

RUANG GRAFITI SEBAGAI RUANG INSPIRASI ASPIRASI MASYARAKAT

Daniel Christopher¹⁾, Sutarki Sutisna^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alfonsusdaniel88@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sutarkis@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: sutarkis@ft.untar.ac.id

Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Seni grafiti yang dilukis di perkotaan memberikan dampak yang negatif di pandangan masyarakat sosial. Permasalahan sosial yang tidak dapat tersampaikan oleh masyarakat menjadi permasalahan yang sudah biasa terjadi di generasi sekarang. Namun, pelaku seni grafiti berani bergerak untuk menyampaikan inspirasi dan aspirasi masyarakat dengan karya seni di perkotaan. Tetapi, beberapa pandangan yang melihat sering salah menangkap dan tersinggung akan hal tersebut dan dipandang buruk oleh masyarakat yang membuat karya seni tersebut menjadi vandalisme. Keresahan seniman grafiti menggambarkan ketika perkotaan seringkali ditempelkan stiker poster-poster jasa yang justru menghilangkan estetika kota dibandingkan grafiti yang ada di perkotaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengenal lebih jauh seni grafiti untuk memberikan pendekatan terhadap masyarakat agar tidak terjadi salah persepsi dan dapat diterima dan masyarakat berani untuk menyalurkan inspirasi dan aspirasi terhadap masalah sosial yang ada. Selain itu, memberikan sebuah ruang untuk grafiti bergerak yang dimana diantara program ruang yang terjadi disitu akan ada grafiti sebagai program interaktif dan dekat dengan masyarakat. Metode perancangan diambil dari grafiti di perkotaan yang ada untuk dibuka dan dianalisis sebagai atas dasar desain keruangan maupun hasil eksplorasi kolase untuk membentuk sebuah ruang baru untuk seniman grafiti. Perancangan dilakukan di Kemang sebagai salah satu kawasan yang memerlukan ruang singgah sebagai ruang perkotaan dan dekat dengan seni grafiti. Pendekatan keruangan grafiti di perkotaan agar dapat memberikan pandangan baru untuk masyarakat agar bisa memberikan inspirasi dan aspirasi baru apabila berdampingan dengan seniman grafiti dalam melakukan aktivitas

Kata kunci: aspirasi; grafiti; inspirasi; sosial; vandalisme

Abstract

Graffiti art painted in urban areas has a negative impact on the views of the social community. Social problems that cannot be conveyed by the community are problems that are common in the current generation. However, graffiti artists dare to move to convey the inspiration and aspirations of the people with works of art in urban areas. However, some observers often misunderstand and are offended by this and are viewed badly by the public, which turns the work of art into vandalism. The anxiety of graffiti artists is illustrated when city stickers are often affixed with service posters which actually eliminates the aesthetics of cities compared to graffiti in urban areas. Therefore, this study aims to get to know more about graffiti art in order to provide an approach to society so that misunderstandings do not occur and it can be accepted and the community has the courage to channel inspiration and aspirations towards existing social problems. Apart from that, providing a space for moving graffiti where among the space programs that occur there will be graffiti as an interactive program and close to the community. The design method is taken from existing urban graffiti to be opened and analyzed as on the basis of spatial design as well as the results of collage exploration to form a new space for graffiti artists. The design was carried out in Kemang as one of the areas that needed a stopover space as an urban space and close to graffiti art. The spatial approach to graffiti in urban areas is so that it can provide new views for the community so that they can provide new inspiration and aspirations when side by side with graffiti artists in carrying out activities

Keywords: aspiration; graffiti; inspiration; social; vandalism

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan seni grafiti dimulai sejak tahun 1945 setelah kemerdekaan Indonesia, seni grafiti digunakan oleh para pejuang untuk menyebarkan semangat juang. Berjalannya waktu, komunitas seni grafiti mulai berkembang di Indonesia (1990) tetapi perkembangan tersebut berhenti diakibatkan sangat berdekatan dengan vandalisme dan dikecam keras oleh masyarakat. Pada tahun 1998, Indonesia mengalami kerusuhan Mei 1998 pada saat itu seni grafiti digunakan untuk menyuarakan isu politik, anti korupsi, dan kerakyatan.

Pada tahun 2000, komunitas grafiti menjamur di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta dimana minat beberapa masyarakat pada saat terjadinya kerusuhan Mei 1998 untuk menyuarakan pesan-pesan yang tidak dapat disampaikan. Perjalanan komunitas-komunitas seni grafiti berkembang pesat dimulai pada tahun 2009 berdasarkan hasil kerja keras mereka untuk membuat sebuah website tembokbomber.com ditahun 2004. Pemerintah akhirnya memberi dukungan kepada seni grafiti di tahun 2017.

Pada tahun 2000an vandalisme muncul dengan masif. Banyak orang yang ingin dikenal melalui vandalisme yaitu mencoret-coret tembok jalanan dengan ciri khasnya ditambah dengan identitas dirinya. Kebiasaan yang sudah dilakukan menyebabkan suatu kenyamanan dan kebiasaan seniman grafiti yang membuat terjadinya masih banyak vandalisme.

