

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Seni dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Seni tidak hanya berupa patung, lukisan, ataupun musik, tetapi seni terdiri dari berbagai jenis seperti seni rupa, seni kontemporer, seni pertunjukan dan lain sebagainya. Berkembangnya aktivitas seni berbanding lurus dengan berkembangnya tempat-tempat yang berfungsi sebagai wadah untuk mencakup semua kegiatan seorang seniman. Ruang seni atau yang biasa kita sebut sebagai *Art space* semakin banyak dan berkembang di kota-kota di Indonesia, baik dari kota kecil maupun di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Semarang, dan Bandung. Konsep yang disajikannya pun berbeda-beda, yang tujuannya untuk membuat masyarakat dan seniman merasa nyaman, dan tentunya sebagai wadah pelaku seni menyampaikan perasaannya kepada masyarakat luas dalam berbentuk karya maupun suatu pertunjukan.

Salah satu seni yang sering terlupakan keberadaannya yaitu seni rupa jalanan "*Street Art*". *Street Art* yaitu seni dikembangkan pada ruang publik, yaitu "di jalanan", meskipun istilah *unsanctioned* biasanya mengacu pada seni, sebagai lawan dari inisiatif yang disponsori oleh pemerintah. Pada dasarnya seorang seniman jalanan/*Street Artist* memiliki tujuan sama yaitu ingin menyampaikan ide dan gagasannya kepada masyarakat luas yang terkadang tidak diakui keberadaannya di masyarakat dan dianggap sebagai pelaku yang merusak kota.

Seni rupa jalanan adalah seni rupa kontemporer yang mencoba membongkar batasan-batasan mapan seni rupa. Seni rupa selama ini identik dengan karya-karya di kanvas dan hanya dipamerkan di ruang-ruang galeri. Seni rupa jalanan dengan demikian menyodorkan konvensi, pemahaman baru, metode dan perlengkapan teknis berkesenirupa yang berbeda, pilihan alternatif media yang digunakan serta model kehadiran seni rupa di ruang publik yang sangat berbeda. Selain itu, seni rupa jalanan juga dapat diartikan sebagai perlawanan terhadap seni modern yang sudah diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi secara kapitalistik.

Fenomena umum yang ada dimasyarakat mengenai *Street Art* yaitu selalu dihubungkan dengan aksi vandalisme. Yang menjadi perbedaan yaitu bahwa street art memiliki tujuan yaitu menyampaikan pesan tersirat kepada masyarakat. Sedangkan vandalisme tujuannya yaitu merusak fasilitas umum maupun merusak karya seni. Sedangkan fenomena *Art space* di Bandung yaitu tidak adanya *Art Space* yang benar-benar ditujukan untuk mewadahi seniman-seniman jalanan. Tidak adanya tempat yang ditujukan itu membuat seniman/komunitas seni menggunakan tempat seadanya untuk melakukan pameran dan pertunjukan seperti komunitas musik punk yang kerap menggelar street gigs di bawah jembatan layang Pasupati, seniman tradisi yang rutin menggelar kesenian pencak silat di taman Cikapayang, lukisan-lukisan mural dan graffiti ditiang-tiang listrik jalan, serta seniman-seniman jalan lain yang hanya bisa melakukan pertunjukan di kegiatan tertentu seperti car free day.

Itulah yang menjadi alasan pemilihan perancangan *Art space* dengan tipologi *Street Art*, karena untuk mewadahi seniman-seniman jalanan di kota Bandung supaya pertumbuhan seni menjadi lebih maju dan berkembang lebih dari saat ini.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut :

- a. Bandung tidak memiliki ruang seni untuk seniman-seniman jalanan.
- b. Banyaknya aktivitas dalam berkesenian, sehingga harus memiliki cukup banyak ruang untuk dapat mewadahi semuanya.
- c. Fungsi ruang dan fasilitas ruang *Street art space* harus bersifat fleksibel terkait dengan banyaknya macam-macam kegiatan seni jalanan.
- d. Kurangnya ruang publik untuk mengenal, memahami dan mempelajari seni.
- e. *Street art space* harus bersifat lebih terbuka untuk umum.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah maka dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana *Street art space* yang sesuai dengan seniman jalanan di Bandung ?

