

MURAL, MENGGAMBAR MANUAL PADA DINDING, SEBAGAI PEMBENTUKAN SUASANA INTERIOR CAFE

Gerry Rachmat¹, Riana Safitri²

Jurusan Desain Tata Pentas, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jalan Buahbatu No. 212, Bandung-Indonesia

gerryrachmat@isbi.ac.id¹ , rianasafitri@isbi.ac.id²

Abstrak

Suasana interior adalah sebuah pencapaian konsep yang berbasis pada tema dan gaya yang ingin dihadirkan perancang ke dalam ruang dari hasil gagasan/ ide. Tema dan gaya tersebut berhasil ketika pengguna merasa nyaman dalam ruang seperti yang direncanakan. Salah satu pembentuk suasana interior adalah melalui elemen estetik seperti *backdrop*, mural, lukisan atau tanaman interior. Mural adalah cara [menggambar](#) atau [melukis](#) secara manual di atas media [dinding](#), [tembok](#) atau permukaan luas yang bersifat permanen. Berbeda dengan [graffiti](#) yang lebih menekankan pada isi tulisan dan dibuat dengan [cat semprot](#) maka mural lebih bebas dan dapat menggunakan media [cat tembok](#) atau [cat kayu](#) bahkan [cat](#) atau pewarna apapun yang dapat menghasilkan gambar.

Kata kunci : *Suasana Interior, Mural*

Abstract

The interior atmosphere in accomplishment of the concept is based on the theme and the force that want to be present by designer into the space from the results of the ideas. The theme and the force has been successfully applied when the user feel comfortable in space as planned. One of the elements in the form of the interior is through aesthetic value as backdrop, or murals, or painting in the interior scenes. Murals is a drawing technic or media painting manually on the wall or on a surface of permanent area. It's contrast to graffiti that focuses more on the content of a writing and made with spray paint, so murals greater freedom to and can get the use media paint the wall or paint wood even paint or dye anything that could be producing images.

Keywords : *Interior Atmosphere, Mural*

PENDAHULUAN

Desain Interior adalah salah satu bidang keilmuan yang pada prinsipnya berlandaskan pada ilmu desain. Secara mendasar bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta dengan elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas hidup manusia yang berada dalam lingkungan binaan tersebut akan menjadi lebih baik. Tiga aspek utama yang menjadi kajian dalam desain interior, yaitu ruang (dalam konteks lingkungan binaan – ruang dalam), alat (dalam konteks fasilitas penunjang yang dijadikan sebagai sarana dan prasarana untuk melakukan suatu aktivitas), dan manusia itu sendiri.

Pembentukan suasana adalah unsur penting dalam menciptakan Desain Interior yang sesuai dengan suatu tema. Karena dengan suasana yang sesuai dengan konsep serta tujuan awal, akan berpengaruh besar pada imajinasi yang ingin disampaikan oleh perencana.

Salah satu pembentuk suasana selain lighting dan warna ruang, pembentuk ruang lainnya adalah adanya elemen estetika seperti *backdrop*, mural, lukisan atau tanaman interior. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengangkat keberadaan mural sebagai pembentuk suasana dalam desain interior terutama pada ruang publik seperti pada hotel, cafe atau ruang publik lainnya.

Tujuan penelitian ini adalah, menemukan, menjelaskan, menganalisis, membandingkan, hubungan antara suasana interior dengan fenomena mural yang ada di cafe dan resto. Serta aspek-aspek apa saja yang mempengaruhi suasana interior, sehingga memperoleh data atau pengetahuan, keterangan tentang objek penelitian. Menguraikan proses aplikasi mural pada objek garapan, dari mulai langkah awal

hingga serah terima proyek garapan.

Tahapan atau metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan melakukan survey atau observasi ke cafe atau resto lokasi mural yang dikerjakan oleh subyek penelitian, dan beberapa lokasi mural lain yang dianggap dapat memberikan hasil yang berbeda.

Setelah data dan observasi terkumpul dilakukan identifikasi permasalahan dari hasil survey kunjungan ke beberapa lokasi cafe atau resto untuk dapat merumuskan masalahnya. Setelah teridentifikasi masalahnya dilakukan langkah penyusunan kerangka teori untuk merumuskan penelitian. Hipotesis analisa dilakukan beriringan bersama kerangka teori yang telah disusun untuk menjelaskan tujuan penelitian yang dilaksanakan. Rancangan hasil penelitian akan berupa bahan referensi mengenai mural dan pembentuk suasana interior.

PEMBAHASAN

Suasana interior dapat disimpulkan sebagai sebuah pencapaian dari konsep yang berbasis pada tema, gaya yang ingin dihadirkan oleh perancang dengan variabel berupa lingkungan fisik, psikologi, sosial ke dalam ruang dari hasil stimulan. Tema dan gaya tersebut berhasil ketika manusia sebagai pengguna merasa nyaman dalam ruang yang sesuai dengan yang direncanakan.