Pada tahun 2021, beberapa seniman graffiti memberikan inspirasi aspirasi terhadap pemerintah dan dihapus oleh pihak berwajib, menandakan bahwa tidak adanya fasilitas yang mendukung untuk dapat memberikan suatu inspirasi aspirasi kepada masyarakat maupun pemerintahan. Penerimaan sebuah seni grafiti terhadap pandangan masyarakat yang sudah berkaitan dan dekat dengan vandalisme menjadi sebuah problematik yang tidak dapat dihindari, hal tersebut merupakan satu kesatuan yang memang harus diubah sedikit demi sedikit.

Seni grafiti merupakan seni untuk memberikan inspirasi dan aspirasi terhadap masyarakat dan memberikan masukan kepada pemerintahan atas keresahan masyarakat.

Apakah masyarakat tidak diberikan wadah untuk memberikan inspirasi aspirasi terhadap pemerintah?

Rumusan Permasalahan

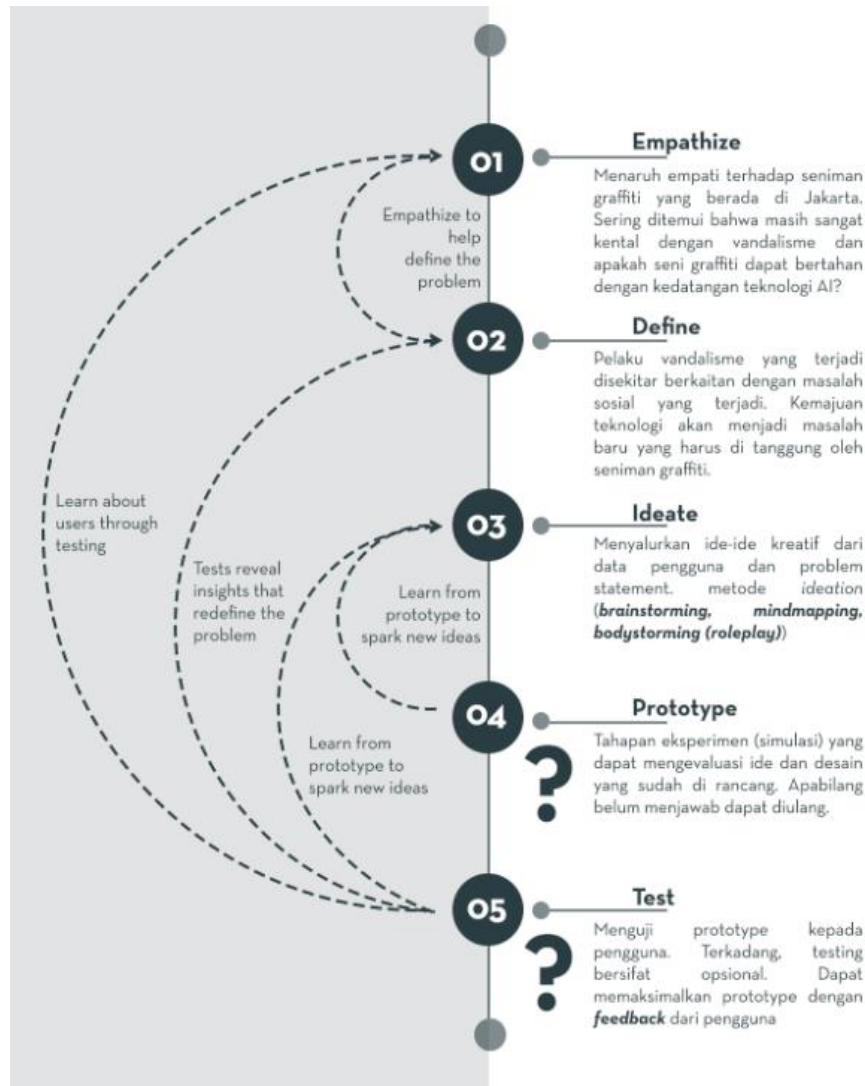
Perumusan permasalahan diambil dari keterkaitan dengan user terhadap sekitar sebagai berikut: Bagaimana seni grafiti dapat masuk dan mengikuti kegiatan program yang menjadi 'diantara' program-program yang sedang beraktivitas? Apakah arsitektural dapat memberikan solusi terhadap kebutuhan seniman graffiti maupun berempati dengan permasalahan yang terjadi sekarang?

Tujuan

Tujuan dari proyek arsitektur ini bertujuan untuk beberapa komponen keresahan yang dapat dilihat secara sosial sekitar yaitu berupa: Proyek arsitektur dapat memberikan wadah yang memang diantara program akan selalu berkaitan dengan seni grafiti agar dapat memberikan motif baru bahwa sebuah penerimaan dan sisi positif sebuah seni grafiti; mengurangi vandalisme dapat memberikan motif baru terhadap masyarakat/ awam untuk membuka luas mata mereka mengenai stigma yang terjadi di masyarakat; memberikan sebuah gerakan baru yang sesuai berdasarkan target yaitu user seniman graffiti, berawal dari ruang yang kecil dan dapat memberikan dampak positif di ruang perkotaan.

2. KAJIAN LITERATUR

Empati arsitektur sendiri terdiri atas 5 bagian. Kelima bagian tersebut memiliki korelasi satu sama lain, bagian-bagian tersebut merupakan alur cara bekerja bagaimana seorang desainer melakukan eksekusi terhadap isu yang dihadapi. Berikut diagram yang ada pada empati arsitektur dan kaitan satu dengan yang lainnya.



