

CREATIVE PLACEMAKING: KREATIVITAS KOMUNITAS GRAFFITI DI TAMAN CORAT CORET KOTA BOGOR

Citra Mu'minazahra¹, Stefy Prasasti Anggraini¹, Tidi Ayu Lestari¹

¹ Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

¹Surel: 19512095@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Sadar akan pentingnya peranan ruang publik dalam masyarakat dan isu vandalisme yang kian marak di Kota Bogor membuat pemerintahan Kota Bogor bergerak merancang sebuah taman kota untuk mengurangi aksi vandalisme pada fasilitas publik. Pada dasarnya Taman Corat Coret menerapkan prinsip-prinsip dari Creative Placemaking dengan tujuan memwadahi para komunitas graffiti untuk berkarya yang kemudian bisa langsung dinikmati oleh para pengguna selaku masyarakat luas. Dengan demikian, aspirasi para seniman graffiti akan lebih mudah tersampaikan. Penulis menggunakan empat metode utama yakni deskriptif, observasi, studi literatur dan kuisioner untuk mengulas lebih dalam seputar judul yang diangkat, Sehingga pada akhirnya diketahui bahwa kreativitas para komunitas graffiti Bogor mampu menghidupkan suasana taman seraya memajukan mutu mereka. Tidak hanya itu, Taman Corat Coret juga setidaknya telah memenuhi 7 indikator Creative Placemaking dan menciptakan lapangan bagi pariwisata kreatif di sekitar taman.

Kata Kunci: *Creative Placemaking, Komunitas Graffiti, Taman Corat Coret.*

PENDAHULUAN

Ruang publik memiliki peranan yang sangat penting sebagai salah satu elemen kota. Hal ini disebabkan karena ruang publik berperan sebagai pusat interaksi masyarakat, yang terdiri dari individu bahkan kelompok. Selain itu Ruang publik mampu menyegarkan sebuah kawasan dengan menghadirkan suasana berbeda dari sudut-sudut kota lainnya (Darmawan, 2007:2). Pentingnya ruang publik juga telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang Pasal 29 yang menyatakan bahwa proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30% dari luas wilayah kota dan proporsi ruang terbuka hijau publik paling sedikit 20% dari wilayah kota. Dalam proses perancangan ruang publik tidak hanya berpikir tentang rancangannya saja. Namun, juga mempertimbangkan beberapa aspek mulai dari perilaku manusia, kelestarian alam, dan peraturan setempat.

Banyak fenomena yang terjadi pada ruang publik yang disebabkan oleh beragamnya aktivitas dan sikap pengguna terhadap ruang publik tersebut. (Hantono & Ariantantrie, 2018). Ada dampak positif dan negatif yang dihasilkan, salah satu dampak negatifnya ialah aksi vandalisme. Vandalisme merupakan sebuah sikap yang menimbulkan kerusakan baik pada benda milik pribadi bahkan publik (Haryadi dan Setiawan, 1995). Aksi Vandalisme yang lumrah terjadi ialah seperti mencorat-coret fasilitas, membuang sampah sembarangan, menginjak atau merusak tanaman pada area tertentu dsb. Penentuan *setting* yang baik dan tepat pada kawasan akan mampu meminimalisir dampak negatif dari aksi vandalisme yang terjadi. (Haryadi dan Setiawan, 1995).

Salah satu tindakan pemerintah dalam menyikapi isu tersebut ialah dengan mengoptimalkan perancangan taman kota seperti Taman Corat-Coret yang memang diperuntukkan oleh para komunitas graffiti untuk menyalurkan hobi mereka. Letak taman yang berada di pusat kota tepatnya di perempatan Jalan Achmad Adnawijaya menjadikannya strategis sehingga taman ini mudah di akses dan dikunjungi oleh banyak orang baik untuk menyalurkan hobi, mencari inspirasi, bahkan selfie dengan mural cantik yang ada pada tembok-tembok taman.

