# BAB II

# MURAL DAN RUANG PUBLIK

## 2.1 Penelitian Sebelumnya dan Posisi Penelitian

Banyak penelitian tentang mural dilakukan sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Bramantijo (2015), perspektif yang digunakan dalam penelitian ini melihat karya seni tidak semata-mata bertalian dengan pemenuhan keindahan saja, melainkan terkait juga secara menyeluruh dengan pemenuhan kebutuhan manusia dan lingkungannya. Dengan kata lain, mural di kota Yogyakarta dipandang sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan keindahan yang keberadaannya ditentukan secara terpadu dengan aspek-aspek kebudayaan lainnya, terutama dengan masyarakatnya. Dengan berbagai permasalahan yang tersebut dalam latar belakang masalah. Penelitian untuk disertasi dengan topik "Mural Publik: Represestasi, Transformasi, dan Citra Ruang Publik Kota Yogyakarta", menetapkan rentang waktu tahun 1997-2012 dengan pertimbangan bahwa, tahun 1997 merupakan momentum penting ketika mural secara terencana dimaksudkan untuk mengisi dinding-dinding kota Yogyakarta. Tahun 2012 merupakan fase ketika para perupa mural dan masyarakat kota melihat kehadiran mural sebagai karya seni rupa publik mulai kehilangan daya tarik di masyarakat dan menjadi karya yang biasa saja.

Penelitian lain dilakukan oleh Witjaksono (2005) memfokuskan pada fenomena mural di Yogyakarta, yang terdiri atas dua proyek mural kota, yaitu proyek mural kota "sama-sama" yang dikerjakan seniman Indonesia dan proyek mural kota "Sama-sama/You're Welcome" yang dikerjakan oleh seniman Amerika Serikat,

serta mural yang dibuat oleh masyarakat umum (Non seniman). Hasil dari penelitian ini adalah perlunya mural sebagai salah satu alternative bagian dari elemen ruang publik di Yogyakarta, dimana sebelumnya ruang publik hanya dipakai untuk kepentingan iklan dan kampanye partai politik, padahal esensi ruang publik adalah milik publik. Mural dipakai sebagai instrumen untuk penetrasi otoritas. Namun penelitian ini terfokus pada tanda nonverbal ini di anggap wajar karena yang melakukan adalah magister seni rupa.

Penelitian mengenai mural tidak hanya dilakukan di Indonesia, Di Wilayah Timur Atas Ghana, Eric Appau Asante And Nana Afia Opoku-Asare melakukan penelitian mengenai identitas budaya pada Mural wanita Sirigu dan peran mereka dalam pendidikan seni dan sosial. Deskripsi rinci tentang Mural Sirigu, dan interpretasi signifikansi budaya dan estetika. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang menawarkan proses pengungkapan yang sistematis, menganalisis dan menafsirkan wawasan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Sebelumnya

| JUDUL PENELITIAN | PENULIS | FOKUS PENELITIAN | METODE PENELITIAN | LOKASI PPENELITIAN | TAHUN PENELITIAN |
|---|---|---|---|---|---|
| Mural Publik: Represestasi, Transformasi, dan Citra Ruang Publik Kota Yogyakarta" (Disertasi) | Bramantijo | Representasi, Transformasi dan Citra mural publik | Kualitatif dengan teori Sejarah Estetika Semiotika Ruang Publik | Yogyakarta | 2015 |
| Fenomena Mural di Yogyakarta Tahun 2002-2003. (Thesis) | Bambang Witjaksono | Fenomena mural di Yogyakarta, yang terdiri atas dua proyek mural kota, yaitu proyek mural yang dibuat seniman dengan Non seniman. | Deskriptif Kualitatif | Yogyakarta | 2005 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Street Art: Perpetual Alteration | Eric Appau Asante And Nana Afia Opoku-Asare | Deskripsi rinci tentang Mural Sirigu, dan interpretasi signifikansi budaya dan estetika. Menggunakan Sebuah pendekatan penelitian kualitatif yang menawarkan proses pengungkapan yang sistematis, Menganalisis dan menafsirkan wawasan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari | Deskriptif Kualitatif | Ghana | 2011 |

