

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

#### 1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Seni rupa jalanan merupakan gerakan untuk menciptakan karya seni di jalanan yang mulai marak muncul di Yogyakarta sekitar tahun 2000-an dan merupakan perkembangan dari grafiti. Kata “jalanan” pada seni rupa jalanan mengandung arti tanpa aturan, illegal, menang-menangan. Penempatannya yang tanpa ijin merupakan ciri khas dari seni tersebut. Perbedaan mural atau grafiti dengan vandalisme terdapat pada tujuan dilakukannya, biasanya vandalisme hanya sekedar corat-coret tanpa ada makna berarti di belakang coretan tersebut sebaliknya grafiti atau mural dilakukan dengan makna dari balik gambar yang dihasilkan. Beberapa upaya untuk menekan perkembangannya telah dilakukan oleh beberapa kelompok (seniman) masyarakat atas dukungan pemerintah melalui acara dan perlombaan yang diadakan. Namun usaha ini terlihat sia-sia karena sampai sekarang jumlah seni rupa jalanan semakin banyak di Yogyakarta. (Nugraha W, 2010)

Terdapat banyak macam seni rupa jalanan, diantaranya ada mural dan grafiti. Mural dan grafiti didefinisikan secara sederhana sebagai lukisan pada dinding atau permukaan luas. Mural menonjolkan gambar, sedangkan grafiti mengedepankan tulisan. Apa yang dilukiskan sangat beragam, mulai dari kritik sosial, politik, kampanye hidup sehat, hingga obyek yang memang hanya ingin menampilkan karya seni itu sendiri tanpa tendensi. (Syamsul B, 2008)

Di Yogyakarta seni rupa jalanan berkembang dengan cukup pesat. Kita dapat dengan mudah menemui mural dan grafiti di sudut-sudut kota. Tidak semua seni rupa jalanan tersebut dibuat secara asal-asalan. Keberadaannya dapat memberikan warna bagi Yogyakarta. Pemandangan kota justru lebih terganggu oleh keberadaan sampah-sampah visual seperti baliho maupun papan iklan komersil yang tidak diatur dengan baik. (Dzikri Sabillah A, 2015). Pemberdayaan seni rupa jalanan dapat memperindah wajah kota Yogyakarta. Dengan demikian seni rupa jalanan dapat menjadi daya tarik khusus yang dapat dikembangkan di Kota Pariwisata ini dengan cara memberikan tempat dimana karya dapat dinikmati tanpa harus melanggar peraturan yang ada. Keberadaan karya tersebut biasanya memuat pesan-pesan tertentu baik implisit maupun eksplisit. Seni rupa jalanan juga menjadi alat kritik terhadap kinerja pemerintah atau masalah sosial yang sedang terjadi.

Potensi seni rupa jalanan yang begitu besar tentu menjadikannya diminati oleh banyak anak muda. Beberapa contoh seniman jalanan Yogyakarta yang dapat menuju kancah dunia diantaranya ada:

1. Tuyuloveme (Miko)

Miko merupakan seniman jalanan yang sudah memulai karirnya dari 2006 dalam dunia graffiti local, hingga pada 2009 dirinya memutuskan untuk membuat sebuah karakter yang hingga saat ini menjadi ciri khasnya. Selain berkarya di sudut-sudut kota Yogyakarta, dia mendapatkan keuntungan untuk berkarya di beberapa kota di Indonesia, Australia, Jerman, Thailand, Singapur, Kamboja, Filipina, Rusia, Amerika Serikat, hingga dirinya sempat

berkolaborasi dengan klub PSG untuk menjadi *merchandise artist*. (tuyuloveme.com)

## 2. HERE HERE (Aditdoodleman)

Adit merupakan seniman jalanan yang memulai karirnya sejak 2005. Pada awalnya dia memulainya dengan teman teman smpnya dengan vandalisme, hingga akhirnya mulai mengerti mural. Karya-karyanya pun sudah ada dimana mana dalam hingga luar negri, salah satu pameran terakhirnya ada di Sydney. (visualjalanan.org)

### 1.1.2 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian galeri adalah ruangan atau gedung yang digunakan sebagai tempat memamerkan benda, karya seni, dan sebagainya. Galeri seni rupa jalanan dapat dikatakan sebagai ruangan atau gedung yang digunakan untuk memamerkan hasil karya dari para seniman/perupa jalanan. Menurut buku Jalan Seni Jalanan dikatakan bahwa, seni jalanan kerap diidentikkan sebagai bentuk perlawanan generasi muda terhadap pemerintah, meski tidak semua tema yang diangkat oleh para pelaku seni jalanan mengandung unsur politis.