Atas dasar tersebut Pengaruh Kreativitas Komunitas Graffiti terhadap Taman Corat Coret Kota Bogor memiliki potensi untuk dikaji dengan teori *Creative Placemaking*, sehingga dirumuskan pertanyaan (1) Bagaimana karakter kreativitas komunitas graffiti di Kota Bogor? ; (2) Bagaimana kreativitas komunitas graffiti memengaruhi pembentukan *Creative Placemaking* pada taman Corat Coret Kota Bogor ?

Penelitian ini menjadi penting untuk meninjau bagaimana kreativitas dari komunitas graffiti mampu memengaruhi pembentukan *Creative Placemaking* pada taman Corat Coret Kota Bogor. Tak hanya itu, sekiranya penelitian ini juga diharapkan mampu menginspirasi berbagai pihak yang ingin menanggulangi isu serupa pada beberapa kota di Indonesia.

STUDI LITERATUR

Peneliti melakukan studi literatur untuk mengkonfirmasi data lapangan dengan melihat karakter umum dari komunitas graffiti dan teori-teori seputar *Creative Placemaking* yang sekiranya mampu menunjang penelitian ini.

a. Karakter Komunitas Graffiti

Graffiti pada mulanya diambil dari Bahasa Italia "*graffito*" yang bermakna guratan. Dalam istilah lain graffiti termasuk kedalam *demotic art* yang menggambarkan aksi corat coret. Aksi ini dibuat dengan unsur-unsur estetika dan sentuhan *chaostic* yang cenderung abstrak (Manco, 2004:8). Dewasa ini kehadiran Graffiti mampu dikategorikan sebagai bagian dari budaya visual yang telah marak di kalangan masyarakat luas dan kini telah menjadi hal lumrah ditemui dalam berbagai ruang publik. Secara umum Graffiti juga mampu diartikan sebagai coretan, gambar, yang pembuatannya melalui sebuah proses dengan teknik tertentu (Murray & Murray, 2006). McCormick, et al (2010) juga secara khusus membahas bahwa Graffiti merupakan karya visual yang seringkali terdiri atas pesan yang belum tersampaikan. Kehadirannya pada ruang publik dimaksudkan agar setiap pesan yang terkandung di dalamnya akan menjadi lebih cepat tersampaikan. Melihat fenomena tersebut, sekiranya masyarakat tidak perlu repot lagi untuk menyisihkan waktu yang banyak untuk mengunjungi galeri seni. Kehadiran Graffiti pada ruang publik akan mampu menghiasi kooridor kota dan akan menjadi bagian dari keseharian masyarakat (McCormick, et al, 2010).

Setiap kota pasti memiliki komunitas graffitinya tersendiri dimana satu sama lain saling unjuk diri dalam memperlihatkan bakat seninya, maka tak jarang penggunaan simbol ditemui pada mural-mural yang tercipta.

b. Teori *Creative Placemaking*

Creative Placemaking adalah proses yang dilakukan oleh para komunitas secara menyeluruh dengan berekspresi melalui seni dan budaya untuk memperbaharui atau bahkan menciptakan ruang. Adanya proses ini bukanlah tanpa alasan, melainkan bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai filosofis atau karakter yang dimiliki oleh tempat tertentu untuk bisa menonjolkan kekhasan yang akan mampu memajukan serta menginspirasi penggunanya (Matthew,Clarke, 2017).

Dalam *Principles of Creative Placemaking oleh ArtPlace America* terdapat berbagai prinsip dalam penerapan *Creative Placemaking*, diantaranya :