Sebagai materi penelitian, dilakukan survey terhadap karya mural dari Sandy Tisa Pratama dan beberapa karya mural lainnya sebagai pembandingan, yang diaplikasikan sebagai pembentuk suasana interior dari sebuah cafe. Hasil survey kemudian dianalisa berdasarkan variabel-variabel yang membentuk suasana interior.

Sandy Tisa Pratama adalah salah seorang penggiat mural di Kota Bandung. Alumni FSRD ISBI Bandung ini cukup konsisten dengan bidang yang disukainya sejak kuliah. Keseriusannya dalam menekuni bidang lukis pada media dinding ini tidak mengecewakan harapannya. Sebuah studio kecil didirikan dengan nama Tisa Studio, setelah lulus kuliah kesenangannya dalam melukis di dinding maupun media keras lainnya membuahkan hasil yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Bahkan menjadi salah satu sumber pencahariannya selain aktif di pameran-pameran di kota Bandung dan sekitarnya. Cafe, resto, sekolah umum serta masih banyak lagi, merupakan beberapa lokasi hasil kerja Sandy Tisa dalam berekspresi berupa hobi di lukis dinding yang berbonus rupiah tentunya.

Berikut proses garapan mural pada public space / cafe yang dikerjakan oleh Sandi Tisa:

Rumah Pinus Cafe and Resto, Jl. Pesantren - Cimahi

Deskripsi Obyek

- Jenis usaha : Cafe – Resto
- Lokasi : Jl. Pesantren No. 160, Cibabat - Kota Cimahi. Jawa Barat 40513
- Tema Interior : Semi Outdoor Cafe – Teras dan Taman
- Tema Mural : Floral dan Fauna (pendukung)

Rumah Pinus terletak di jalan Pesantren, Cimahi merupakan sebuah cafe merangkap rumah makan yang ditujukan untuk keluarga dengan nuansa outdoor karena memang rumah makan ini terletak di halaman dari rumah

pemilik. Bahkan terdapat sebuah kolam renang kecil di tengah area resto.

Halaman yang digunakan sebagai area resto ini cukup teduh dengan adanya beberapa pohon pinus besar yang tumbuh di area pintu masuk. Dan juga beberapa tanaman buah-buahan yang ditanam disekitar area. Di area makan, meja dan kursi dinaungi dengan kanopi berbahan ringan sehingga memberi kesan kita sedang menikmati makanan dan minuman dari sebuah teras.



Gambar 1, Lokasi Mural di Resto Rumah Pinus (Sumber: Pribadi, 2019)

Langkah-langkah dalam berkarya di mural diawali dengan :

1. Sketsa di atas kertas, diangkat dari ide atau gagasan dari seniman mural atau ide awal dari pemberi tugas/ klien yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk visual sketsa awal.
2. Visual dalam bentuk 3 dimensi (gambar 3d) rendering ruang, agar pemberi tugas paham proporsi serta penempatan mural terhadap atmosfer atau suasana ruang secara keseluruhan.
3. Revisi hingga 2 kali diberikan kepada klien bila dibutuhkan, sampai terjadi kesepakatan.



Gambar 2, Sketsa di atas kertas, tema floral
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



Gambar 3, *Outline* Bidang Garapan
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



Gambar 4, Pewarnaan detailing mural seluruh bidang, dilanjutkan dengan kontrol kualitas sebelum serah terima pekerjaan (Sumber: Sandy Tisa, 2018)

Persiapan pelaksanaan di lokasi :

1. Pembersihan bidang garapan, (mengecat dinding dengan warna putih sebagai dasar).
2. Membuat outline / garis luar dari sketsa gambar, bisa menggunakan alat bantu berupa proyektor, agar proporsi gambar menguasai bidang garapan.
3. Pewarnaan sesuai perencanaan gambar awal dimulai dari bagian atas menerus ke bawah, (untuk memudahkan seniman agar pengecatan tetap bersih tidak tergesek alat bantu).

4. Langkah akhir adalah detailing / finishing, atau sering di istilahkan QC *quality control* sebelum serah terima pekerjaan kepada pemberi tugas / klien.

Analisa Mural Sandi Tisa terhadap Variabel-variabel Pembentuk Suasana Ruang

Analisa dilakukan dengan melihat kepada aspek-aspek dan variabel-variabel pembentuk sebuah suasana ruang, yakni;

1. Aspek Lingkungan Fisik mengandung variabel-variabel; kondisi suhu udara, atmosfir, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan *spatial*.
2. Aspek Psikologi menunjuk pada variabel-variabel; keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku
3. Aspek Sosial dapat diwakili oleh '*recources-stimuli*' yang diungkapkan menurut variabel-variabel; cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang dan interaksi sosial

Komposisi dari semua variabel, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai "suasana ruang".

