

**RUANG AMBIGU DI DALAM KOTA:
SEBUAH TINJAUAN TERHADAP *GRAFFITIDAN SKATEBOARDING* TERKAIT
DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR**

**(*AMBIGUOUS SPACE IN THE CITY:
AN ANALYSIS ON GRAFFITI AND SKATEBOARDING RELATED TO MISUSE IN
ARCHITECTURE*)**

Oleh:

Adhitya Pandu Pradana

0404050017

Dosen Pembimbing:

Yandi Andri Yatmo, S.T., Dip. Arch., M. Arch., Ph.D.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi

Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA

Semester Genap 2008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

RUANG AMBIGU DI DALAM KOTA:

**SEBUAH TINJAUAN TERHADAP *GRAFFITI* DAN *SKATEBOARDING* TERKAIT
DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR**

Yang disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Arsitektur pada Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Indonesia maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Depok, Juli 2008

(Adhitya Pandu Pradana)

NPM 0404050017

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

RUANG AMBIGU DI DALAM KOTA:

**SEBUAH TINJAUAN TERHADAP *GRAFFITI* DAN *SKATEBOARDING* TERKAIT
DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR**

Telah dievaluasi dan diperbaiki sesuai dengan pertimbangan dan komentar para
penguji dalam sidang skripsi yang berlangsung pada hari Rabu, tanggal 2 Juli 2008.

Depok, Juli 2008

Dosen Pembimbing

(Yandi Andri Yatmo, S.T., Dip. Arch., M. Arch., Ph.D.)

NIP 132 172 204

ABSTRAK

Perubahan fungsi adalah sesuatu yang identik dengan citra kota dan masyarakatnya kini. Ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat sehingga kemudian memicu timbulnya kedinamisan pada cara hidup masyarakat kota. Perubahan-perubahan tersebut turut diwarnai pula dengan adanya pemikiran bahwa bentuk memicu timbulnya fungsi tertentu. Dengan ini, masyarakat kota menjadi kreatif akan perubahan yang ada sehingga dapat terus beradaptasi dengan perubahan tersebut.

Fenomena-fenomena perkembangan yang terjadi pada kota turut pula memicu lahirnya ruang ambigu pada kota. Diawali dengan timbulnya banyak persepsi akan suatu ruang, selanjutnya membuat ruang tersebut beradaptasi dan berinteraksi dengan pengguna, dalam hal ini masyarakat kota. Adaptasi dan interaksi itulah yang membuat suatu ruang kemudian menjadi fleksibel. Fleksibilitas kemudian berpengaruh terhadap timbulnya ruang multifungsi.

Karena fleksibel, pemaknaan baru pada suatu ruang yang dianggap ambigu menjadi bebas, dalam hal ini menjadi pemicu lahirnya kegiatan *graffiti* dan *skateboarding*. Keadaan ini berdampak pada terjadinya pertentangan, karena tidak semua pengguna sepakat dengan hadirnya pemaknaan baru terhadap ruang kota. Perubahan fungsi yang ekstrim sehingga mengakibatkan *misuse* seiring dengan hadirnya pemaknaan baru terhadap ruang, berdampak pula pada pembentukan citra baru bagi kota.

Skripsi ini mencoba menelusuri apa yang melatarbelakangi lahirnya ruang ambigu terkait dengan fenomena *graffiti* dan *skateboarding*. Disini akan terlihat bagaimana hubungan antara ruang ambigu dengan kemunculan *misuse* dalam arsitektur.

ABSTRACT

Change in function is something that identical with the city image and its current community. The rapid development of technology marked the emergence of community dynamic way of life. These changes also influenced by the thought of form triggered the emergence of certain function. Hence, the city community became creative toward the changes that happen, in order to continually adapt with those changes.

The development phenomena that happened to the city also triggered the birth of ambiguous space in the city. Preceded with the emergence of numerous perceptions of a space, thus made this space adapting and interacting with the user, in this case the city community. Those adaptations and interactions that made a space become flexible. Afterwards this flexibility was influential towards the emergence of multifunctional space.

Since it was flexible, new elucidation of a space that were regarded as ambiguous became free, in this case became the trigger of the birth of activity such as graffiti and skateboarding. This situation had an impact in the occurrence of conflict, because not all users agreed with this city space new elucidation. The extreme change in function resulted in misuse along with the presence of new elucidation of space, which also had an impact in producing new image for the city.

This writing tried to investigate the basis of the birth of ambiguous space in relation to the graffiti and skateboarding phenomenon. From here, the state of relations between ambiguous space and the emergence of misuse in architecture will be seen.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		1
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI		2
LEMBAR PENGESAHAN		3
ABSTRAK		4
ABSTRACT		5
DAFTAR ISI		6
DAFTAR GAMBAR		8
UCAPAN TERIMA KASIH		10
BAB I	PENDAHULUAN	12
1.1	Latar Belakang	12
1.2	Tujuan Penulisan	13
1.3	Batasan Masalah	14
1.4	Metode Penulisan	14
BAB II	MENUJU DAMPAK DARI RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA SAAT SEBUAH RUANG AMBIGU TERBENTUK	17
2.1	Ambigu sebagai awal mula permasalahan	17
2.2	Ambiguitas sebagai dampak dari kompleksitas	20
2.3	Kompleksitas yang terjadi dalam arsitektur	21
2.4	Ambiguitas dilihat dari sisi kepemilikan dan fungsi	23
2.5	Penggunaan ruang kota sebagai media berekspresi	25
2.6	Penggunaan ruang kota yang dianggap ambigu	27
2.7	Ruang ambigu melakukan perannya	31

BAB III	DAMPAK DARI ADANYA RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA: CONTOH-CONTOH YANG TERJADI DAN KAITANNYA DENGAN MISUSE DALAM ARSITEKTUR	35
3.1	Ruang ambigu turut memproduksi <i>graffiti</i>	35
3.2	<i>Graffiti</i> dalam pro dan kontra	36
3.3	<i>Skateboarding</i> sebagai dampak lain dari ruang ambigu	39
3.4	<i>Skateboarding</i> dalam pro dan kontra	40
3.5	<i>Skateboarding</i> dan <i>graffiti</i> bercitra buruk = <i>out place?</i>	41
3.6	<i>Skateboarding</i> dan <i>graffiti</i> berkaitan dengan <i>misuse architecture</i>	42
BAB IV	STUDI KASUS : RUANG AMBIGU DI JAKARTA DAN KAITANNYA DENGAN MISUSE DALAM ARSITEKTUR	45
4.1	Ruang ambigu yang terbentuk karena ketidakjelasan pemilik atau fungsi	46
4.1.1	Ruang yang sedang berganti pemilik	46
4.1.1.a	Ruang depan toko Jati Indah	46
4.1.2	Ruang yang tidak memiliki fungsi spesifik	49
4.1.2.a	Lapangan olahraga di Taman Menteng	49
4.2	Ruang ambigu yang terbentuk karena ketiadaan pengawasan	53
4.2.1	Ruang yang melupakan pengawasan dalam kesehariannya	53
4.2.1.a	Ruang belakang perumahan Pondok Indah	53
4.2.1.b	Ruang depan ruko Fatmawati Mas	56
4.3	Jurnal harian: bagaimana sebuah <i>graffiti</i> tercipta pada ruang ambigu	59
4.3.1	Pengamatan terhadap kasus ruang depan ruko Fatmawati Mas, 21-23 Maret 2008	59
4.4	Kesimpulan studi kasus	67
BAB V	KESIMPULAN	72
	Daftar Pustaka	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Memperlihatkan wujud wanita dewasa dan wanita muda	6
Gambar 2. Memperlihatkan wujud wajah wanita dan pemain terompet	6
Gambar 3. Vanbrugh's fore-pavilions di Grimsthorpe	8
Gambar 4. Apartemen Luigi Moretti di Via Patroli, Roma	8
Gambar 5. <i>Skaters</i> bermain di permukaan miring di samping tangga	11
Gambar 6. <i>Skaters</i> bermain di lapangan kota	11
Gambar 7. Bangunan dengan berita 'disewakan' = tidak ada pemilik = ambigu	12
Gambar 8. Pernyataan kehadiran mereka	13
Gambar 9. Berubahnya dinding kota menjadi ambigu	15
Gambar 10. Berubahnya dinding kota menjadi ambigu	15
Gambar 11. Bukti eksistensi terhadap ruang terbuka pada kota	15
Gambar 12. Bukti eksistensi terhadap ruang kota yang tertutup	16
Gambar 13. Tembok kota menjadi fleksibel	18
Gambar 14. Tembok kota menjadi fleksibel	18
Gambar 15. Pemanfaatan ruang kota sebagai galeri	19
Gambar 16. <i>Grafiiti</i> pada salah satu sudut Jalan Fatmawati, Jakarta Selatan	22
Gambar 17. <i>Skaters</i> pada salah satu sudut kota	25
Gambar 18. Toko Jati Indah	30
Gambar 19. penanda bangunan kosong: plafon lepas	31
Gambar 20. <i>Sign</i> penanda Toko Jati Indah tidak berpemilik	31

Gambar 21. Skema tampak atas toko Jati Indah di Fatmawati	32
Gambar 22, 23, dan 24. Lapangan di area Taman menteng	33
Gambar 25. <i>Skaters</i> berseluncur di lapangan Taman Menteng	34
Gambar 26. Skema alih fungsi pada lapangan Taman Menteng	35
Gambar 27. Perubahan kegiatan antara siang dengan malam di lapangan Taman Menteng	35
Gambar 28. Ruang belakang hunian Pondok Indah yang tak terawasi	36
Gambar 29. Skema pengawasan di kawasan perumahan Pondok Indah	37
Gambar 30. Pagar sebagai pencegah	38
Gambar 31. Tembok berubah menjadi kanvas	38
Gambar 32. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas	39
Gambar 33. Pedagang sebagai pengawas tak langsung	40
Gambar 34. Munculnya <i>graffiti</i> karena ruang dianggap ambigu	42
Gambar 35. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat pagi dan sore hari	43
Gambar 36. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat siang hari	44
Gambar 37. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat malam hari	46

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT karena berkat kuasa dan izin -Nya, penulisan skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang S1 di Departemen Arsitektur FTUI dapat saya selesaikan. Pada tahap penulisan, saya banyak mendapat dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah, Ibu, dan Gilang, atas kasih sayang, nasehat, semangat, serta dorongan yang telah diberikan saat penulisan skripsi, serta pertanyaan "udah selesai belum sih?", "kapan sidangnya?" yang selalu dilontarkan setiap hari dan membuat saya panik.
2. Bapak Yandi Andri Yatmo, sebagai dosen pembimbing, atas semua bimbingan, pengarahan, diskusi, semangat, celaan, candaan, dan pujian walaupun tidak diungkapkan secara langsung. Kita emang santai pak, tapi kok santainya tegang ya? Juga untuk Mba Mita (yang selalu bercanda menyarankan untuk mengundur skripsi menjadi semester depan), Bagus, Tari dan keluarga. Terima kasih.
3. Bapak Hendrajaya Isnaeni, sebagai penanggung jawab mata kuliah skripsi, atas cerita-cerita lucu dan nasehat untuk tidak mempersulit diri sendiri saat menulis skripsi.
4. Andi Alif dan Gibran Nuraga, teman satu kelompok yang selalu bergradasi dan kompak saat asistensi, bahkan saat bolos asistensi.
5. Kelompok skripsi Mba Mita. Dea Nurani, Intan Lestari, dan Cindy Charisa, saudara seperguruan yang banyak bertukar informasi dan kepanikan.
6. Teman-teman seangkatan 2004 yang telah melewati banyak cobaan, celaan, hasutan, penyatuan, dan senang-senang serta liburan bersama.

7. Teman-teman angkatan lain yang telah meramaikan jurusan dan membuat iri karena kesantaiannya sekaligus membuat bersyukur karena tidak lagi merasakan PA.
8. Seluruh warga Arsitektur FTUI, baik dosen, staf administrasi, dan staf petugas yang juga telah membuat ramai jurusan apalagi saat *deadline* seperti ini.
9. Cindy Charisa, atas kebersamaan dan pengertiannya selama masa kuliah . Terima kasih untuk seluruh kebahagiaan, kesedihan, amarah, kepanikan, serta liburan yang telah dirasakan dan dihadapi bersama.
10. Semua pihak yang telah membantu sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat waktu.

Saya sadar skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar saya dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik nantinya.

Depok, Juli 2008

Adhitya Pandu Pradana

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kota sebagai tempat tinggal manusia secara tidak langsung dapat memperlihatkan identitas dari individu-individu yang menempatinnya. Banyak indikator yang dapat digunakan untuk menilai sebuah kota, diantaranya dapat kita lihat dari keadaan jalan di kota tersebut. Sebuah kota yang baik harus dilengkapi dengan alur perjalanan yang baik pula. Dapat dibayangkan jika sebuah kota tidak memiliki jalan yang baik, maka kota tersebut pun akan tertinggal (Jacobs, 1961). Selain itu, indikator lain terlihat pula dari keadaan stasiun kereta apinya (Miles, 1997). Kedua hal tadi menjadi penting karena kota yang baik akan menciptakan komunitas yang baik pula (Johnson dalam Gruen, 1964).

Selanjutnya, kota yang baik adalah kota yang memiliki elemen-elemen jelas, sehingga dapat diidentifikasi dengan baik oleh warganya (Lynch, 1960). Namun, dalam perkembangannya sebuah kota dapat menuju kearah sebaliknya. Pengembangan dan eksploitasi yang terus menerus, tidak terkontrol, serta tidak terencana dengan baik adalah beberapa penyebabnya. Selanjutnya, indikator lain yang dapat dipergunakan untuk menilai sebuah kota adalah dari segi kesatuan elemen-elemen pembentuk kota, dan juga dari kemudahan akses menuju ke pusat kota (Gruen, 1964).

Beberapa hal tersebut memperlihatkan bagaimana sebuah kota tercipta dari banyak elemen, sehingga membuat kota termasuk dalam produk yang kompleks. Selain kompleks, muncul beberapa isu seputar kepemilikan dan fungsi yang tidak sesuai akibat pengembangan yang tidak terencana dengan baik. Fenomena yang muncul kemudian ternyata berdampak sama dengan dampak dari adanya kompleksitas elemen

pada kota, yaitu terciptanya ruang ambigu. Ruang ambigu sesuai namanya kemudian memicu munculnya banyak persepsi pada warga kota. Hal ini wajar mengingat ruang ambigu bersifat fleksibel sehingga dapat diinterpretasikan berbeda-beda (Bach, 1998).

Beberapa implikasi yang tercipta dari fleksibilitas ruang kota ternyata tidak semua berdampak baik. Beberapa bahkan dipandang sebagai kejahatan seperti kegiatan *graffiti* dan *skateboarding*. Pro dan kontra selalu mengiringi kedua kegiatan tersebut. Kedua hal tersebut juga dipandang sebagai tanda adanya pergeseran dalam arsitektur. Pergeseran disini hadir akibat terciptanya fungsi baru dari bentuk yang telah ada, atau dapat disebut *misuse* dalam arsitektur.

Lantas, bagaimana sebuah ruang ambigu pada sebuah kota dapat tercipta? Seperti apa ruang-ruang pembentuknya? Dan apakah ruang ambigu tersebut berhubungan dengan gejala *misuse* dalam arsitektur? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang akan dijawab melalui skripsi ini.

