahakarya. Bagi seniman graffiti, sebuah *piece* adalah karya sang seniman yang sebenarnya. Sebuah

piece membutuhkan waktu lebih lama untuk membuatnya, melibatkan banyak warna dan teknik-teknik menggambar tertentu dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Saat ini *piece* seringkali diasosiasikan dengan karya tipografi yang membutuhkan keahlian teknis tinggi.

- *Prodo / Production* : Merupakan kependekan dari *production*, yaitu menggambar bersama-sama (lebih dari satu orang) dengan tema yang digarap bersama. Sebuah karya bersama bisa disebut *prodo* atau *production* apabila terdapat tema yang terintegrasi.
- *Pylox* : Merupakan salah satu merk produsen cat semprot.
- *Shading* : Memberi efek bayangan pada gambar.
- *Sketsa* : Bentuk kasar atau mentah dari gambar yang akan dibuat kemudian.
- *Spot* : Lokasi membuat graffiti.
- *Stickers* : Juga biasa disebut “*labels*” atau “*slaps*”. Sebuah stiker yang di atasnya tercantum *tag* sang seniman. Stiker dapat dieksekusi dengan mudah dan cepat dibandingkan bentuk-bentuk graffiti lain, menjadikannya media favorit untuk ditempelkan di *public space*.
- *Street Art* : Kata serapan dari Bahasa Inggris yang berarti Seni Jalanan. Biasanya terbentuk akibat adanya tekanan sosial, kritis dan bebas.
- *Street Artist* : Kata serapan dari Bahasa Inggris yang berarti Seniman Jalanan. Hasil karyanya tidak terbatas pada graffiti saja tapi juga mencakup banyak bentuk seperti mural, instalasi, dan lain sebagainya.
- *Style* : Ciri khas yang membuat karya seorang seniman mudah dikenali.
- *Tag* : Merupakan salah satu bentuk graffiti, *Tag* adalah graffiti berupa coretan nama dalam berbagai bentuk atau tanda tangan sebagai simbol identitas. *Tag* biasanya dibuat hanya dalam satu warna, simple dan cepat. Hampir menyerupai corat-coret semata.
- *Tagger* : Pelaku *tagging*. Biasanya digunakan untuk menyebut seniman yang kebanyakan karyanya adalah *tag*.
- *Tagging* : Kegiatan membuat *Tag*.
- *Throw-up / Simple Piece* : Versi *simple* dari sebuah *piece*. Juga biasa disebut *simple piece* karena biasanya hanya berupa outline saja. Kalau pun diisi warna hanya 1-2 warna dan dibuat secepat mungkin

- *Toy* : Strata paling rendah dalam *scene* graffiti. Baik dalam keahlian maupun sosial. Kadang disebut juga dengan kata TOYS yg berarti “*Trouble On Your System*”.
- Vandalisme / *Vandal* : Kegiatan dimana seseorang yang tanpa kuasa hukum yang sah mengizinkan penghancuran ataupun pengrusakan terhadap properti milik seseorang, apapun bentuknya, kepada pemikiran yang lain untuk menghancurkan atau merusak property apapun ataupun bertindak sembrono seakan-akan properti tersebut akan dihancurkan atau dirusak maka akan dinyatakan bersalah karena melakukan pelanggaran. The Criminal Damage Act bagian 1(I), 1971 (Griffiths dan Shapland, 1979:11).
- *Wildstyle* : Pengembangan dari *piece*, atau salah satu variasi gaya dalam graffiti dimana tipografi yg dihasilkan sangat rumit tetapi masih sedap dipandang mata. *Wildstyle* sebagai ajang unjuk keahlian teknis seorang seniman graffiti adalah salah satu bentuk graffiti artistic. Biasanya berupa teks atau tulisan yang digambar dengan gaya sedemikian rupa sehingga menjadi sulit dibaca. Seringkali digambar dengan tampilan saling terkait dalam visual 3- Dimensi.
- *Writer* : Sebutan untuk pelaku atau pembuat graffiti, umumnya graffiti yang dihasilkan lebih bersifat *artistic* baik legal maupun illegal. Kata *writer* diasosiasikan dengan penulis dimana sebuah tulisan biasanya mengandung pesan-pesan tertentu. Begitupun dengan graffiti yang dibuat seorang *writer*.
- *Writing* : Kegiatan membuat graffiti.

4. Komunitas *Street Art*

Jakarta merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan dan perkembangan *street art* yang pesat tetapi masih belum sepenuhnya terwadahi. beberapa kegiatan *street art* masih bergerak secara kolektif dan menggunakan media yang bukan peruntukan atau semestinya. Berikut merupakan table dari perkembangan komunitas *street art* di Indonesia serta *Event* yang menjadi wadah bagi pegiat *street art* yang dikelola oleh Forum Lenteng dalam jurnal dan rekaman tentang aktivis visual di jalanan berupa; graffiti, mural, poster, stiker, dan berbagai produksi visual yang ditemukan di Jalanan yang merupakan *database* visual di jalanan sejak Maret 2012.

Tabel 2. 1 Lini masa seni jalanan di Indonesia

No.	Komunitas	Waktu	Keterangan
1.	Teater Seketuwu (Yogyakarta)	1995	Gabungan dari mahasiswa seni rupa dan teater dengan pergerakan <i>performance</i> dan pameran di desa-desa.
2.	Apotik Komik (Yogyakarta)	25 April 1997	Apotik Komik sebagai sebuah kelompok dibentuk pada 25 April 1997 oleh 13 mahasiswa ISI Yogyakarta. Kelompok ini diinisiasi oleh Samuel Indratma, Bambang 'Toko' Witjaksono, dan Arie Dyanto. Kemungkinan besar pemilihan 'Apotik' sebagai nama adalah dengan maksud agar audiens mampu menjadi sembuh dari penyakit sosial-budaya melalui membaca komik; mengingat apotik sebagai sebuah istilah yang langsung merujuk ke sebuah tempat yang menjual obat-obat.
3.	Taring Padi (Yogyakarta)	21 Desember 1998	Taring Padi adalah organisasi seni pertama pasca-Orde Baru yang lantang mengatakan, seni dan politik tidak bisa dipisahkan. Taring Padi yang dihidupi anak-anak muda membangun organisasi dengan membayangkan