Gambar 1. Diagram Empati

Sumber: Penulis, 2023

Empati

Empati arsitektur mengacu pada kemampuan arsitek untuk memahami dan merespons kebutuhan emosional dan fisik dari pengguna ruang yang mereka rancang. Dalam konteks ini, arsitek perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna dari segi fungsional dan estetika, serta menciptakan desain yang memperhatikan kenyamanan dan kesejahteraan mereka.

Apa Itu Seniman?

Seorang seniman adalah individu yang memiliki kreativitas, inovasi, dan keahlian dalam bidang seni. Mereka sering menciptakan karya-karya kreatif yang bersumber dari pemikiran yang panjang dan sarat nilai estetika. Dalam proses menciptakan karya seni, seniman mengandalkan tenaga dan bakat mereka.

Seniman adalah seseorang yang menggunakan berbagai teknik dan media untuk menciptakan karya seni. Mereka dapat beroperasi di berbagai bidang seni, seperti lukisan, patung, fotografi, seni instalasi, seni pertunjukan, dan lain sebagainya. Karya seni yang dihasilkan oleh seniman bervariasi, mulai dari yang bersifat estetika hingga yang mengandung pesan sosial atau politik.

Perbedaan Graffiti dan Mural

Graffiti adalah bentuk seni visual yang umumnya dibuat dengan menggunakan cat spray atau spidol pada dinding, gerbong kereta, atau area publik lainnya. Graffiti sering dianggap sebagai vandalisme karena sering kali dibuat tanpa izin dan dianggap merusak sifat umum. Namun, beberapa seniman grafiti menganggap bahwa grafiti adalah bentuk seni yang sah dan dapat menghasilkan karya yang indah dan bermakna.

Mural adalah bentuk seni visual yang dibuat pada dinding atau permukaan bangunan, tetapi biasanya dilakukan atas izin pemilik bangunan atau otoritas setempat. Mural dapat dibuat dengan menggunakan cat semprot, kuas, atau media lainnya dan seringkali mencakup gambar atau pesan yang lebih besar dan lebih kompleks daripada grafiti. Mural sering dianggap sebagai bentuk seni yang lebih terorganisir dan lebih resmi dibandingkan dengan grafiti, dan sering kali merupakan upaya untuk mempercantik lingkungan kota.

Seni Graffiti Terhadap Perkotaan

Seni grafiti memiliki kaitan erat dengan kehidupan perkotaan karena sering ditemukan pada dinding atau permukaan bangunan di kota-kota besar. Grafiti dapat memberikan identitas pada suatu daerah dan menjadi bagian dari budaya perkotaan yang populer. Selain itu, grafiti juga dapat dianggap sebagai bentuk protes atau kritik sosial terhadap kondisi perkotaan yang ada.

Seniman Graffiti Terhadap Vandalisme

Seniman grafiti sering dikaitkan dengan vandalisme, terutama ketika grafiti dibuat di tempat yang tidak seharusnya, seperti dinding gedung atau bangunan umum. Namun, tidak semua seniman grafiti terlibat dalam vandalisme. Beberapa seniman grafiti mendapat izin dari pemilik bangunan atau pihak yang berwenang sebelum menciptakan karya seni mereka di suatu tempat.

Di Indonesia, vandalisme sering terjadi pada grafiti, terutama ketika grafiti dibuat tanpa izin dan di tempat yang tidak seharusnya. Hal ini menjadi perdebatan dalam dunia seni grafiti di Indonesia, karena ada seniman grafiti yang memperjuangkan hak mereka untuk membuat karya seni di tempat-tempat umum, namun disisi lain juga harus memperhatikan aspek legalitas dan etika dalam melakukan aksi seni.

Seniman Graffiti terhadap 4 aspek

Seniman Graffiti terhadap teknologi AI: teknologi tidak bisa mengolah emosi yang dituangkan kedalam sebuah karya seni; jangan sampai penggunaan AI melanggar aturan seni dan mengurangi sifat kemanusiaan; teknologi AI merupakan suatu wadah sebagai tempat untuk orang-orang mengenal lebih dalam lagi dengan seni.

Seniman Graffiti terhadap teknologi fasilitas: pelaku seni yang muncul di usia muda dengan kreativitas yang tinggi; fasilitas yang minim membuat banyak vandalisme di sekitar yang masih belum memikirkan estetika; tidak adanya fasilitas yang tersedia untuk menuangkan karya imajinasi.

Seniman Graffiti terhadap teknologi vandalisme: mural merupakan salah satu sebagai medium penyampaian pendapat kepada pemerintah; pihak berwajib memberlakukan seniman grafiti di

jalan tetapi tidak terhadap baliho-baliho; penghapusan mural sudah biasa tetapi tidak baik apabila terlalu reaktif.

Seniman Graffiti terhadap teknologi sosial: seniman graffiti sendiri disebabkan oleh keadaan sosial yang kurang baik, maka dari itu mereka menuangkan keresahan mereka melalui seni; seniman graffiti dipengaruhi oleh unsur budaya, politik, sosial, dan nilai-nilai masyarakat perkotaan; para seniman graffiti melakukan aksi tersebut dikarenakan untuk memberikan suatu eksistensi agar dapat dilihat oleh masyarakat.

