

ABSTRAK

Indonesia memiliki skena seni grafiti yang besar dan potensial, bahkan terbesar se-Asia, dengan ramai dan aktifnya aspek-aspek di dalamnya seperti pelaku (seniman), komunitas, kegiatan, dan lainnya. Yogyakarta sebagai salah satu kota dengan antusiasme terbesar pada jenis seni tersebut menjadi kota dengan potensi terbesar yang dimiliki skena tersebut. Namun sayangnya, dengan skena sebesar itu, apresiasi masyarakat masih rendah dengan masih adanya stigma negatif yang dipengaruhi oleh miskonsepsi antara seni grafiti dan vandalisme. Hal tersebut berdampak pada sering terjadinya penghapusan dan akhirnya mengakibatkan minimnya ruang berkarya bagi seniman grafiti dan keberlanjutan skena ini. Demi menjaga keberlanjutan skena seni grafiti, dibutuhkan sebuah solusi alternatif untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas komunitas pada skena tersebut. Salah satu solusi tersebut adalah melalui perancangan fasilitas galeri grafiti urban yang fleksibel.

Teori pragmatisme eksperimental digunakan dalam perancangan untuk menciptakan galeri urban yang dapat memenuhi kebutuhan, pengarsipan dan dokumentasi karya, serta aktivitas komunitas seni grafiti, dan menjadi fasilitas rekreasi dan edukasi tentang seni grafiti kepada masyarakat, sekaligus menjadi pemerkuat citra dan predikat Kota Yogyakarta sebagai “Kota *Street Art*” pada lahan tapak yang terbengkalai. Dari situ, diharapkan fasilitas mampu menjaga keberlanjutan skena grafiti, menghidupkan kembali lahan tapak, dan menjadi fasilitas yang menguntungkan baik bagi komunitas maupun pemilik lahan (tapak).

Beberapa masalah yang diselesaikan dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana menciptakan ruang dan fasilitas komunitas grafiti yang menguatkan citra Kota Yogyakarta sebagai Kota *Street Art*, (2) Bagaimana mengintegrasikan fungsi kultural, edukasi, dan komersial secara fleksibel sekaligus menarik keingintahuan dan apresiasi masyarakat terhadap seniman dan seni grafiti, dan (3) Bagaimana merancang program yang menguatkan pemberdayaan ekonomi komunitas grafiti sekaligus menguntungkan pemilik lahan.

Dari permasalahan tersebut maka dipilih konsep “*Street Xcape*” sebagai solusi desain dengan transformasi berupa (1) Rancangan pengalaman tapak, ruang dan bangunan sebagai *workshop* (bagi seniman) sekaligus *showcase* (bagi pengunjung) dengan simulasi fenomena ‘graffiti dalam kota’, (2) Alur fungsi kultural dan edukasi berdasarkan tingkatan apresiasi seni, dan (3) Skenario program (kegiatan/*event*) dan fasilitas profit dan non-profit.

Kata Kunci: *Urban Gallery*, Fleksibel, Komunitas, Seni Grafiti, Pragmatisme Eksperimental,

ABSTRACT

Indonesia has a massive and potential graffiti art scene, even the largest in Asia, with the crowds and activeness of the aspects in it such as actors (artists), communities, activities, and others. Yogyakarta as one of the cities with the greatest enthusiasm for this type of art has become the city with the greatest potential of the scene. But unfortunately, with such a massive scene, the public's appreciation is still low with negative stigma that still exist, which is influenced by the misconception between graffiti art and vandalism. This resulted in frequent deletions and ultimately resulted in a lack of work space for graffiti artists and the sustainability of this scene. In order to maintain the sustainability of the graffiti art scene, an alternative solution is needed to meet the needs and activities of the community in that scene. One of the solutions is through the flexible design of a graffiti urban gallery.

Experimental Pragmatism theory is used in the design to create an urban gallery that can meet the needs and activities, and also archive and document the works of the graffiti art community, and become a recreational and educational facility about graffiti art to the public, as well as to strengthen the image and predicate of Yogyakarta City as the "City of Street Art" on an abandoned site. From there, it is hoped that the facility will be able to maintain the sustainability of the graffiti scene, revive the site area, and become a beneficial facility for both community and land (site) owner.

Some of the problems solved in this design are (1) How to create graffiti community spaces and facilities that strengthen the image of Yogyakarta City as a City of Street Art, (2) How to integrate cultural, educational, and commercial functions flexibly while at the same time attracting people's curiosity and appreciation for artists and graffiti art, and (3) How to design programs that strengthen the economic empowerment of the graffiti community as well as benefit for land (site) owner.

From those problems, the concept of "Street Xcape" was chosen as a design solution with transformations in the form of (1) Design of site, space and building experiences as a workshop (for artists) as well as a showcase (for visitors) by simulating the phenomenon of 'graffiti in the city', (2) The flow of cultural and educational functions based on the level of art appreciation, and (3) Scenarios for profit and non-profit programs (activities/events) and facilities.

Keywords: Urban Gallery, Flexible, Community, Graffiti Art, Experimental Pragmatism,