			Lembaga Kebudayaan Rakyat atau Lekra.
4.	Ruangrupa (Jakarta)	2000	organisasi seni rupa kontemporer yang didirikan pada tahun 2000 oleh sekelompok seniman di Jakarta. Sebagai organisasi nirlaba, ruangrupa bergiat mendorong kemajuan gagasan seni rupa dalam konteks urban dan lingkup luas kebudayaan melalui pameran, festival, laboratorium seni rupa, lokakarya, penelitian, serta penerbitan buku, majalah, dan jurnal daring. Pada perkembangannya, ruangrupa berevolusi menjadi sebuah kolektif seni kontemporer dan ekosistem studi bersama dua organisasi lainnya yang menyajikan ruang belajar publik yang mengusung nilai-nilai kesetaraan, berbagi, solidaritas, pertemanan, dan kebersamaan.
5.	Forum Lenteng	2003	Forum Lenteng merupakan organisasi nirlaba egaliter sebagai sarana pengembangan studi sosial dan budaya yang didirikan oleh mahasiswa komunikasi, pekerja seni,

			<p>periset dan pengamat kebudayaan pada tahun 2003. Forum ini didirikan sebagai usaha pengembangan pengetahuan media dan seni para anggotanya, dengan cara; produksi, pendokumentasian, riset dan distribusi terbuka. Pengembangan pengetahuan ini menjadi pijakan bagi komunitas untuk membicarakan persoalan sosial masyarakat melalui seni dan media. Setelah lima belas tahun berdiri, forum ini telah berkembang dalam berbagai program atas dukungan kerjasama dengan berbagai lembaga dan komunitas di Indonesia dan internasional.</p>
6.	Tembokbomber.com	2004	<p>Terinspirasi dari woostercollective.com, pada tahun 2004 membuat sebuah website yang berfungsi sebagai dokumentasi karya-karya seni jalanan sekaligus menjadi wadah komunikasi antar sesama seniman jalanan. Tembokbomber.com juga membuat sebuah forum khusus <i>street/urban arts</i> tanpa</p>

			keanggotaanm atau eksklusivitas.
7.	Kolektif Gardu House (Jakarta)	Maret 2010	Didirikan secara kolektif oleh para <i>street artist</i> yang juga tergabung dalam Artcoholic merupakan sebuah workshop sekaligus galeri rumahan non-profit yang diperuntukan sebagai ruang alternatif bagi para <i>street artist</i> untuk memamerkan karya-karya mereka selain di tembok jalanan. Saat ini kolektif Gardu House fokus dalam pengembangan scene Graffiti Indonesia dan kultur hiphop.
8.	Street Dealin	2011-2019	Pertama kali diluncurkan pada 2011, Street Dealin merupakan tempat transaksi bersama bagi kalangan seniman graffiti dan penjual barang-barang kebutuhan seniman graffiti-ajang untuk merayakan eksistensi kultur graffiti. Street Dealin rutin diadakan dua kali setahun, bazar ini turut menyajikan penampilan music, DJ, dan acara melukis bersama.

9.	Indonesian Street Art Database (ISAD)	2011	Indonesian Street Art Database adalah inisiatif kerja kolaborasi jejaring <i>street artist</i> yang bergiat dalam upaya pendokumentasian, dan penelitian <i>street art</i> di Indonesia yang secara sinergi di masa depan dan dikelola dari berbagai kota di Indonesia.
10.	Visual Jalanan (Jurnal Online)	12 Maret 2012	Visual Jalanan adalah jurnal dan rekaman tentang aktivitas visual di jalanan berupa; graffiti, mural, poster, stiker, dan berbagai produksi visual yang ditemukan di jalanan. Rekaman ini disajikan dengan sederhana sebagai usaha membangun database visual di jalanan untuk pengetahuan masyarakat. Jurnal ini dikelola oleh forum lenteng sejak Maret 2012.

Sumber: Indonesian Street Art Database (ISAD) Gallery, dan visualjalanan.org

5. Tujuan dan Peranan *Street Art*

Seni jalanan adalah salah satu bentuk ekspresi artistik yang paling hibrida di dunia *modern* kita karena tujuannya adalah untuk memanfaatkan apa yang diketahui pemirsa dan memanipulasi fisik subjek untuk menyampaikan maksud mereka. Para seniman gerakan ini telah "menggabungkan sikap punk dan hip-hop dengan keterampilan yang dipelajari dan pengetahuan tentang gerakan seni terkini, selain itu tujuan dari seni jalanan juga beragam, mulai dari bentuk ekspresi seni, perlawanan politis, ajang eksistensi, sampai dengan bentuk perlawanan sistem di

masyarakat. Tujuan yang beragam inilah yang membentuk beragamnya bentuk seni jalanan (Irvine, *The Work on the Street*, 2012). *Street art*, satu aktifitas berkesenian yang menurut konteks ruang, aktifitas kesenian ini berada di dalam ruang umum atau ruang publik, yang sekarang pengertiannya lebih cenderung untuk mengidentifikasi pada karya seni rupa yang berada di ruang publik.

Diawali dengan kemunculan karya-karya visual pada dinding-dinding batu atau gua yang dapat kita temukan hampir di seluruh belahan dunia, lukisan dinding gua ini muncul pada zaman batu akhir atau Paleolitik-Mesolitik, dimana hal ini juga merupakan cikal bakal lahirnya tulisan dan munculnya sejarah seni lukis. Hingga pada masa yang lebih modern, dalam sejarah kebangsaan Indonesia misalnya, *street art* juga mengambil peranan yang sangat signifikan, yaitu pada masa revolusi 1945, dimana pada masa itu *street art* muncul dengan fungsi agitatifnya, berisikan seruan untuk memerdekakan diri dari penjajahan Belanda dan melawan imperialisme barat, dengan esensi yang sama format *street art* seperti ini muncul hingga akhir pemerintahan Soekarno, dengan seniman-senimannya seperti Soedjojono, Soeromo dan yang lainnya.

Pada masa ini *street art* sebagai penyampai pernyataan atas sikap politik juga muncul di belahan Eropa, baik itu yang berisikan nilai-nilai kemanusiaan hingga propaganda rasial seperti yang dilakukan oleh Nazi. Setelah itu, muncul pula pada akhir tahun 1970-an hingga awal 1980-an di Amerika, disaat dimulainya komersialisasi atas keberadaan ruang publik, dimana saat itu korporasi mulai masuk, merebut, menguasai dan menggunakan ruang publik, hingga institusi pendidikan formal seperti sekolah sebagai wilayah pasar. Atas dasar hal tersebut maka muncul respon yang kini populer dengan sebutan graffiti, dan perkembangan selanjutnya graffiti muncul pada gerbong-gerbong kereta api sebagai bentuk sikap atas buruknya fasilitas transportasi umum yang terjadi saat itu, pada masa ini pulalah terjadi usaha pengkriminalisasian terhadap kegiatan *street art*, meski pada masa ini *street art* muncul tidak secara verbal dan lugas namun tetap berisikan esensi kritis sebagai sikap sosial, karena pada masa ini karya *street art* muncul dengan komposisi teks dengan membawa nama atau singkatan dari nama dan kelompok pembuatnya.