3. METODE

Metode Desain *Spatial Perception*

Persepsi memiliki arti yaitu kemampuan untuk melihat, mendengar, atau menjadi sadar akan sesuatu melalui indra. Berasal dari bahasa latin 'percipere' yang berarti mengerti atau menjadi sadar akan (sesuatu). Menurut Alan Saks dan Gary Johns, ada tiga komponen penting dalam persepsi: Penerima, seseorang yang kesadarannya terfokus pada rangsangan, dan mulai merasakan. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi persepsi penerima, tiga faktor utama yaitu: keadaan motivasi, keadaan emosi, pengalaman.

Kedua faktor pertama tadi yang berperan penting bagaimana orang memahami suatu situasi. Seringkali, orang yang mempersepsikan dapat menggunakan "pertahanan perseptual", di mana orang tersebut hanya akan "melihat apa yang ingin mereka lihat" yaitu mereka hanya akan memahami apa yang mereka ingin rasakan meskipun stimulus itu bertindak berdasarkan akal sehatnya. Target: Objek persepsi: sesuatu atau seseorang yang dianggap. Jumlah informasi yang dikumpulkan oleh organ-organ indera penginderaan mempengaruhi interpretasi dan pemahaman tentang target. Situasi: Faktor lingkungan, waktu, dan tingkat stimulasi yang mempengaruhi proses persepsi. Faktor-faktor ini dapat membuat stimulus tunggal dibiarkan hanya sebagai stimulus, bukan persepsi yang tunduk pada interpretasi otak.

Metode desain *Spatial Perception* merupakan pendekatan yang berfokus dengan user terhadap masyarakat awam yang bertujuan untuk dapat memperkenalkan masyarakat bagaimana mereka dapat merasakan sebagai seniman graffiti melakukan kegiatan mencoret tembok dengan legal maupun secara vandalisme. Pendekatan ini dapat membuka pikiran agar lebih luas dan dapat menceritakan sebuah keadaan yang dilakukan oleh seniman graffiti.

Penggunaan Metode *Spatial Perception* pada Bangunan dan Keruangan

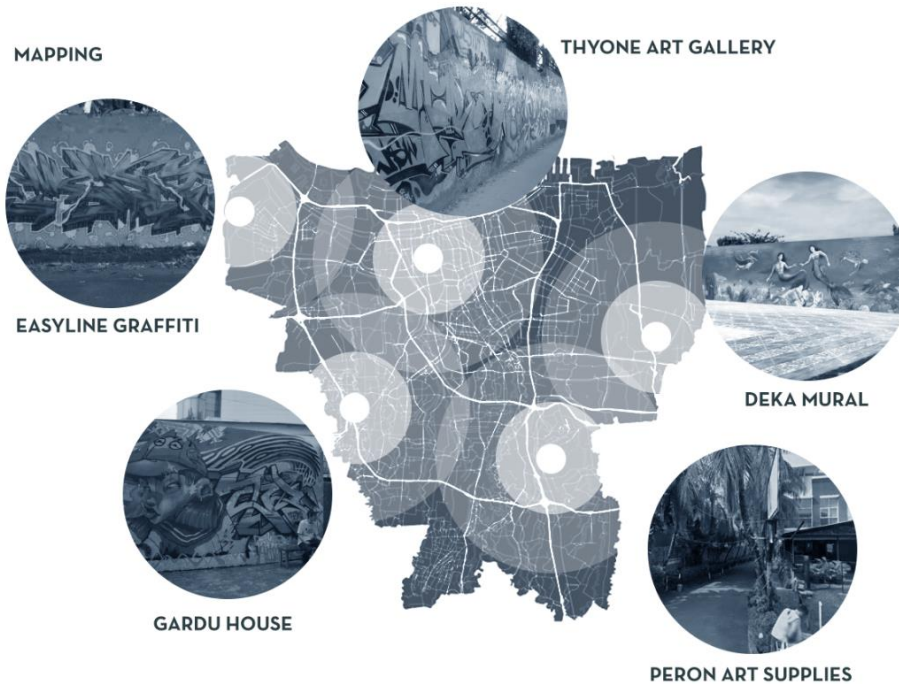
Unsur-unsur penggunaan *spatial perception* digunakan agar dapat memberikan sebuah kesan dan keruangan yang memberikan suatu cerita dan suasana agar orang-orang sekitar dapat mendapatkan pesan melalui suasana yang ada di ruang tersebut dan memberikan gambaran sebagai seniman graffiti. Pedoman *spatial perception* terhadap bangunan dapat dimulai dengan memperhatikan perkotaan terlebih dahulu dan mencerna bentuk-bentuk ruang yang digunakan dari seniman graffiti, keruangan tersebut lalu di *translate* ke dalam sebuah teks atau tulisan yang dapat memberikan suasana pada keruangan tersebut. Hasil dari point-point tersebut lalu dibentuk sebuah kolase-kolase untuk dapat diolah secara baik agar dapat membentuk sebuah keruangan yang lebih kompleks dan memberikan suasana yang baik sebagai proses desain. Proses kolase tersebut akan menjadi sebuah acuan desain keruangan dan bangunan yang akan dirancang.