Maka berdasarkan analisa peneliti, didapat hasil sebagai berikut;

1. Dari Aspek Lingkungan Fisik, berdasarkan variabel-variabelnya dapat dilihat bahwa Cafe Resto Rumah Pinus merupakan sebuah fasilitas untuk menikmati makan dan minum bersama teman atau keluarga

dengan konsep *semi outdoor* sehingga di beberapa bagian tidak memiliki atap. Hal tersebut menyebabkan ruang makan tidak dapat diatur kondisi penghawaannya.

Penghawaan akan tergantung pada kondisi alam, apakah saat itu sedang panas atau dingin atau bahkan sedang hujan. Demikian pula dengan pencahayaan, pada siang hari memang ruang makan akan cukup terang dari sinar matahari, namun saat malam justru akan semakin membutuhkan bantuan cahaya buatan.

Kondisi lingkungan fisik semi terbuka ini, diluar dari masalah cuaca atau alam, memang membuat suasana yang cukup santai apabila kita menikmati makan dan minum dengan keluarga atau teman. Disamping memang alam dapat menciptakan suasana relaksasi disaat kita penat dengan rutinitas sehari-hari.

Mural dibuat di dinding pembatas lahan yang cukup panjang. Dinding tersebut apabila dibiarkan polos tentu akan membuat kesan membosankan dan tidak menyatu dengan alam atau suasana taman dari cafe. Keberadaan mural dengan tema floral (bunga dan daun) dengan sedikit tambahan fauna (burung) cukup serasi dengan suasana ruang secara keseluruhan dan melengkapi keberadaan vegetasi di sekitarnya.

2. Melihat pada Aspek Psikologi, penataan area makan dalam area cafe resto ini dibagi atas 3 (tiga) bagian, Area *Bench* disisi kolam renang, Area Makan Terbuka (diantara pepohonan dan tidak ada kanopi atau atap), dan Area Makan Tertutup Atap di area belakang.

Pada masing-masing area memiliki

penataan furnitur yang berbeda-beda. Area *Bench* menggunakan dudukan panjang yang dibuat *built-in* sepanjang dinding. Area terbuka menggunakan furnitur yang lebih tahan terhadap cuaca baik panas atau hujan. Beberapa menggunakan meja kursi panjang dari kayu yang khusus untuk di *outdoor*. Sedangkan area tertutup menggunakan *dining set* yang berjok dan menggunakan fabrik karena dianggap lebih aman dari cuaca. Penataan antar kursi cukup baik, hanya konsep *outdoor* membuat privasi dan kebisingan antar meja tidak dapat dikendalikan. Disaat sepi suasana memang cukup nyaman apalagi bila cuaca cukup mendukung dan nyaman. Tetapi disaat agak ramai memang suasana cukup menjadi bising, walau agak terbantu dengan lokasi cafe resto yang agak jauh dari jalan raya sehingga mengurangi kebisingan dari lalu lintas di luar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara psikologis keberadaan mural tidak menimbulkan efek atau kesan yang cukup signifikan. Hanya perletakan *bench* atau bangku panjang di sepanjang dinding bermural secara psikologis menarik bagi masyarakat milenial untuk dijadikan latar foto yang dapat mereka unggah ke sosial media, atau biasa disebut *instagramable* oleh anak jaman sekarang.

3. Pada Aspek Sosial, sebuah fasilitas dengan muatan desain baik pada desain interior, grafis ataupun produk di dalamnya dapat menimbulkan kesan sosial pada penggunaanya. Tampilan fisik sebuah cafe atau resto dapat memberikan kelas sosial bagi pengunjungnya, misalnya penggunaan material dan furnitur premium akan menimbulkan kesan sosial kelas atas. Demikian pula apabila material

dan furnitur menggunakan material yang seadanya, kadang bisa dianggap unik atau *vintage* tapi dapat pula menimbulkan kesan murahan atau kesan sosial kelas rendah.

Pada analisa terhadap obyek Cafe Resto Rumah Pinus, material yang digunakan cukup baik, terutama menggunakan material besi dan kayu ekspos. Pengerjaan juga dilakukan dengan cukup rapih. Namun furnitur yang digunakan terlalu beragam, terlihat banyak menggunakan furnitur yang memang sudah ada atau dimiliki dari lama oleh pemilik cafe. Sehingga suasana ruang secara keseluruhan memiliki kesan seadanya namun rapi selayaknya sebuah teras di rumah kita sendiri. Kelas sosial yang terlihat lebih mengarah ke menengah keatas terutama dengan adanya kolam renang di tengah area dan menu yang ditawarkan. Keberadaan mural sendiri cukup menaikkan kualitas ruang sosial yang ditawarkan kepada pengunjung. Warna cerah yang digunakan memberikan kesan ceria dan segar ke seluruh area resto.