Berdasarkan pembahasan tersebut, *street art* sangatlah menarik, dimana ia semacam mengembalikan fungsi seni sebagai bahasa komunikasi yang tidak lagi dibatasi oleh formalitas dan eksklusifitas institusi kesenian. Dan dengan sifatnya

yang demikianlah *street art* sangat tepat untuk media menyampaikan pesan kepada kalayak ramai atau publik, ditambah saat ini ruang publik kita sangat dipenuhi oleh sampah-sampah visual yang memiliki tendensi atas konsumerisme yang menjadikan kita hidup dalam ketertekanan korporasi, hal ini sangatlah tidak manusiawi, dimana kota dan ruang hidup kita tidak tertata secara estetik dan memposisikan warga hanya sebagai objek pasar belaka. Maka saat ini *street art* dapat menjadi penyeimbang komposisi visual yang ada di ruang publik, beserta etika dan estetika berkeseniannya.

Dalam era sekarang *street art* justru terbebas dari keterbatasannya, yaitu kita tidak harus langsung mendapati lokasi atau tempat terpasangnya sebuah karya, namun dengan pesatnya sistem informasi saat ini, kita dapat membagikan dan mendapatkan dokumentasi karya tersebut dengan cara yang mudah dan cepat, seperti halnya dengan menggunakan jaringan internet, informasi tentang keberadaan sebuah karya *street art* sudah dapat tersosialisasikan dengan mudah dan cepat keseluruh penjuru dunia. Dan ini seperti melengkapi fungsi street dengan segala nilai fleksibilitasnya dan tentunya *street art* tidak berorientasi untuk melakukan penguasaan sepihak terhadap ruang publik.

B. Urban Park

Seni jalanan dengan demikian menciptakan “narasi bersama” antara orang, ide, dan kota. Seniman jalanan secara aktif terlibat dalam kegiatan *place-making activities*. Keith Basso (1996) mengatakan bahwa kegiatan *place-making activities* adalah alat universal dari—imajinasi historis; cara membangun sejarah, menemukannya, menambah dan meningkatkan konsepsi masa lalu. Sebagai seniman yang menggunakan ruang kota untuk memenuhi keinginannya sendiri, mereka juga membangun sejarah ciptaannya sendiri. Dengan metode *place-making activities* tersebut, tema *Urban Park* dalam perencanaan Street Art Park ini dapat mendukung serta mengaktifkan masyarakat dan lanskap kota yang memungkinkan eksplorasi realitas secara terbuka di ruang-ruang yang diciptakan antara seniman dan penonton. Berikut merupakan pembahasan lebih lanjut terkait *urban park* dalam konsep perencanaan Street Art Park.

1. Definisi Urban Park

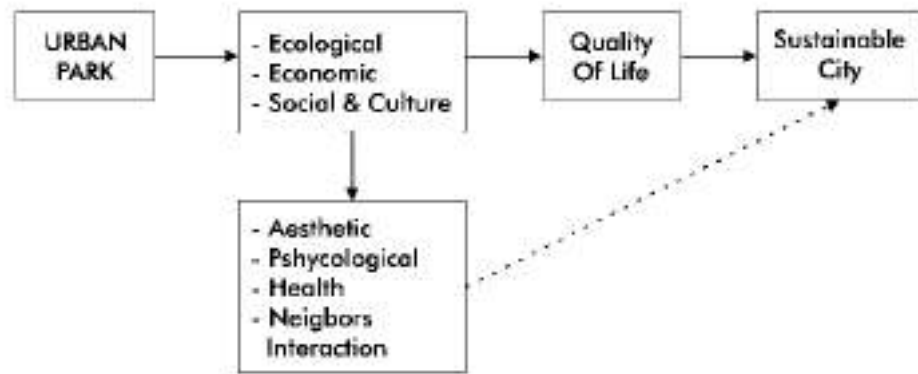
Urban Park adalah salah satu bidang kajian dalam *urban landscape*. *Urban park* disebut juga sebagai taman kota. Taman kota didefinisikan sebagai daerah

ruang terbuka, sebagian besar didominasi oleh vegetasi dan air, dan umumnya dicadangkan untuk keperluan umum (IFPPRA-The International Federation of Parks and Recreation Administration). Berdasarkan beberapa pengertian taman kota tersebut, maka dapat disimpulkan taman kota (*urban park*) adalah taman yang berada di lingkungan perkotaan, yang dapat mengantisipasi dampak-dampak perkembangan kota, serta dapat dinikmati oleh seluruh warga kota. Adapun definisi operasional yang merupakan penetapan dari indikator-indikator yang akan dipelajari dan dianalisa. Definisi operasional ini bertujuan agar dapat diperoleh gambaran yang jelas dalam konsep penerapan ruang luar Street Art Park berdasarkan beberapa pertimbangan dan tinjauan terhadap *urban park* seperti berikut,

- a. Aspek aksesibilitas dan visibilitas. Konsep penerapan *urban park* dalam perencanaan serta perancangan Street Art Park dalam aspek aksesibilitas serta visibilitas mencakup akses lokasi mudah dan aksesibel, kombinasi ruang dan seni, serta jalur jalan yang nyaman.
- b. Aspek kenyamanan dan citra. Konsep penerapan *urban park* dalam perencanaan serta perancangan Street Art Park dalam aspek kenyamanan dan citra mencakup ruang hijau yang indah, perawatan yang rutin, serta keamanan bagi pengunjung.
- c. Aspek penggunaan dan aktivitas. Konsep penerapan *urban park* dalam perencanaan serta perancangan Street Art Park dalam aspek penggunaan dan aktivitas mencakup ruang yang dapat menampung banyak kegiatan, serta rancangan paviliun yang atraktif.
- d. Aspek sosial. Konsep penerapan *urban park* dalam perencanaan serta perancangan Street Art Park dalam aspek sosial mencakup ruang publik yang fungsional, pengguna yang beragam dalam aspek umur, budaya, ketertarikan serta kebanggaan lokal yang terbangun dalam lokasi perancangan.
- e. Aspek kesehatan. Konsep penerapan *urban park* dalam perencanaan serta perancangan Street Art Park dalam aspek kesehatan mencakup area olahraga, rumput yang luas, sirkulasi udara dan air yang bersih.

2. Fungsi *Urban Park*

Secara umum tujuan dari urban park adalah untuk meningkatkan kualitas hidup di perkotaan. Kualitas hidup bisa dari kategori sehat, ekonomi, social, dan budaya. Selain itu juga mengatur keindahan kota dan ekologi.