4. DISKUSI DAN HASIL

Mapping Komunitas Grafiti

Diagram ini terbentuk untuk mengetahui seberapa banyak komunitas yang memang ada di Jakarta, yang bertujuan agar bisa di *mapping* lebih kearah yang mikro. Mapping komunitas grafiti

bertujuan untuk dapat melihat potensi persebaran grafiti di Jakarta, dikarenakan pergerakan persebaran grafiti di perkotaan terjadi berawal dari 1 titik yang menyebar dari radius 500 meter dan semakin membesar apabila radius tersebut sudah terisi oleh grafiti dan seterusnya. Pemberian sebuah mapping ini untuk menarik tolak ukur dari setiap tempat dan komunitas yang berdiri di kawasan Jakarta, target paling utama yaitu adalah tempat yang masih belum ada titik komunitas tersebut dan memiliki histori atau banyak lukisan grafiti di sekitar kawasan tersebut yang tidak terkontrol yang menyebabkan vandalisme.

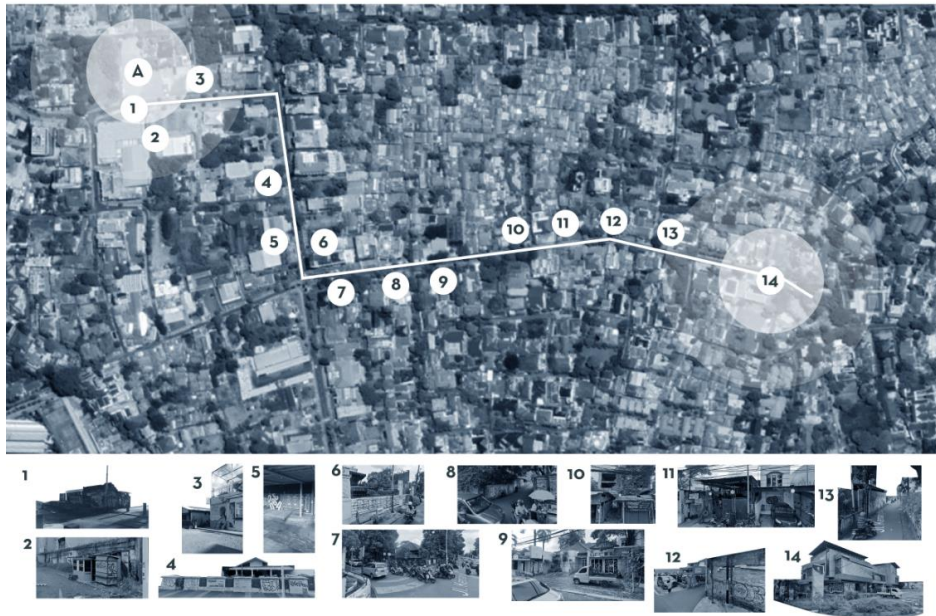


Gambar 2. Mapping Komunitas Grafiti
Sumber: Penulis, 2023

Pemilihan Tapak

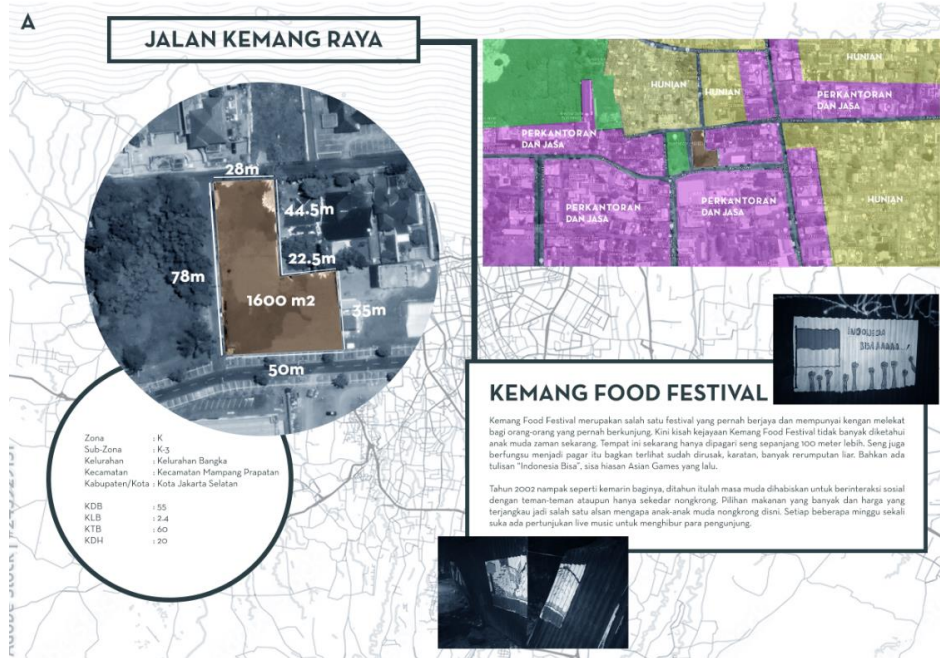
Pemilihan tapak dilakukan di Jl. Kemang raya dikarenakan di kawasan tersebut banyak sekali jejak grafiti yang ada, menyebabkan seni grafiti di kawasan tersebut tidak dapat terkontrol dengan baik. Seni yang tidak terkontrol ini menyebabkan menjadi salah satu tempat yang cocok dikarenakan dengan tujuan: pemilihan tapak harus memiliki tempat yang banyak aktivitas dan memerlukan ruang ketiga sebagai ruang singgah; ruang singgah tersebut akan menjadi sebuah aktivitas grafiti yang dimana terlaksana, grafiti dapat bertindak dan bergerak di antara program yang berjalan; pemilihan tapak yang pasti memiliki sejarah dan jejak seni grafiti yang akan menjadi atau menarik perhatian masyarakat bahwa tempat tersebut memang sudah tidak asing dengan grafiti dan seniman dapat melakukan sebuah gerakan baru dan memiliki koneksi dekat dengan masyarakat sebagai seniman.

