

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
SURAT KETERANGAN DEPARTEMEN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Potensi Skena Grafiti di Indonesia.....	1
1.1.2. Yogyakarta sebagai “Kota Seni Jalanan” dengan Identitas yang Belum Kuat	3
1.1.3. Miskonsepsi Antara Seni Grafiti dan Aksi Vandalisme	5
1.1.4. Pentingnya Ruang dan Pengarsipan Karya bagi Komunitas Seni Grafiti	6
1.2. Permasalahan.....	7
a. Permasalahan umum (non-arsitektur).....	7
b. Permasalahan khusus (arsitektur).....	8
1.3. Tujuan & Sasaran.....	8
1.3.1. Tujuan.....	8
1.3.2. Sasaran	8
1.4. Metoda	8
1.4.1. Studi Pustaka	8
1.4.2. Wawancara.....	8
1.4.3. Analisis Tapak	9
1.4.4. Studi Kasus	9
1.4.5. Observasi	9
1.5. Keaslian Penulisan	9
1.6. Kerangka Pemikiran.....	10
1.7. Sistematika Penulisan.....	10
Bab II Kajian Pustaka	11
2.1. Bahasan Fungsi	11
2.1.1. Tinjauan Museum.....	11
2.1.2. Tinjauan Seni Jalanan	17

2.1.3.	Tinjauan Seni Grafiti	20
2.2.	Bahasan Teori.....	26
2.2.1.	Tinjauan Eksperimental.....	26
2.2.2.	Tinjauan Pragmatisme.....	27
2.2.3.	Tinjauan Arsitektur Pragmatisme Eksperimental.....	28
Bab III	Kajian Lapangan/Kajian Empiris	29
3.1.	Deskripsi dan Analisis Tapak	31
3.1.1.	Deskripsi Tapak.....	31
3.1.2.	Analisis Tapak	32
3.1.3.	Masalah Tapak Utama yang Akan Diselesaikan	39
3.2.	Studi Kasus	40
3.2.1.	Museum of Graffiti, Miami.....	40
3.2.2.	China Comic and Animation Museum.....	42
3.2.3.	The Dallas Holocaust & Human Rights Museum.....	43
3.2.4.	Forfatterhuset Kindergarten Proposal	45
3.2.5.	Komparasi Kasus.....	46
3.3.	Kesimpulan Bab	47
Bab IV	Analisis.....	48
4.1.	Analisis Fungsi <i>Urban Gallery</i> terhadap Konteks Kota Yogyakarta	49
4.2.	Analisis Teori Pragmatisme Eksperimental terhadap Fungsi <i>Urban Gallery</i>	49
4.3.	Analisis Konteks Kota Yogyakarta terhadap Teori Pragmatisme Eksperimental	49
4.4.	Masalah Perancangan yang akan diselesaikan (Kesimpulan Analisis)	50
Bab V	Konsep	52
5.1.	Rancangan Pengalaman Tapak, Ruang dan Bangunan sebagai <i>Workshop</i> (bagi Seniman) sekaligus <i>Showcase</i> (bagi Pengunjung) dengan Simulasi Fenomena 'Graffiti dalam Kota'	53
5.2.	Alur Fungsi Kultural dan Edukasi Berdasarkan Tingkatan Apresiasi Seni.....	55
5.3.	Skenario Program (Kegiatan/ <i>Event</i>) dan Fasilitas Profit dan Non-Profit	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN 1		60
LAMPIRAN 2		62
LAMPIRAN 3		63
LAMPIRAN 4		63