Gambar 2. 6 Skema Fungsi Urban Park
Sumber: academia.edu diakses pada tanggal 27 September 2020

Adapun Manfaat dari Urban Park menurut Zoer'aini (1997) sebagai berikut,

a. Fungsi Lansekap

Perlindungan terhadap kondisi fisik alami seperti angin, sinar matahari, bau, dan sebagainya.

b. Fungsi Pelestarian Lingkungan Taman Kota, menjaga kualitas lingkungan kota

- 1) Menurunkan suhu kota
- 2) Meningkatkan oksigen kota
- 3) Penyaringan debu dan polusi
- 4) Perlindungan erosi tanah
- 5) Peredan kebisingan kota
- 6) Ruang hidup flora dan fauna

c. Fungsi Estetika

Ukuran, bentuk, warna, tekstur, dan vegetasi menjadi factor yang mempengaruhi kualitas estetika.

3. Jenis Taman Kota

Menurut Suharto (1999 : 12-13), taman kota ada terdiri dari 2 jenis yaitu taman kota *by activity* dan taman kota *by design*.

a. Taman kota *by activity*

1) Taman kota rekreasi aktif

Taman untuk rekreasi aktif adalah taman yang didalamnya dibangun suatu kegiatan pemakai taman, sehingga pemakai taman secara aktif menggunakan fasilitas didalamnya, sekaligus memperoleh kesenangan, kesegaran, dan kebugaran, misalnya taman olahraga, *aerobic*, *fitness*, *camping ground*, taman bermain anak, taman pramuka, taman jalur jalan, kebun binatang, danau, dan pemancingan taman-taman kota.

2) Taman kota rekreasi pasif

Taman untuk rekreasi pasif adalah taman yang dibentuk agar dapat dinikmati keindahan dan kerindahannya, tanpa mengadakan aktivitas dan kegiatan apapun, misalnya waduk, hutan buatan, penghijauan tepi kali, jalur hijau, lapangan terbang, dan lainnya.

3) Taman rekreasi kota

Taman untuk rekreasi aktif dan pasif merupakan taman yang bisa dinikmati keindahan sekaligus ada fungsi lain dan dapat digunakan untuk mengadakan aktivitas, misalnya taman lingkungan yang merupakan suatu taman yang dibuat dan merupakan bagian dari suatu permukiman, selain rumah ibadah, pasar, sekolah, dan lainnya.

b. Taman kota *by design*

1) Taman kota alami

Taman yang dirancang untuk memberikan kesan alami atau menyatu dengan alam. Taman alami sudah terbentuk sebelumnya, namun dalam penataannya disesuaikan dengan kondisi lahan kota. Seperti hutan kota, taman pengarah jalan, taman alami yang tumbuh dalam kota, dan sebagainya.

2) Taman kota *artificial*

Taman kota *artificial* merupakan sebuah taman yang elemen-elemennya lebih banyak didominasi dengan elemen buatan manusia. Taman ini dirancang untuk menyeimbangkan kondisi kota dengan taman kota.

Berdasarkan pembahasan tersebut terkait *urban park* (taman kota), perancangan Street Art Park yang juga berfungsi sebagai Taman Kota ini menggunakan konsep taman kota *artificial* yang menggunakan elemen-elemen buatan manusia guna

menyeimbangkan ruang publik sebagai bentuk estetika peruntukan pegiat *street art* dengan elemen vegetasi yang mempengaruhi kualitas estetika.

C. Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi merupakan salah satu dari bagian dalam perencanaan Street Art Park ini sebagai tema yang mendukung bentuk metafora fisik bangunan serta keseragaman dengan *street art* serta *urban park*. Dengan mempertimbangkan fungsi wadah serta lingkungan, dekonstruksi dalam arsitektur Street Art Park kemudian tetap merujuk terhadap indikator utama dalam arsitektur dekonstruksi. Indikator utamanya adalah esensi makna dan simbol. Mendasarkan konsep makna/symbol sebagai suatu esensi kehidupan, maka penelusurannya akan sampai kepada simbol tertua yang lahir dari kehidupan manusia yaitu bahasa (Sudrajat, Iwan. 1995). Dalam hal ini dapat kita simpulkan bahwa arsitektur dekonstruksi dengan *street art* sebagai komunikasi visual sangatlah berkesinambungan. Berikut merupakan penjelasan terkait arsitektur dekonstruksi;

1. Definisi Arsitektur Dekonstruksi

Istilah dekonstruksi pertamakali digunakan dalam ilmu Kesusastraan dan ilmu Filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Gagasan ini berasal dari pandangan-pandangan Husserl, Saussure, dan Levi-Strausse yang berakar dari filsafat Yunani Kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Menjamurnya perkembangan dekonstruksi dalam arsitektur di Amerika dan Eropa telah mengunang kontroversi baik pro maupun kontra dalam berbagai media cetak. Hal tersebut yang disebabkan karena berbagai tokoh dekonstruksi tersebut adalah para arsitek besar yang sangat berpengaruh (*influential*) terhadap arah kecenderungan arsitektur dewasa ini. Sejalan dengan ciri konseptual dekonstruksi yang lebih “licin”, semakin memudahkan terjadinya salah interpretasi baik dalam pengolahan komposisi maupun struktur pembacaannya (Jenks, 1988)

2. Dekonstruksi dalam Arsitektur

Arsitektur sebagai suatu rancang-bangun yang berdasar pada faktor utama konstruksi dan estetika. Arsitektur dalam konteks bahasan ini dapat dilihat sebagai suatu “struktur” yang ber-grammar (tata bahasa). Oleh karena itu pemahaman

“pembacaannya” berakar erat pada pemahaman filosofis dan kemampuan membacanya (*literate*).

Secara substansif, metafora dekonstruktif yang dilandasi oleh konsep filosofi-anti ini mempunyai ekspresi yang berada diantara pemahaman rasional dan irasional. Oleh karena itu pemahaman secara ilmiah saja tidaklah cukup, dituntut suatu kemampuan imajinasi. Kemampuan imajinasi memiliki kelemahan karena ketidakterbatasannya dan akan menjadi sesuatu yang esensial hanya apabila hasilnya bisa dikontrol dengan pemahaman.