1. Memanfaatkan bakat serta aset artistik dari komunitas setempat sehingga mampu meningkatkan nilai-nilai yang tertuang didalamnya.
2. Membuka peluang bagi masyarakat setempat yang dapat memajukan mereka
3. Menciptakan tempat yang menarik dan memiliki kekhasan
4. Menciptakan tempat dimana orang ingin pergi dan berlama-lama di dalamnya
5. Mempertimbangkan keragaman pengguna sehingga rancangan mampu mewadahi keragaman tersebut yang bisa menjadikan suatu rancangan menarik.
6. Menciptakan tempat dimana orang-orang bisa saling terkoneksi satu sama lain
7. Memberikan akses dan mendorong aktivitas para pejalan kaki atau pedestrian dsb. Menurut Jim Walker dalam *Placemaking & vibrancy: a few thoughts* Pada akhirnya, *Placemaking* adalah tentang membuat tempat bersama yang nyaman dan ramah untuk masyarakat. *Placemaking* sendiri terikat dengan nilai-nilai budaya, yang melekat dari setiap generasi dan interaksi manusia. Dalam praktiknya juga telah membuktikan bahwa ilmu pengetahuan, sejarah, strategi desain dan elemen fisik mampu menjadikan ruang publik sebagai rancangan yang vital dalam sebuah perkotaan. Maka dari itu, merealisasikan rancangan ruang publik tanpa adanya pertimbangan yang tepat tidak menyisakan ruang untuk karakter dan keindahan yang khas (Jeleński, 2018:1).

c. Kreativitas

Kreativitas timbul dari kemampuan diri dan rasa ingin tahu seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Amabile (2005), kreativitas adalah komponen konseptual yang dipengaruhi oleh minat, dan juga aspek kinerja. Komponen konseptual ini mengandung tiga komponen yang esensial bagi kreativitas, yaitu *domain-relevant skills* atau kemampuan yang relevan dengan kreativitas, berpikir kreatif atau *creative thinking* dan motivasi dalam mengerjakan sebuah tugas. Semiawan (2009) mengemukakan pendapatnya bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan ide-ide baru dan menerapkannya dalam upaya pemecahan suatu masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan empat metode utama yakni deskriptif, observasi, studi literatur dan kuisioner. Melalui metode penelitian deskriptif penulis berusaha menggambarkan situasi atau kejadian yang bersifat kuantitatif dan kualitatif dimana hal tersebut diraih berdasarkan perolehan data dari data yang ada. Metode observasi dilakukan dengan mengamati dan mendokumentasikan Taman Corat Coret yang menunjang pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Buku-buku yang menunjang terkait dengan Taman, Ruang publik, *placemaking*, Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tentang penataan ruang menjadi strategi dalam studi literatur. Adapun kuisioner disebarkan kepada beberapa anggota dari komunitas Batu tulis Bogor selaku salah satu komunitas graffiti yang cukup terkenal di Kota Bogor yang sekaligus menjadi subjek dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewasa ini perkembangan seni Graffiti di Kota Bogor cukup pesat. Hal ini terbukti dari banyaknya komunitas graffiti baru bermunculan. Komunitas ini merupakan salah satu komunitas yang berkembang di kota dimana hal ini menjadikannya fenomena *subkultural* diantara kalangan masyarakat luas. Eksistensi para komunitas graffiti juga dinilai mampu memberikan warna tersendiri pada bagian Kota Bogor yang mulai terabaikan terutama pada tembok-tembok jalanan *Fly Over* yang cenderung kumuh, sudut perkotaan yang dibiarkan kosong dsb. Dari sanalah budaya visual timbul dimana hal tersebut mampu

menciptakan peluang pariwisata kreatif yang berkaitan dengan perspektif *Creative placemaking*, terutama pada pengembangan kreatif yang memiliki peranan penting pada aspek pariwisata. Wisatawan menjadi aktor penting dalam rancangan tempat, dengan pengamatan menggali potensi sejatinya akan menemukan makna tempat yang menarik bagi mereka (Della Lucia dan Trunfio (2018)). Pariwisata kreatif yang ditimbulkan ini mampu mendorong warga setempat ataupun pengguna rancangan untuk memikirkan budaya atau aset yang dimiliki mereka, sekaligus juga tetap mempertimbangkan pandangan orang luar. Adapun gambaran mengenai situasi pariwisata kreatif yang dimaksud merujuk pada isi tabel 1.

