

FENOMENA MURAL SEBAGAI PEMBENTUKAN SUASANA INTERIOR *CAFE RESTO*

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
e-mail: gerryrachmat@isbi.ac.id¹ | rianasafitri@isbi.ac.id²

ABSTRACT

The atmosphere of the interior of an accomplishment the concept is based on the theme and the force that want to be made present designer into the space from the results of the idea. The theme and the style has been successfully when the user feel comfortable in space as planned. One of the elements in the form of the interior is through estetik as backdrop, murals painting, painting or plant the interior. Murals is how to draw or media painting on the wall, the wall or surface area that permanent. In contrast to graffiti that focuses more on the content of a writing and made with spray paint so of 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

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 pada media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen. Berbeda dengan grafiti 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

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 tersebut

akan menjadi baik. Tiga aspek utama pada kajian 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 dengan

suasana yang sesuai dengan konsep 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 estetik seperti *backdrop*, mural, lukisan atau tanaman interior. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengangkat keberadaan mural sebagai pembentuk suasana dalam desain interior, terutama pada ruang publik seperti hotel, *cafe*, atau ruang publik lain.

METODE

Tahapan yang dilakukan dalam tulisan ini mencakup pengumpulan data melalui survei atau observasi ke *cafe* atau resto, dan beberapa lokasi mural lain yang dianggap dapat memberikan hasil yang berbeda.

Setelah data dan observasi terkumpul, dilakukan identifikasi permasalahan dari hasil survei kunjungan ke beberapa lokasi *cafe* atau resto untuk dapat merumuskan masalahnya. Setelah teridentifikasi masalahnya lakukan 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 berupa bahan referensi mengenai mural dan pembentuk suasana interior.

HASIL DAN 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 riset, dilakukan survei terhadap karya mural dari Sandy Tisa Pratama dan beberapa karya mural lainnya sebagai pembanding, yang diaplikasikan sebagai pembentuk suasana interior sebuah *cafe*. Hasil survei kemudian dianalisa berdasarkan variabel-variabel yang membentuk suasana interior.

Sandy Tisa Pratama, S.Sn., adalah salah seorang penggiat mural di Kota Bandung. Alumni FSRD ISBI Bandung ini cukup konsisten dengan bidang yang disukainya sejak kuliah dahulu. 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. Berikut proses garapan mural pada *public space/ cafe* yang dikerjakan oleh Sandi Tisa;

1. Rumah Pinus Cafe and Resto, Jl. Pesantren - Cimahi



Gambar 1. Area parkir dan pintu masuk Resto Rumah Pinus
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 2. Lokasi mural di Resto Rumah Pinus
(Sumber: Penulis, 2019)

a. Deskripsi Objek

- 1) Jenis Usaha : Cafe-Resto.
- 2) Lokasi : Jl. Pesantren No. 160, Cibabat - Kota Cimahi. Jawa Barat 40513.
- 3) Tema Interior : Semi Outdoor Cafe - Teras dan Taman.
- 4) 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 beberapa tanaman buah-buahan yang ditanam disekitar area. Pada area makan, meja dan kursi dinaungi kanopi berbahan ringan sehingga memberi kesan kita sedang menikmati makanan

dan minuman dari sebuah teras. Langkah-langkah dalam berkarya di mural diawali dengan:

- 1) Sketsa pada 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 tiga dimensi (gambar 3D) *rendering* ruang, agar pemberi tugas paham proporsi serta penempatan mural terhadap atmosfer atau suasana ruang secara keseluruhan.
- 3) Revisi hingga dua kali diberikan kepada klien bila dibutuhkan, sampai terjadi kesepakatan.

b. Persiapan pelaksanaan di lokasi:

- 1) Pembersihan bidang garapan, (mencat dinding dengan warna putih sebagai dasar).