3. Paradigma Konseptual

Menurut Sudrajat, Iwan dalam buku “Sketsa” edisi maret 1995, Suatu paradigma konseptual untuk menelusuri pemahaman istilah Dekonstruksi dalam Arsitektur tertuang dalam kerangka *prescription* (ketentuan) dibawah ini,

a. Logo-Sentris

Konsep arsitektur yang merupakan gabungan antara pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis mendasari doktrin Logo-Sentris. Dari pemahaman filosofis, arsitektur akan mengalami proses artikulasi metafisik secara multivalensi. Konsep ini membuka peluang bagi dekonstruksi untuk berkembang dalam arsitektur.

b. Anti-Sintesis

Mengandung konsep penolakan terhadap sementara pandangan bahwa arsitektur adalah sintesis. Beralih dari nilai nilai hakiki yang akan menurunkan aturan yang seirama dengan hukum alam yaitu nilai intuisi. Hal ini dikarenakan nilai intuisi lebih mawadahi otoritas dalam proses visualisasi.

c. Anti-Fungsional

Dekonstruksi mendasarkan faham bahwa antara bentuk (form) dan Fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang dependent melainkan independent. Hubungan yang bersifat independent antara form dan function memberi peluang bagi penggunaan metode kreatif seperti superposisi, fragmentasi, dan kombinasi yang berdasar pada prinsip-prinsip matematis.

d. Anti-Order

Konsep arsitektur yang merupakan gabungan antara pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis. Dari pemahaman filosofis arsitektur akan mengalami proses artikulasi metafisik secara multivalensi

4. Implementasi Dekonstruksi dalam Perancangan Arsitektural

Dekonstruksi dapat dilakukan terhadap program yang dominan dalam tradisi arsitektur *modern*, seperti konsep estetika murni, kaitan bentuk dengan fungsi, dan lain-lain. Dekonstruksi program berusaha mematahkan otonomi *modernism* dan kaidah-kaidahnya dengan menggunakan pembalikan konsep-konsep yang diturunkan dari *modernism* sendiri atau sumber-sumber lain. Menurut Bernard Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa pendekatan, yakni:

a. *Crossprogramming*

Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda; misalnya bangunan rumah ibadah digunakan untuk klub malam. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan; misalnya museum diletakkan dalam bangunan parkir.

b. *Transprogramming*

Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda; misalnya planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan trek balap mobil.

c. *Disprogramming*

Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

Sedangkan menurut Peter Eisenman, menggunakan beberapa strategi untuk melakukan dekonstruksi program, yaitu:

- a. Penolakan terhadap antroposentrisme dalam desain, yaitu rujukan pada proporsi fisik tubuh manusia sebagai ukuran ideal bagi segalanya.
- b. Penerapan proses scaling melalui pengembangan tiga konsep destabilisasi, yaitu *discontinuity*, *recursibility*, dan *self-similarities*.
- c. Penolakan terhadap center sebagai bagian paling penting dan memiliki hirarki lebih tinggi dibanding bagian lain.
- d. Penolakan terhadap kekakuan oposisi dialektis dan kategori hirarkis tradisional seperti “*form follows function*”, “*ornament added to structure*”, digantikan oleh “*existing between*”, “*almost this or almost that, but not quite either*”.
- e. Pemahaman arsitektur secara tekstual dalam kaitan dengan *otherness*, *trace* dan *absence*

D. Street Art Park

Street Art Park merupakan sebuah wadah seni yang dapat menampung, mewadahi, mengembangkan, mengekspresikan, serta memberi nilai edukasi dan informasi mengenai seni jalanan, dalam hal ini merupakan bangunan yang belum ada pernah sebelumnya di Indonesia dan dengan ini segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan “seni jalanan” dapat berkembang dengan pesat. Bangunan ini juga merupakan wujud dari kesatuan dalam bentuk, fungsi, serta materialitas ruang publik serta keterkaitan dengan *street art*. Ide gagasan Street Art Park yang menjadi ruang publik dan ruang edukasi memperkenalkan kontras yang tajam dengan lingkungannya, dan mengembangkan hubungan yang kuat antara *street art*, *urban park*, dengan konsep penerapan Arsitektur Dekonstruksi.

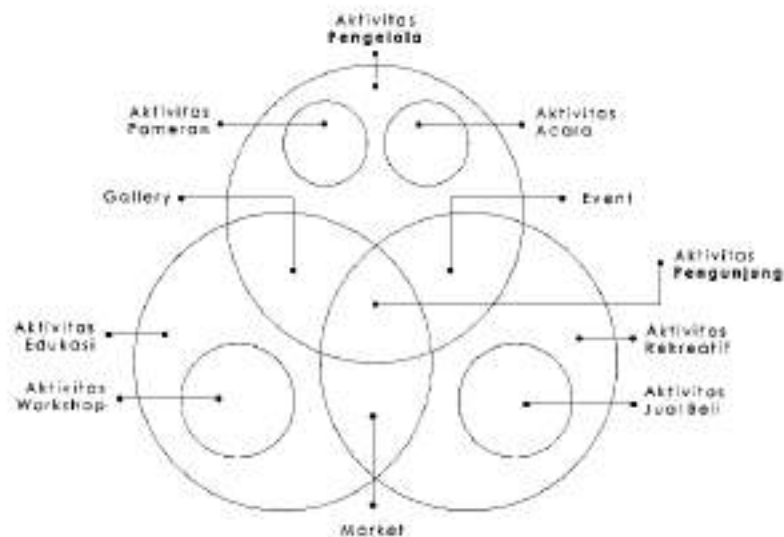
1. Fungsi

- a. Sebagai sarana mengekspresikan dan mengembangkan *street art* yang berfokus pada solusi inovatif menggunakan seni sebagai alat dialog antar penduduk dan lingkungan terdekat
- b. Sebagai sarana pagelaran dan ruang pameran koleksi-koleksi karya *street art*, menafsirkan karya seni, dan membuat informasi yang dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas
- c. Sebagai tempat rekreasi bagi pengunjung Street Art Park untuk belajar dan menikmati karya *street art* baik dari segi bangunan serta lingkungan dalam dan luar bangunan
- d. Sebagai sarana edukasi bagi pegiat-pegiat *street art* serta bagi masyarakat umum mengenai *street art* sebagai bentuk visualisasi seni rupa di jalan untuk memperkaya dan menginspirasi mereka
- e. Sebagai tempat transaksi bersama bagi kalangan *street artist* dan penjual barang-barang kebutuhan *street art* dan ajang untuk merayakan eksistensi *street culture*
- f. Sebagai tempat berkumpul dan sarana dialog antar komunitas-komunitas pegiat seni jalanan

2. Aktivitas

Ruang lingkup aktivitas Street Art Park terbagi menjadi tiga aktivitas utama yaitu aktivitas pengelola, aktivitas edukasi, dan aktivitas rekreatif. Selanjutnya dari tiga aktivitas utama tersebut terbagi menjadi sub-aktivitas yaitu,

- a. Aktivitas pengelola; aktivitas pameran, dan aktivitas acara
- b. Aktivitas edukasi; aktivitas *workshop*
- c. Aktivitas rekreatif; aktivitas jual-beli.