Vandalisme umumnya terjadi di berbagai penjuru kota khususnya pada ruang-ruang publik. Tak jarang komunitas graffiti dan para penggiat *street-art* lainnya merupakan aktor yang menjadi latar belakang terjadinya vandalisme di kota, hal ini tentunya mereka lakukan demi mengekspresikan minat serta eksistensi mereka. Meninjau fenomena tersebut, komunitas graffiti dan para penggiat *street-art* lainnya memiliki potensi yang kuat dalam menciptakan sebuah rancangan yang mampu mawadahi mereka sekaligus membuka peluang pariwisata kreatif di kota. Komunitas Batu tulis Kota Bogor menjadi salah satu komunitas graffiti yang ada di Kota Bogor. Pada mulanya komunitas ini bergerak dalam seni *typography* dan kaligrafi yang lambat laun bereksplorasi dengan mencoba media lain seperti dinding dalam menuangkan ide-ide kreatif mereka. Ditinjau dari hal tersebut, penulis mencoba melakukan pengamatan seputar pola aktivitas komunitas graffiti dengan Batutulis Bogor sebagai subjek penelitiannya.

Michael Burgon (Mulyana, 2005:75) menjabarkan bahwa interaksi yang dilakukan antara tiga orang atau lebih dengan bertatap muka dan tujuan tertentu ialah bagian dari komunikasi dalam komunitas, hal ini berlaku secara internal maupun eksternal kelompok. Seperti berbagi ide atau informasi, memecahkan sebuah masalah bersama, dimana seluruhnya dilakukan dengan berdasar latar atau tujuan komunitas agar setiap langkah yang diambil memiliki karakteristik tersendiri. Batu tulis selaku komunitas mencoba terus menggali potensi dari setiap anggotanya dengan mengadakan kumpul minimal satu kali dalam seminggu untuk menciptakan sebuah karya. Motif yang dimiliki setiap komunitas umumnya menjadi pendorong atau motivasi setiap anggotanya (Gereungan, 1987: 52). Menurut Abraham selaku pendiri Batu tulis memaparkan bahwa berdirinya komunitas Batu tulis didasari oleh keinginan yang kuat dari setiap anggota untuk membangun kekhidmatan bersama, sehingga berkumpul bukanlah sesuatu yang dianggap beban. Dengan begitu, komunitas batu tulis sejatinya memiliki motif yang kuat yang akhirnya memengaruhi komunikasi antar anggota menjadi semakin lancar.

Abraham juga memaparkan pengalamannya bahwa dalam praktik pembuatan graffiti di Taman Corat Coret cenderung fleksibel dan minim akan ketentuan tertentu yang bisa jadi menghambat jalannya kegiatan pada komunitasnya. Hal tersebut terbukti dari perolehan data kuisioner dimana seluruh responden mengatakan jika Taman Corat Coret tidak memiliki peraturan khusus bagi komunitas graffiti seperti tidak adanya peraturan rentang waktu untuk karya graffiti akan dihilangkan atau dicat ulang. Tembok-tembok sebagai media mural yang disediakan pada taman digunakan sesuai kebutuhan dan biasanya tembok yang baru dipakai akan langsung terlihat jelas sehingga mereka cenderung akan mencari tembok lain yang muralnya sudah terlihat usang untuk mereka gunakan dengan cara dicat ulang atau ditimpa dengan mural baru yang memiliki keselarasan bentuk. Bagi mereka para seniman graffiti, isu-isu sosial yang terjadi di kota mampu menjadi sebuah pemicu untuk berkarya. Sehingga tidak jarang karya graffiti menjadi sebuah media untuk menyalurkan aspirasi para seniman dan masyarakat kota. (Walde, 2011).