1.2 Tujuan penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana sebuah ruang dalam kota berubah menjadi ambigu, serta melihat faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya. Selain itu, skripsi ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari ruang ambigu terhadap pembentukan fungsi baru bagi ruang kota. Hal ini muncul karena ambigu merujuk pada sesuatu yang bermakna ganda atau lebih, sehingga dapat diinterpretasikan berbeda-beda. Lebih lanjut, skripsi ini juga ingin melihat bagaimana hubungan antara ruang ambigu dengan gejala *misuse* dalam arsitektur pada konteks ruang kota. Sedangkan studi kasus pada skripsi ini, mencoba melihat contoh nyata berubahnya ruang kota menjadi ambigu, serta pengaruhnya terhadap bentuk dan fungsi akhir yang tercipta.

1.3 Batasan masalah

Permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini adalah bagaimana hubungan antara ruang ambigu pada kota dengan *misuse* dalam arsitektur. Ruang yang dijadikan acuan dibatasi pada ruang ambigu yang terbentuk akibat kekompleksitasannya dan ketidakjelasan pemilik atau fungsi. Kemudian untuk contoh kegiatan yang tercipta akibat adanya ruang ambigu hanya akan terpusat pada *graffiti* dan *skateboarding* saja.

1.4 Metode Penulisan

Metode yang digunakan untuk menulis skripsi ini adalah dengan melakukan studi literatur sesuai dengan permasalahan yang ingin dibahas. Studi literatur yang dilakukan antara lain tentang kota, citra kota, ruang ambigu, kompleksitas dalam arsitektur, fleksibilitas dalam arsitektur, *urban art*, *graffiti*, serta *skateboarding*. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah untuk mendapatkan teori yang selanjutnya dapat digunakan sebagai pembandingan dengan keadaan kota sekarang. Selanjutnya, dari teori tersebut muncullah pendapat-pendapat yang terkait, baik sejalan ataupun berlawanan. Pendapat-pendapat tersebut kemudian disusun sebagai argumen untuk menjawab poin-poin yang tercipta dari permasalahan yang ada.

Lebih lanjut, argumen-argumen tadi lalu disusun untuk melihat bagaimana keadaan yang sebenarnya terjadi pada kota. Kemudian setelahnya, argumen-argumen yang telah tersusun dapat digunakan untuk dibandingkan dengan studi kasus. Dan akhirnya, dibuatlah kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang dibahas. Penulisan skripsi ini memiliki alur sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan skripsi yang memaparkan latar belakang, tujuan penulisan, batasan masalah, dan metode penulisan yang digunakan.

BAB II

MENUJU DAMPAK DARI RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA: SAAT SEBUAH RUANG AMBIGU TERBENTUK

Berisi pemahaman yang menceritakan apa itu ambigu, bagaimana ruang ambigu tercipta, faktor-faktor yang mengiringi terciptanya ruang ambigu, bagaimana bentukan ruangnya, dan efek-efek apa saja yang selanjutnya muncul.

BAB III

DAMPAK DARI ADANYA RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA: CONTOH - CONTOH YANG TERJADI DAN KAITANNYA DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR

Berisi tentang dampak dari ruang ambigu, bagaimana bentukan kegiatan yang muncul, adakah kaitannya dengan citra kota sebagai konteks serta bagaimana hubungannya dengan keadaan *misuse* dalam arsitektur.

BAB IV

STUDI KASUS : RUANG AMBIGU DI JAKARTA DAN KAITANNYA DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR

Berisi pemaparan tentang contoh nyata ruang ambigu pada kota Jakarta, apa yang menyebabkan terciptanya ruang ambigu tersebut, dan bagaimana contoh -contoh aplikasi kegiatan yang terjadi pada ruang tersebut.



BAB V
KESIMPULAN

Memaparkan kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan terciptanya ruang ambigu dalam kota dan kaitannya dengan *misuse* dalam arsitektur.

BAB II

MENUJU DAMPAK DARI RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA: SAAT SEBUAH RUANG AMBIGU TERBENTUK

Fenomena yang muncul seiring dengan perkembangan arsitektur pada kota-kota besar memperlihatkan adanya pergeseran fungsi yang terjadi pada beberapa ruang di dalam kota. Ditandai dengan berubahnya pola *'form follows function'* menjadi *'form evokes function'*, menyebabkan suatu produk arsitektur menjadi ambigu dan memiliki banyak makna (Venturi, 1966). Pemaknaan berbeda antara satu warga dengan warga lainnya, kemudian membuat beberapa ruang melakukan penyesuaian dengan adanya fungsi baru yang muncul. Perkembangan yang berlangsung dengan cepat menyebabkan fungsi baru yang muncul bergeser jauh dari fungsi awal yang direncanakan, dan menimbulkan dampak yang besar dalam pembentukan citra baru pada kota.

Sebelum membahas lebih lanjut dampak ruang ambigu yang terdapat pada sebuah kota, ada baiknya dibahas dulu apa itu ambigu, bagaimana keambiguan bisa terbentuk, bagaimana kaitannya dengan ruang pembentuknya, dan efek yang timbul dari ruang tersebut. Dengan demikian, akan terlihat hubungan yang muncul serta pengaruhnya terhadap ruang kota sebagai konteksnya.

2.1 Ambigu sebagai awal mula permasalahan

Bach (1998) menyatakan ambigu berkaitan erat dengan bahasa, dan terbagi menjadi dua, yaitu *Lexical* dan *Structural Ambiguity*. *Lexical ambiguity* biasanya terjadi pada sebuah kata. Contohnya kata *'over'* yang berarti lebih atau selesai. Selanjutnya, terdapat kata yang berbeda penulisannya namun terdengar sama, misalnya kata *'desert'* yang berarti makanan penutup, dan *'dessert'* yang berarti padang pasir. Lalu,

ada pula kata yang memiliki cara penulisan yang sama, namun pengucapannya berbeda seperti kata 'bear'. Kata-kata seperti itulah yang berpotensi menimbulkan keambiguan makna.

Sedangkan *Structural ambiguity* adalah kalimat yang memiliki penyusunan kurang benar, sehingga dapat di maknai berbeda (Bach, 1998). Contohnya pada kalimat 'The police shot the rioters with guns', yang dapat diinterpretasikan menjadi 'polisi menyerang demonstran dengan menggunakan senjata', atau 'polisi menyerang demonstran yang menggunakan senjata'. Dengan adanya dua interpretasi tersebut, kalimat 'The police shot the rioters with guns' dapat dikatakan ambigu.

Ambigu juga dapat hadir dalam wujud gambar (Gambar 1 dan 2). Namun tidak seperti kata-kata yang lebih cepat dipahami, keambiguan dalam gambar hanya dapat dipahami satu per satu. Hal ini terjadi karena adanya keterbatasan persepsi, yang membuat interpretasi terhadap gambar itu menjadi stabil sebagai satu kesatuan wujud (<http://www.psychologie.tu-dresden.de>. 1 Juni 2008).



Gambar 1. Memperlihatkan wujud wanita dewasa dan wanita muda (sumber: <http://www.psychologie.tu-dresden.de>. 1 Juni 2008)

Gambar 2. Memperlihatkan wujud wajah wanita dan pemain terompet (sumber: <http://grammar.about.com>. 1 Juni 2008)

Dalam kamus *Webster's*, kata ambigu diartikan sebagai sesuatu yang memiliki dua makna atau lebih. Selain itu kata ambigu dapat pula diartikan sebagai sesuatu yang tidak jelas dan tidak dapat diidentifikasi. Simone de Beauvoir mengatakan prinsip penting dari sesuatu yang ambigu adalah sesuatu tersebut tidak akan pernah memiliki makna yang pasti, "...to say that it is ambiguous is to assert that its meaning is never fixed, that it must be constantly won"(Beauvoir, 1948. Hlm 129).

Dari pernyataan diatas, dapat dilihat bahwa sesuatu yang ambigu terdefinisi dari makna yang dikandungnya. Apabila ia memiliki makna yang tidak pasti, dapatlah ia dikatakan sebagai sesuatu yang ambigu. Beauvoir (1948) juga menjelaskan bahwa sesuatu yang ambigu bertolak belakang dengan sesuatu yang absurd. Apabila sesuatu yang ambigu pasti memiliki makna terlepas banyak atau tidaknya, sesuatu yang bersifat absurd justru tidak bermakna sama sekali. Henri Lefebvre lebih lanjut mencontohkan ambiguitas dan membandingkannya dengan kata *ambivalence*.

Ambiguity, however, is a sociological category, a lived situation which is constituted from contradictions which have been stifled, blunted and unnoticed (unrecognized) as such. In the case of ambivalence, it is within the consciousness of an active individual that the problem or conflict emerges. Ambiguity, however, is a condition offered to an individual by a group. Faced with differences he finds difficult to explain, he adopts a kind of temporary and undisciplined indifference; one day, soon perhaps, he will have to opt; but the moment of choice has not yet arrived; he has still not reached the fork in the road (Lefebvre, 1992. Hlm 220)

Jadi, jelas bahwa sesuatu yang bersifat ambigu sangat sulit terpatok dalam satu makna. Terlihat juga sesuatu yang ambigu sangat kompleks dan memiliki banyak kemungkinan. Dengan kata lain, sesuatu yang bersifat ambigu dapat diartikan berbeda oleh setiap orang.

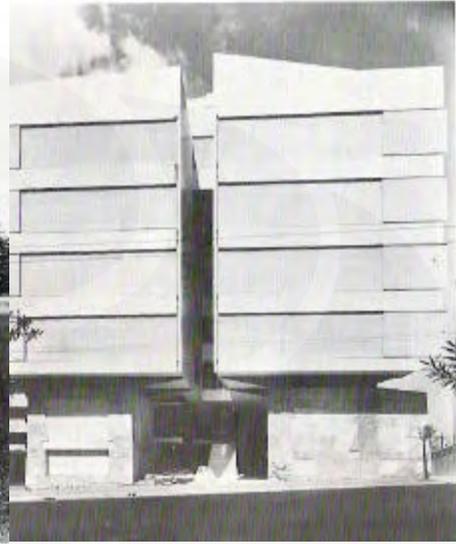
It is a platitude that what your words convey 'depends on what you mean'. This suggests that one can mean different things by what one says, but it says nothing about the variety of ways in which this is possible (Bach, <http://online.sfsu.edu>. 1 Juni 2008)

2.2 Ambiguitas sebagai dampak dari kompleksitas

Robert Venturi menghubungkan ambiguitas sebagai dampak dari kompleksitas makna. Inilah yang sering digunakan oleh seniman untuk menjelaskan karya, serta membuatnya terhubung dengan bentuk dan ekspresi seninya. Disebutkan pula, para seniman pop mengikutsertakan ambiguitas untuk menarik kemungkinan adanya persepsi yang luas ketika melihat karya-karya mereka.

Ambiguity and tension are everywhere in an architecture of complexity and contradiction. Architecture is form and substance-abstract and concrete-and its meaning derives from its interior characteristics and its particular context. An architectural element is perceived as form and structure, texture and material. These oscillating relationships, complex and contradictory, are the source of the ambiguity and tension characteristic to the medium of architecture (Venturi, 1966. Hlm 20)

Dari pernyataan diatas, ambiguitas sering dikaitkan dengan kompleksitas dan kontradiksi. Hal ini merujuk pada kata kompleks yang memiliki kemungkinan dipersepsikan berbeda-beda, karena kompleks adalah keadaan yang tercipta dari bersatunya beberapa aspek. Atau dengan kata lain, aspek -aspek yang membentuk sesuatu menjadi kompleks turut menciptakan keambiguan.



Gambar 3. Vanbrugh's fore-pavilions di Grimsthorpe (sumber: Venturi, 1966, Hlm 21)

Gambar 4. Apartemen Luigi Moretti di Via Patroli, Roma (sumber: Venturi, 1966, Hlm 22)

Lebih lanjut, Venturi (1966) mencontohkan beberapa kemungkinan hubungan ambiguitas yang terbentuk. Diantaranya terdapat kata hubung 'atau' yang dilengkapi dengan tanda tanya. Ia mencontohkan ambiguitas yang tercipta dari hubungan kompleksitas dengan beberapa gambar diantaranya pada Gambar 3, yaitu gambar ukuran Vanbrugh's fore-pavilions di Grimsthorpe. Dari jaraknya terhadap bangunan muncul pertanyaan: apakah bangunan itu dekat atau jauh? Besar atau kecil? Kemudian contoh lain adalah apartemen Luigi Moretti di Via Patroli, Roma (Gambar 4). Apakah bangunan itu satu tetapi dipisah? Atau memang terdiri dari dua bangunan yang disatukan? Pertanyaan-pertanyaan seperti itulah yang sering terkait dengan bangunan ambigu. Dengan kata lain, jika kita melihat sesuatu kemudian kita mengalami ketidakjelasan dan bertanya-tanya apa maknanya, maka kemungkinan terbesar yang terjadi adalah makna dari sesuatu tersebut ambigu sehingga penafsirannya bisa berbeda.

2.3 Kompleksitas yang terjadi dalam arsitektur

Sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya, ada baiknya dijelaskan dahulu apa itu kompleksitas karena sangat berhubungan dengan ambiguitas. Dari kamus *Oxford* kompleks berarti sesuatu yang timbul akibat bersatunya banyak aspek yang berlainan sehingga sulit untuk dimengerti atau dijelaskan. Sedangkan arti kata kompleks jika dilihat pada kamus *Webster's* kurang lebih sama, yaitu sesuatu dengan banyak aspek yang saling bergabung dan tidak mudah untuk dijelaskan.

Seperti sudah diutarakan sebelumnya, hal ini tentu saja berhubungan dengan ambiguitas, karena dalam kompleksitas terdapat banyak hal yang bersatu, sehingga dari keadaan tersebut dapat tercipta banyak persepsi. Kemudian, sesuatu yang memiliki banyak persepsi dapat diinterpretasikan kedalam banyak hal. Dengan ini, sesuatu tersebut kemudian disebut ambigu, *"...the complexity of architecture begins with the impossibility of questioning the nature of space and at the same time making or experiencing a real space"* (Tschumi, 1995. Hlm 82).

Dari pernyataan diatas terlihat adanya pertentangan saat mempertanyakan kondisi awal dari sebuah ruang dan saat merasakan ruang tersebut, pertentangan tersebut dapat menghasilkan kompleksitas dalam arsitektur. Salah satu produk yang tercipta akibat adanya kompleksitas antara lain adalah ruang-ruang di dalam kota. Hal ini wajar mengingat pada dasarnya proses penciptaan sebuah kota merupakan hal yang rumit, sehingga elemen-elemen yang terdapat di dalamnya menjadi kompleks.

Seperti diungkapkan Girard (1995), yang menyebutkan sebuah produk arsitektur adalah sebuah produk yang kompleks, karena dibalik produk tersebut banyak terselip unsur-unsur yang harus diperhatikan, mulai dari ide dan konsep di awal hingga eksekusi desain di bagian akhir, sehingga dengan sendirinya produk tersebut menjadi kompleks atau rumit, *"...but even the house, simple in scope, is complex in purpose if the ambiguities of contemporary experienced are expressed"* (Venturi, 1966. Hlm 19).

Dari pernyataan tersebut, terlihat kompleksitas dapat hadir tanpa disangka. Sesuatu yang terlihat terbatas dapat menjadi kompleks jika pengalaman yang ter ekspresikan berbanding terbalik dengan keterbatasannya.