“Seni corat-coret” yang semakin digemari oleh para generasi muda, yang kemudian membuat penyebarannya semakin cepat dan tak terhindarkan. Melihat kenyataan yang menarik itu, maka perlu jeli dan waspada mencermati jejak langkah seni jalanan yang dapat dikatakan merupakan bagian dari seni kerakyatan dari masa lalu. Para sarjana seni urban menemukan bahwa peningkatan seni graffiti menyebabkan tingkat kejahatan yang relatif rendah jika dibandingkan dengan lingkungan kota lainnya. Sosiolog Gregory Snyder menggambarkan hubungan ini sebagai hubungan yang saling menguntungkan, menyatakan bahwa "penduduk, turis, dan masyarakat kelas atas hidup berdampingan dengan vandalisme, grafiti dengan cara yang relatif simbiosis. Seni grafiti yang dekriminalisasi, menciptakan ruang yang lebih aman jika dibandingkan dengan lingkungan yang kurang menampilkan semangat perkotaan.”

Di Kota Yogyakarta sendiri belum terdapat galeri seni rupa jalanan padahal seni rupa jalanan di Yogyakarta sudah sangat berkembang dan bahkan sudah menjadi salah satu ciri dari kota Yogyakarta. Melihat jumlah karya seni rupa jalanan di jalan jalan kota Yogyakarta sudah menunjukkan banyaknya jumlah perupa jalanan di Daerah Istimewa ini. Namun pandangan masyarakat yang masih memandang seni rupa jalanan hal yang negatif karena dinilai hanya mengotori dinding-dinding jalanan, dirasa perlu dirubah menjadi positif dengan memberikan ruang bagi seni rupa jalanan untuk menunjukkan sisi positif, nilai-nilai seni, serta nilai sejarah dari seni rupa jalanan, sehingga pandangan masyarakat dapat berubah.

Tabel 1.2. Kondisi Tempat Pelaksanaan Acara *Street Art* di Yogyakarta

No.	Tempat Pelaksanaan	Kondisi Tempat	Kondisi Ideal
1	Museum Affandi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat ruang pameran yang dapat memamerkan lukisan dan patung.</li> <li>Tembok ruang tidak boleh diberi gambar selain lukisan yang di tempel pada dinding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat ruang pameran lukisan, gambar, instalasi, patung, dsb.</li> <li>Tembok ruang dapat diberi gambar-gambar selain lukisan sebagai penegas pameran karya tersebut.</li> </ul>
2	LIP Sagan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat ruang pameran yang kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang pameran yang cukup untuk memamerkan karya seniman jalanan berupa lukisan, gambar di partisi, <i>urban toys</i>, dsb.</li> </ul>
3	Jogja Galeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruangan yang cukup besar untuk memamerkan karya para seniman jalanan.</li> <li>Ruangan tidak dapat diberi gambar dengan maksud lebih memberi kesan <i>street art</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruangan dapat diberi gambar secara bebas agar pameran lebih dapat menyalurkan makna pameran tersebut, bila ingin diberi ornamen selain lukisan, dan hasil karya lainnya.</li> </ul>
4	Bekas Toko di daerah Munggur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hanya ruang bekas toko yang perlu penambahan partisi agar dapat memasang karya lukisan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempunyai ruang yang dapat memamerkan karya para seniman jalanan dengan baik.</li> </ul>
5	Kedai Belakang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tempat Pameran yang luas dan disana kita dapat bereksposi dengan bebas saat menggelar sebuah pameran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempunyai ruang yang dapat digunakan secara bebas dalam bereksposi pada saat menggelar sebuah pameran.</li> </ul>

**Tabel 1.1.2 Kondisi Tempat Pelaksanaan Acara *Street Art* di Yogyakarta**

Sumber: e-journal.uajy.ac.id

Berdasarkan gambar tabel di atas dapat dikatakan bahwa kondisi tempat dari beberapa galeri di Jogja yang sering digunakan untuk pameran seni rupa jalanan kurang sesuai dengan kebutuhan pameran seni rupa jalanan. Ruang pameran yang cukup untuk memamerkan karya seni rupa jalanan yang berupa lukisan, gambar di partisi, *urban toys*, triplek, tembok dan media lainnya merupakan hal-hal yang dibutuhkan oleh para perupa jalanan. Permainan gambar-gambar/karya/penghias di tembok tembok dibutuhkan sebagai pembantu/penegas dari pameran karya yang dibuat. Menurut May Soebianto, anggota Sanggar Seni Rupa Plus Grajas Bulungan, seniman jalanan berharap ada tempat yang layak bagi mereka untuk memamerkan karyanya. Apalagi media untuk memamerkan karya seniman jalanan mungkin tidak sefleksibel dengan yang dimiliki seniman lainnya. Karya seniman jalanan membutuhkan perhatian dan eksposur yang sama dengan para seniman mapan yang karyanya dipajang di pameran-pameran ternama.