## 2.2 Tinjauan Terhadap Mural

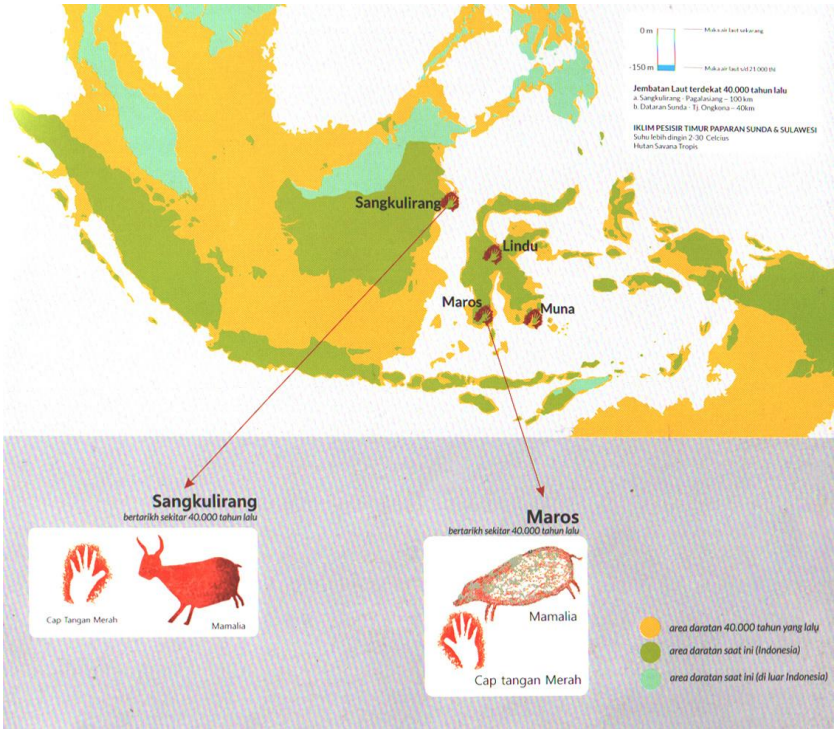
Mural adalah salah satu jenis gambar dinding, karena jenis gambar ini memanfaatkan permukaan dinding sebagai bidang datar tempat melekatnya cat atau objek yang akan diekspresikan oleh senimannya. Pada dasarnya ada dua buah jenis mural yakni mural langsung dan tidak langsung dibuat pada permukaan dinding. Mural yang dibuat langsung pada dinding memiliki keterikatan dengan bangunan atau arsitektur baik dari segi desain, maupun usia serta perawatan dan jauh dari segi kenyamanan pengamatanannya. Sedangkan yang tidak langsung memiliki kesamaan dengan lukisan (Susanto, 2002:76). Dapat dikatakan juga bahwa mural adalah lukisan berukuran besar yang dibuat pada dinding (interior ataupun eksterior), langit-langit, atau bidang datar lainnya, sebagai elemen dari suatu bangunan (Wicandra, 2005).

### 2.2.1 Perkembangan Gambar Dinding Dari Masa Ke Masa

Sepanjang sejarah dan bahkan prasejarah, manusia mampu mengekspresikan dirinya melalui gambar dalam berbagai cara. Seperti dalam musik, puisi dan seni, juga lukisan telah menggunakan bahasa yang berkembang menurut aturan tertentu selama berabad-abad. Jadi sepanjang tahun pesan yang disampaikan oleh seniman, tidak hanya dalam "bentuk" tetapi juga pada "makna". Sejalan dengan peradaban manusia yang selalu mengalami perkembangan, baik secara evolusioner maupun secara revolusioner, dalam sejarah seni rupapun mengikuti perkembangan peradaban tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan media yang dipakai dengan teknik terapnya, perubahan sikap para pelaku seni selalu tercermin pada setiap karya pada setiap peradaban.