Gambar 3. Sketsa pada kertas tema floral
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



Gambar 5. *Outline* bidang garapan
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



Gambar 4. Persiapan bidang garapan, pembersihan dinding dengan cat dasar putih
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



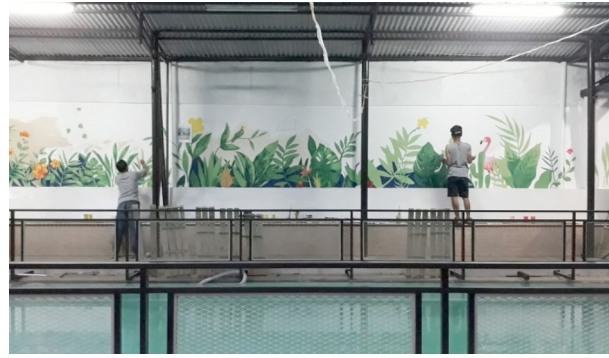
Gambar 6. Pewarnaan mural per bagian bidang
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)

- 2) Membuat *outline* 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 pengecatan tetap bersih tidak tergesek alat bantu.
- 4) Langkah akhir adalah *detailing/finishing*, atau *quality control (QC)* sebelum serah terima pekerjaan kepada pemberi tugas/ klien.

- c. Analisa Mural Sandi Tisa terhadap Variabel-variabel Pembentuk Suasana Ruang dilakukan dengan melihat aspek-aspek dan variabel-variabel pembentuk sebuah suasana ruang, yakni:
 - 1) Aspek lingkungan fisik mencakup variabel suhu udara, atmosfer, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan, dan *spatial*.
 2. Aspek psikologi menunjuk pada variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang,



Gambar 7. Pewarnaan mural per bagian bidang
(Sumber: Sandy Tisa, 2018)



Gambar 8. Pewarnaan *detailing* mural seluruh bidang & QC
(Sumber: Sandy Tissa, 2018)

penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku.

- 3) Aspek sosial dapat diwakili oleh *recources-stimul'* yang diungkapkan menurut variabel-variabel; cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang, dan interaksi sosial.

Komposisi semua variabel, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu resultante yang disebut sebagai suasana ruang. Maka berdasarkan analisa, 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 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, 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



Gambar 9. Resto Rumah Pinus
(Sumber: Pribadi, 2019)

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 tiga bagian, area bench di sisi kolam renang, area makan terbuka (di antara 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 menggunakan jok dan 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 terlebih lagi saat cuaca cukup mendukung dan nyaman. Tetapi disaat ramai, memang suasana cukup menjadi bising, walau terbantu dengan lokasi cafe resto yang 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.

- 3) Pada aspek sosial, sebuah fasilitas dengan muatan desain baik pada desain interior, grafis, ataupun produk di dalamnya dapat menimbulkan kesan sosial pada

penggunanya. Tampilan fisik sebuah *cafe* atau *resto* dapat memberikan kelas sosial bagi pengunjungnya, contohnya 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 objek *Cafe Resto Rumah Pinus*, material yang digunakan cukup baik, terutama material besi dan kayu ekspos. Pengerjaan juga dilakukan dengan cukup rapih. Hanya furnitur yang digunakan terlalu beragam, terlihat banyak menggunakan furnitur yang memang sudah dimiliki sebelumnya 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 ke atas 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*.



Gambar 10. Tampak muka *Coffee shop Wiki* di Jalan Braga, Bandung
(Sumber: Penulis, 2019)

Sebagai studi pembandingan dari mural yang dibuat dari subyek penelitian, peneliti juga melakukan survei ke beberapa *cafe* atau *resto* yang juga memiliki mural di dinding yang digunakan untuk memperkaya suasana interior. Berikut adalah deskripsi dan ulasan beberapa *cafe* atau *resto* yang disurvei oleh peneliti sebagai pembandingan.

2. Mural pada *Coffee Shop Wiki*, Braga – Bandung

Deskripsi Objek:

- a. Jenis Usaha: *Cafe* – *Resto*.
- b. Lokasi : Jl. Braga No. 90, Kota Bandung. Jawa Barat 40111.
- c. Tema Interior: Heritage Kolonial - Etnik.
- d. Tema Mural : Floral – “*Bandung Kota Kembang*”.