Layaknya sebuah taman kota yang baik, Elemen lanskap sudah seharusnya dipertimbangan dengan baik dan matang karena memiliki peranan yang cukup besar dalam estetika ruang publik. Adapun elemen lanskap merupakan segala perwujudan benda, warna bahkan suara demi menghadirkan suasana baru elemen lanskap tidak hanya terpusat pada elemen buatan manusia, namun termasuk kedalam pemanfaatan elemen alam yang mampu dimaksimalkan penggunaannya. Menurut Eckbo (1964) Elemen lanskap terdiri dari benda hidup seperti tanaman dan benda mati seperti tanah, batu dan air.

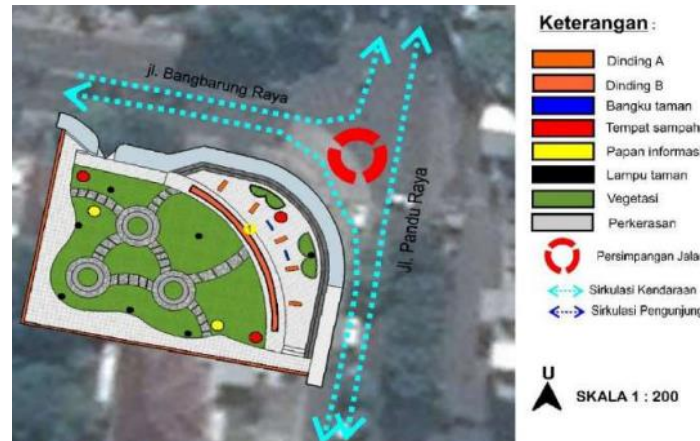
Dengan luas lahan yang terbatas yakni 440m², pemerintah Kota Bogor berhasil mengoptimalkan fungsi ruang publik pada Taman Corat Coret ini. Hal itu terbukti dari beberapa hal seperti banyaknya jumlah tembok pada taman sebagai media mural tidak menjadikan suasana taman terkesan sempit dan sumpek, penataan sirkulasi yang baik telah menyesuaikan perilaku manusia setempat, elemen pendukung lainnya di rancang menyesuaikan tapak dan memaksimalkan sudut-sudut taman dengan media tanam menjadikan taman ini menjadi asri.



Gambar 1 pembagian area pada Taman Corat Coret Kota Bogor
(Sumber: Dokumen pribadi)

Taman Corat-Coret tidak dibatasi oleh pagar khusus sehingga taman ini terbuka ke segala arah. Gambar di atas merupakan gambaran dari pembagian area publik pada taman salah satunya adalah koridor seni dibagi menjadi dua sisi. Sisi pertama ditandai warna oren berupa 7 dinding vertikal yang menjulang dengan ukuran 300 m x 400 m dan dipasang secara diagonal pada bagian tengah taman. Adapun sisi kedua yang ditandai berwarna merah berada pada bagian belakang taman yakni dengan ukuran 400 m x 400 m. total dari keseluruhan tembok mural yang bisa digunakan adalah sebanyak 20 buah dan bisa dinikmati oleh pengunjung lain yang bukan komunitas graffiti baik untuk mencari inspirasi atau sekedar *selfie*. Selain itu, disediakan juga beberapa fasilitas penunjang seperti, tempat sampah, papan informasi, *planter box* yang di rancang sebagai bangku yang melingkar.

Taman Corat-Coret masih memiliki beberapa kekurangan, di antaranya, tidak tersedianya area parkir kendaraan atau area penyimpanan sepeda sehingga pengguna taman seringkali memarkirkan kendaraan sembarangan dan mengganggu mobilitas pada jalan raya utama di sebelahnya. Adapun letak taman yang berada di persimpangan dua jalan membuat taman ini sulit diperhatikan dan kurang ramah bagi para pejalan kaki. Berikut disajikan gambaran letak dan aksesibilitas dan Kondisi Existing Taman Corat-Coret Kota Bogor.



Gambar 2 Siteplan Taman Corat Corat Kota Bogor
 Sumber: Felle, Ammy.,2018

Ditinjau dari indikator penerapan *Creative Placemaking* pada Taman Corat Corat yang didasari dari *Principles of Creative Placemaking* oleh *ArtPlace America*, maka berikut merupakan hasil dari observasi langsung pada taman dan perolehan data dari kuisisioner yang telah disebarakan kepada anggota Komunitas Batu tulis Kota Bogor.