2.4 Ambiguitas dilihat dari sisi kepemilikan dan fungsi

Seperti sudah disebutkan sebelumnya, Girard (1995) mengatakan bahwa produk *urban* seperti sebuah kota adalah hasil kompleksitas elemen -elemen yang terdapat di dalamnya. Kompleksitas elemen -elemen tersebut kemudian berpotensi menimbulkan keambiguan pada ruang kota. Jika hal ini ditelusuri lebih lanjut, tentu dapat disimpulkan semua elemen dalam kota bersifat ambigu. Namun ketika terjadi hal -hal baru yang mendefinisikan ruang kota seperti *graffiti* dan *skateboarding*, kompleksitas tadi menjadi tidak berlaku karena tidak semua ruang kota terkena.

Perilaku ini dilakukan oleh beberapa kalangan yang merasa tidak mendapat tempat di ruang kota, seperti kalangan *skateboarder* atau yang lebih sering disebut *skaters*, dan para *graffitist* atau seniman *graffiti* yang selanjutnya sering disebut sebagai *bomber* atau *writer*. Sebagai perwujudan kehadiran, para *bomber* menandai beberapa ruang kota dengan kata -kata (Klausner, 2008). Lebih lanjut, perilaku ini akan dibahas pada bagian berikutnya mengenai penggunaan ruang kota yang dianggap ambigu.

Selain *graffiti*, beberapa ruang dalam kota juga digunakan untuk meluncur sebagai tanda kehadiran para *skaters*. lain Borden men gatakan terjadi pembentukan ruang -ruang baru yang terdefinisi oleh pelaku kegiatan *skateboarding*. Dengan demikian dapat terlihat penyebab terciptanya ruang ambigu di dalam kota.

Skateboarders undertake center habitation of habitually uninhabited but nonetheless public space. Skaters exploit ambiguity of ownership and function of public space and semipublic space. Displaying act to public at large (Borden, 2002. Hlm 182)



Gambar 5. *Skaters* bermain di permukaan miring di samping tangga (sumber: <http://shagoire.blogspot.com>. 1 Juni 2008)

Gambar 6. *Skaters* bermain di lapangan kota (sumber: <http://shagoire.blogspot.com>. 1 Juni 2008)

Dari pernyataan diatas, para *skaters* menggunakan ruang publik karena terciptanya keambiguan dari segi kepemilikan dan fungsi, bukan dari kekompleksitasannya. Contohnya, pada Gambar 5 terlihat adanya interpretasi yang berbeda dari fungsi yang ada. Begitu pula pada Gambar 6 yang diinterpretasikan berbeda pula oleh para *skaters*. Fungsi awal berupa tempat duduk kemudian dilihat memungkinkan untuk meluncur. Hal ini dapat dijadikan acuan lebih lanjut untuk menganalisis ruang publik yang dipakai para *bomber*, karena alasan yang dibawa mereka untuk menggunakan ruang publik di dalam kota sama (Borden, 2002).

Ketidakjelasan pemilik atau ketidakjelasan fungsi suatu bangunan dijadikan alasan untuk merubah fungsi bangunan tersebut sesuai dengan yang mereka inginkan. Jadi, jika suatu ruang kota tidak memiliki pemilik atau memiliki fungsi yang tidak tepat, maka ruang kota tersebut dapat dikatakan ambigu seperti terlihat pada Gambar 7. Pada

gambar tersebut terlihat *rolling door* toko dilihat sebagai sesuatu yang berbeda oleh para *bomber*, yaitu sebagai kanvas.



Gambar 7. Bangunan dengan berita 'disewakan' = tidak ada pemilik = ambigu (sumber: dokumentasi pribadi)

Terbentuknya ruang ambigu karena ketiadaan pemilik atau fungsi yang jelas ternyata memicu hadirnya fenomena lain. Fenomena yang dimaksud adalah munculnya ruang ambigu karena ketiadaan pengawasan. Hal ini berakibat suatu ruang tanpa pengawasan dapat digunakan untuk ber *graffiti* atau ber *skateboarding*, padahal dari segi kepemilikan dan fungsi jelas. Lebih lanjut, fenomena ini akan dibahas pada BAB V.

2.5 Penggunaan ruang kota sebagai media berekspresi

Klausner (2008) berpendapat terdapat alasan -alasan dibalik penggunaan ruang -ruang kota untuk fungsi yang berbeda. Salah satunya adalah ketidakpuasan dari kesuksesan masa *Modernism* yang dikatakan hanya berpihak pada beberapa kalangan saja, "...because modernism was considered positive, rational, and objective, architects like *Le Corbusier* and *Mies van der Rohe* championed its capacity to facilitate a new social

order. They prophesized that technological progress and a reconsidered urban plan would result in "better living through architecture" (Klausner, 2008).

Selain itu fase *Modernism* juga dianggap gagal karena bangunan -bangunan yang didirikan pada masa itu dianggap menganaktirikan kalangan -kalangan menengah ke bawah (Klausner, 2008). Keadaan ini terjadi pada bangunan -bangunan hunian vertikal atau bangunan hunian bersusun yang didominasi oleh kalangan menengah ke bawah. Oleh karena itu, pada bangunan-bangunan hunian tersebut sering terdapat aplikasi dari bentuk protes warganya, antara lain munculnya *graffiti*.

Senada dengan pendapat lain Borden yang banyak menyoroti kegiatan *skateboarding* sebagai kegiatan pembentuk ruang baru pada kota. Para *skaters* juga mendapat perlakuan yang sama dari pemerintah, yaitu dikucilkan dari ruang -ruang kota. *Skateboarding* ditengarai sebagai tindakan tidak bertanggung jawab dan penyebab aksi-aksi kejahatan "...they smash up all the new kerbs and scratch all the banisters" (Borden, 2003).



Gambar 8. Pernyataan kehadiran mereka (sumber: <http://taman65.files.wordpress.com>. 1 Juni 2008)

Kegiatan *skateboarding* juga dikatakan tidak menghasilkan sesuatu, dan pelakunya cenderung terkait dengan status pengangguran (Borden, 2003). Status ini sering dipandang buruk oleh orang lain, karena sering terlibat kejahatan dengan motif masalah materi untuk mencukupi kebutuhan. Oleh karena merasa dikucilkan tersebut, maka mereka bertekad akan terus membuat citra baru bagi ruang-ruang kota, meskipun tekad itu akan tertahan oleh sikap pemerintah yang melarang kegiatan mereka.

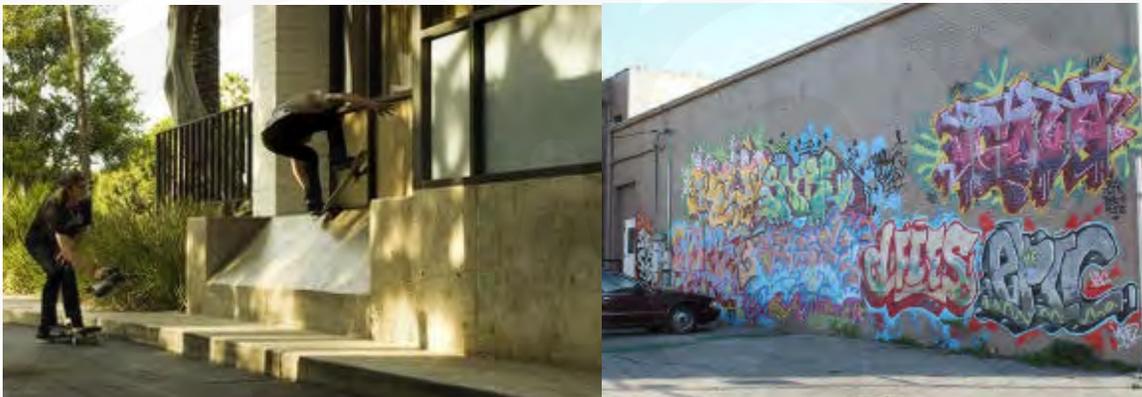
2.6 Penggunaan ruang kota yang dianggap ambigu

Selanjutnya bagaimana ruang-ruang ambigu menjelma menjadi sesuatu yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan para *skaters* dan *bomber*? Dalam hal ini ruang kota dapat menjelma menjadi area untuk bermain *skateboarding* sehingga dapat digunakan *skaters* untuk meluncur, ataupun menjelma menjadi kanvas sehingga digunakan para *bomber* untuk membuat karya. lain Borden berpendapat bahwa *skaters* ataupun kegiatan lain yang membuat citra baru bagi ruang kota menggunakan ruang kota sebagai media dalam perjalanan karir mereka, "... *skaters can exist on the essentials of what is out there, anything is part of the run. For urban skaters city is hardware on their trip*"(Borden, 2002. Hlm 181).

Dalam kegiatannya, mereka berlompatan diantara mobil, berselancar di dinding-dinding kota, melompati *hydrant* dan bangku, kemudian berselancar di *handrail* dari sebuah tangga. Dari contoh-contoh tersebut terlihat benda-benda diatas berubah menjadi benda yang ambigu, sehingga mereka memperlakukan benda-benda tersebut sama seperti lantai, yang umum digunakan sebagai media untuk ber *skateboard*. Atau menjelmannya ruang-ruang yang memiliki batas vertikal menjadi sebuah media seni.

Para *bomber* berpendapat batas-batas vertikal tersebut sama seperti kanvas untuk melukis, sehingga kemudian batas-batas itu mereka gunakan sebagai media pembuatan karya. Kemudian, lain Borden juga menyebutkan para *skaters* berpindah dari kawasan *suburban* ke pusat kota. Hal ini terjadi karena pada pusat kota terdapat fasilitas yang lebih lengkap dan banyak hal baru untuk dieksplor.

Skaters has come downtown to inner city. In the words of one skater 'I realised that I would have to leave the hills and open countryside to progress in skating. Towards the urban jungle I headed... Bigger and more varied types of terrain were my driving force' (Borden, 2002. Hlm 181)



Gambar 9. Berubahnya dinding kota menjadi ambigu (sumber: <http://shagoire.blogspot.com/>. 1 Juni 2008)

Gambar 10. Berubahnya dinding kota menjadi ambigu (sumber: <http://www.kennysmith.org>. 1 Juni 2008)

Lalu, sasaran kreatifitas mereka dapat dikategorikan menjadi dua tipe (Borden, 2002). Pertama adalah ruang-ruang kota yang terbuka (Gambar 11). Pemilihan ruang ini didasarkan oleh adanya keinginan untuk membuktikan eksistensi mereka kepada masyarakat (Borden, 2002; Klausner, 2008). Dengan begitu, mereka dapat mendemonstrasikan karya mereka secara langsung. Kebanyakan dari ruang-ruang ini tidak membutuhkan uang untuk mengaksesnya, *"...the rich architectural and social fabric of the city offers skateboarders a plethora of building types, social relations, times*

and spaces, many of which do not necessarily require money to access or at least visit them”(Borden, 2002. Hlm 182).



Gambar 11. Bukti eksistensi terhadap ruang terbuka pada kota (sumber: <http://shagoire.blogspot.com>. 1 Juni 2008)

Dari pernyataan diatas, dapat dilihat kejadian ini sering kita temui pada beberapa bagian kota. Bangunan yang belum selesai, bangunan yang berganti pemilik, ataupun pada bagian belakang hunian mewah sering terlihat adanya eksistensi dari kegiatan *graffiti* atau *skateboarding*. Lebih lengkapnya, fenomena ini akan dibahas pada BAB V.

Kedua, adalah ruang-ruang kota yang tertutup dan tidak terlihat secara langsung . Biasanya terjadi pada ruang-ruang kota yang terlupakan dan tidak diperhatikan. Alasan penggunaan ruang seperti ini adalah sebagai upaya menyalurkan kritik terhadap minimnya makna yang muncul dari ruang tersebut *“...skateboarding is a critique of emptiness of meaning; skateboarders realize that empty of car, car-parks have only forms and no function”* (Borden, 2002. Hlm 186). Dengan begitu, mereka berharap ruang-ruang tertutup yang berkesan negatif tersebut dapat berubah menjadi lebih baik (Gambar 12).



Gambar 12. Bukti eksistensi terhadap ruang kota yang tertutup (sumber: <http://prague.tv>. 1 Juni 2008)

Bernard Tschumi berpendapat bahwa arsitektur pasti mempunyai kekurangan sehingga kekurangan itu ditanggapi demikian oleh para *bomber* "...architecture is always the expression of a lack, a shortcoming, a non-completion. It always misses something, either reality or concept. Architecture is both and non-being" (Tschumi, 1995. Hlm 82). Alasan utama penggunaan ruang bersifat tertutup ini adalah mereka berusaha menghindari adanya konflik sosial dengan warga lain, yang mungkin tercipta saat berkreasi pada ruang terbuka.

Graffiti artist tend to write on out-of-the-way (not always at very visible sites). In parts this reflects their desire to avoid social conflict, but it is also an attempt to write a new-not to change meaning but to insert a meaning where previously there was none (Borden, 2002. Hlm 182).

Keadaan ini terjadi pada beberapa kota di Amerika Serikat yang memberlakukan hukuman tegas bagi yang terlibat kegiatan *graffiti* (Kelling dan Coles, 1996). Oleh karena itu wajar jika mereka berusaha menghindari terjadinya konflik dengan warga lain ataupun pihak berwenang. Selain itu, dari pernyataan diatas terlihat adanya motif penggunaan ruang kota sebagai media berkreasi. Hal ini berlaku untuk para *bomber*, saat mereka melihat sebuah ruang dalam keadaan tidak bermakna, mereka kemudian

merubahnya agar terlihat lebih bermakna. Fenomena hadirnya ruang tanpa makna tersebut membuat *graffiti* dipilih sebagai salah satu solusi untuk memperbaikinya.

2.7 Ruang ambigu melakukan perannya

Sebelum menginjak ke pembahasan yang lebih mendalam, perlu dipaparkan mengenai identitas dari ruang-ruang kota yang bersifat ambigu. Selain itu perlu diketahui pula bagaimana ruang-ruang yang membentuknya, serta bagaimana ruang itu menjalani perannya sebagai sesuatu yang ambigu. Robert Venturi berpendapat ambiguitas memberi sebab munculnya sesuatu. Sesuatu yang memiliki makna luas, “...*the calculated ambiguity of expression is based on the confusion of experience as reflected in the architectural programs. This promotes richness of meaning over clarity of meaning*” (Venturi, 1966. Hlm 22).

Karena interpretasi dan makna yang muncul berbeda-beda, kemudian muncul unsur fleksibel pada ruang-ruang tersebut “...*valid ambiguity promotes useful flexibility*” (Venturi, 1966. Hlm 34). Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya hubungan yang erat antara unsur ambigu dengan unsur fleksibel. Definisi kata fleksibel dalam kamus *Webster* merujuk pada sesuatu yang mudah dibengkokkan atau tidak kaku. Selain itu kata fleksibel juga berarti dapat beradaptasi dengan perubahan atau dapat dimodifikasi dengan mudah.

Morgan (2000) berpendapat “...*space is always open to interpretation and contestation by different individuals or groups, many of whom are trying to question and redefine the means and boundaries of particular spaces*”. Oleh karena itu wajar saja jika sebuah ruang diperuntukkan untuk kegiatan berbeda oleh subjek yang berbeda pula. Atau dengan kata lain sebuah ruang adalah sesuatu yang fleksibel.