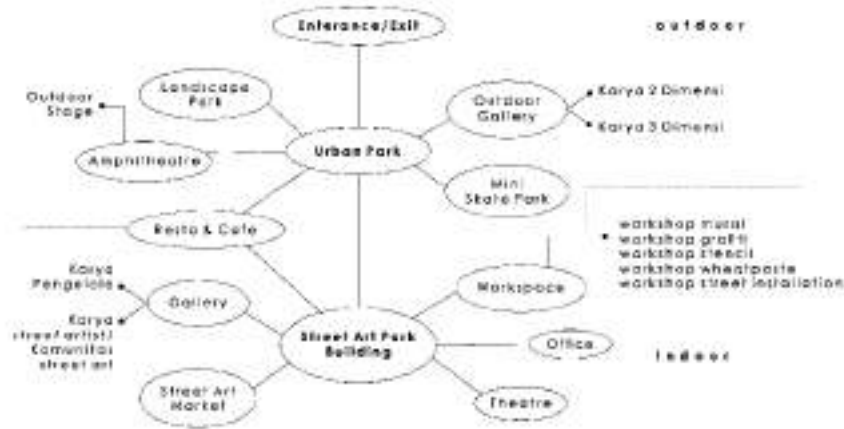


Gambar 2. 7 Aktivitas Pengguna Street Art Park

Sedangkan aktivitas pengunjung yang merupakan ‘pengguna’ daripada ‘pemirsa’, ‘pelanggan’, atau ‘konsumen’, yang merupakan peserta aktif dari pengalaman yang diberikan di Street Art Park.

3. Sirkulasi dan Kelompok Ruang

Pola sirkulasi ruang adalah suatu bentuk rancangan atau alur-alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang Street Art Park. Dengan maksud tersebut, taman *street art* sebagai pengantar dengan ruang-ruang lainnya, seperti galeri utama yang merupakan ruang pameran dan pagelaran karya seni, *workspace* yang kemudian terbagi berdasarkan jenis-jenis *street art*.



Gambar 2. 8 Pola Sirkulasi Ruang Street Art Park

Pengelompokan ruang Street Art Park yang selanjutnya dibagi menjadi dua berdasarkan didalam (*indoor*) dan diluar ruangan (*outdoor*) yaitu,

Tabel 2. 2 Kelompok Ruang Street Art Park

No.	Indoor	Outdoor
1	Gallery (karya pengelola, karya <i>street artist</i> , dan komunitas <i>street art</i>)	Landscape Park
2	Workspace (workshop mural, workshop grafiti, workshop stencil, workshop wheatpaste, workshop street installation)	Outdoor Gallery (Karya <i>street art</i> 2 dimensi dan 3 dimensi)
3	Street Art Market	Amphitheatre
4	Theatre	Mini Skate Park
5	Office	Resto & Cafe

E. Studi Banding

1. Bangunan Sejenis

a. NuArt Sclupture Park, Bandung

NuArt Sclupture Park adalah sebuah museum galeri seni patung yang terletak di bagian Bandung Utara, Jawa Barat, Indonesia. NuArt Sclupture Park ini berlokasi di Jalan Setraduta KII/11, Bandung, Jawa Barat ini merupakan lokasi wisata seni yang ada di Bandung. Nuart Scluptur Park

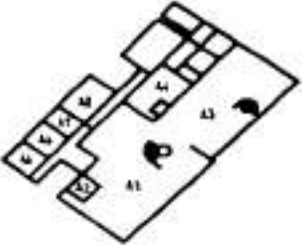
pertama kali dibuka pada tahun 2000. Tempat ini merupakan pusat seni patung karya Nyoman Nuarta. Di dalam gallery menampilkan karya – karya patung hasil Nyoman Nuarta dari awal karier hingga karya terbaru sebagai pemeran utama. Selain museum gallery, disini juga merupakan tempat proses pembuatan patung karya Nyoman Nuarta itu sendiri.

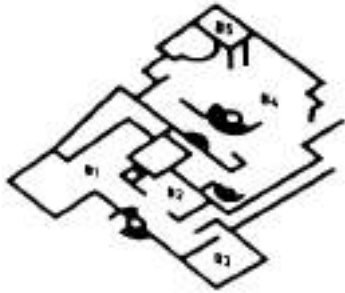

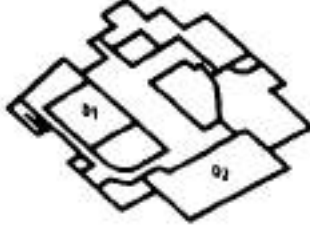


Gambar 2. 9 NuArt Sculpture Park, Bandung
Sumber: Dokumentasi oleh penulis pada tanggal 12 Juni 2019

Sculptur Park merupakan sebuah taman seni patung yang merupakan bagian dari museum yang berlokasi di halaman luar museum. Disini patung hasil karya Nyoman Nuarta dipublikasikan diluar (Outdoor), sehingga seluruh pengunjung yang melewati rute masuk gallery dapat melihatnya. Disini juga merupakan proses pembuatan patung hindu terbesar yaitu Garuda Wisnu Kencana. Berikut merupakan gambaran Denah dari NuArt Sculpture Park,

Tabel 2. 3 Denah dan Fasilitas NuArt Sculpture Park

No.	Keterangan	Denah	Fasilitas
1	Ground Floor		<ul style="list-style-type: none"> • Main hall (A1) • Ticket & information centre (A2) • Craft boutique (A3) • VIP Room (A4) • Dressing Room (A5) • Rest Room (A6)

			<ul style="list-style-type: none"> • Disable Restroom (A7)
2	1 st Floor		<ul style="list-style-type: none"> • Gallery teras (B1) • Longue (B2) • Copper & Brass Coffee Shop (B3) • NuArt Museum Gallery (B4) • Restroom (B5)
3	2 nd Floor		<ul style="list-style-type: none"> • NuArt Museum & Gallery (C1) • Information Desk (C2)
4	3 rd Floor		<ul style="list-style-type: none"> • Theatre (D1) • Office (D2)

Sumber: Data dan dokumentasi oleh penulis pada tanggal 12 Juni 2019

Adapun beberapa fasilitas di Nuart yaitu:

1) *Gallery*

Gallery Berlokasi di dalam gedung NuArt, Gallery ini memiliki dua lantai dengan total area 1000m² . Lantai pertama di desain khusus untuk karya-karya dari Nyoman Nuarta. Untuk di lantai berikutnya digunakan untuk karya-karya seni dari seniman lain untuk mengapresiasi hasil karya seni mereka.

2) *Sculpture Park*

Sculpture Park merupakan sebuah taman seni patung yang merupakan bagian dari museum yang berlokasi di halaman luar museum. Disini patung hasil karya Nyoman Nuarta dipublikasikan diluar (Outdoor), sehingga seluruh pengunjung yang melewati rute masuk

gallery dapat melihatnya. Disini juga merupakan proses pembuatan patung hindu terbesar yaitu Garuda Wisnu Kencana.

3) *Workshop*

Berlokasi di bawah dekat sungai dan di antara dua taman, merupakan sebuah ruangan pribadi Nyoman Nuarta. Namun, tempat ini hanya dibuka pada hari *weekend*. Para pengunjung dipersilahkan untuk melihat lebih dekat bagaimana pembuatan patung yang dibuat oleh Nyoman Nuarta. Ditempat ini pengunjung diperbolehkan untuk berpartisipasi untuk membuat karyanya sendiri seperti patung, lukisan, batik, dan lainnya.