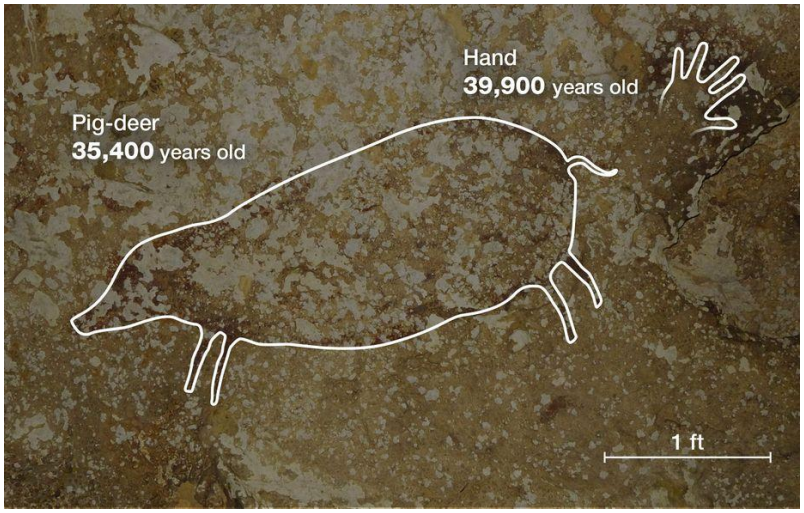
Kembali pada karya sebuah peradaban, ekspresi seni tertua diyakini berasal dari dinding-dinding gua yaitu gambar cadas (*rock art*). Gambar cadas kerap disebut sebagai lukisan dinding gua atau lukisan gua, padahal secara teknik gambar cadas ini tidak selalu menggunakan *painting* atau kuasan. (Pindi, 2017). Gambar cadas merupakan budaya universal karena terdapat diberbagai belahan bumi, terutama di situs prasejarah yang dahulu pernah dihuni manusia. Gambar cadas ditemukan dalam bentuk yang hampir mirip meski dengan gaya yang khas pada masing-masing wilayah atau situs. Objek yang digambarkan pada umumnya berupa cap tangan (*hand stencil*), binatang (*zoomorphic*), manusia (*antropomorphic*), geometris, abstrak dan lain-lain. (Aubert, M. et.al, 2014 dalam Cecep, 2017:9).

Banyak terdapat literatur baik di Indonesia maupun mancanegara yang menyebutkan bahwa temuan gambar cadas tertua terdapat di Gua  Lascaux atau Gua Altamira di Prancis Selatan yang diperkirakan berumur 22.000 tahun SM. Pernyataan tersebut terbantahkan karena ternyata terdapat temuan gambar cadas tertua didunia yang ditemukan di Indonesia, tepatnya di Goa Maros di Sulawesi Selatan yang diperkirakan berumur 40.000 tahun SM. Usia gambar cadas di Sulawesi ini juga menunjukkan bahwa gagasan tentang kapan dan dimana evolusi terjadi harus dilakukan revisi.




Gambar 2.1 : Persebaran Gambar Cadas di Indonesia Zaman Es 40.000 SM

Sumber: Buku Panduan Pameran Gambar Cadas Indonesia Wimba Kala, 2017




Gambar 2.2: Gambar Cadas Berbentuk Mamalia Dan Cap-Cap Tangan
di Gua Maros, Sulawesi Selatan
Sumber: Buku *Pleistocene Cave Art From Sulawesi, Indonesia*

Gambar cadas tertua di dunia yang terdapat di Goa Maros, Sulawesi Selatan banyak dijumpai gambar mamalia dan cap – cap tangan. Gambar cap tangan pada dinding gua didominasi oleh warna merah ditafsirkan sebagai cap-cap tangan nenek moyang yang akan selalu memberikan perlindungan kepada keturunannya yang masih hidup. Gambar binatang ditafsirkan sebagai pedoman untuk keberhasilan dalam perburuan binatang. (Pindi, 2017 : 17)

Pada peradaban mesir, gambar dinding muncul pada awal dinasti ketiga dan keempat diperkirakan 2686 hingga 2613 SM. Gambar dinding tersebut merupakan bentuk narasi yang menggambarkan kejadian dan sebuah ritual. Pemandangan berburu dan subjek tradisional dibuat secara elegan untuk memberikan bukti dan perhatian besar pada masa itu. (Rudel, 1974).