Tabel 1: Analisis kesesuaian perolehan data dengan indikator *Creative Placemaking*

NO	INDIKATOR	DATA	FOTO
1.	Memanfaatkan bakat serta aset artistik dari komunitas setempat sehingga mampu meningkatkan nilai-nilai yang tertuang didalamnya	Taman Corat Coret merupakan wadah bagi komunitas graffiti dalam berkarya, maka dari itu sejatinya pemerintah telah memanfaatkan potensi daerah setempat berupa komunitas graffiti sebagai aktor dalam menciptakan tempat yang khas dan penuh makna baik bagi komunitas maupun masyarakat setempat.	 <p>Gambar 3 Koridor Seni (Sumber: Pribadi)</p>
2.	Membuka peluang bagi masyarakat setempat yang dapat memajukan mereka	Ditinjau dari studi literatur maka disimpulkan bahwa tak jarang aksi vandalisme di kota timbul karena kurangnya pengakuan dari lingkungan sosial. Maka dari itu dengan dihadapkannya Taman Corat Coret, pemerintah membuka peluang bagi para komunitas graffiti untuk berekspresi sehingga selain mampu memajukan komunitas tersebut juga mampu	 <p>Gambar 4 Koridor Seni (Sumber: Pribadi)</p>

		menambah daya tarik pada sebuah kawasan.	
3.	Menciptakan tempat yang menarik dan memiliki kekhasan	Kreativitas para anggota komunitas graffiti mampu menciptakan warna-warni pada taman. Rancangan Taman Corat Coret juga menjadi semakin menarik lantaran karya graffiti pada tembok-tembok mural sering berganti, hal ini membuat para pengguna taman tidak merasa jenuh untuk datang kesana.	 <p>Gambar 5 Karya Mural (Sumber: <i>Pribadi</i>)</p>
4.	Place to attract people to come. Menciptakan tempat dimana orang ingin mengunjungi dan berlama-lama di dalamnya (dijelaskan kegiatan apa yang bisa menarik pengunjung kesini) tambah pertanyaan di kuisisioner	Banyaknya jumlah tembok pada taman sebagai media mural tidak menjadikan suasana taman terkesan sempit dan sumpek, penataan sirkulasi yang baik telah menyesuaikan perilaku manusia setempat, elemen pendukung lainnya di rancang menyesuaikan tapak dan memaksimalkan sudut-sudut taman dengan media tanam menjadikan taman ini menjadi asri.	 <p>Gambar 6 kondisi taman bagian tengah (Sumber: <i>Pribadi</i>)</p>
5.	Mempertimbangkan keragaman pengguna sehingga rancangan mampu mewadahi keragaman tersebut yang bisa menjadikan suatu rancangan menarik.	Tak hanya mewadahi pada komunitas graffiti saja, pemerintah berusaha menerapkan kriteria esensial rancangan ruang publik agar setiap masyarakat Kota Bogor mampu menikmati rancangan taman kota ini. Menurut hasil observasi, pengguna taman rata-rata adalah pedestrian di kawasan tersebut. Tak sekedar melintas, beberapa masyarakat umum terlihat mencari inspirasi, bahkan selfie dengan mural cantik yang ada pada tembok-tembok taman.	 <p>Gambar 7 Elemen tambahan pada taman (Sumber: <i>Pribadi</i>)</p>

