

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada Bab IV, berikut merupakan kesimpulan yang dibahas berdasarkan tujuan penelitian:

1. Berdasarkan hasil Analisis Deskriptif yang diperoleh melalui wawancara mengenai peranan mural dari aspek fisik, sosial dan budaya ialah sebagai berikut:

a. Fisik

1) *Visual*

- a) Meningkatkan kualitas visual lingkungan perkotaan, membuat suatu tempat menjadi indah dan menarik dan menyeimbangkan komposisi visual beserta etika dan estetikanya;
- b) Sebagai penyampaian sebuah pesan dan ekspresi masyarakat.

2) *City image*

- a) Menciptakan atmosfer, imej dan citra yang dapat merepresentasikan identitas serta sebagai penanda atau ikon Kota Yogyakarta;
- b) Menimbulkan kesan ruang yang dinamis, hidup, tidak kusam dan terbuka;
- c) Menarik seniman internasional untuk merepresentasikan *street art*.

b. Sosial

1) *Belongness*

- a) Meningkatkan rasa saling membantu, menjaga dan memiliki di antara masyarakat terhadap karya mural, ruang kota dan lingkungan dan menjadi sarana warga untuk saling bertemu dan berinteraksi;
- b) Menciptakan peluang kreatif dan memberikan efek ruang terhadap pemakai ruang publik.

2) *Perception of safety*

- a) Menimbulkan kesan lingkungan yang aman melalui mural yang bagus secara visual dan pesan.
- b) Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap mural sehingga menimbulkan rasa aman terhadap lingkungan dan menjadikannya sebuah aktivitas positif;

- 3) *Sense of place*
 - a) Menciptakan *sense of place* karena kawasan Stadion Kridosono terkenal di Kota Yogyakarta sebagai lokasi yang temboknya selalu dihiasi mural;
 - b) Mengingatnkan masyarakat pada sebuah tempat, memperkuat karakter sebuah tempat dan menciptakan atmosfer yang tidak kaku dan datar.
 - c. Budaya
 - 1) *Local distinctiveness*
 - a) Mengembangkan kearifan lokal, memperkuat karakter suatu wilayah serta memunculkan nilai-nilai sosial dan budaya lokal;
 - b) Memunculkan berbagai keragaman dan menceritakan sejarah suatu tempat.
 - 2) *Cultural tourism*
 - a) Dapat digunakan sebagai promosi budaya dan investasi serta meningkatkan kelayakan ekonomi kota;
 - b) Berpotensi menjadi wisata mural dan dapat dijadikan tempat pengambilan foto dan video.
 - 3) *Public art activities*
 - a) Dapat menjadi seni publik dan memunculkan kegiatan-kegiatan publik baru;
 - b) Menempatkan masyarakat dalam hubungan sosial dan penduduk lokal di berbagai tingkatan;
 - c) Mengekspresikan, mengkreasikan, mengeksplorasikan dan mengasah bakat serta ide masyarakat.
2. Berdasarkan hasil persepsi pengunjung dan penduduk sekitar melalui analisis *Kano Model* dipilih prioritas atribut ruang publik yang akan dilakukan peningkatan/pengembangan yaitu sebagai berikut:
- a. Ruang publik memberikan rasa aman;
 - b. Warga berpartisipasi dalam merawat ruang publik;
 - c. Terdapat kerjasama antara masyarakat lokal dan pihak luar dalam mengelola dan menata ruang publik;
 - d. Ruang publik memberikan kontribusi terhadap masyarakat lokal;
 - e. Ruang publik memberikan kesan bersih;
 - f. Ruang publik menarik untuk dikunjungi dengan adanya mural;