Gambar 2.3: *The Garden* fresko dari makam Neb-Amon (Dinasti ke 18 Mesir)
Sumber: Buku Panorama Of The Art, 1974

*The Garden*, fresko dari makam Neb-Amon (Dinasti ke 18) menunjukkan dengan jelas bagaimana orang Mesir menyusun ornamen yang mudah dibaca, penjajaran tokoh-tokoh tersebut secara individual dibentuk sesuai dengan profil yang paling khas (seperti hieroglif), air ditunjukkan dengan cara khas dengan penggambaran warna, dan hewan dan tumbuhannya jelas terlihat; Pepohonan, digambarkan menurut jenisnya, diposisikan terlentang mengikuti bentuk kolam berisi air (Rudel, 1974 : 17).

Antara 3000 dan 1400 SM, Gambar dinding juga ditemukan di peradaban di sekitar Laut Aegea lebih tepatnya budaya Minoan dari pulau Kreta. Gambar dinding merupakan salah satu bentuk seni yang paling menonjol di Minoan Crete yang dapat ditemukan kebanyakan pada periode Mino Akhir (meskipun sudah ada sebelumnya dari Periode Mino Tengah) di Istana dan Vila.

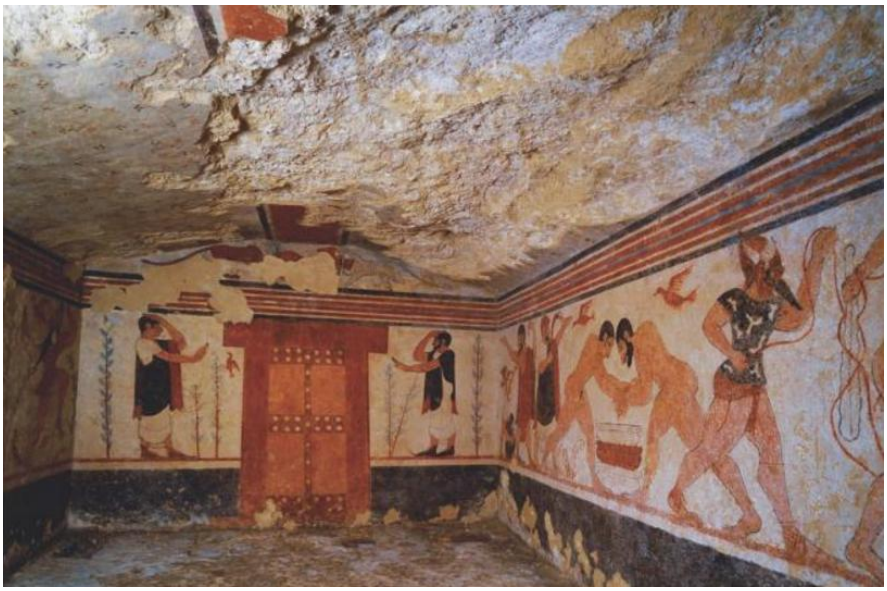


Gambar 2.4: Fresko La Parisienne Dari Istana Knossos
Sumber: Buku *Panorama Of The Art*, 1974

La Parisienne juga dikenal sebagai Minoan Lady, adalah bagian dari Camp Stool Fresko, yang mungkin dilukis di dinding Balai Sanctuary di Piano Nobile di istana Knossos. Simpul sakral yang dikenakan di bagian belakang leher tampaknya menunjukkan bahwa dia adalah seorang pendeta atau bahkan seorang dewi. Penelitian arkeologi di istana Minoan, kuburan dan permukiman telah membawa banyak objek yang terkait dengan kecantikan.