4) *N Café*

Nesti Cafe merupakan sebuah *café* yang terdapat dalam daerah Nuart Sculptur Park. Dalam *café* ini menawarkan berbagai macam kuliner khas Bali seperti Balinesse Bebek, *Crispy Duck*, dan beberapa makanan khas bali lainnya. Di dalam *café* juga terdapat beberapa karya seni lukisan yang diperlihatkan untuk para pengunjung.

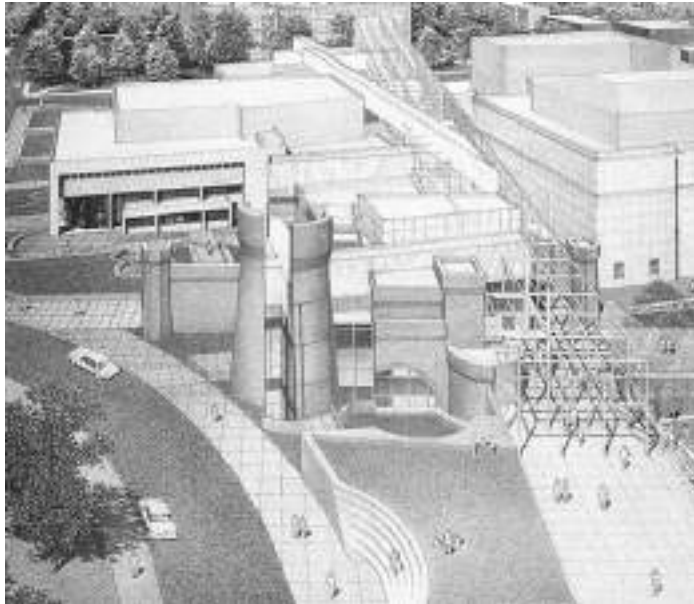
5) *Craft Boutique*

Craft Boutique merupakan sebuah tempat membuat sekaligus menjual miniatur dari karya – karya Nyoman Nuarta. Selain itu, terdapat juga miniatur karya patung dari beberapa designer, seniman, pengrajin local maupun Internasional. Disini juga menjual beberapa buku karya seni, salah satunya buku Nyoman Nuarta yang ditulis oleh Jim Supangkat.

2. Tema Sejenis

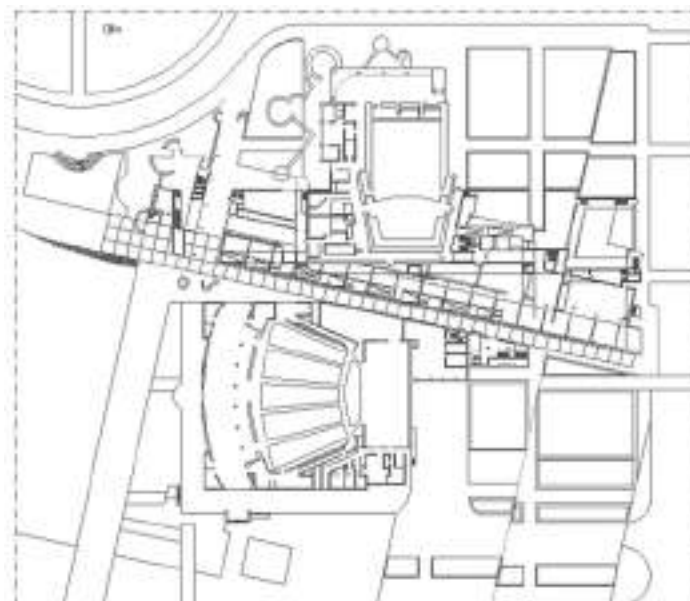
a. Wexner Center for the Visual Arts, Columbus Ohio

The Wexner Center for the Arts adalah multidisiplin, laboratorium internasional The Ohio State University untuk eksplorasi dan kemajuan seni kontemporer. Melalui pameran, pemutaran, pertunjukan, residensi seniman, dan program pendidikan, Wexner Pusat bertindak sebagai forum di mana didirikan dan artis pendatang baru dapat menguji ide-ide dan di mana khalayak yang beragam dapat berpartisipasi dalam pengalaman budaya yang meningkatkan pemahaman tentang seni waktu kita.



Gambar 2. 10 Sketsa The Wexner Center for the Arts, Columbus, Ohio
Sumber: www.academia.edu diakses pada tanggal 2 Januari 2020

Dalam program-programnya, Wexner Pusat menyeimbangkan komitmen untuk eksperimen dengan komitmen untuk tradisi inovasi dan menegaskan misi universitas pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. The Wexner Center yang dibuka pada November 1989, dinamai untuk menghormati bapak pendiri Limited Brands Leslie Wexner, yang merupakan donor utama ke Pusat.



Gambar 2. 11 Site The Wexner Center for the Arts
Sumber: www.academia.edu diakses pada tanggal 2 Januari 2020

Berikut merupakan beberapa fasilitas dalam perancangan Wexner Center for the Visual Arts,

1) Pameran

Pusat pameran dalam Wexner Center for the Visual Arts menampilkan seni dan ide-ide sebuah *array* internasional seniman kontemporer

2) Film/ Video Theatre

Film/ video theater The Wexner Center dikenal untuk film-film yang baru dan berbeda, langka, klasik, dan multipleks. Memiliki festival sepanjang tahun pembuatan film independen, bioskop internasional, film dokumenter baru dan klasik.

3) Seni Pertunjukan

Peristiwa internasional *Performing Arts Series* untuk keluarga membawa teater hidup yang inovatif untuk orang-orang muda dan penonton keluarga, serta melakukan pertunjukan seni untuk kelompok-kelompok sekolah di seluruh masyarakat Columbus.