- g. Ruang publik memberikan kesan yang menyenangkan bagi pengunjung dengan adanya mural;
 - h. Terdapat fasilitas pejalan kaki di ruang publik;
 - i. Kemudahan berjalan kaki tanpa hambatan di *pedestrian way*;
 - j. Terdapat tanaman peneduh (pohon) di ruang publik;
 - k. Terdapat berbagai macam orang (usia dan gender) di ruang publik;
 - l. Warga merasa bangga dengan adanya ruang publik Stadion Kridosono;
 - m. Terdapat interaksi (mengobrol, bercanda, dsb) antar pengunjung ruang publik;
 - n. Ruang publik dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas;
 - o. Ruang publik menyeimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan.
3. Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang Publik Seni Mural didasarkan pada hasil analisis deskriptif dan *Kano Model* yang dikombinasikan dengan *Visibility Graph Analysis*. Tembok Stadion Kridosono dibagi menjadi 3 (tiga) segmen untuk peletakan mural. Konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural dengan menyesuaikan peranan mural dan atribut ruang publik yang saling berkaitan sebagai berikut:
- a. *Perception of safety – safe*:
 - Menambah lampu penerangan terutama di jalur pejalan kaki untuk menghindari kesan gelap dan menakutkan;
 - Memanfaatkan ruang negatif untuk tata hijau;
 - Membuat karya mural yang mengandung nilai sosial seperti pesan anti kriminalisme, vandalisme, dan asusila;
 - Membuat karya mural yang tidak memprovokasi suatu konflik, tidak mengandung unsur sara, iklan suatu produk dan kampanye partai politik
 - Meningkatkan penertiban mural dari gangguan vandalis dengan memberikan sangsi bagi perusak karya mural;
 - Melibatkan masyarakat, khususnya untuk seni grafiti yang dianggap sebagai suatu vandalisme;
 - Meningkatkan partisipasi seniman perempuan untuk membuat karya di ruang publik agar menimbulkan persepsi masyarakat bahwa kawasan Stadion Kridosono aman untuk dikunjungi oleh berbagai gender.

b. *Belongingness – stewardship:*

- Meningkatkan partisipasi penduduk lokal dalam menata ruang publik, membersihkan lingkungan dan menjaga keamanan setempat;
- Meningkatkan kerjasama antara seniman dengan masyarakat baik dalam pendanaan, penentuan tema, hingga pembuatan mural;
- Membuat mural dengan tema dan cerita kawasan Stadion Kridosono sehingga meningkatkan rasa memiliki dan menghargai pengunjung dan penduduk lokal untuk merawat ruang publik dan seni mural.

c. *Belongingness – cooperative:*

- Meningkatkan kerjasama dan koordinasi antara pengelola kawasan Stadion Kridosono yaitu PT. Anindya Mitra International, Dinas Kebersihan, dan penduduk lokal dalam penataan mural, membersihkan lingkungan ruang publik, dan menjaga keamanan setempat;
- Membentuk organisasi khusus mural.

d. *Cultural tourism – indigenous:*

- Melakukan penataan untuk area parkir dan tempat kuliner, serta tidak menambah area terbangun;
- Memberikan insentif berupa keringan pajak bagi penduduk lokal yang berdagang dengan diberlakukan pembatasan jumlah kios/lapak;
- Memberikan insentif bagi seniman lokal yang membuat karya baik, dengan menjadikan mural sebagai lapangan pekerjaan;
- Menjadikan kawasan Stadion Kridosono sebagai destinasi wisata mural baik lokal maupun internasional dengan mempromosikannya melalui berbagai media;
- Memberikan peluang penduduk lokal untuk membuka usaha dalam aktivitas ekonomi.

e. *Visual – charming:*

- Mempertahankan sepanjang tembok Stadion Kridosono untuk seni publik 2 dimensi terutama mural sebagai diversifikasi komunikasi visual di ruang publik lingkungan;
- Melakukan penataan mural seperti letak (media pada sisi tembok), tema, makna, kualitas warna dan komposisi yang menarik dan tidak monoton

dengan konsep desain yang inovatif, menarik dan dapat dimengerti oleh semua golongan kelompok usiaserta menimbulkan perasaan senang;

- Meletakkan mural yang menjadi *landmark* seni publik 2 dimensi kawasan Stadion Kridosono di titik yang paling tinggi akses visualnya;
- Menertibkan dan mengurangi jumlah reklame dan spanduk yang menghalangi akses visual ke mural dengan cara menetapkan pajak yang tinggi;
- Menggunakan cat dan lapisan pelindung antigrafiti setelah mural selesai dibuat untuk menghindari *tagging* (vandalisme) dan agar kualitas mural tetap terjaga hingga jangka waktu pergantiannya tiba.