Direktur ArtJog Heri Pamad menyampaikan bahwa strategi antara pameran biasa dan untuk seniman jalanan berbeda. "Bagaimana kita mendekati *stakeholder* atau penikmat seni jalanan itu berbeda dengan pameran pada umumnya. Seni jalanan itu punya ruang sendiri dan cara menikmati yang berbeda," katanya. Selain koordinasi, yang dibutuhkan seniman jalanan adalah jejaring yang solid. Sama dengan seniman lain, membangun relasi baik dengan kolektor adalah kunci untuk mendapatkan eksposur. Perlu diingat ketika karya kita dipamerkan di jalan, *word of mouth* adalah kekuatan utama yang diperlukan para seniman jalanan. Sama seperti ketika beberapa mural sempat menjadi viral di media sosial. Eksposur semacam ini yang dibutuhkan oleh seniman jalanan sehingga pada akhirnya karya mereka dapat menjadi sumber

penghidupan."Koordinasi tetap dibutuhkan antar seniman apalagi di kalangan seniman jalanan yang mungkin belum punya jejaring solid. (Nirmala Adinda, 2021)

Melihat masalah diatas, pendekatan arsitektur naratif dirasa dapat mengatasi permasalahan diatas. Seperti yang dikatakan oleh Heri Pemas bahwa strategi yang digunakan untuk pameran biasa dan seniman jalanan berbeda, kebutuhan-kebutuhan media dan ruang yang membantu karya pameran serta pengenalan mengenai seni rupa jalanan yang coba disampaikan dalam ruang bangunan merupakan hal yang ingin dicapai melalui arsitektur naratif tersebut. Arsitektur Naratif mengeksplorasi potensi narasi sebagai cara menafsirkan bangunan dari sejarah kuno hingga saat ini, berkaitan dengan latar belakang arsitektur, analisis dan praktik serta perkembangannya di masa depan. Arsitektur naratif membentuk sebuah ruang yang bercerita, oleh karena itu penyusunan komposisi ruang sehingga mencapai pengalaman ruang yang diinginkan merupakan akar dari perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan ini. Pendekatan arsitektur naratif diterapkan melalui pembentukan ruangnya yang menerapkan prinsip visual, sense, dan alur sirkulasi ruang. Cerita yang ingin disampaikan akan dibangun sejak awal kedatangan pengunjung hingga selesai yakni, dari datang, memarkirkan kendaraannya diharapkan sudah memasuki alur cerita yang dibuat hingga memasuki ruang luar dan ruang dalamnya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana rancangan Galeri Seni Rupa Jalanan dapat menjadi ruang yang interaktif bagi para seniman dan masyarakat melalui penataan ruang dalam dan ruang luar yang dapat memberikan kesan dan cerita mengenai seni rupa jalanan melalui pendekatan arsitektur naratif?

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan tersebut adalah mewujudkan ruang yang dapat menunjang ekspresi para seniman jalanan dalam bersuara melalui karyanya tersebut serta memberikan ruang interaksi antara seniman jalanan dengan penikmatnya.

### **1.3.2 Sasaran**

Sasaran pada perencanaan dan perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan adalah tersusunnya Pendekatan yang diperlukan dalam perancangan Galeri tersebut sehingga dapat menjadi ruang interaksi yang ingin dicapai serta dapat memenuhi suara-suara para seniman jalanan.

## **1.4 LINGKUP STUDI**

### **1.4.1 Materi Studi**

#### **1. Lingkup Spasial**

Lingkup spasial pada perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan di Yogyakarta ini terdapat pada daerah Yogyakarta.

#### **2. Lingkup Substantial**

Lingkup substantial pada perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan di Yogyakarta ini adalah menciptakan ruang yang menunjang ekspresi para seniman jalanan melalui suara-suara karya seninya.

### 3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal pada perancangan Galeri Seni Rupa Jalanan di Yogyakarta ini diharapkan dapat menyelesaikan penekanan masalah untuk kurun waktu 10 tahun kedepan.

#### 1.4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang dipilih untuk menjadi dasar penekanan desain pada Galeri Seni Rupa Jalanan di Yogyakarta adalah Arsitektur Naratif.

### 1.5 METODE STUDI

#### 1.5.1 Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang berkaitan dan sesuai dengan pustaka yang berasal dari buku, jurnal, dan internet.

#### 1.5.2 Wawancara

Metode pengumpulan data tanya jawab dengan narasumber yang bersangkutan.