Jalan Braga dikenal sebagai salah satu jalan yang masuk sebagai daerah heritage atau bersejarah dan dilindungi keberadaan bangunan aslinya. Salah satu bangunan di jalan Braga ini digunakan sebagai sebuah



Gambar 11. Suasana Interior *Coffee Shop Wiki*, Braga
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 13. Mural 2 berupa lukisan di dinding dengan tema floral
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 12. Mural 1 berupa lukisan dinding sebagai latar area duduk dengan tema floral
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 14. Tiang Nama *Cafe Lucio Luciano Patisserie*
(Sumber: Penulis, 2019)

cafe dengan suguhan utama kopi dengan nama *Wiki Coffee Shop*. Tipe bangunan kolonial membuat desain interiornya mengikuti dengan tema vintage kolonial.

Suasana santai dan bernuansa masa lalu sangat terasa saat memasuki ruangan *cafe*. Furnitur yang dipilih juga merupakan furnitur lama yang di-*refinished* dengan material utama kayu solid.

Mural dengan tema floral mengangkat "*Bandung Kota Kembang*" dan "*Kolonial*". Bunga kembang sepatu, bunga soka, dan daun keluarga dendrum dibuat dengan warna warna yang berkesan kuno

sehingga tampak serasi dengan desain interior dan pemilihan furnitur secara keseluruhan. Selain floral, cat dinding juga dibuat membuat motif geometrik untuk melengkapi karakter dinding.

3. Mural *Lucio Luciano Patisserie*, Bandung

Deskripsi Objek:

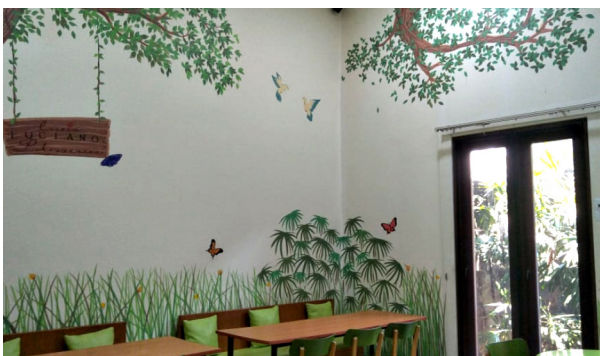
- Jenis Usaha : *Cafe – Patisserie* atau Toko kue dan roti
- Lokasi: Jl. Surya Kencana No. 12, Kota Bandung. Jawa Barat 40132
- Tema Interior : Modern Klasik
- Tema Mural : Nuansa Kebun



Gambar 15. Suasana interior *cafe Lucio Luciano Patisserie*
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 17. Tema kebun pada Mural *cafe Lucio Luciano Patisserie*
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 16. Tema kebun pada Mural *cafe Lucio Luciano Patisserie*
(Sumber: Penulis, 2019)

Dinding putih di ruang dalam *cafe* ini cukup berhasil diubah menjadi suasana sebuah taman atau kebun dengan adanya mural berupa lukisan pohon, rumput, dan kupu-kupu. Pembentuk suasana kebun ini didukung pula dengan pemilihan furnitur warna kayu dan hijau menyesuaikan dengan warna-warna alam yang diaplikasikan pada mural. Furnitur yang dipilih pun memiliki bentuk sederhana sehingga tidak tampak lebih mencolok dibandingkan mural pada dinding dan secara keseluruhan memberi kesan ruang yang berkelas bagi pengunjungnya.

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. Lebih dari itu, 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 melalui konsep pembentukannya karena adanya perbedaan *background* seniman, perancang dengan pengamat. Seberapa jauh tandapada karya desain interior dan seniman mural dapat diterima, atau seberapa jauh *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 adalah menyampaikan nilai-nilai (*values*), baik dalam konteks fungsional, maupun dalam konteks kebudayaan secara luas. Dalam perannya menyampaikan nilai-nilai (*values*) ini desain interior dan seniman mural akan menjadi sebuah substansi berwujud ruang dan unsur-unsurnya sebagai objek 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 *photoboth* 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://kehidupan-liar.blogspot.com/2013/11/mengenal-pohon-pinus-dan-manfaatnya.html>