- b. Bagaimana program ruang yang dibutuhkan dalam perancangan *Street art space* dan bagaimana menyatukannya terkait berbedanya kegiatan yang ditampilkan ?
- c. Bagaimana fasilitas ruang yang dapat memenuhi segala kegiatan dan aktivitas dalam sebuah *Street art space* ?
- d. Bagaimana perancangan *Street art space* yang bersifat fleksibel untuk semua pelaku seni baik seniman maupun pengunjungnya ?
- e. Bagaimana menciptakan suasana yang lebih terbuka pada *Street art space* sehingga pelaku seni dan masyarakat juga lebih tertarik dan tidak merasa sungkan untuk datang dan mengetahui proses berkesenian ?

#### 1.4. Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama dari sebuah perancangan *Street art space* yakni perancangan yang berguna sebagai wadah untuk mengekspresikan ide dan gagasan pelaku seni jalanan dan masyarakat dalam bentuk karya maupun pertunjukkan seni tanpa adanya batasan. Sehingga dapat menciptakan ruang seni yang bersifat menginspirasi dan saling memberikan apresiasi satu sama lain.

Dengan sasaran perancangan sebagai berikut :

- a. Memahami lebih dalam tentang sebuah seni, terutama *Street Art*.
- b. Memanfaatkan semua sudut ruang sesuai dengan kebutuhan *Art space*.
- c. Menciptakan suasana ruang yang berbeda.
- d. Membuat inovasi sehingga menciptakan ruang yang dapat menginspirasi dan membangkitkan kreativitas.
- e. Tidak hanya mengutamakan estetika tetapi juga fungsi.
- f. Membawa unsur-unsur jalanan dalam sebuah ruang.

#### 1.5. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang ada pada sebuah *Art Space* :

- a. Luasan bangunan  $\pm 3000 \text{ m}^2$ .
- b. Terdiri dari 2 bangunan, sehingga ruang-ruang studio tidak bisa berada disatu area yang sama.
- c. Karakter bangunan secara keseluruhan memanjang dan bersifat kaku sehingga membuat karakter ruang rata-rata memanjang secara linier. Selain itu terdapat

karakter yang berbeda yaitu karakter dinamis pada bangunan utama dengan bentuk yang membulat sebagai focal point bangunan.

- d. Terdapat area transisi yang bersifat penting untuk menyatukan 2 bangunan dan 2 karakter bangunan *Street Art Space* sehingga dapat menyatu satu sama lain.
- e. Terdiri dari berbagai macam aktivitas yang berbeda, sehingga fungsi setiap ruang sangat kompleks dan penggunaannya sangat banyak karena *Street Art Space* tidak terbatas oleh kalangan tertentu, usia dan jenis kelamin.
- f. Penempatan area servis seperti tangga dan toilet yang tidak berada ditempat yang sesuai sehingga banyak membuang area yang seharusnya dapat dimaksimalkan sebagai ruang yang lebih berguna.
- g. Peraturan KEMENPAR No. 21 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Sanggar Seni supaya *Street Art Space* dapat tetap sesuai dengan ketentuan daerah terutama dibidang administrasi gedung meskipun *Street Art Space* merupakan sebuah ruang publik umum yang bersifat non komersil.
- h. Peraturan KEMENDIKBUD No. 85 Tahun 2013 tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian agar dapat memenuhi ketentuan dari pemerintahan sehingga tidak menimbulkan pelanggaran hukum.
- i. Tidak melanggar aturan penataan ruang yang ada di UU No.26 Tahun 2007 sehingga penataan ruang sesuai dengan standar dan ketentuan *Art Space* yang berlaku.

## 1.6. Metode Perancangan

### 1.6.1. Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

##### - Observasi

Pengamatan dengan melakukan survei Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art* dimana memiliki fungsi sebagai *Art space* dengan tipologi yang berbeda, sehingga dapat mengetahui perbedaan antar tipologi Art Space. Objek yang diamati yaitu :

1. Lokasi site, kondisi lingkungan yang ada disekitarnya, arah mata angin, dan orientasi bangunan.

2. User, mendata siapa saja yang ada didalam *Art space*, pengelompokan user dll.
  3. Aktivitas dan fasilitas, mengamati secara rinci aktivitas yang ada pada *Art space*, bagaimana alur kegiatannya, serta kebutuhan fasilitas apa saja yang diperlukan seniman, pengunjung maupun pengelola.
  4. Elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang, pengamatan pada konsep bentuk dan konsep ruang. Dari segi warna, tekstur, pola, karakter bentuk, penataan layout dan lain-lain.
  5. Suasana, pengamatan pada keseragaman elemen-elemen interior sehingga terciptanya sebuah kenyamanan user.
  6. Perbedaan mengenai tipologi antar *Art space*.
- Pengukuran
 