Gambar 13. Tembok kota menjadi fleksibel (sumber: <http://www.how2skate.com>. 1 Juni 2008)

Gambar 14. Tembok kota menjadi fleksibel (sumber: <http://shagoire.blogspot.com>. 1 Juni 2008)

Kronenburg (2007) menyebutkan arsitektur fleksibel adalah arsitektur yang dapat merespon perubahan dan melakukan penyesuaian. Disebutkan juga adanya beberapa ketentuan agar sesuatu dapat dikatakan fleksibel, diantaranya sesuatu tersebut harus dapat beradaptasi, berubah, bergerak, dan dapat berinteraksi dengan sekitarnya. Seperti terlihat pada Gambar 13 dan 14, dimana tembok kota beradaptasi dan berubah menjadi elemen pendukung, serta berinteraksi dengan kegiatan *skateboarding*, *“...flexible buildings are intended to respond to changing situations in their use, operation or location. This is architecture that adapts; transforms; is motive; and interacts with its users”* (Kronenburg, 2007. Hlm 11).

Dari pernyataan di atas, ada beberapa poin pada ruang ambigu yang digunakan untuk *graffiti* dan *skateboarding*, sejalan dengan pemikiran Kronenburg, diantaranya adanya adaptasi dari ruang-ruang kota terhadap fungsi baru sebagai galeri atau *skate park*. Selain beradaptasi, ruang-ruang kota tersebut pun berubah dan berinteraksi dengan fungsi baru, namun ia tidak terlihat bergerak seperti arsitektur fleksibel pada umumnya. Hal ini disebabkan adanya keterbatasan pada ruang tersebut.

Unsur-unsur fleksibel inilah yang selanjutnya membuat ruang-ruang kota tadi menjadi ruang multifungsi. Arsitektur multifungsi adalah arsitektur yang rumit dilihat dari segi

program dan bentuk, "... *multifunction buildings is buildings with complex and contradicting of scale, movement, structure, and space* (Venturi, 1966. Hlm 34). Dalam kasus multifungsi, bentuk sangat berpengaruh untuk memunculkan fungsi , dimana sebuah ruang dapat memiliki banyak fungsi dalam waktu yang sama atau berbeda.



Gambar 15. Pemanfaatan ruang kota sebagai galeri (sumber: <http://www.akworld.net>. 1 Juni 2008)

A room can have many functions at same/different times. Kahn prefers the gallery because it is directional and nondirectional, a corridor and room at once. In this context, 'form evokes function' (Venturi, 1966. Hlm 34).

Aplikasi pernyataan diatas terjadi pada sebuah galeri. Galeri bersifat multifungsi karena dalam konteksnya ia harus dapat beradaptasi dengan berbagai jenis pameran yang berbeda. Hal inilah yang terjadi pula pada ruang -ruang kota dan dimanfaatkan sebagai galeri oleh para *bomber*. Sehingga penggunaan ruang kota sebagai galeri dapat diterima, atau dengan kata lain bagi para *bomber* beberapa ruang kota adalah galeri (Gambar 15).

Jadi, jelaslah mengapa di beberapa bagian kota banyak tercipta ruang ambigu. Bangunan yang tidak berpelelik, ruang yang tidak memiliki fungsi khusus, atau ruang yang berfungsi ganda adalah beberapa contohnya. Contoh -contoh tersebut kemudian dianggap ambigu dan diinterpretasikan berbeda. Karena muncul interpretasi yang berbeda, ruang-ruang tersebut menjadi fleksibel sesuai interpretasi yang muncul, dan akhirnya menjadi multifungsi serta beradaptasi dengan fungsi baru yang muncul.

BAB III

DAMPAK DARI ADANYA RUANG AMBIGU PADA SEBUAH KOTA: CONTOH-CONTOH YANG TERJADI DAN KAITANNYA DENGAN MISUSE DALAM ARSITEKTUR

Lynch (1960), berpendapat *image* atau citra adalah suatu hal yang penting dalam eksistensi sebuah kota. Jika citra yang terbentuk jelas, maka otomatis akan berdampak baik bagi kota tersebut. Kejelasan citra ini juga turut berpengaruh pada warga sebagai penghuni kota. Fenomena ruang ambigu ternyata berpengaruh terhadap citra baru kota, diantaranya memicu hadirnya *graffiti*.

Beberapa warga terkesan dengan pemilihan bentuk dan warna dari *graffiti*, sehingga menimbulkan citra yang baik, dibandingkan dengan poster iklan. Namun ada pula yang tidak sependapat karena citra kota sudah terlanjur kotor akibat dipenuhi poster iklan. Oleh sebab itu, banyak orang beranggapan sebaiknya *graffiti* tidak lagi menambah citra buruk tersebut.

3.1 Ruang ambigu turut memproduksi *graffiti*

Christen (2003) menyebutkan, cikal bakal *graffiti* telah ada sejak zaman prasejarah yang diawali dengan pengaplikasian coretan pada dinding -dinding gua. Pada akhir 1960, *graffiti* mengalami kemajuan yang cukup pesat dengan adanya '*tags*' seniman-seniman di seantero kota New York, yang sebagian besar didominasi oleh remaja dari kawasan kumuh Bronx Selatan. '*Tags*' atau coretan inisial seorang seniman *graffiti*, selanjutnya dijadikan identitas sebagai pendukung eksistensi kehadiran mereka.

Dalam sejarah, tercatat beberapa nama seniman yang dianggap menjadi pondasi terkenalnya kegiatan *graffiti*, diantaranya Taki-183 (Stowers, 1997). Dalam aksinya ia selalu berusaha memamerkan inisial namanya pada area-area yang mudah dilihat oleh warga kota, seperti dinding-dinding kota, jembatan, monumen, stasiun kereta api bawah tanah, dan area lain yang potensial digunakan sebagai media berekspresi.



Gambar 16. *Graffiti* pada salah satu sudut Jalan Fatmawati, Jakarta Selatan (sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian yang terjadi adalah, aksi -aksi yang dilakukan Taki -183 berhasil menginspirasi remaja-remaja lain untuk melakukan hal serupa (Scheepers, 2004). Sejak saat itu persebaran *graffiti* meningkat, dan melanda negara bagian lain di Amerika Serikat serta kota-kota besar lain di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

3.2 Graffiti dalam pro dan kontra

Kehadiran *graffiti* tentu ikut memberi dampak bagi suatu kota. Pro dan kontra selalu mengikuti perjalanan kegiatan ini. Di sisi pro, *graffiti* dipandang sebagai salah satu alternatif kegiatan seni bagi masyarakat suatu kota. Keadaan ini terjadi akibat adanya pandangan seni dalam kota besar tidak aksesibel bagi seluruh warganya (Eisner, Galleon & Eisner, 1993). Tidak aksesibel disini merujuk kepada sesuatu yang tinggi dari segi materi, sehingga hanya kalangan tertentu saja yang dapat menikmatinya. Dengan adanya *graffiti* maka jarak tersebut dapat dipotong dan seni dapat dinikmati kembali.

Seringkali tidak ada kata salah benar dalam seni. Sebagian besar orang hanya mengutamakan bagus tidaknya suatu seni. Jika bentuknya sederhana namun pesan yang diusung sampai, akan membuat seni menjadi jauh lebih berarti. Saat melihat suatu karya seni kita juga harus terbebas dari apa-apa saja yang pernah kita lihat, dan lebih baik memposisikan diri seperti anak kecil ketika baru melihat sesuatu yang baru (Gombrich, 1950).

Selanjutnya, kegiatan *graffiti* dapat pula digunakan sebagai media untuk belajar *"...we're not taught in school, this is nothing formal in a book or anything. It's all taught word of mouth, handed down master to apprentice. The only way to learn any of this stuff is to take up with a master or just somebody that knows a little bit more than you do and have them teach you the ropes"* (Pink dalam Christen, 2003). Terlihat jelas bahwa ada sisi positif yang terselip dalam kegiatan ini, meskipun cara pengajaran dalam kegiatan ini termasuk dalam kegiatan belajar satu arah, dimana tidak ada peran pengajar.

Those without a mentor are at distinct disadvantage, because they have to figure out how to get into the train yards all alone, figure out how to do lettering just from the books that were out and there wasn't anyone there telling them correct or not correct. They just learned the hard way, by trial and error (Pink dalam Christen, 2003).

Dari pernyataan diatas, untuk mencapai tahapan -tahapan yang lebih tinggi, seorang junior dalam kelompok *graffiti* harus aktif dan selalu terus mencoba. Pengalaman - pengalaman itulah yang kemudian dapat digunakan sebagai sarana pencapaian level diantara sesama *bomber*.

Young writers 'learn the ropes' from crew mentors, which include very practical knowledge and skills as well as painting techniques: how to use spray paint, how to break into the yards, how to steal paint, how to evade the police, how to run tracks, you know, how to do characters and how to do nice lettering, and all sorts of things, even the social skills that will get your ass not beat up. When engaged in these activities, whether legal or illegal, young crew members also absorb many important values and habits of mind. Writers plan and execute complex, original projects, collaborate with others, manage time, and practice to improve, and in the process, build self confidence, resiliency, and other useful academic and job skill" (Pink dalam Christen, 2003).

Dengan ini, jelaslah bahwa *graffiti* mempunyai fungsi mendukung sesuatu yang bernilai positif. Meskipun demikian, timbul pula anggapan lain yang menyatakan *graffiti* berkonotasi negatif, salah satunya munculnya anggapan *graffiti* sebagai suatu tindak kejahatan.

If a window in a building is broken and left unrepaired, all the rest of the windows will soon be broken. Unrepaired windows is a signal that no one cares and breaking more windows costs nothing. When you see graffiti you have to clean it up right away, when you hear drug location you have to scream to police until get result (Kelling and Coles, 1996)

Graffiti dianggap sebagai sinyal area tersebut tidak aman, sehingga harus dihentikan sebelum menjalar ke area lain. Selain itu, area yang terkena *graffiti* dipandang menjadi area yang buruk dan tidak beradab. Oleh sebab itu *graffiti* saat ini memiliki citra yang buruk dan berkesan *vandal*. Di kota-kota besar sempat digunakan kekerasan untuk mencegah persebaran *graffiti*. Padahal jika ditinjau kembali kekerasan tidak akan mengurangi masalah, justru kemudian akan bermunculan banyak masalah serupa (Kelling & Coles, 1996).

3.3 *Skateboarding* sebagai dampak lain dari ruang ambigu

Skateboarding pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan era *surfing* di daerah California, Amerika Serikat (Nettleton, 2003). Oleh sebab itu, dahulu *skateboarding* lebih dikenal dengan sebutan '*sidewalk surfing*'. Ketika pertama kali muncul, *skateboard* masih diciptakan oleh tangan manusia, dan terbuat dari kayu yang digabungkan dengan ban sepatu roda, lalu disambungkan dengan *trucks* dari sepatu roda.

Awal tahun 1970, *skateboarding* mulai digemari di Amerika Serikat, ditandai dengan munculnya banyak majalah yang mengulas kegiatan *skateboarding*, ataupun perusahaan-perusahaan yang menjadikan kegiatan ini sebagai bisnis. Kejayaan tersebut ternyata tidak bertahan lama, karena kemudian di awal tahun 1980 *skateboarding* kembali menghilang. Hal ini terjadi karena dibutuhkan biaya yang sangat besar untuk membuat *skate park* (<http://freemagz.com>. 1 Juni 2008).

Dijelaskan pula, *skateboarding* mulai bangkit kembali pada pertengahan tahun 1980. Jika pada awalnya para *skaters* hanya bermain dengan cara meluncur saja, pada era ini muncul teknik *ollie* sebagai 'dasar baru' kegiatan *skateboarding*. Dengan ditemukannya *ollie* maka muncullah trik-trik lain yang membuat kegiatan ini menjadi digemari oleh kaum muda hingga saat ini.



Gambar 17. *Skaters* pada salah satu sudut kota (sumber: <http://shagoire.blogspot.com>, 1 Juni 2008)

3.4 *Skateboarding* dalam pro dan kontra

Borden (2003) menjelaskan, terjadi pencekalan besar-besaran terhadap *skateboarding* pada kota-kota besar di Amerika Serikat. Pencekalan ini terjadi karena muncul beberapa anggapan yang menyatakan *skateboarding* adalah 'kegiatan malam', yang berpotensi menciptakan kriminalitas. Bahkan lebih lanjut, *skateboarding* dipandang tidak bertanggung jawab dan harus dihilangkan dari ruang kota, "...just thank God they don't have guns" (Bush dalam Borden, 2003). Dari pernyataan presiden Amerika Serikat tersebut, terlihat bahwa *skateboarding* dipandang sangat dekat dan berpotensi besar menimbulkan kejahatan. Dengan begitu, wajarlah mengapa kegiatan *skateboarding* sering dicekal dari tempat mereka bermain.

Lebih lanjut, para *skaters* juga disamakan dengan para gelandangan (Borden, 2003). Hal ini terjadi, karena seperti gelandangan, *skaters* dianggap hanya menggunakan ruang kota, tanpa menjadikan ruang kota tersebut menjadi lebih baik, sehingga mengganggu pemilik ataupun orang yang melihat. Selanjutnya, para *skaters* sering

dikatakan sebagai penyusup masuk ke bangunan tanpa izin (Borden, 2003). Penyusup inilah yang identik dengan kegiatan -kegiatan kriminal, sehingga makin buruklah citra *skaters* di kalangan warga kota. Lebih lanjut, lain Borden lalu membandingkan *skateboard* dengan kendaraan bermotor seperti mobil, suatu benda yang banyak berada di perkotaan.

Skateboard made of wood, metal and plastic, costs about £100, runs on leg power; causes chips and scratches on bits of stone and metal. Car, costs a fortune, runs on poisonous shit, pollutes the air and water, fills the city with 'smog', causes the death of hundreds of thousands of people every year. And yet despite all this cars are o.k. but skateboards are evil, objects of vandalism, a dangerous menace that must be stopped (Borden, 2003)

Dari pernyataan tersebut, terlihat adanya beberapa kepentingan yang membuat citra kendaraan bermotor lebih baik dari *skateboarding*, meskipun lebih banyak menimbulkan korban jiwa. Dengan beberapa pendapat tadi, jelaslah mengapa *skateboarding* menimbulkan citra buruk pada ruang kota. Atau dengan kata lain, *skateboarding* adalah kegiatan yang berlawanan dengan citra kota yang baik.

3.5 *Skateboarding* dan *graffiti* bercitra buruk = *out place*?

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, baik Borden (2003) ataupun Nettleton (2003), mengatakan bahwa banyak muncul pendapat yang salah tentang kegiatan *skateboarding*. Sering disebutkan kegiatan ini identik dengan gelandangan atau pengangguran sehingga berpotensi menimbulkan kejahatan. Oleh karena berpotensi ke arah negatif itulah, kegiatan ini sering dikesampingkan dari kehidupan dalam ruang kota, dan kemudian disebut dengan *disorder*.

Kurang lebih memiliki keadaan yang hampir sama, *graffiti* juga identik dengan kejahatan. Senada dengan pendapat Kelling dan Coles, Tim Cresswell menemukan berbagai macam kata untuk menggambarkan *graffiti*, dan sebagian besar berkonotasi negatif, “...*much of the language used to describe graffiti within mainstream discourse is couched in terms of garbage, pollution, obscenity and epidemic, a disease, a blight, a form of violence*” (Cresswell, 2001. Hlm 37).