RUTE PERJALANAN GRAFFITI DI JL. KEMANG UTARA



Gambar 3. Poin-Poin penting Seni Grafiti
Sumber: Penulis, 2023

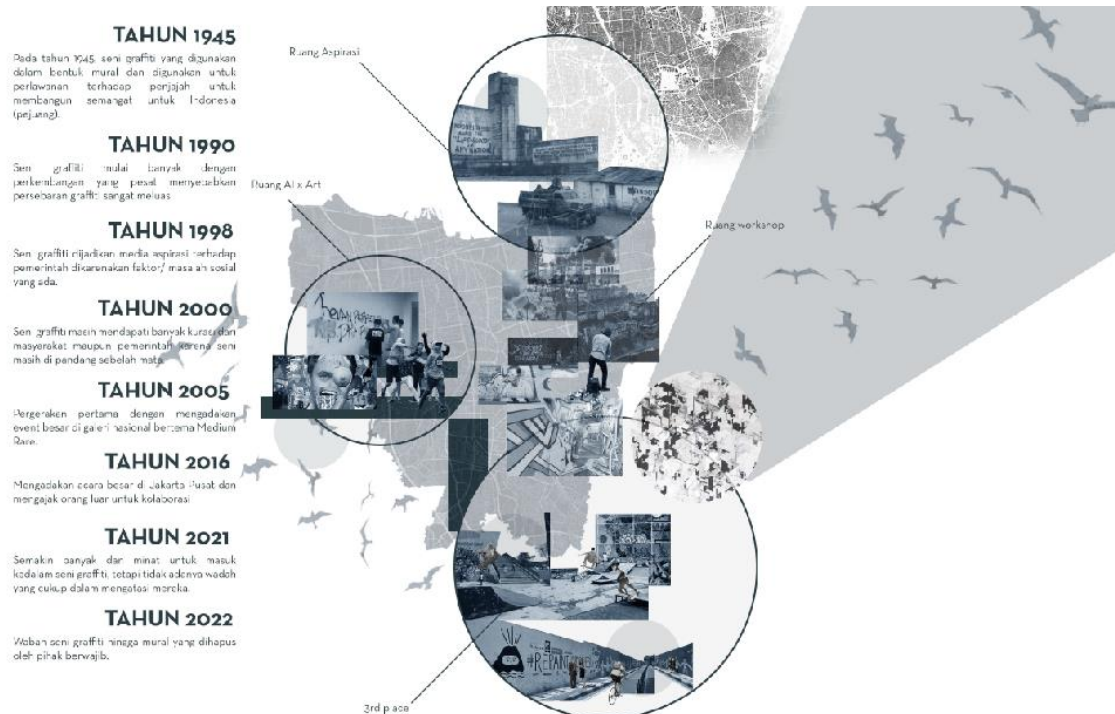
Pemilihan tapak diambil di Jl. Kemang Raya, Jakarta Selatan. Pemilihan tapak tersebut dilakukan karena radius 500 meter terdapat poin-poin grafiti di sepanjang jalan dan dapat dijadikan sebuah rute cerita sebuah grafiti. Selain itu, seniman grafiti mendapatkan jembatan baru terhadap masyarakat dengan adanya sebuah program yang dekat dengan grafiti.



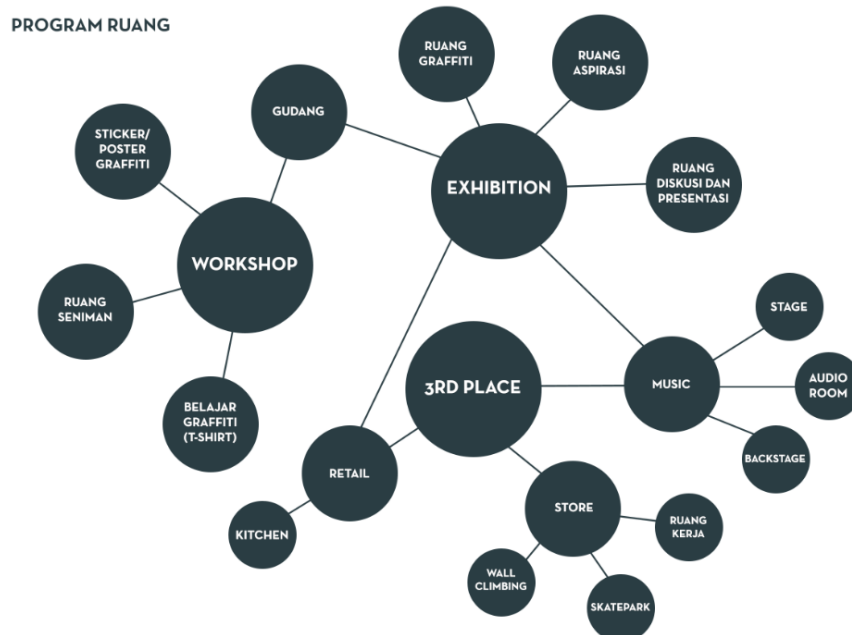
Gambar 4. Pemilihan Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Empati terhadap Studi User Program Ruang

Program yang diperlukan oleh user serta melihat perkembangan sekitarnya memerlukan pendekatan yang dalam, dengan pendekatan pertama melalui sejarah dan keruangan gerak grafiti sendiri di perkotaan.