Melakukan pengukuran pada Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art*. Pengukuran terbagi menjadi 2 yaitu :

    1. Pengukuran fisik meliputi segala sesuatu yang berbentuk nyata seperti luas area/ruang, ukuran furniture, ketinggian ruang, lebar sirkulasi dan lain-lain.
    2. Pengukuran non fisik yaitu pengukuran yang hanya dapat dirasakan seperti pencahayaan, penghawaan dan akustik diukur berdasarkan kebutuhan ruangan itu sendiri sesuai dengan standar yang ada.
  - Dokumentasi
 

Dokumentasi dengan melakukan pengambilan foto maupun video Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art* dengan tujuan untuk mendukung kegiatan observasi, mendapatkan keterangan secara visual, penerangan pengetahuan dan bukti dengan peralatan teknologi yang sudah modern.
  - Wawancara
 

Sebagai pendukung kelengkapan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan narasumber yang terpercaya dengan pengelola Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space,

Komunitas Salihara, dan pelaku seni lainnya terutama yang berbasis *Street Art* mengenai data -data yang masih kurang dan masih menjadi pertanyaan.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data berupa data literatur yang berhubungan dengan perancangan *Street art space* baik dari literatur yang memiliki fungsi sejenis lainnya di dalam maupun di luar negeri. Objek penelitian dari data sekunder yaitu Jugglers Art Space yang memiliki tipologi Street Art Space yang berada di 103 Brunswick St, Fortitude Valley QLD 4006, Australia.

Data literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, website yang dapat dipertanggung jawabkan datanya. Selain itu literatur sebagai pendukung dan acuan objek perencanaan *Street art space* seperti studi ergonomi dan antropometri. Selain Jugglers Art Space objek lain yang diteliti yaitu Yorkshire Art Space, Summit Art Space, Art Space Releigh North California, Yale Art Center, Bows Art, dan The Concourse.

### 1.6.2. Analisa Data

a. Data Primer

Analisa data primer berdasarkan apa yang sudah didapatkan dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Tujuan melakukan analisa yaitu untuk menemukan suatu permasalahan desain pada *Street art space*. Analisa berdasarkan pada objek yang memiliki fungsi sejenis yakni Jugglers Art Space, Sangkring Art Space dan Komunitas Salihara, guna untuk menemukan perbedaan tipologi antar *Art space*. Analisa data yaitu dengan cara mengomparasikan permasalahan dan kebutuhan ruang.

b. Data Sekunder

Analisa data sekunder yaitu sebagai pendukung data dari analisa data primer yakni dengan cara mengkomparasikan, apakah objek yang dianalisa benar-benar mempunyai permasalahan dan tidak sesuai dengan kajian teori yang telah ditetapkan.

### 1.6.3. Sintesa ( Programming )

Hasil keluaran dari menganalisa data berupa kebutuhan ruang, kedekatan ruang, zoning blocking, dan konsep :

a. Zoning dan Blocking

Keluaran dari Analisa memunculkan sebuah gagasan dasar pembagian ruang pada denah site yang digunakan sebagai *Street art space*. Pembagian ruang ini diperoleh berdasarkan seberapa besar ruang yang dibutuhkan tetapi masih dalam gagasan awal sebuah desain.

b. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang meliputi fasilitas apa saja yang di butuhkan pada sebuah *Street art space* agar dapat memenuhi kebutuhan seniman, pengunjung dan pengelola. Keluaran dari kebutuhan ruang berupa aktivitas, fasilitas, kapasitas ruang, besaran ruang, besaran furniture, besaran sirkulasi serta luasan.

c. Kedekatan Ruang

Kedekatan ruang salah satu yang menjadi keluaran dari sebuah analisa, dengan tujuan untuk mengetahui kedekatan antar ruang yang digunakan sebagai acuan penataan ruang pada sebuah *Street art space*. Selain itu juga untuk mengetahui apakah pembagian ruang benar-benar efektif dan efisien dalam memenuhi kegiatan seniman, pengunjung dan pengelola.

d. Konsep

Konsep adalah sebuah titik awal penting yang akan menunjukan arah dalam desain perancangan *Street art space*. Konsep merupakan peta jalan tempat kembali dan kembali lagi untuk menentukan arah proses desain perancangan. Konsep bersifat representatif dan sebagai solusi ide awal dari sebuah perancangan.