Dari pernyataan diatas, jelaslah mengapa *graffiti* oleh sebagian besar orang dianggap negatif, selain sebagai tindak kejahatan. Kata-kata yang digunakan untuk melukiskannya pun bukan kata-kata yang baik. Hal ini kemudian berimbas pada ruang yang di dalamnya terdapat *graffiti*, “...*these are all motifs that are intrinsically linked with the ideas of space and place. The image of graffiti as a disease or pathogen also conjures up images of it being a foreign, rogue element within the cityscape: ‘dirt and obscenity’*” (Cresswell, 2001. Hlm 40).

Sama seperti pemikiran ‘*broken windows*,’ konotasi penyakit menular lalu disandingkan dengan *graffiti*. Hal ini berarti *graffiti* dianggap sebagai bakteri atau kuman yang siap menyerang, dalam hal ini menyerang ruang kota. Suatu ruang atau area kota yang telah terkena *graffiti*, dianggap sebagai area negatif sehingga kemudian muncullah ruang berkonotasi kurang baik. Adanya citra kurang baik kemudian membuat *graffiti* dapat dimasukkan ke dalam sesuatu yang tidak beraturan. Atau dengan kata lain, *graffiti* adalah salah satu aplikasi bentuk dari *disorder* “...*graffiti represent things that are out of order, in particular out of place*” (Cresswell, 2001. Hlm 40). Karena dianggap sebagai sesuatu yang berada diluar batas-batas berkonotasi baik, akibatnya *graffiti* selalu saja berbenturan dengan kehidupan sehari-hari.

3.6 Skateboarding dan *graffiti* berkaitan dengan *misuse architecture*

Arti kata *misuse* dari *Merriam-Webster* adalah *use incorrectly* atau *misapplication* (<http://www.merriam-webster.com>. 28 Mei 2008). Dengan ini berarti, terjadi salah penggunaan atau penggunaan yang tidak tepat dari sesuatu. Dalam hal ini, sesuatu merujuk pada arsitektur dalam konteks ruang kota. *Misuse* dalam arsitektur timbul karena adanya ketidaksesuaian antara bentuk dengan fungsi yang tercipta di dalamnya. Seperti telah disinggung diatas, suatu produk arsitektur tidak akan pernah sempurna (Tschumi, 1995). Dalam keadaan ini terdapat fungsi yang mendadak muncul dan tidak diperkirakan sebelumnya.

Ketidaksesuaian antara bentuk dengan fungsi terjadi pula pada apa yang dilakukan oleh *bomber* dan *skaters*. *Bomber* menganggap tembok-tembok kota sebagai kanvas, dan *skaters* memperlakukan kolam renang atau *handrail* sebagai tempat mereka meluncur, "...they rode up onto the walls, steps, and street furniture of the Santa Monica strand and Venice boardwalk" (Borden, 2002. Hlm 181)

Skaters in the streets of Los Angeles and Santa Barbara: jumping over cars; riding onto the walls of building; over hydrants and planters, and onto benches; flying over steps; and sliding down the freestanding handrails in front of a bank (Borden, 2002. Hlm 181)

Pemanfaatan ruang seperti ini menandai adanya pembentukkan makna baru terhadap sebuah ruang. Selain karena fungsi terbentuk tidak dari awal, fenomena ini dominan ditentukan oleh penggunaannya. Fungsi yang sering terlebih dahulu ditentukan pada sebagian besar bangunan dalam kota, akhirnya memunculkan *misuse* dalam arsitektur, dimana terdapat pergeseran fungsi dari fungsi awal yang direncanakan. Hal ini menandakan arsitektur berubah sesuai dengan perkembangan yang ada, dimana terjadi pertentangan antara bentuk dan fungsi (Tschumi, 1996). Dengan hal ini, pemanfaatan kreatif suatu ruang kota oleh warganya menjadi wajar. Atau dengan kata lain *misuse* dalam arsitektur dapat terjadi sewaktu-waktu.

Dari pemaparan sebelumnya, terlihat bahwa ruang ambigu berpotensi menimbulkan kegiatan *graffiti* dan *skateboarding*. Kedua hal tersebut selanjutnya dianggap mengakibatkan terjadinya *disorder*, sehingga dapat dianggap 'diluar kotak' atau *out place*. Selain itu, *graffiti* dan *skateboarding* juga dianggap sebagai aplikasi *misuse* dalam arsitektur. Dalam bab berikutnya yaitu studi kasus, dapat dilihat contoh nyata ruang ambigu yang terdapat di Jakarta, bagaimana ruang-ruangnya terbentuk, dan sejauh mana ambiguitas itu dapat terbentuk terkait dengan *misuse* dalam arsitektur.

BAB IV

STUDI KASUS : RUANG AMBIGU DI JAKARTA DAN KAITANNYA DENGAN *MISUSE* DALAM ARSITEKTUR

Pada bab sebelumnya saya telah menjelaskan ruang ambigu dapat tercipta karena kekompleksitasannya (Venturi, 1966), atau karena adanya ketidakjelasan dari segi kepemilikan dan fungsi (Borden, 2002). Oleh sebab itu dari dua teori tersebut, saya ingin melihat bagaimana kenyataan yang terjadi dan sejauh mana teori tersebut berpengaruh pada keadaan di Jakarta.

Studi kasus ini juga bermaksud membahas fenomena-fenomena yang muncul, seiring hadirnya ruang ambigu karena ketiadaan pengawasan. Ketidadaan pengawasan ini dapat terjadi, selain karena ketiadaan pemilik, juga karena adanya kelalaian baik dari segi teknis ataupun sumber daya manusia. Dari fenomena terakhir, terlihat adanya pergeseran keadaan sehingga mengakibatkan sebuah ruang yang tak terawasi menjadi ruang ambigu, dan akhirnya dapat berubah fungsi.

Metode yang digunakan antara lain, pengamatan dan pendokumentasian lokasi serta wawancara dengan pihak terkait, yang kemudian muncul dalam bentuk keluaran deskripsi, analisis, jurnal harian, dan sketsa-sketsa.

4.1 Ruang ambigu yang terbentuk karena ketidakjelasan pemilik atau fungsi

4.1.1 Ruang yang sedang berganti pemilik

4.1.1.a. Ruang depan toko Jati Indah

Toko ini berlokasi di Jalan Raya Fatmawati, berseberangan dengan pombensin Petronas dan bersebelahan dengan Warung Nasi DN. Secara fisik, bangunan toko ini memiliki lima *slot* toko sehingga jika dijumlah, cukup besar luasan yang tercipta. Akses menuju toko ini pun mudah karena letaknya berada di pinggir jalan. Toko ini juga dilengkapi dengan area parkir yang dipersiapkan untuk para pengunjung. Saat ini toko Jati Indah tutup dan dalam status 'dijual'.



Gambar 18. Toko Jati Indah (sumber: dokumentasi pribadi)

Pada toko Jati Indah terlihat adanya fungsi baru yang tercipta dan bergeser dari fungsi yang semestinya. Peralihan *rolling door* toko menjadi media ber *graffiti* dan berubahnya

tempat parkir menjadi tempat berjualan makanan adalah beberapa contoh yang terjadi. Keadaan toko Jati Indah saat ini ternyata merujuk pada berubahnya bangunan tersebut menjadi sesuatu yang ambigu

Sesuai pendapat Borden yang menyatakan keambiguan dapat tercipta akibat tiadanya pemilik atau fungsi spesifik (Borden, 2002), keambiguan yang terjadi pada toko Jati Indah tercipta karena ke tidakjelasan pemilik. Beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan sebagai penanda tidak adanya pemilik antara lain, tidak terawatnya elemen - elemen pembentuk toko seperti lepasnya sejumlah plafon dari tempatnya bergantung (Gambar 19), adanya sarang laba -laba dan debu yang tebal, sert a suasana sepi yang tercipta. Selain itu, penanda pasti bangunan ini tak berpemilik terlihat dari adanya berita berisi pengumuman 'toko dijual' (Gambar 20). Kepemilikan ternyata menjadi satu hal yang penting, karena terlihat keadaan yang sangat kontras antara bangunan berpemilik dengan bangunan tidak berpemilik.



Gambar 19. penanda bangunan kosong: plafon lepas (sumber: dokumentasi pribadi)

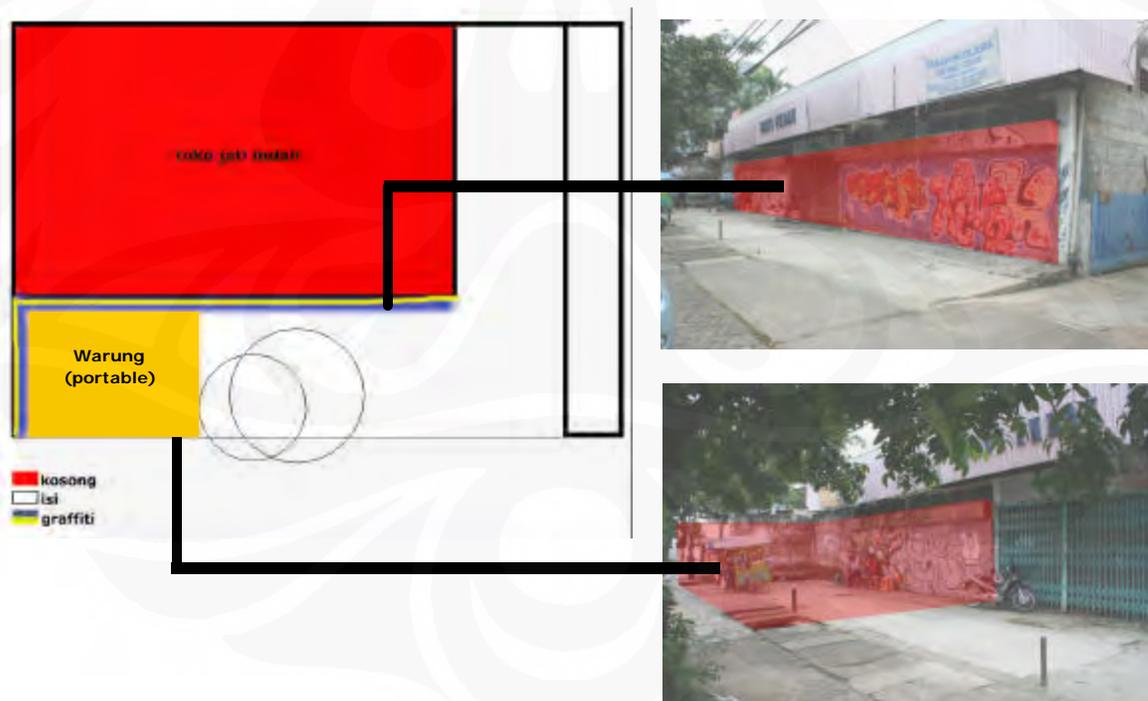
Gambar 20. Sign penanda Toko Jati Indah tidak berpemilik (sumber: dokumentasi pribadi)

Karena ambigu, toko Jati Indah kemudian memiliki banyak makna sehingga dapat diinterpretasikan berbeda, salah satunya oleh para *bomber* yang selanjutnya membuat toko ini menjadi media berkreasi. Alasan digunakannya ruang ini sebagai media kreatif adalah ingin membuktikan keberadaan para *bomber* kepada warga kota, karena toko

ini memiliki ruang bersifat terbuka pada bagian depan sehingga mudah dilihat (Borden, 2002).

Selanjutnya, sesuai seperti pendapat Venturi (1996), perbedaan interpretasi membuat toko ini memiliki makna ganda. Pemaknaan ganda inilah yang selanjutnya membuat toko ini bersifat fleksibel. Pada satu sisi, komunitas *bomber* menganggap *rolling door* pada pintu toko sebagai sebuah kanvas yang dapat digunakan sebagai media berekspresi. Pergeseran fungsi *rolling door* menjadi kanvas muncul karena posisi *rolling door* yang tegak lurus dengan lantai.

Sedangkan, pada sisi lain tampak adanya pemanfaatan lahan parkir sebagai tempat berjualan makanan seperti tertera pada Gambar 21. Pada gambar tersebut terlihat adanya fleksibilitas pada ruang depan toko Jati Indah. Garis ungu kuning memperlihatkan adanya Graffiti pada *rolling door* toko dan area kuning pada tempat parkir yang digunakan untuk berjualan makanan.



Gambar 21. Skema tampak atas toko Jati Indah di Fatmawati

Kronenburg (2007) berpendapat, fleksibilitas dalam arsitektur harus dapat beradaptasi, berubah, bergerak, dan berinteraksi dengan sekitarnya. Hal tersebut terjadi pada ruang toko ini. Mereka dapat beradaptasi dengan kondisi *bomber*, berubah menjadi media yang diinginkan *bomber*, dan berinteraksi dengan sekitar, namun tidak dapat bergerak karena terdapat keterbatasan. Selain *rolling door*, area parkir toko ini juga beradaptasi dan berubah sesuai dengan fungsi baru sebagai tempat berjualan makanan.

Dari pemaparan fenomena-fenomena tersebut, terjadi salah penggunaan atau *misuse* dalam arsitektur pada Toko Jati Indah. Hal ini terlihat dengan adanya pertentangan antara bentuk dan fungsi baru yang tercipta (Tschumi, 1996), seperti berubahnya *rolling door* menjadi kanvas atau berubahnya tempat parkir menjadi tempat berjualan.

4.1.2 Ruang yang tidak memiliki fungsi spesifik

4.1.2.a. Lapangan olahraga di Taman Menteng

Pada kasus ini, yang menjadi objek adalah sebuah ruang terbuka di dalam area Taman Menteng, bertempat di Jalan HOS Cokroaminoto, Menteng, Jakarta Pusat. Dahulu, kawasan ini lebih dikenal masyarakat dengan nama Stadion Menteng. Namun sejak tahun 2007, keberadaan stadion tersebut diubah oleh Pemda DKI Jakarta menjadi ruang terbuka publik serba guna. Selanjutnya, Taman Menteng dapat dimanfaatkan warga Jakarta sebagai ruang publik yang lengkap, karena terdapat fasilitas tempat parkir, fasilitas tempat bermain anak, serta dilengkapi pula oleh lapangan olahraga yang dapat dimanfaatkan untuk bermain basket, futsal atau voli.

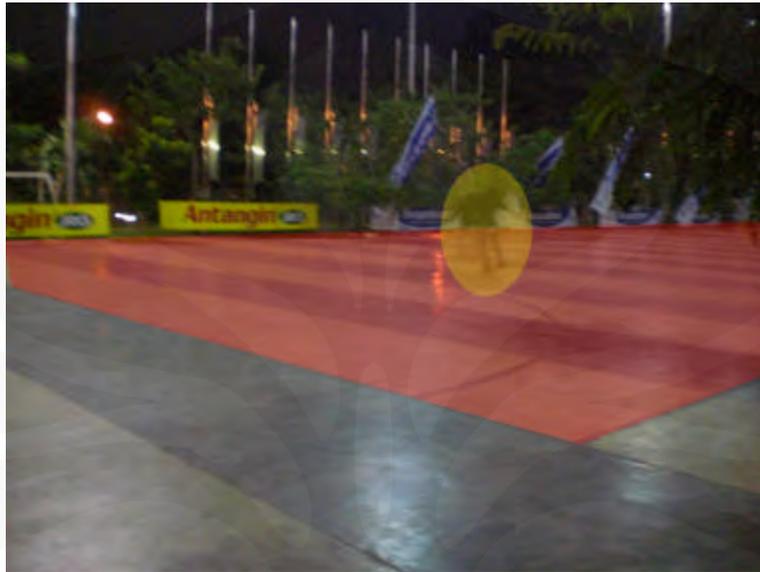


Gambar 22, 23, dan 24. Lapangan di area Taman menteng (sumber: nurulwibawacahya.blogspot.com)

Lapangan inilah yang kemudian berpotensi menjadi ruang ambigu pada kawasan ini. Karena diperuntukkan bagi beberapa cabang olahraga, lapangan ini hanya berbentuk hamparan permukaan dan tidak dilengkapi oleh satu batas samping pun yang mengikat. Oleh karena itu, lapangan ini dapat dimanfaatkan sebagai lapangan futsal, basket, atau voli, bahkan pada saat bersamaan. Ketidakjelasan fungsi ini yang kemudian dimanfaatkan beberapa kaum muda untuk bermain *skateboard* (Borden, 2002).