Gambar 5. Diagram Program Ruang
Sumber: Penulis, 2023



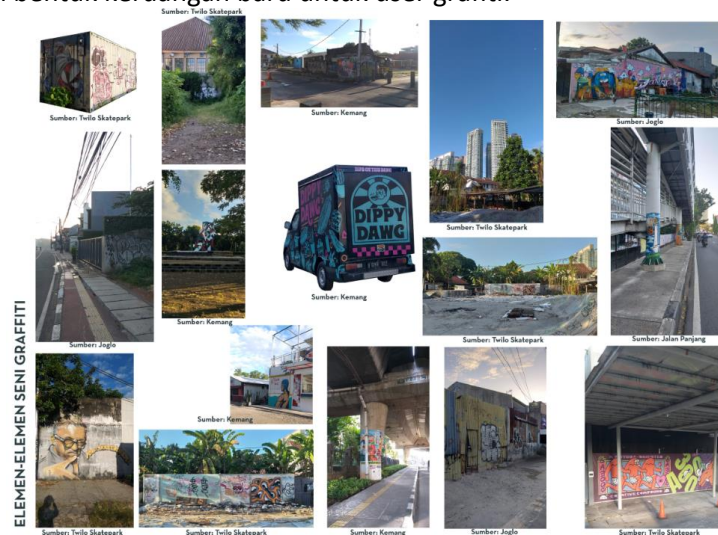
Gambar 6. Diagram Program Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Pendekatan Program Ruang dilakukan dengan metode Emphatic Architecture berjalan berawal dari sejarah seniman grafiti yang diambil. Aktivitas-aktivitas tersebut dibuat menjadi sebuah

alur cerita dan kolase yang menyebabkan melihat sebuah potensi program baru yang terbentuk dan merupakan sebuah kebutuhan program secara empati yang hingga saat ini belum tercukupi atau terpenuhi.

Eksplorasi Keruangan Grafiti

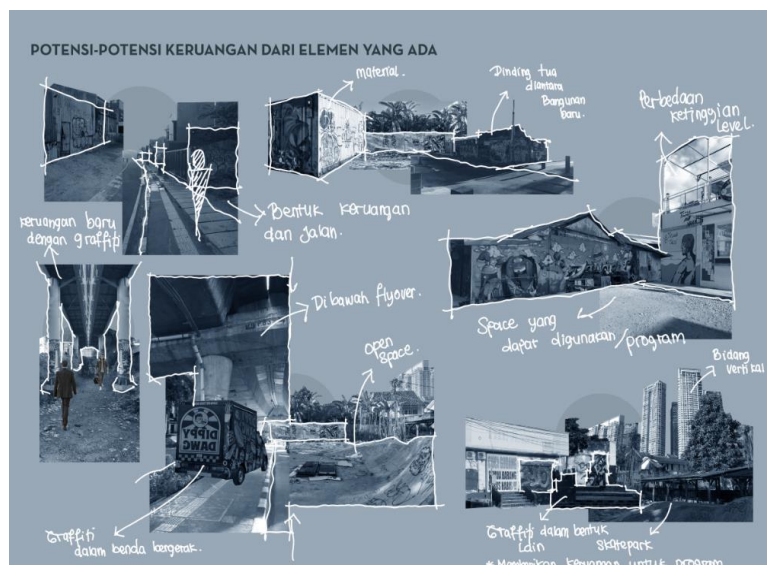
Foto-foto yang menjadi bahan-bahan dasar yang digunakan sebagai wadah grafiti di sekitar kemang yang merupakan unsur-unsur di dalam keruangan serta bahan dasar dalam mendesain. Foto tersebut ditemukan di sekitar tapak yaitu Jl. Kemang Raya yang nantinya dapat diolah menjadi sebuah bentuk keruangan baru untuk user grafiti.



Gambar 7. Hasil Survey Grafiti Kemang

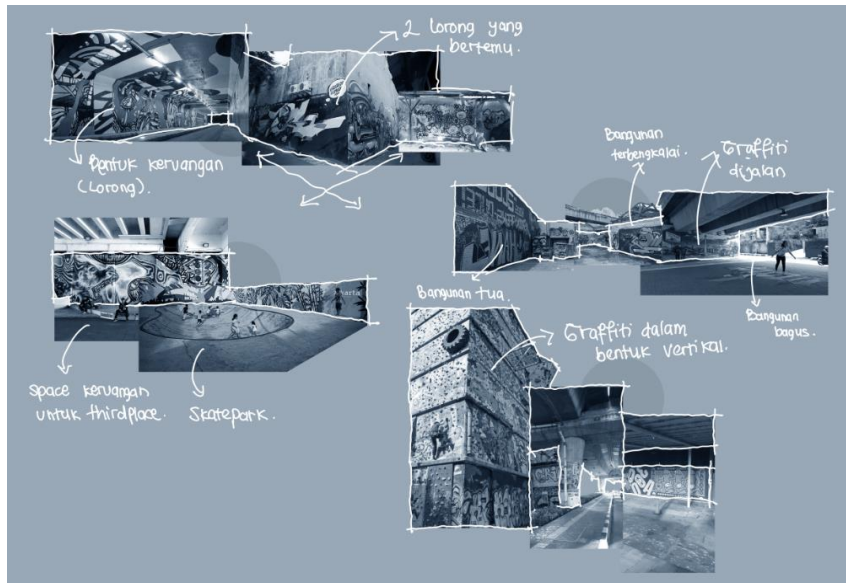
Sumber: Penulis, 2023

Setelah mendapatkan bidang-bidang hasil survei tersebut, keruangan tersebut lalu diolah menjadi sedemikian rupa dengan metode kolase. Penggabungan beberapa bidang dapat menghasilkan eksplorasi ruang gerak yang baru.