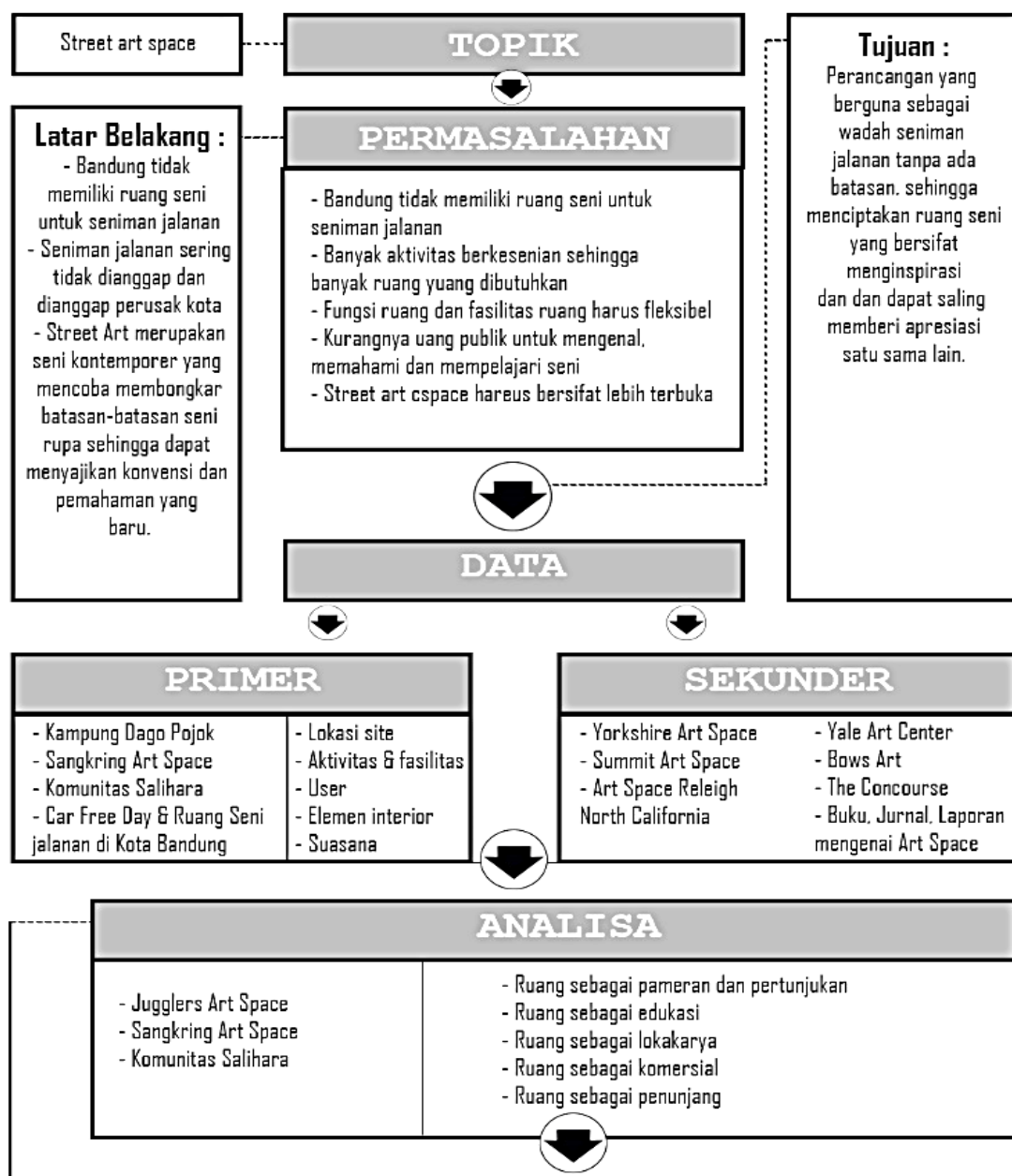
#### 1.6.4. Pengembangan Desain

Pengembangan desain yaitu dengan cara mencari banyak referensi-referensi bangunan maupun desain yang mempunyai fungsi sama yaitu sebagai *Street art space*. Selain itu dengan mendalami konsep utama dalam sebuah perancangan dan melakukan analisa dan sintesa dengan benar mengenai *creative space*. dengan menambah referensi juga menambah alternatif desain agar desain berkembang. Pengembangan desain ini diterapkan pada sebuah perancangan yang terimplementasikan pada gambar kerja yang dirancang.