Para *skaters* tersebut terdiri dari beberapa komunitas yang ada di Jakarta. Mereka sepakat untuk berkumpul di lapangan ini setiap sore, sekedar untuk bersosialisasi dengan anggota komunitas yang lain. Alasan pemilihan Taman Menteng oleh para *skaters* adalah karena mereka 'diusir' dari tempat bermain sebelumnya. Mereka dianggap sebagai pengganggu dan perusak lantai dari tempat-tempat umum yang mereka gunakan. Kebetulan pengelola Taman Menteng untuk saat ini masih bersikap terbuka kepada mereka, sehingga mereka 'menetap' untuk sementara di lapangan ini.

Lokasi yang mereka pilih berada pada ujung lapangan, yang dapat dikatakan sisa lapangan. Disana mereka bermain 'seadanya' karena tiadanya alat-alat yang biasanya digunakan untuk bermain *skateboard*. Kemudian kegiatan ini berlanjut hingga malam hari, karena pada malam hari itulah sebagian besar warga yang menggunakan lapangan telah pulang, dan itu berarti para *skaters* dapat menggunakan lapangan dengan bebas.



Gambar 25. *Skaters* berseluncur di lapangan Taman Menteng (sumber: dokumentasi pribadi)

Seperti telah dijelaskan, ketiadaan spesifikasi sebagai salah satu syarat standar lapangan olahraga membuat lapangan ini menjadi ambigu, sehingga cakupan kegiatan penggunaan lapangan ini menjadi umum, serta dapat berubah menjadi apapun. Atau dengan kata lain, lapangan ini menjadi fleksibel. Seperti benda fleksibel pada umumnya yang dapat berubah dan beradaptasi dengan penggunaannya (Kronenburg, 2007), komunitas *skaters* kemudian menggunakan lantai lapangan ini untuk meluncur (Gambar 25), selain karena kualitas permukaannya yang cenderung licin.

Penggunaan lapangan olahraga untuk bermain *skateboard* menandakan telah terjadi salah penggunaan pada produk arsitektur ini, karena bentuk yang ada bertentangan dengan fungsi baru yang tercipta (Tschumi, 1996). Seperti pada Gambar 26 dan 27 yang memperlihatkan perubahan fungsi lapangan, antara pagi, siang, dengan malam hari.



Gambar 26. Skema alih fungsi pada lapangan Taman Menteng

Gambar 27. Perubahan kegiatan antara siang dengan malam di lapangan taman Menteng (sumber: dokumentasi pribadi)

4.2 Ruang ambigu yang terbentuk karena ketiadaan pengawasan

4.2.1 Ruang yang melupakan pengawasan dalam kesehariannya

4.2.1.a. Ruang belakang perumahan Pondok Indah

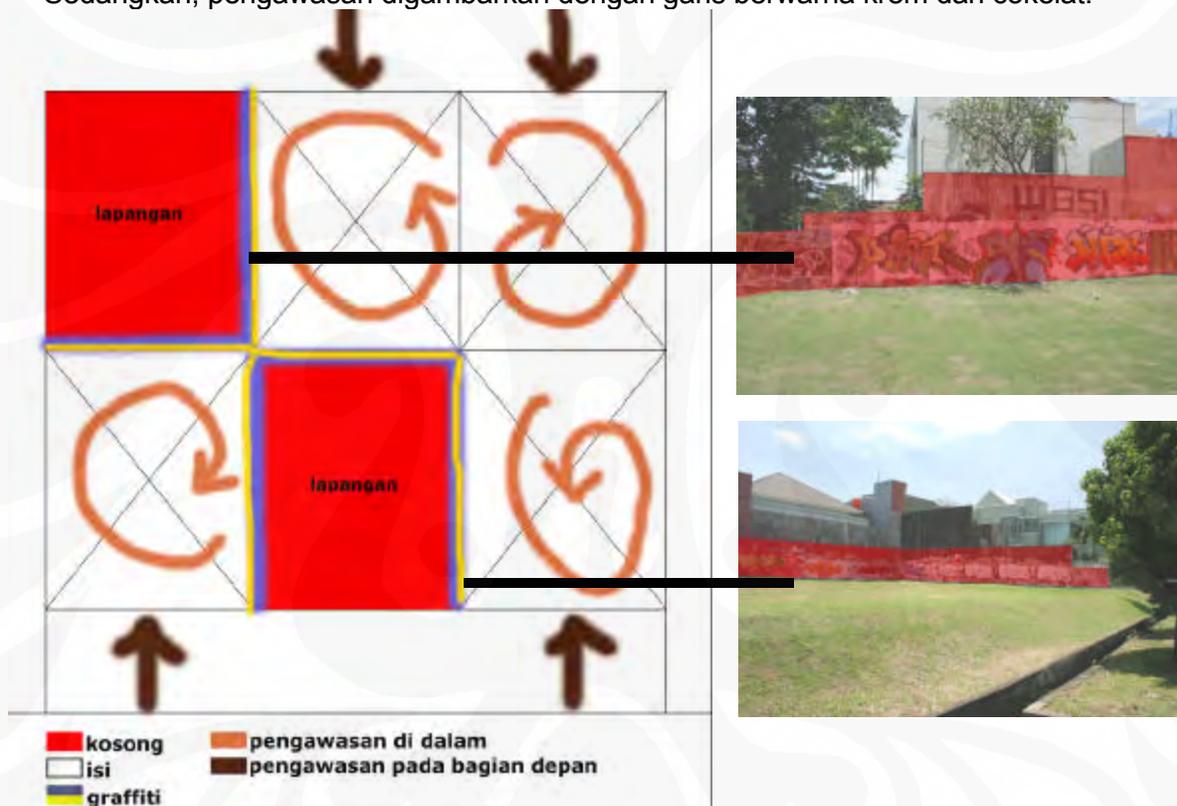
Selanjutnya yang berpotensi berubah menjadi ruang ambigu adalah pada bagian belakang atau samping hunian, yang berbatasan dengan lahan kosong seperti lapangan atau kebun. Biasanya hal ini terjadi pada deretan rumah yang belum semuanya terbangun, walaupun semuanya sudah terjual. Fenomena ini dapat ditemui pada deretan perumahan di kawasan Pondok Indah.

Umumnya, sebagai pembatas area hunian dengan lapangan maka dibuatlah tembok. Untuk alasan keamanan, sebagian besar tembok tersebut dibuat tinggi dan menjulang. Dengan pemikiran area belakang atau samping telah aman, karena telah ada tembok pembatas, pengawasan selanjutnya dipusatkan hanya pada bagian depan dan dalam hunian saja. Untuk pengerjaan pengawasan, biasanya dilakukan sendiri atau dapat menyewa petugas keamanan.



Gambar 28. Ruang belakang hunian Pondok Indah yang tak terawasi (sumber: dokumentasi pribadi)

Namun karena kurangnya pengawasan, tembok tersebut kemudian dimanfaatkan untuk media kegiatan *graffiti* seperti terlihat pada Gambar 28. Pada Gambar 29 terlihat ruang yang kosong digambarkan dengan warna merah. Pada batas antara hunian yang berisi dengan ruang kosong terdapat *graffiti* yang digambarkan dengan garis ungu kuning. Sedangkan, pengawasan digambarkan dengan garis berwarna krem dan coklat.



Gambar 29. Skema pengawasan di kawasan perumahan Pondok Indah (sumber: dokumentasi pribadi)

Sama seperti pembahasan sebelumnya, pemaknaan baru tercipta karena ruang belakang pada deretan perumahan di Pondok Indah tersebut dianggap ambigu. Pada ruang ini keambiguan terjadi karena kurangnya pengawasan dari pemilik hunian. Meskipun sedikit berbeda dengan kasus di Fatmawati atau di Menteng, penyebab

keambiguan pada ruang ini masih sesuai dengan pendapat Borden (2002) dimana pengawasan dipandang sebagai indikator bangunan berpemilik.

Pengawasan selanjutnya dapat digunakan sebagai pencegahan terhadap perilaku pembentuk definisi baru bagi ruang publik, dalam hal ini kegiatan *graffiti*. Pencegahan pada ruang ini ternyata membutuhkan pengawas langsung, seperti manusia atau bantuan anjing penjaga. Pada Gambar 30 terlihat adanya pagar sebagai pencegah tak langsung. Namun karena pagar adalah sebuah benda mati, ia tak dapat melarang apa yang akan terjadi, lain halnya jika pencegah adalah benda hidup, maka ia dapat melarang apabila terjadi hal yang tidak sesuai aturan. Beberapa hunian sebenarnya telah melakukan hal tersebut, namun sumber daya manusia yang minim membuat hal ini tidak dapat dilakukan sepenuhnya.



Gambar 30. Pagar sebagai pencegah (sumber: dokumentasi pribadi)

Faktor-faktor inilah yang kemudian membuat ruang pada area tersebut berubah menjadi sesuatu yang ambigu. Dengan kata lain, area yang tidak diawasi berarti memiliki keadaan yang sama dengan bangunan tidak berpemilik sehingga dianggap ambigu, dan dapat diinterpretasikan berbeda oleh para *bomber*. Dalam hal ini *bomber*

memperlakukan tembok pembatas hunian sebagai kanvas seperti terlihat pada Gambar 31.

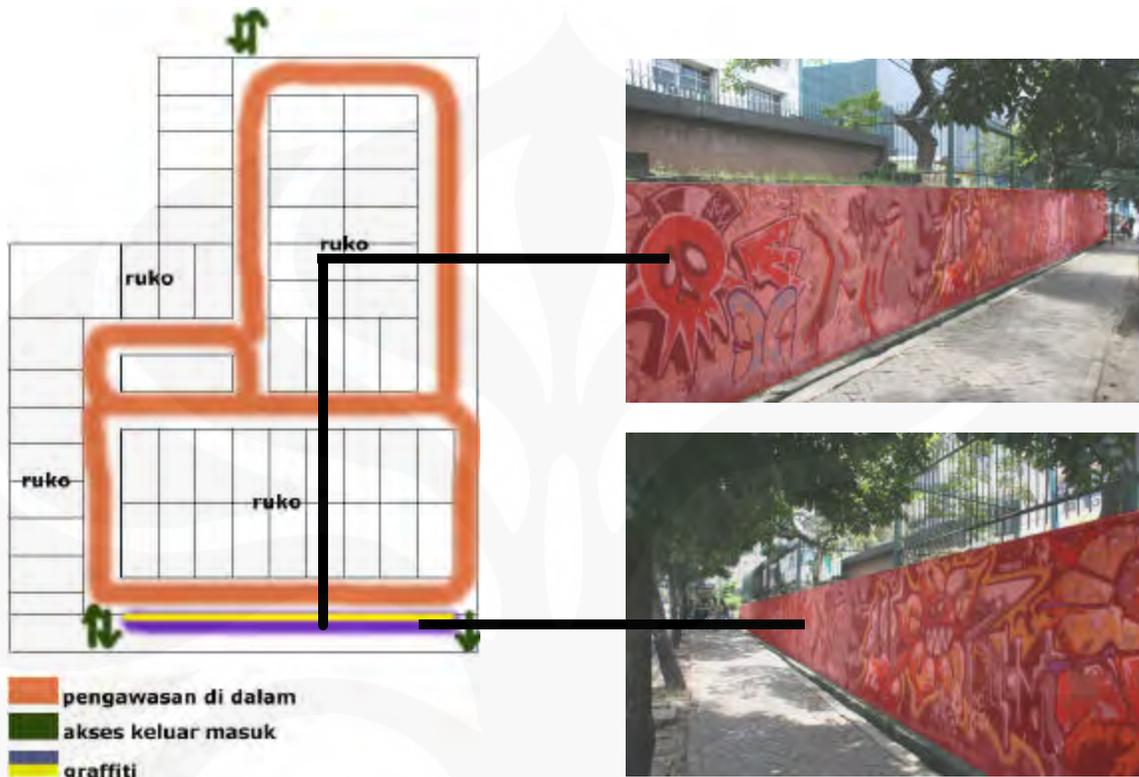


Gambar 31. Tembok berubah menjadi kanvas (sumber: dokumentasi pribadi)

Berikutnya, seperti pada dua kasus pertama, sesuatu yang ambigu mengalami fleksibilitas dan ia kemudian beradaptasi, berubah, dan berinteraksi dengan fungsi baru (Kronenburg, 2007), dalam hal ini perubahan tembok menjadi kanvas untuk kegiatan *graffiti*. Pada kasus ketiga ini terjadi pula *misuse* dalam arsitektur dimana terjadi pertentangan antara bentuk tembok sebagai pembatas dengan hadirnya fungsi baru dari tembok sebagai kanvas.

4.2.1.b. Ruang depan ruko Fatmawati Mas

Selain pada bagian belakang kompleks hunian, fenomena ruang tak terawasi ini juga dapat dilihat pada tembok pembatas pada sebuah bangunan. Bangunan yang dimaksud adalah sebuah kompleks ruko Fatmawati Mas, yang terletak pada Jalan Raya Fatmawati. Pada ruang depan kompleks ruko ini terdapat sebuah tembok yang dijadikan media berkreasi para *bomber*.



Gambar 32. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas

Seharusnya, yang bertanggung jawab untuk mengawasi dan merawat tentu saja adalah pemilik kompleks ruko, yang biasanya mempekerjakan beberapa petugas pengamanan untuk melakukannya. Namun yang terjadi selanjutnya sama seperti yang terjadi pada area belakang hunian, pengawas ruko tersebut juga lebih banyak beroperasi di dalam kompleks, dan bukan diluar. Pada Gambar 32 terlihat alur pergerakan para petugas keamanan yang digambarkan oleh garis berwarna coklat muda. Terlihat alur pergerakan tersebut hanya bertahan di dalam kompleks ruko, tidak diluar. Sedangkan keberadaan *graffiti* digambarkan oleh garis ungu kuning.



Gambar 33. Pedagang sebagai pengawas tak langsung (sumber: dokumentasi pribadi)

Keadaan ini membuat citra ruang depan bangunan ruko ini menjadi ambigu, sehingga kemudian digunakan para *bomber* untuk berekspresi. Adanya pengawasan lain secara tak langsung, seperti dari pedagang yang berjualan disitu (gambar 33) tidak banyak membantu. Hal ini terjadi karena pembuatan *graffiti* berlangsung di malam hari, saat seluruh warga sedang beristirahat tidak terkecuali para pedagang tadi. Sama seperti pada kasus ketiga, keambiguan yang terjadi karena kurangnya pengawasan dari pemilik hunian, dimana pengawasan dipandang sebagai indikator bangunan berpemilik.