Gambar 8. Hasil Eksplorasi Keruangan Grafiti

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 9. Hasil Eksplorasi Keruangan Grafiti

Sumber: Penulis, 2023

Hasil keruangan eksplorasi ini menjadi sebuah pedoman dalam keruangan arsitektur nanti yang akan bekerja di dalam bangunan. Keruangan ini membuat sebuah persepsi yaitu perkotaan yang berada dalam pada bangunan. Keruangan ini dapat memberikan sebuah rasa yang terjadi sebagai seniman grafiti dan memberikan keruangan baru.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perkembangan kota yang memiliki banyak masalah sosial memberikan dampak negatif apabila kedepannya tidak diselesaikan dengan baik. Dampak-dampak buruk yang terjadi jika tidak dibenahi yaitu semakin kuat grafiti di perkotaan yang dapat menjadikan semakin buruk untuk kedepannya. Seniman-seniman grafiti memiliki banyak tujuan, beberapa ada yang untuk memberikan inspirasi aspirasi terhadap masalah sosial tetapi ada juga sebagai ajang eksistensi.

Hasil dari site plan menceritakan bagaimana program-program tertata dan berfokus kepada satu titik (amfiteater) dengan tujuan dasar yaitu dapat mendekatkan seluruh program dengan ruang luar. Tujuan ini juga dapat menceritakan dari konsep awal yang memang grafiti juga tidak bergerak di ruang dalam saja tetapi juga dengan ruang luar. Grafiti bergerak di antara program yang menjadikan dimanapun program tersebut, grafiti dapat terjadi dimana dan kapan saja

Dalam konteks ini, perancangan kebutuhan yang dibuat untuk seniman grafiti dapat tersampaikan sesuai dengan keresahan mereka untuk masyarakat dan masalah sosial. Penelitian ini bertujuan untuk masyarakat agar dapat ikut serta dan berani untuk menyuarakan masalah sosial yang ada dalam bentuk media seni yang kreativitas. Kesimpulan ini pentingnya perancangan dan desain ruang yang dapat memberikan jembatan terhadap seniman grafiti terhadap masyarakat agar dapat mengerti apa sebenarnya tujuan seniman grafiti ada dan terjadi dan memberikan interaktif baru terhadap seniman grafiti dengan program yang terlaksana di setiap dan sekitar aktivitas yang ada.

Metode perancangan menggunakan *Spatial Perception* dari buku *The Eyes of The Skin* karangan Juhani Pallasmaa. Dalam buku ini menjelaskan bagaimana sebuah keruangan dapat berperan penuh dalam mengaktifkan 5 panca indra dan memberikan kesan keruangan yang terjadi di dalamnya sebagai pesan bagi orang-orang yang datang dan masuk keruangan tersebut. Buku

tersebut merupakan pedoman bagaimana seniman grafiti dapat memberikan dampak terhadap keruangan dan 5 panca indra yang dapat memberikan warna dan perspektif baru.

Tapak yang diambil di Jl. Kemang Raya merupakan kawasan banyak grafiti, tapak bertujuan untuk dapat menampung banyak user grafiti tersendiri agar dapat lebih bisa berinteraksi dengan masyarakat dan membuat titik alur baru perjalanan bagi seniman grafiti. Program-program yang terdapat dalam bangunan pun dibuat secara interaktif terhadap masyarakat agar masyarakat dapat lebih mengerti bagaimana dan kenapa seniman grafiti berperan penting dalam keadaan sosial dan perkembangan perkotaan.

Saran

Perancangan dengan topik seniman grafiti harus dikaji lebih dalam lagi agar dapat hasil yang lebih sempurna dikarenakan topik yang dibahas memiliki tingkatan yang sulit, mengingat bahwa vandalisme dan stigma yang sudah ada bertahun-tahun terhadap mata masyarakat dengan seniman grafiti.

REFERENSI

- Alexander, C. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York: Oxford University Press.
- Bengtson, P. (2014). *The Street Art World*. Lund: Almendros de Granada Press.
- Cercleux, A. L. (2021). Street Art Participation in Increasing Investments in the City Center of Bucharest, a Paradox or Not?. *Sustainability*, 13 (24), 1-3.
- Chapman, J. (2015). *Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empathy*. Oxfordshire: Routledge.
- Doshi, A., & Clay, C. (2017). Rethink space:(Re) Designing a Workspace Using Human-Centered Design to Support Flexibility, Collaboration, and Engagement Among Clinical and Translational Research Support Services. *Journal of Clinical and Translational Science*, 1(3), 160-166.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of The Skin: Architecture and The Senses*. Great Britain: Wiley Academy.
- White, A. (2018). From Primitive to Integral: The Evolution of Graffiti Art. *Journal of conscious Evolution*, 11(11), 1-13.