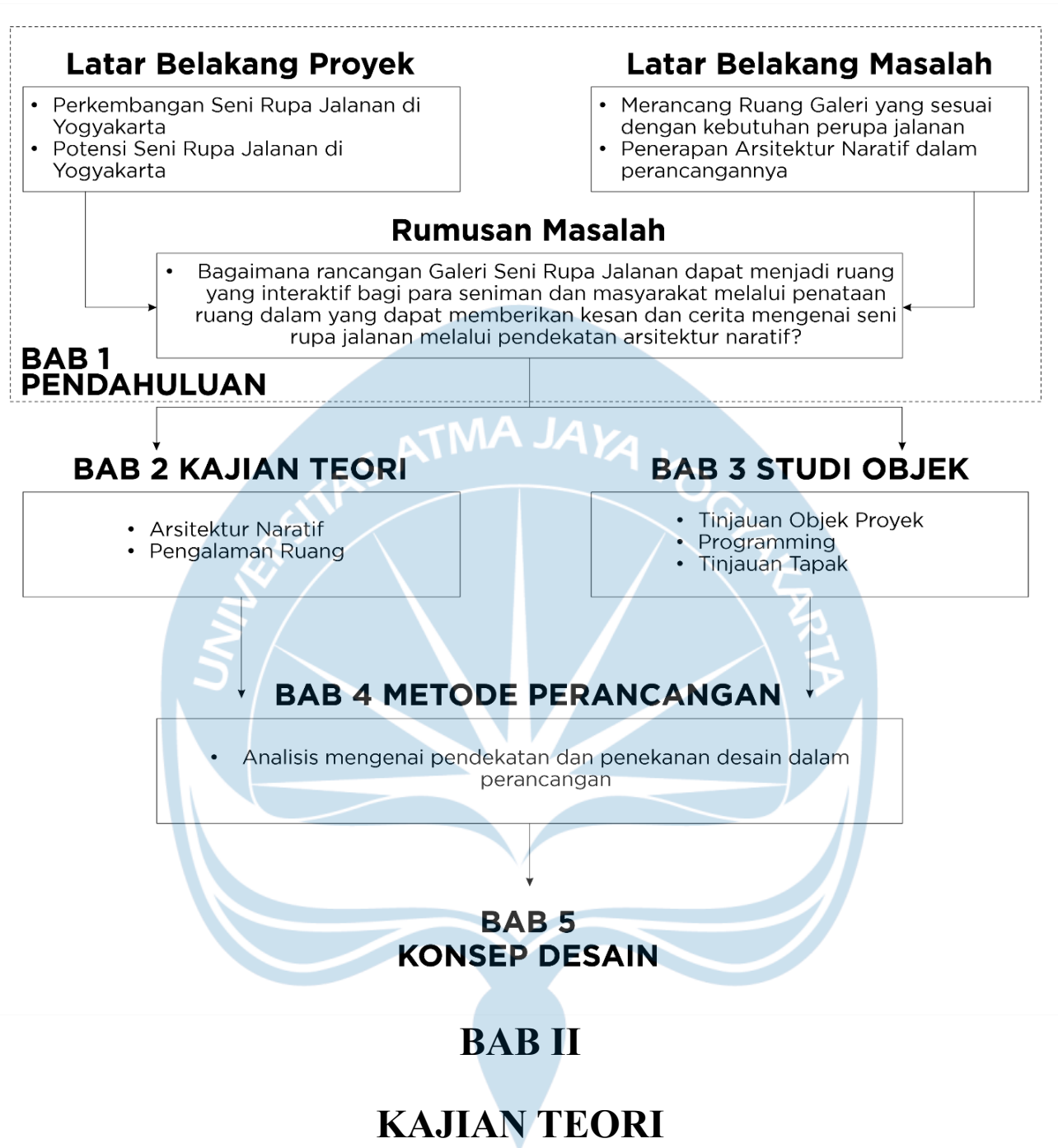
### 1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembahasan yang dilakukan dalam penulisan ini terbagi kedalam bagian-bagian utama yang masing-masing berisikan sebagai berikut :

- BAB I. PENDAHULUAN
- BAB II. STUDI EMPIRIS
- BAB III. STUDI LITERATUR
- BAB IV. METODE PERANCANGAN
- BAB V. KONSEP PERANCANGAN

### 1.7 DIAGRAM PEMIKIRAN





## 2.1 TINJAUAN ARSITEKTUR NARATIF

Menurut Shopia Psarra dalam *Architecture and Narrative* (2009), menulis tentang penggunaan storytelling pada bangunan yang berfungsi sebagai galeri, pusat informasi, dan bangunan budaya. Arsitektur tersebut terlihat berbedakhususnya, bangunan yang menceritakan kisah atau bangunan yang menceritakan ekspresi dalam sebuah cerita. Ini adalah kisah yang diceritakan di sebuah bangunan yang menggabungkan arsitektur dan narasi.

Proses pelaksanaan ruang bercerita tidak lepas dari penerapan plot dan plot. Plot adalah prinsip desain yang berkaitan dengan bagaimana sebuah ruang akan