Sesuatu yang bersifat ambigu ini kemudian dimaknai berbeda oleh para *bomber*. Sama seperti kasus ketiga, dalam hal ini *bomber* memperlakukan tembok pembatas pada area tersebut sebagai kanvas. Berikutnya, seperti pada dua kasus pertama, sesuatu yang ambigu mengalami fleksibilitas dan ia kemudian beradaptasi, berubah, dan berinteraksi dengan fungsi baru (Kronenburg, 2007), dalam hal ini perubahan tembok menjadi kanvas untuk kegiatan *graffiti*. Pada kasus terakhir ini terjadi juga *misuse* dalam arsitektur yaitu pertentangan antara bentuk tembok sebagai pembatas dengan hadirnya fungsi baru dari tembok sebagai kanvas.

4.3 Jurnal harian: bagaimana sebuah *graffiti* tercipta pada ruang ambigu

Jurnal harian ini mencatat pengamatan mengenai bagaimana terciptanya *graffiti* di sebuah ruang yang dianggap ambigu. Pengamatan ini kemudian dilakukan terhadap tipe ruang pembentuk kegiatan tersebut. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan pada ruang-ruang yang dianggap ambigu karena kurangnya pengawasan dari pemilik, sehingga kemudian digunakan sebagai media kreatif.

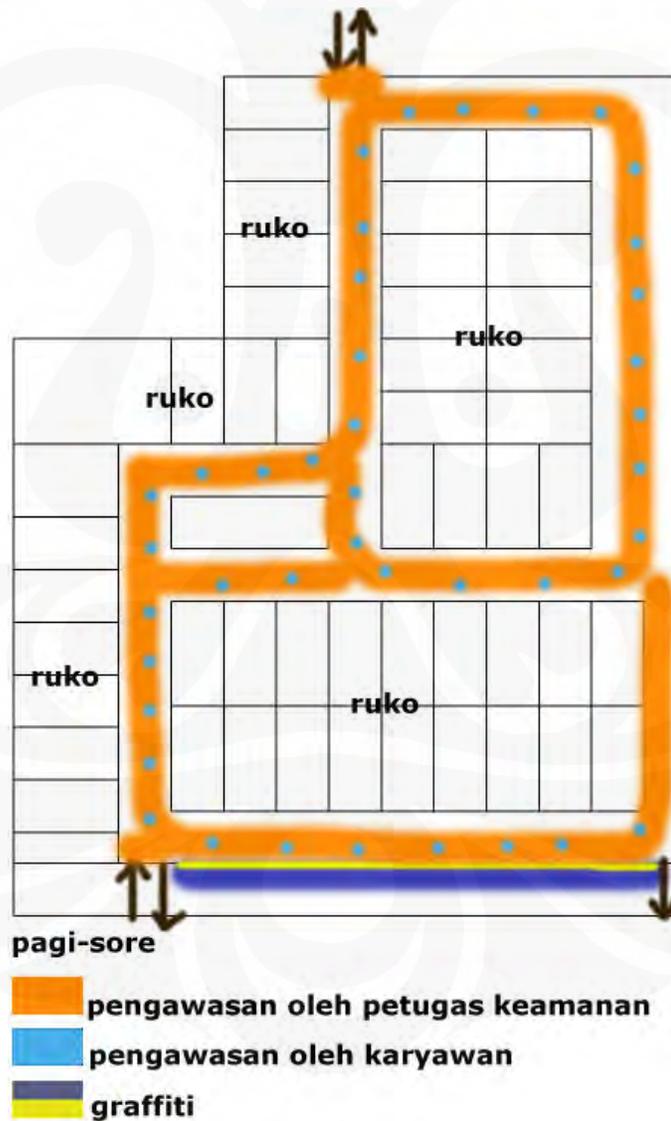
Dengan adanya jurnal harian ini, diharapkan terlihat fenomena 'kebocoran -kebocoran' yang terjadi sehingga membuat fungsi yang seharusnya berjalan menjadi tidak hadir. Keluaran dari pengamatan ini berbentuk rincian kegiatan pengawasan pada area ini dalam satu hari.

4.3.1 Pengamatan terhadap kasus ruang depan ruko Fatmawati Mas, 21 -23 Maret 2008

Pengamatan ini dilakukan pada kompleks bangunan ruko bernama Ruko Fatmawati Mas, yang bertempat di jalan raya Fatmawati. Pada bagian depan ruko ini, terdapat sebuah tembok yang digunakan para *bomber* untuk berkarya. Bagaimana hal ini bisa terjadi? Berikut dipaparkan perkiraan rincian alur kegiatan sehingga tergambar tahap-tahap perubahan fungsinya.

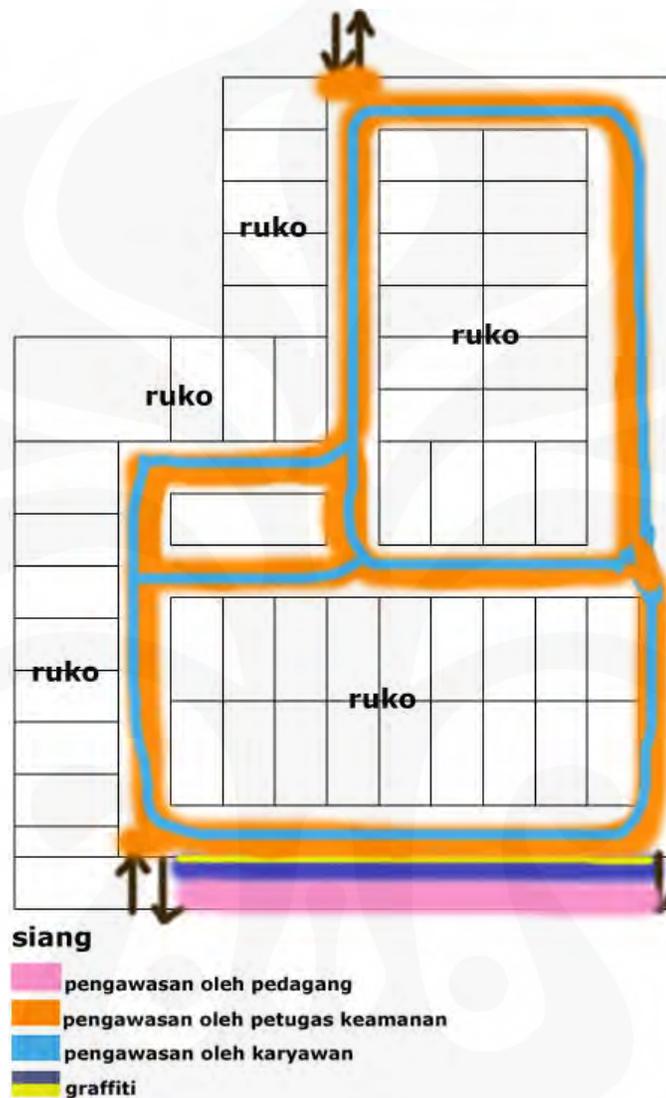


Gambar 34. Munculnya *graffiti* karena ruang dianggap ambigu (sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 35. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat pagi dan sore hari

06.00-07.00 Terlihat petugas operasional ruko sudah berdatangan, yang terdiri dari beberapa petugas parkir dan petugas keamanan. Mereka bekerja per *shift*, dan kemudian langsung **bergerak ke pos masing-masing**. Karena sistem parkir menggunakan sistem *secure parking*, maka petugas parkir hanya **menetap di area masuk/keluar ruko**, sehingga **keamanan kendaraan diserahkan kepada petugas keamanan**. Untuk membantu tugasnya, petugas keamanan ini dilengkapi oleh kendaraan, mulai dari sepeda hingga sepeda motor. Terlihat seorang petugas keamanan **bergerak mengelilingi kompleks ruko** sebagai pengawasan awal, sedangkan sebagian lainnya memilih posisi tidak jauh dari gardu parkir. Setelah pengawasan keliling selesai, petugas - petugas itu berbaur.



Gambar 36. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat siang hari

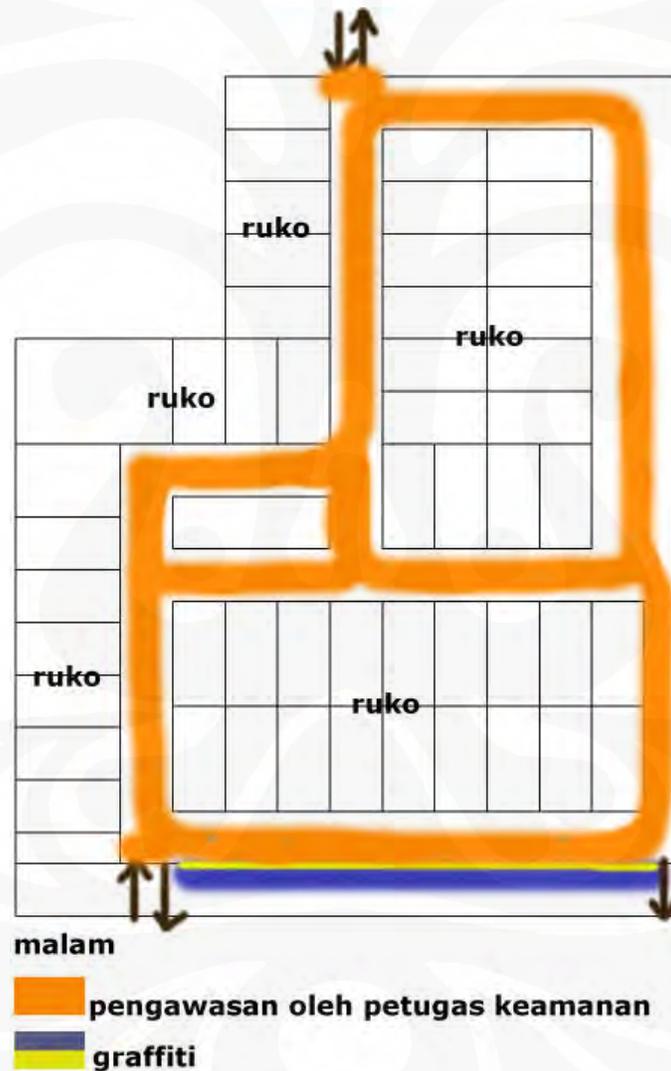
07.00-12.00 Pada jam ini, terlihat volume kendaraan yang memasuki kompleks ini meningkat, karena jam kantor telah dimulai. Beberapa petugas **berkeliling kembali**, baik untuk melakukan pengawasan atau sekedar membantu parkir para karyawan. Setelahnya beberapa petugas **berpindah ke masing-masing pos** yang telah mereka atur untuk membagi area pengawasan, masing-masing satu hingga dua orang di setiap pos. Pengawasan ini dilakukan terkait dengan volume parkir

kendaraan yang meningkat. Selain menetap di pos, beberapa petugas terlihat **masih berkeliling**. Terlihat pula para penjual makanan **mulai berdatangan** untuk menyambut jam makan siang yang akan tiba. Mereka inilah yang **melaksanakan pengawasan di luar kompleks** meskipun secara tidak langsung, dan mengambil tempat di sepanjang sisi depan bagian luar ruko.

12.00-13.00 Pada rentang waktu ini terlihat adanya pergantian kendaraan yang keluar masuk. Untuk itulah **kegiatan pengawasan keliling sering sekali dilakukan pada jam ini**, karena pada saat pergantian kendaraan keluar masuk seperti inilah, rawan sekali muncul kejahatan. **Petugas pengawas keliling pun menjadi dilipatgandakan**. Untuk petugas parkir sudah mulai diadakan pergantian *shift*, sedangkan petugas keamanan belum. Pada jam ini sering ditemui petugas berada di area warung tenda, karena jam bertepatan dengan jam makan siang. Volume kendaraan parkir berkurang karena beberapa karyawan memilih makan diluar, selain itu beberapa karyawan juga ada yang melaksanakan *meeting* diluar. Pada jam ini pula, para karyawan yang berseliweran sangat banyak, sehingga **dapat membantu pengawasan. Pengawas diluar kompleks masih dijalankan oleh pedagang makanan**.

13.00-15.00 Setelah jam makan siang berakhir, keadaan kompleks pun lengang kembali, meskipun pada beberapa *spot* tampak karyawan masih berkumpul untuk mengobrol atau sekedar menghabiskan rokok. Dengan demikian, petugas keamanan **kembali harus sigap** karena pengawasan selanjutnya hanya dilaksanakan oleh mereka sendiri. **Tampak adanya pergantian *job desk***, yang tadinya menetap di pos bergantian dengan yang bertugas berkeliling. Karena volume kendaraan masih belum bertambah, maka tugas pengawasan menjadi sedikit lebih ringan. **Pengawasan diluar kompleks terlihat sedikit berkurang**, seiring hampir tibanya waktu pulang bagi karyawan, sehingga menyebabkan sebagian pedagang juga kembali ke rumahnya.

15.00-18.00 Pada awal rentang waktu ini, yaitu pukul 15.00, terlihat volume kendaraan mulai normal kembali, walaupun setelah memarkir kendaraan keadaan kompleks tetap lengang. Terlihat juga parkir mulai penuh, sehingga kendaraan yang tadi keluar tidak dapat parkir ditempat semula. Pada pukul 17.00 yang merupakan jam keluar kantor, terlihat karyawan kembali banyak berseliweran. Para karyawan yang menggunakan kendaraan pun banyak berseliweran. Pada waktu ini, **petugas keamanan melakukan hal yang sama seperti saat jam makan siang.**



Gambar 37. Skema pengawasan di ruko Fatmawati Mas saat malam hari

18.00-22.00 Petugas keamanan dan parkir bersamaan berganti *shift*. Pada rentang waktu ini keadaan di kompleks sangat sepi, karena karyawan sebagian besar sudah pulang. Yang tersisa hanya karyawan yang mendapat tugas, sehingga harus lembur. Petugas keamanan pun sudah **melengkapi diri mereka dengan bantuan lampu penerangan** karena hari sudah gelap. **Berdiam pada pos sudah tidak dilakukan lagi**, karena mungkin dianggap tidak efektif. Sebagai gantinya, **kegiatan pengawasan berkeliling dilakukan lebih sering**. Menjelang pukul 22.00, keadaan kompleks menjadi lebih sepi. **Kegiatan pengawasan diluar kompleks oleh pedagang sudah tidak ada lagi**, sehingga seluruh area luar bagian depan yang tadi ditempati pedagang menjadi kosong. ***Namun anehnya, tetap tidak ada satupun petugas keamanan yang melakukan pengawasan di luar kompleks tersebut*** (Gambar 37).

22.00-05.00 Beberapa petugas parkir terlihat keluar dari kompleks karena tugas mereka telah selesai. Palang pada gerbang masuk kemudian ditutup permanen, sedangkan pada gerbang keluar tidak, mengantisipasi keluarnya kendaraan, karena pukul 22.00 disepakati sebagai batas terakhir keluar masuk kendaraan ke kompleks ruko ini. Beberapa petugas keamanan kemudian terlihat mengerjakan tugas sebagai penjaga pintu keluar kendaraan. Kendaraan yang diparkir pun nyaris tidak ada, paling hanya ada beberapa, karena terpaksa menginap. Setelah jam 12.00 pintu keluar kendaraan ditutup, dan petugas **berkeliling setiap beberapa menit untuk melakukan pengawasan. *Namun pengawasan ini kembali hanya berlangsung pada dalam bangunan.***

Dari rincian kegiatan diatas, terlihat bahwa pengawasan yang dilakukan pihak pengelola keamanan ruko tidak menyeluruh. Pengawasan sebagian besar hanya dilakukan di dalam kompleks, jarang sekali para petugas menyentuh bagian luar

kompleks. Meskipun terdapat beberapa 'mata', diantaranya dari penjual makanan yang beroperasi di area depan sepanjang tembok, tetap tidak membuat pengawasan berjalan maksimal. Hal ini ternyata berkaitan pula dengan pemilihan waktu, dimana para *bomber* lebih memilih beroperasi di malam hari, saat petugas hanya fokus mengawasi di dalam, dan di luar kompleks dalam keadaan kosong. Pemilihan waktu oleh para *bomber* juga berkebalikan dengan waktu aktif para penjual makanan, yaitu siang hari.