f. *City image – fun:*

- Membuat tema mural yang mengandung pesan dan mencirikan situasi, identitas, citra, potensi atau hal-hal unik Kota Yogyakarta pada umumnya dan kawasan Stadion Kridosono pada khususnya;
- Membuat mural dengan warna cerah dan tema yang terkesan menyenangkan di ruang negatif agar tidak menimbulkan kesan menyeramkan

g. *Sense of place – pride:*

- Membuat tema mural dengan ciri khas masyarakat setempat untuk menimbulkan rasa bangga sehingga masyarakat menjaga kualitas ruang publik dan kualitas karya mural;
- Memberikan aksesoris seni pada perabot kota di sekitar kawasan Stadion Kridosono;
- Memperkuat karakter sebuah tempat dengan menciptakan karakter baru melalui mural dengan konsep-konsep tertentu agar tercipta *sense of place* yang diselaraskan dengan ciri khas Kota Yogyakarta.

h. *Public art activities – useful:*

- Memanfaatkan ruang publik kawasan Stadion Kridosono untuk berbagai macam aktivitas lain yang diatur jadwal dan penggunaannya baik *street art*, seni pertunjukan, aktivitas ekonomi, olahraga, dan bersantai;
- Memberikan pendanaan khusus untuk proyek mural melalui biaya hasil dari pajak tinggi untuk reklame dan spanduk di kawasan Stadion Kridosono;

- Memberikan denda untuk pelanggaran reklame ilegal;
- Mengundang seniman luar negeri pada *event* tertentu untuk menciptakan karya yang bernilai internasional;
- Menciptakan seni dua dimensi yang baru dan tidak monoton. Selain mural, tembok Stadion Kridosono dapat digunakan untuk seni *stencil* dan grafiti yang berkualitas, terutama grafiti *piece*;
- Membuat mural 3 dimensi di *pedestrian way*;
- Membuat seni mural instalasi menggunakan benda 3 dimensi;
- Menciptakan lingkungan fisik ruang publik yang menarik baik melalui mural maupun perabot ruang publik sehingga dapat dijadikan sebagai tempat pengambilan foto, video baik dokumenter, *music clip*, film dan iklan, secara lokal, nasional maupun internasional;
- Memberikan kebebasan waktu dan biaya untuk menikmati seni mural;
- Membuat perekrutan atau lowongan proyek melukis mural di tembok Stadion Kridosono melalui situs web untuk para seniman media dan visual;
- Mengatur jadwal secara berkala dalam pergantian mural dengan atraksi seniman secara langsung.

5.2 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian

5.2.1 Kelebihan

Penelitian ini dianggap sebagai upaya baru untuk menciptakan ruang publik yang '*publicness*' untuk masyarakat tanpa batasan gender serta memahami seni publik (mural) dalam peranannya untuk ruang publik. Beberapa negara-negara Barat telah membuat *masterplan of Public Art* yang berkontribusi pada pembuatan kebijakan dan manajemen perkotaan.

5.2.2 Kekurangan

Penelitian ini tidak melibatkan pemerintah dalam analisis deskriptif untuk mengidentifikasi peranan mural. Pemerintah hanya dilibatkan untuk mencari informasi dan mengisi kuisioner Kano Model untuk mengidentifikasi kualitas kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural yaitu sebagai berikut.

1. Diperlukan kajian lanjutan mengenai perencanaan tapak kawasan Stadion Kridosono agar perencanaan lebih detail. Dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural, alangkah baiknya jika sarana dan prasarana tersedia dan tertata dengan baik.
2. Diperlukan kajian lanjutan mengenai desain kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik agar tetap menarik untuk dikunjungi.
3. Diperlukan kajian lanjutan dengan skala yang lebih besar ($> 28.000 \text{ m}^2$) karena kawasan Stadion Kridosono merupakan kawasan penting bukan hanya untuk Kelurahan Kotabaru, melainkan untuk Kota Yogyakarta serta banyak kawasan penting yang terhubung dengan kawasan Stadion Kridosono.