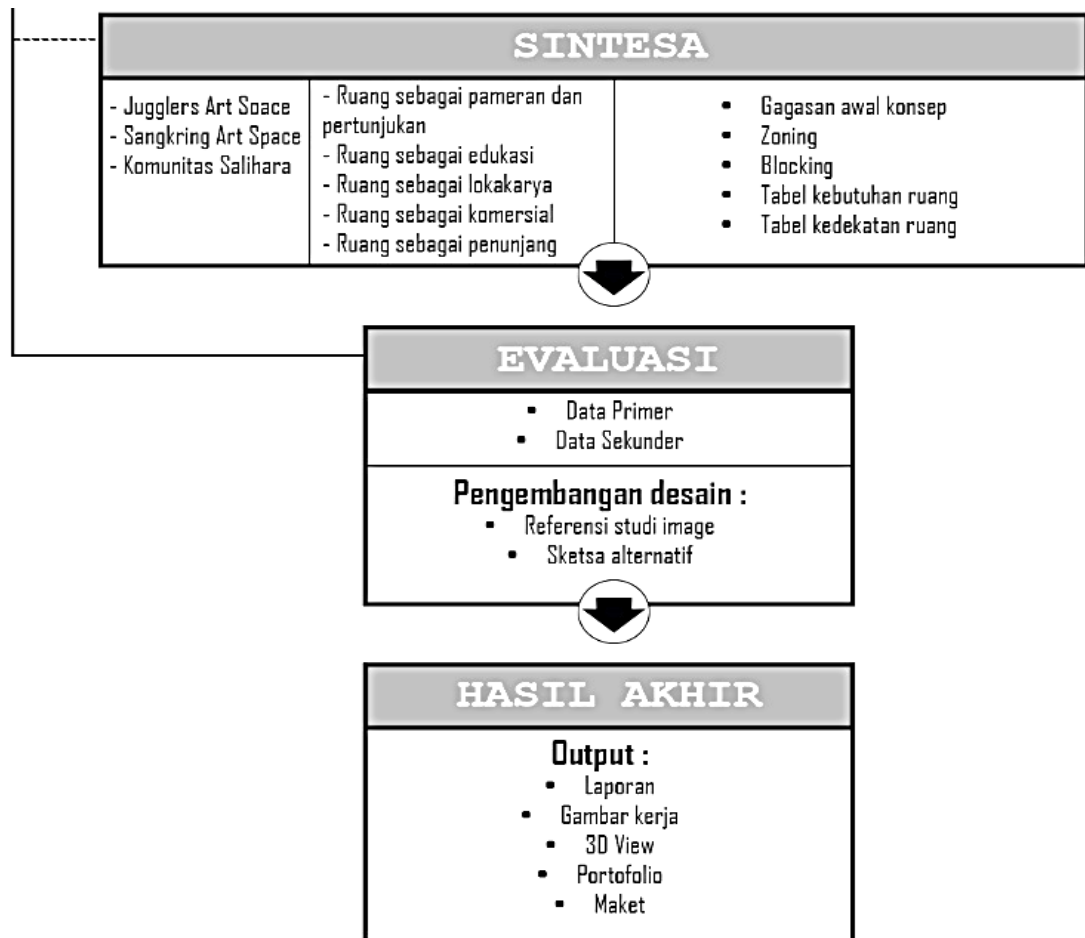
### 1.6.5. Hasil akhir

Hasil akhir sebuah perancangan yaitu berupa desain yang telah matang. Outputnya dapat berupa laporan, gambar kerja, portofolio, 3d view, dan maket yang menggambarkan suasana sesuai dengan tahap-tahap dalam sebuah perancangan *Street art space* sebagai wadah ruang seni untuk seniman jalanan dan masyarakat.

### 1.7. Kerangka Berpikir







**Bagan 1.1** Bagan Kerangka Berfikir  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 1.8. Sistematika Penulisan

### Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Batasan Masalah, Metode Perancangan, Kerangka Berfikir dan Sistematika Penulisan

### Bab II Kajian Literatur dan Data Perancangan

Dalam bab ini diuraikan Kajian Literatur yang berupa dasar pemikiran dari teori-teori sebagai pijakan untuk merancang dan Data Perancangan yang berupa analisa studi banding maupun analisan konsep interior yang dijadikan objek studi banding.

### **Bab III Konsep Perancangan Desain Interior**

Dalam bab ini diuraikan Data Proyek, Konsep Perancangan yang berupa tema dan suasana yang diharapkan, Organisasi ruang, Konsep visual dan Persyaratan umum ruang ruang.

### **Bab IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus**

Dalam bab ini diuraikan Pemilihan Denah Khusus, Konsep Tata Ruang, Persyaratan Teknis serta Penyelesaian Elemen Interior.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Dalam bab ini berisikan Kesimpulan dan Saran pada saat siding.