6.	Menciptakan tempat dimana orang-orang bisa saling terkoneksi satu sama lain	Dengan menyediakan tempat bagi sebuah komunitas, sudah seharusnya Taman Corat Coret ini merupakan tempat yang mampu menunjang koneksi terutama antar komunitas ataupun komunitas dengan masyarakat. Hal ini selaras dengan data yang didapat pada kuisioner bahwa setidaknya Batu Tulis Bogor pernah berkolaborasi dalam menciptakan karya seni bersama komunitas <i>Raincity Strike</i> di taman ini.	 <p>Gambar 8 aktivitas sebelum pandemi (Sumber: https://kotabogor.go.id https://m.kaskus.co.id)</p>
7.	Memberikan akses dan mendorong aktivitas para pejalan kaki atau pedestrian	Letak taman yang berada di pusat kota tepatnya di perempatan Jalan Achmad Adnawijaya menjadikannya strategis sehingga taman ini mudah di akses dan dikunjungi oleh banyak orang.	 <p>Gambar 9 trek pedestrian pada sisi depan taman (Sumber: <i>Pribadi</i>)</p>

Sumber: dokumentasi pribadi, 2021

Berdasarkan perolehan data yang didapat dan disandingkan dengan indikator *creative placemaking*, maka didapati bahwa setidaknya taman corat-coret telah menerapkan tujuh indikator *creative placemaking* dimana selain mampu mewadahi komunitas graffiti sekaligus mampu menciptakan potensi pariwisata sebagai galeri seni di tengah-tengah hiruk pikuk kota Bogor sehingga taman ini mampu dinikmati bersama oleh masyarakat.

KESIMPULAN

Pentingnya peranan ruang publik dalam masyarakat dan isu vandalisme yang kian marak di Kota Bogor membuat pemerintahan Kota Bogor bergerak merancang sebuah taman kota untuk mengurangi aksi vandalisme pada fasilitas publik. Dengan luas lahan yang terbatas yakni 440m², pemerintah Kota Bogor berhasil mengoptimalkan fungsi ruang publik pada Taman Corat Coret ini. Hal itu terbukti dari beberapa hal seperti banyaknya jumlah tembok pada taman sebagai media mural tidak menjadikan suasana taman terkesan sempit dan sumpek, penataan sirkulasi yang baik telah menyesuaikan perilaku manusia setempat, elemen pendukung lainnya di rancang menyesuaikan tapak dan telah memaksimalkan sudut-sudut taman dengan media tanam menjadikan taman ini menjadi asri.

Berdasarkan hasil penelitian, setidaknya bisa disimpulkan karakter komunitas graffiti di kota Bogor melalui salah satu komunitas yang ada, yakni Batu Tulis Bogor. Komunitas ini

merupakan salah satu komunitas yang pernah berkarya di taman ini, dimana mereka umumnya menjadikan permasalahan sosial yang sedang marak sebagai inspirasi mereka dalam berkarya, Karya tersebut berisi pesan masyarakat atas isu tertentu. Dalam prosesnya, Batu Tulis Bogor terus mengembangkan potensi dan relasi mereka baik secara internal ataupun eksternal, hal ini dibuktikan dengan adanya kolaborasi karya bersama komunitas graffiti lain seperti *Raincity Strike*.