b. Parc de la Villette, Paris

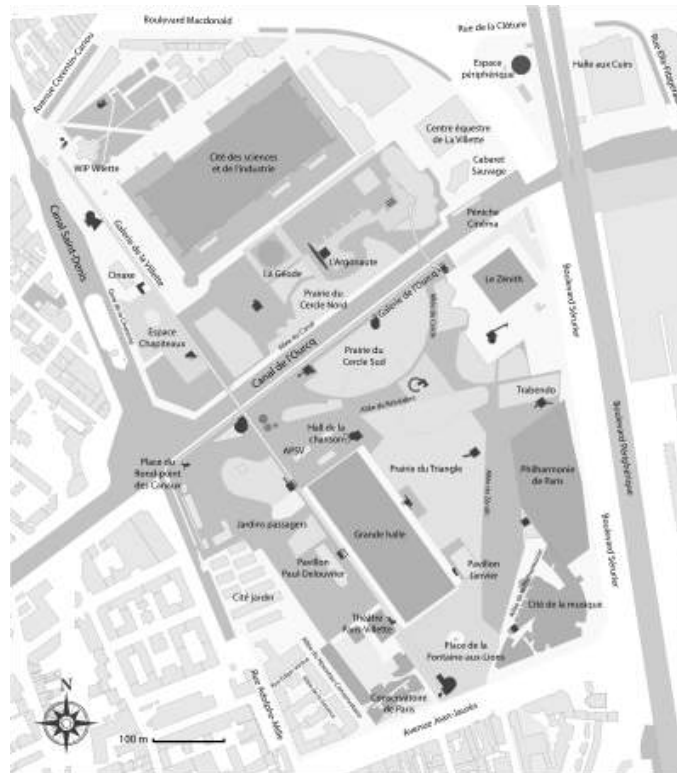
The Parc de la Villette adalah taman terbesar ketiga di Paris, 55,5 hektar (137 are) di daerah, yang terletak di tepi timur laut dari kota di arondisemen ke-19. Taman ini dirancang oleh Bernard Tschumi, seorang arsitek Prancis asal Swiss, yang membangunnya dari tahun 1984 hingga 1987 dalam kemitraan dengan Colin Fournier, di lokasi pemotongan hewan besar Paris (rumah jagal) dan pasar grosir daging nasional, sebagai bagian dari proyek pembangunan kembali kota. Rumah jagal, yang dibangun pada tahun 1867 atas instruksi Napoléon III, telah dibersihkan dan dipindahkan pada tahun 1974.



Gambar 2. 12 Parc De La Villette, Paris

Sumber: <https://en.wikipedia.org/> diakses pada tanggal 2 Januari 2020

Tschumi memenangkan kompetisi desain besar pada tahun 1982–1983 untuk taman tersebut, dan ia meminta pendapat dari filsuf dekonstruksionis Jacques Derrida dalam persiapannya dari proposal desainnya. Sejak penciptaan taman, museum, ruang konser, dan teater telah dirancang oleh beberapa arsitek kontemporer ternama, termasuk Christian de Portzamparc, Adrien Fainsilber, Philippe Chaix, Jean-Paul Morel, Gérard Chamayou, hingga Mr. Tschumi.



Gambar 2. 13 Site Parc De La Villette

Sumber: <https://en.wikipedia.org/> diakses pada tanggal 2 Januari 2020

Berikut merupakan fasilitas yang terdapat dalam Parc De La Villette yang menampung museum, ruang konser, panggung pertunjukan langsung, teater, serta taman bermain anak-anak,

- 1) Cité des Sciences et de l'Industrie (Kota Sains dan Industri), museum sains terbesar di Eropa; juga rumah dari Vill'Up , sebuah pusat perbelanjaan yang dibuka pada November 2016 dengan simulator penerbangan jatuh bebas udara dalam ruangan terbesar di duniasetinggi 14 m dan beberapa bioskop (IMAX, 4DX dan dinamis)
- 2) La Géode ,teater IMAX di dalam kubah geodesik berdiameter 36 meter (118 kaki);

- 3) Cité de la musique (Kota Musik), museum alat musik bersejarah dengan aula konser, juga rumah dari Conservatoire de Paris ;
- 4) Philharmonie de Paris , aula simfoni baru dengan 2.400 kursi untuk karya orkestra, jazz, dan musik dunia yang dirancang oleh Jean Nouvel , dibuka sejak Januari 2015.
- 5) Grande halle de la Villette , rumah potong besi & kaca bersejarah yang sekarang mengadakan pameran, acara budaya meriah, dan acara lainnya;
- 6) Le Zénith , arena konser dengan 6.300 kursi untuk musik rock dan pop;
- 7) L'Argonaute , kapal selam militer sepanjang 50 m yang dinonaktifkan;
- 8) Cabaret Sauvage , panggung konser kecil yang fleksibel dengan 600 hingga 1.200 kursi, dirancang oleh Méziane Azaïche pada tahun 1997;
- 9) Le Trabendo , tempat kontemporer untuk pop, rock, musik folk, dan jazz dengan 700 kursi;
- 10) Théâtre Paris-Villette , sebuah teater aktor kecil dan bengkel akting dengan 211 kursi;
- 11) Le Hall de la Chanson (di Pavillon du Charolais), teater yang didedikasikan untuk lagu Prancis dengan 140 kursi
- 12) WIP Villette , "Work In Progress – Maison de la Villette", sebuah ruang yang didedikasikan untuk budaya Hip-Hop, teater sosial, inisiatif karya seni, dan demokrasi budaya;
- 13) Espace Chapiteaux , sebuah ruangan permanen seluas 4.200 meter persegi (45.000 kaki persegi) di bawah tenda untuk pertunjukan sirkus kontemporer, penduduk dan perusahaan tur;
- 14) Pavillon Paul-Delouvrier , ruang acara kontemporer yang apik untuk konferensi, lokakarya, dan acara sosial yang dirancang oleh Oscar Tusquets ;
- 15) Centre équestre de la Villette , pusat berkuda dengan banyak acara sepanjang tahun.
- 16) Cinéma en plein air , bioskop luar ruang, tempat festival film tahunan;
- 17) Le Tarmac (dahulu Théâtre de l'Est Parisien), tempat pertunjukan seni pertunjukan dunia dan tur kelompok tari dari " La Francophonie ", telah pindah ke 159 avenue Gambetta di arondisemen ke-20

3. Aspek Komparasi

Berdasarkan beberapa studi banding terkait bangunan dan tema sejenis dalam konsep perencanaan dan perancangan Street Art Park yang kemudian dibuat tabulasi aspek komparasi berdasarkan pertimbangan fasilitas terdapat pada tiap-tiap studi banding yang dimuat dalam tabel berikut,

Tabel 2. 4 Tabel Komparasi Studi BANDING

No.	Studi BANDING	Lokasi	Fungsi	Fasilitas
1	NuArt Sculpture Park	Bandung	Museum Galeri Seni Patung	<ul style="list-style-type: none"> • Gallery • Sculpture Park • Workshop • Cafe • Craft Boutique
2	The Wexner Centre	Colombus	Laboratorium internasional kemajuan seni kontemporer	<ul style="list-style-type: none"> • Gallery • Video/ Film Studio • Teater • Seni Pertunjukan
3	Parc De La Villette	Paris	Taman yang mencakup museum, ruang konser, dan teater	<ul style="list-style-type: none"> • Museum • Gallery • Ruang Pertunjukan • Teater
Konsep Penerapan				
4	Street Art Park	Jakarta	Pusat pengembangan dan galeri seni jalanan (<i>street art</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Gallery • Workshop • Street Art Market • Kafetaria • Teater • Landscape Park • Skatepark • Outdoor Gallery • Amphitheatre