4.4 Kesimpulan studi kasus

Setelah melakukan pengamatan pada empat jenis ruang, terlihat beberapa persamaan dan perbedaannya. Kemudian empat jenis ruang tersebut saya kelompokkan ke dalam dua tipe ruang ambigu, tipe pertama adalah ruang ambigu yang tercipta karena ketiadaan pemilik atau pengawas, sedangkan tipe kedua adalah ruang yang tidak memiliki fungsi spesifik.

Persamaan:

1. Kedua tipe ruang tersebut memiliki sifat fleksibel, terlihat dari adanya perubahan fungsi dari tembok menjadi kanvas, atau perubahan fungsi yang berpengaruh kepada jenis kegiatan.
2. Karena memiliki sifat fleksibel, kedua tipe ruang tersebut menjadi multifungsi, sehingga memungkinkan adanya banyak kegiatan dalam satu waktu.
3. Dilihat dari bentuk dan fungsi yang tercipta, terjadi *misuse* dalam arsitektur pada empat ruang tersebut. Hal ini terjadi karena fungsi awal telah berge ser.

Perbedaan:

1. Pada ruang tipe kedua, fleksibilitas lebih terasa karena kegiatan yang terjadi di lapangan tersebut berlangsung terus menerus, sehingga terus berubah. Sedangkan pada ruang tipe pertama, fleksibilitas kurang terasa karena ruang bersifat pasif.
2. Ruang tipe pertama cenderung berdampak pada kegiatan *graffiti*. Hal ini terjadi karena efek *graffiti* berlangsung permanen. Sedangkan pada ruang tipe kedua cenderung digunakan untuk *skateboarding* yang lebih bersifat sementara.
3. Keadaan pada ruang tipe pertama kurang terawat. Hal ini disebabkan tidak adanya pemilik yang merawat ruang tersebut. Sedangkan pada ruang tipe kedua cenderung terawat, karena ruang tersebut sampai sekarang masih aktif digunakan, sehingga terdapat petugas untuk melakukan kegiatan perawatan.

4. Ketiadaan pengawas pada ruang tipe pertama sangat terasa, berbanding terbalik dengan keadaan pada ruang tipe dua yang memiliki pengawas sebagai penjaga.
5. Pada ruang tipe kedua, citra yang terasa lebih positif dibandingkan ruang tipe pertama. Hal ini terjadi karena pengaruh ada tidaknya pemilik sebagai perawat ruang sehingga berdampak pada kebersihannya.
6. Karena masih aktif digunakan, ruang tipe kedua terasa lebih hidup dibandingkan ruang tipe pertama.

Selanjutnya, di bawah ini adalah perbandingan dan kesimpulan dari analisis studi kasus berdasarkan teori yang ada.

1. Eksistensi keberadaan para *bomber* ditandai dengan adanya *graffiti*, berbentuk kata-kata yang dilukis. Hal ini sesuai dengan:
Amos Klausner: *"They fought back with one of the few things they could control, words"*.
2. Keberadaan *skaters* pada ruang publik sebagai tempat berkumpul warga, memperlihatkan adanya pembuktian aksi mereka kepada warga. Mereka juga menggunakan lapangan olahraga yang tidak jelas spesifikasinya. Hal ini sesuai dengan:
lain Borden: *"Skaterboarders undertake center habitation of habitually uninhabitat but nonetheless public space. Skaters exploit ambiguity of ownership and function of public space and semipublic space. Displaying act to public at large"*.
3. Taman menteng adalah temp at menetap 'sementara' para *skaters* setelah 'diusir' dari tempat lain. Penyebab diusirnya mereka adalah karena kegiatan *skateboarding* dianggap mengganggu ketertiban dan merusak lantai. Hal ini sesuai dengan:
lain Borden: *"Skateboarders have encountered a politics of space similar to the experiences of the homeless. Like the homeless, skateboarders occupy urban space without engaging in economic activity of interiors, to the annoyance of building owners and managers. As a result, the urban managers have declared*

skaters as trespassers, or cited the marks skateboarding causes as proof of criminal damage”.

4. Para *bomber* dan *skaters* mula-mula melakukan kegiatannya di dekat rumah, kemudian berpindah ke tempat lain yang lebih ramai, dan akhirnya menempatkan ruang publik seperti taman kota atau tembok kota sebagai media berkegiatan. Hal ini sesuai dengan:

lain Borden: *“Skaters can exist on the essentials of what is out there, anything is part of the run. For urban skaters city is hardware on their trip”.*

5. Tempat-tempat yang biasanya digunakan adalah ruang yang tidak berpemilik, sehingga tidak membutuhkan biaya untuk memasukinya. Seperti terjadi pada ruang kosong yang tidak berpemilik. Hal ini sesuai dengan:

lain Borden: *“The rich architectural and social fabric of the city offers skateboarders a plethora of building types, social relations, times and spaces, many of which do not necessarily require money to access or at least visit them”.*

6. Ruang-ruang ambigu seperti toko yang sedang dijual, ataupun lapangan olahraga multifungsi membuat munculnya banyak interpretasi. Hal ini sesuai dengan:

Robert Venturi: *“The calculated ambiguity of expression is based on the confusion of experience as reflected in the architectural programs. This promotes richness of meaning over clarity of meaning”.*

7. Karena ambigu dan tidak memiliki spesifikasi yang jelas, lapangan olahraga Taman Menteng dapat dimanfaatkan untuk bermain futsal, basket, voli, bulutangkis, bahkan *skateboarding*. Hal ini sesuai dengan:

Robert Venturi: *“Valid ambiguity promotes useful flexibility”.*

8. Lapangan olahraga di Taman Menteng atau bangunan yang tidak berpemilik wajar berubah sesuai interpretasi ruang warga yang melihatnya. Hal ini sesuai dengan:

J. Morgan: *“Space is always open to interpretation and contestation by different individuals or groups, many of whom are trying to question and redefine the means and boundaries of particular spaces”*.

9. Pada kasus *rolling door* toko yang berubah menjadi kanvas, tempat parkir yang berubah menjadi rumah makan, atau lapangan olahraga, yang karena permukaan licinnya, digunakan untuk meluncur membuktikan adanya adaptasi terhadap fungsi baru. Hal ini sesuai dengan:

Robert Kronenburg: *“Flexible buildings are intended to respond to changing situations in their use, operation or location. This is architecture that adapts; transforms; is motive; and interacts with its users”*.

10. Pada kasus yang berlokasi di Fatmawati, terlihat banyaknya *graffiti* yang terdapat pada setiap bangunan. Terlebih jika bangunan tidak berpemilik atau berpengawas. Hal ini sesuai dengan:

George Kelling & Catherine M. Coles: *“If a window in a building is broken and left unrepaired, all the rest of the windows will soon be broken. Unrepaired windows is a signal that no one cares and breaking more windows costs nothing. When you see graffiti you have to clean it up right away, when you hear drug location you have to scream to police until get result”*.

11. Pada bangunan yang terdapat *graffiti*, citra negatif sangat terasa sehingga bangunan tersebut akan diacuhkan oleh warga kota. Hal ini sesuai dengan:
Tim Cresswell: *“Graffiti represent things that are out of order, in particular out of place”*.

12. Pada kasus baik *graffiti* ataupun *skateboarding*, terlihat adanya penggunaan ruang kota sebagai media namun tidak sesuai dengan fungsinya. Hal ini sesuai dengan:

lain Borden: *“Skaters in the streets of Los Angeles and Santa Barbara: jumping over cars; riding onto the walls of building; over hydrants and planters, and onto benches; flying over steps; and sliding down the freestanding handrails in front of a bank”*.

13. Pergeseran fungsi atau *misuse* dalam arsitektur terjadi pada beberapa bagian di Jakarta, khususnya pada ruang -ruang ambigu, seperti contoh kasus di Fatmawati, Kemang, Pondok Indah, maupun Menteng. Hal ini sesuai dengan: Pendapat Bernard Tschumi yang menyatakan pertentangan antara bentuk dan fungsi atau *misuse architecture* adalah sebuah bentuk arsitektur baru.

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan teori dan studi kasus yang telah dikaji terlihat beberapa ruang kota berubah menjadi ambigu. Pada kasus di Jakarta, ambiguitas pada ruang sebagian besar muncul karena adanya ketidakjelasan dari segi kepemilikan atau fungsi. Ruang pada bangunan kosong atau pada bangunan yang sedang berganti pemilik adalah beberapa contoh ruang yang berpotensi berubah menjadi ruang ambigu. Pada kasus yang menimpa toko Jati Indah, terlihat ketiadaan pemilik dipandang sebagai indikasi bangunan tersebut ambigu, dan kemudian dapat diinterpretasikan sesuai keinginan orang yang melihatnya.

Kepemilikan pada kasus toko Jati Indah merujuk pada sesuatu yang terkait dengan penguasaan, karena dari sisi legalitas bangunan tersebut jelas mempunyai pemilik. Selanjutnya, ambiguitas membuat *rolling door* toko Jati Indah diubah menjadi media kegiatan *graffiti*. Lain halnya dengan kasus dua, dimana lapangan di Taman Menteng berubah menjadi ambigu karena tidak memiliki fungsi spesifik. Adanya keinginan untuk membebaskan jenis kegiatan di lapangan justru membuat lapangan memiliki banyak persepsi, sehingga kemudian digunakan beberapa warga sebagai arena bermain *skateboarding*. Keadaan ini menandai terjadinya pemaknaan ganda pada ruang yang bersifat ambigu.

Perilaku yang mencoba mendefinisikan kembali ruang publik pada kota kemudian dijadikan sebagai bukti eksistensi beberapa warga, dalam hal ini para *bomber* dan *skaters*. Para *bomber* berpendapat tembok-tembok kota dapat dijadikan sebagai kanvas, sedangkan para *skaters* berpendapat ruang publik adalah *skate park*. Hal ini membuat tembok ataupun ruang publik pada kota dijadikan sebagai pembentuk identitas baru sebagai bukti keberadaan mereka.

Kemudian dalam perkembangannya, terjadi sedikit pergeseran pada penyebab berubahnya ruang menjadi ambigu. Pergeseran yang dimaksud adalah terciptanya ruang ambigu pada ruang yang tidak mengadakan pengawasan. Fenomena pergeseran ini terjadi pada kasus tiga dan empat. Pergeseran ini terjadi karena adanya ketidakjelasan terkait dengan segi kepemilikan. Oleh sebab itu pada dua kasus ini, tidak adanya tindak pengawasan dipandang sebagai indikator ruang tidak berpemilik. Kepemilikan pada dua kasus ini juga terkait dengan penguasaan karena dari sisi legalitas, baik perumahan di kawasan Pondok Indah maupun ruko Fatmawati Mas mempunyai pemilik yang sah.

Munculnya banyak persepsi dari sebuah ruang ambigu kemudian dapat memicu terjadinya fleksibilitas pada ruang. Fleksibilitas inilah yang akan terhubung dengan sesuatu yang bersifat multifungsi. Fleksibilitas selanjutnya membuat ruang beradaptasi dan berubah sesuai keinginan pemakainya. Pada kasus pertama, *rolling door* berubah menjadi kanvas, pada kasus tiga dan empat tembok juga berubah menjadi kanvas. Sedangkan pada kasus kedua, lapangan berubah menjadi *skate park*.

Perubahan yang terjadi pada fungsi ruang menandai terjadinya *misuse* atau salah penggunaan dalam arsitektur. *Misuse* dapat terjadi karena bentuk dan fungsi baru yang tercipta bertentangan. Dalam hal ini, penggunaan tembok pada kawasan perumahan Pondok Indah dan ruko Fatmawati Mas, serta *rolling door* toko Jati Indah sebagai kanvas bertentangan dengan fungsi awal sebagai pembatas. Jadi, dapat disimpulkan *graffiti* dan *skateboarding* sebagai akibat dari adanya ruang ambigu di dalam kota berkaitan erat dengan munculnya *misuse* dalam arsitektur. Hal ini terjadi karena terdapat pergeseran pada fungsi media yang digunakan oleh para *bomber* dan *skaters* dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beauvoir, Simone de. (1948). *The Ethics of Ambiguity*, Citadel Press, New Jersey.
- Benjamin, Andrew. E. (1995). *Complexity: Architecture / Art / Philosophy*, Academy Editions, London.
- Borden, Iain (2003). *An Affirmation of Urban Life: Skateboarding and Socio-spatial Censorship in the Late Twentieth Century City*. (<http://skateboarddirectory.com>. 30 April 2008)
- Borden, Iain, dkk. (2001). *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*, The MIT Press, Massachusetts.
- Christen, Richard S. (2003). *Hip Hop Learning: Graffiti as an Educator of Urban Teenagers*. (<http://findarticles.com>. 30 April 2008).
- Cresswell, Tim (1996). *In Place/Out of Place: Geography, Ideology, and Transgression*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Gallion, Arthur B. dan Simon Eisner. (1963). *The Urban Pattern*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Gombrich, E.H. (1950). *The Story of Art*, Phaidon Press, London.

Gruen, Victor. (1964). *The Heart of Our Cities; The Urban Crisis: Diagnosis and Cure*, Simon and Schuster, New York.

Jacobs, Jane. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*, The Modern Library, New York.

Kelling, George L. dan Catherine M. Coles. (1998). *Fixing Broken Windows: Restoring Order And Reducing Crime In Our Communities*, Free Press, New York.

Klausner, Amos. (2008). *Bombing Modernism: Graffiti and Its Relationship to the (Built) Environment*. (<http://www.core77.com>. 30 April 2008).

Kronenberg, Robert. (2007). *Flexible: Architecture that Responds to Change*, Laurence King Publishers, London.

Lefebvre, Henri. (1991). *The Critique of Everyday Life Volume 1*, Verso, London

Lynch, Kevin. (1960). *The Image of The City*, The MIT Press, Massachusetts.

Manser, Martin H. (1980). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, Oxford University Press, Oxford.

Miles, Malcolm. (1997). *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures*, Routledge, London.

Neufeldt, Victoria. (1988). *Webster's New World Dictionary*, Simon and Schuster, New York.

Tschumi, Bernard. (1996). *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Massachusetts.

Venturi, Robert. (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art, New York.

<http://en.wikipedia.org> 2 Mei 2008

<http://grammar.about.com> 1 Juni 2008

<http://online.sfsu.edu> 1 Juni 2008

<http://prague.tv> 1 Juni 2008

<http://shagoire.blogspot.com> 1 Juni 2008

<http://taman65.files.wordpress.com> 1 Juni 2008

www.akworld.net 1 Juni 2008

www.freemagz.com 1 Juni 2008

www.graffiti.org 30 April 2008

www.how2skate.com 1 Juni 2008

www.kennysmith.org 1 Juni 2008

www.merriam-webster.com 28 Mei 2008

www.nurulwibawacahaya.blogspot.com 1 Juni 2008

www.psychologie.tu-dresden.de 1 Juni 2008

www.tembokbomber.com 3 Maret 2008

www.totercrew.blogspot.com 3 Maret 2008