Taman Corat Coret juga sejatinya menerapkan prinsip-prinsip dari *Creative Placemaking*, sehingga tak hanya mewadahi pada komunitas graffiti saja, pemerintah juga berusaha menerapkan kriteria esensial rancangan ruang publik agar setiap masyarakat Kota Bogor mampu menikmati rancangan taman kota ini. Sehingga pada akhirnya diketahui bahwa Taman Corat Coret setidaknya telah memenuhi 7 indikator *Creative Placemaking* dan menciptakan lapangan bagi pariwisata kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hantono, D., & Ariantantrie, N. (2018). Kajian Ruang Publik Dan Isu Yang Berkembang Di Dalamnya. *Vitruvian*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.005>
- Haryadi, B. dan Setiawan. 1995. Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Ainun, P. B., Mayun, I. A., & Sugianthara, A. A. G. (2018). Identifikasi hubungan perilaku vandalisme dengan setting taman kota Lumintang, Denpasar, Bali. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.24843/jal.2018.v04.i02.p02>
- Center for Creative Placemaking. (2014). What is Creative Placemaking? Center for Creative Placemaking Website. <http://centerforcreativeplacemaking.net/what-is-creative-placemaking/action/>
- Darisman, A. (2014). Karya Graffiti sebagai Representasi Persoalan Sosial di Kota Bandung. *Humaniora*, 5(2), 749. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3130>
- Darmawan, E. (2007). Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota (Urban Design).Pdf. In Peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota (Urban Design) (p. 57).
- Dewi, N. I. K. (2021). Perancangan Desain Mural Sebagai Media Utama Kampanye Sosial "Jogja Melawan Vandalisme." *Citradirga-Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan ...*, 03, 18-35. <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/citradirga/article/view/406>
- dkk Sagala, A. R. (2017). Perencanaan Taman Kota sebagai Salah Satu Atribut Kota Hijau di Kecamatan Gedebage, Bandung. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 6(3), 85-90. <https://media.neliti.com/media/publications/185912-ID-perencanaan-taman-kota-sebagai-salah-sat.pdf>
- Felle, A. A. (2019). Evaluasi Kesesuaian Elemen Taman terhadap Tujuan Pembangunan Taman Aktif di Kecamatan Bogor Utara. <https://doi.org/10.31227/osf.io/kn38h>
- Fitri Lestiara Sani. (2015). FENOMENA KOMUNIKASI ANGGOTA KOMUNITAS GRAFFITI DI KOTA MEDAN (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas ME&ART). 2(1), 1-13.
- Jeleński, T. (2018). Inclusive placemaking: Building future on local heritage. *Lecture Notes in Civil Engineering*, 3(July 2017), 784-793. https://doi.org/10.1007/978-3-319-57937-5_81

Park, S. A. R. T. (2021). Street art park.

Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of Tourism Research*, 85(November 2019).
<https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102922>

Romadhony, M. T., & Najlatun, N. (2016). Studi tentang Perilaku Vandalisme serta Penanganannya pada Siswa di SMP Negeri se-Kecamatan Sampang. *Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id.*

Sudiby, B. P., Purnomo, M. E., & Nugroho, R. (2017). Galeri Mural Dan Graffiti Dengan Penerapan Konsep Ekspresi Dalam Arsitektur Di Kota Surakarta. *Arsitektura*, 14(1).
<https://doi.org/10.20961/arst.v14i1.9150>

Vazquez, L. (2014). Creative Placemaking: Integrating Community, Cultural and Economic Development. *SSRN Electronic Journal*, November.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.2474862>

Undang-Undang Republik Indonesia No.26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang Pasal 29

Semiawan, Coni. 2009. Kreativitas dan Keberbakatan. Jakarta: PT. Indeks.

Amabile, T. M. (1985). Motivation and Creativity. Effects of Motivational Orientation on Creative Writers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48(2), 393–399.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.48.2.393>

Astuti, T. P., Sitawati, R., & Tukijan. (2019). Pengaruh Kreativitas dan Perilaku Inovatif Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Hotel Pandanaran Semarang). *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 47, 53–64.

Walde, C. (2011). *Street Fonts: Graffiti Alphabets from Around the World (Street Graphics/Street Art)*. Thames and Hudson.

Mulyana Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

McCormick, C., Schiller, M., Schiller, S. (2010). Ethel Seno (Ed.). *Tresspas: a History of Uncommissioned Urban Art*. New York: Taschen

Murray, J. T. and Murray, K. L. (2006). *Burning New York*. California: Gingko Press.

Manco, Tristan. 2002. *Stencil Graffiti*. London: Thames and Hudson.

Della Lucia, M., & Trunfio, M. (2018). Peran aktor swasta dalam regenerasi budaya: Hibridisasi warisan budaya dengan kreativitas di kota.Kota, 82, 35–44. Edensor, T. (2001).

Goldstein, P Arnold. 1996. *The Psychology of Vandalism*, Springer Science+Business Media, New York.

Gereungan, WA. 1987. Psikologi Sosial Suatu Pengantar. Jakarta: PT.Rajawali.