PENUTUP

Dalam hubungan antara manusia dengan ruang dan aktifitas ini, mural akan menjadi elemen interior yang biasa saja, tanpa perbedaan dalam eksistensi, jika tidak ada kepentingan estetika dan perencanaan serta konsep yang kuat mengiringinya. Dengan kata lain bahwa pertimbangan terhadap aspek fungsional saja bukan jaminan bagi suatu desain untuk dianggap baik dan mampu menampilkan *point of interest* yang menjadi wujud eksistensialnya. Desain untuk dapat dianggap baik harus mampu mengungkapkan identitas secara konseptual dan *inline* dengan tema perencanaan, setelah aspek-aspek fungsional nya terpenuhi.

Masalah yang perlu mendapat perhatian adalah bahwa mural akan dipersepsi oleh para pengamatnya/ pengunjung dengan cara pandang yang berbeda-beda. Karena pengamat-pengamat tersebut juga memiliki latar belakang (*background*) yang tidak sama, sehingga persepsi yang terbentuk dari stimulan yang ditangkap dalam suasana ruang yang sama juga bisa berbeda. Bahkan pesan dari perancang / seniman mural sebagai *sender* hampir bisa dipastikan tidak akan utuh ditangkap oleh pengamat sebagai 'reader'-nya.

Pesan yang dikomunikasikan lewat tanda-tanda kepada pengamat sangat mungkin tidak diterima seperti yang dikehendaki. Tidak utuhnya pesan yang diterima seperti yang diinginkan oleh konsep pembentukannya adalah karena adanya perbedaan *background* seniman, perancang dengan pengamat. Seberapa jauh tanda-tanda dalam karya desain interior dan seniman mural dapat diterima, atau seberapa jauh keutuhan '*message*' itu dimengerti adalah tergantung kepada luasnya bidang '*overlapping*' antara *background* perancang sebagai pengirim tanda (*sender*) dan *background* dari pengamat sebagai penerima tanda (*reader*).

Pada dasarnya peranan desainer serta seniman mural adalah menyampaikan nilai-nilai (*values*), baik dalam konteks pemecahan masalah kebutuhan fungsional, maupun dalam konteks kebudayaan secara luas. Dalam perannya menyampaikan nilai-nilai (*values*) ini maka desain interior dan seniman mural akan menjadi sebuah substansi berwujud ruang, dan unsur-unsurnya sebagai obyek fisik yang akan mengemban atau menopang nilai-nilai tersebut. Di satu sisi, hasil perancangan hendaknya memiliki daya tarik, namun sebaliknya daya tarik yang berlebihan justru akan menimbulkan kesan aneh hingga tidak

meyakinkan. Dewasa ini fenomena mural dalam desain memperoleh perhatian yang besar, dianggap sebagai salah satu faktor daya tarik untuk para pengunjung cafe dan resto yang menjadi penting, karena kebutuhan hadirnya sosial media.

Unsur emosi dalam desain, merupakan faktor yang memberinya muatan artistik, mengembangkan daya pikat yang halus namun menggoda untuk pengunjung, bukan hanya sekedar menikmati menu dari cafe dan resto saja, tetapi suasana serta spot / area untuk berinteraksi dan berfoto untuk keperluan sosial media. Melalui pilihan-pilihan area *photo booth* yang memikat, atau penataan dan penempatan pencahayaan serta elemen interior sebagai penguat suasana., yang memberi kesan sentuhan yang menyenangkan bagi para pengunjung. Pilihan-pilihan material, tekstur dan warna dinding, pencahayaan siang ataupun malam hari, merupakan faktor yang memberi nilai estetis yang menggugah dan akan memperkaya wawasan pada kualitas kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

Buchori Z., Imam. 2010. *Wacana Desain, Karya dan Pemikiran Imam Buchori Zainuddin*. Bandung, Penerbit ITB.

D.K. Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi: Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hall, Edward ,T. 1984. *The Silent Language*. New York: Anchor Press, Double Day.

Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt Rinehart & Winston.

Nimpoeno, John, S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Simpson. 1976. *Theory of Social Exchange*. Holt-Rinehart and Winston Inc.

Tubbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. 1996. *Human Communication*. Bandung: Penerbit P.T. Remaja Rosda Karya.

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20812/4/Chapter%20II.pdf>

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/324/jbptunikompp-gdl-triastutia-16151-4-bab2-0003.pdf>

www.wikipedia.com

<http://kehidupanliar.blogspot.com/2013/11/mengenal-pohon-pinus-dan-manfaatnya.html>