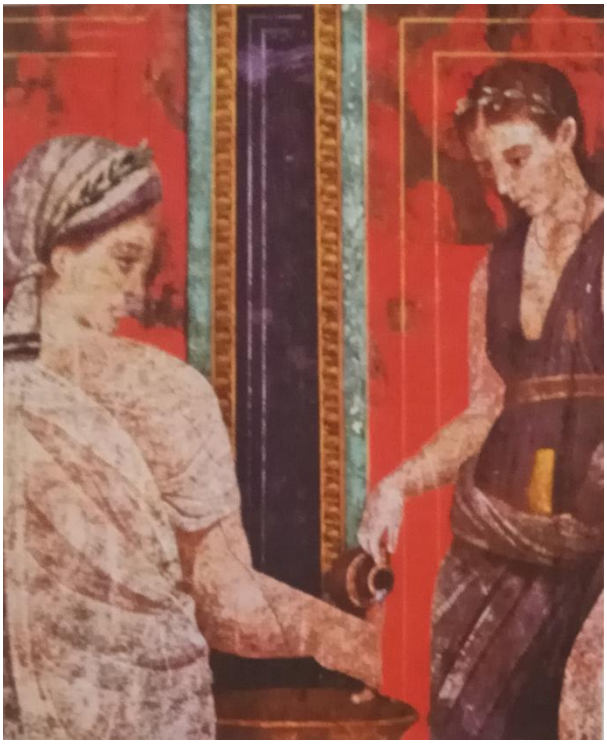
Fresko juga dilukis di masa Yunani kuno, tetapi hanya sedikit karya yang masih bertahan salah satunya terdapat di Makam bangsa Etruscan, Italia barat. Pada makam tersebut terdapat penggambaran upacara penguburan bangsa Etruscan, gambar dua sosok tokoh di dinding dekat pintu (Gambar 2.5) adalah penggambaran seorang pendeta Roman yang dikenal sebagai Augur (Kleiner, 2010 : xxxiv). Makam ini terletak di dalam Necropolis di kompleks pekuburan di Tarquinia

bernama Monterozzi berumur sekitar 530-520 SM. Makam ini merupakan salah satu makam pertama di Tarquinia yang memiliki dekorasi figural pada semua empat dinding ruang utama.



Gambar 2.5: Fresko dari makam Augures di Tarquinia abad ke 6 SM
Sumber: Buku *A History of Roman Art*, Enhanced Edition, 2010

Di Pompei dan Herculanum di Romawi, gambar dinding ditemukan ditengah puing - puing lava volcano Vauvins. Bangunan dengan dekorasi fresko pada temboknya yang dibuat pada Tahun 79 Masehi, Gambar dinding pada puing bangunan kuno tersebut ditemukan bahwa betapa tinggi peradaban bangsa itu dengan bukti bahwa teknik pembuatan gambar dinding yang sangat sempurna didukung juga dengan kualitas bahan yang digunakan, sehingga tetap dapat bertahan bertahan walaupun diterjang panasnya lava volcano (Rudel, 1974).



Gambar 2.6: Fresko dari Villa of the Mysteries di Pompeii
abad ke-1 M
Sumber: Buku *Panorama Of The Art*, 1974

Akhir Kekaisaran Romawi (Kristen) fresko dibuat oleh orang-orang kristen awal yang tinggal di Roma selama akhir abad kedua dan abad ketiga masehi. Orang-orang kristen awal membuat fresko pada dinding-dinding dan ruang makam bawah-tanah, atau Katakombe, dengan simbol-simbol kristiani dan adegan-adegan dalam kitab suci (bible).

Fresko juga nampak di peradaban Asia dan Eropa Timur. Para arkeolog telah menemukan fresko di China, di Liao yang berumur 100 tahun SM dan di Tun-Huang yang berumur 500-800 SM. Demikian pula di Ajanta, India gambar di langit-langit dan dinding Gua Ajanta dicat antara tahun 200 SM dan 600 yang

merupakan lukisan dinding tertua di India yang menggambarkan menggambarkan adegan-adegan dari kehidupan buddha dan cerita-cerita dari awal inkarnasinya. Yang terakhir adalah peradaban Byzantin menghasilkan fresko dari tahun 500 sampai tahun 1300 SM ditempat yang sekarang ini bernama Rusia, Ukrania dan Balkan. Di Perancis selama tahun 1100 sampai 1300 SM dijumpai lukisan fresko dari inspirasi gotik.



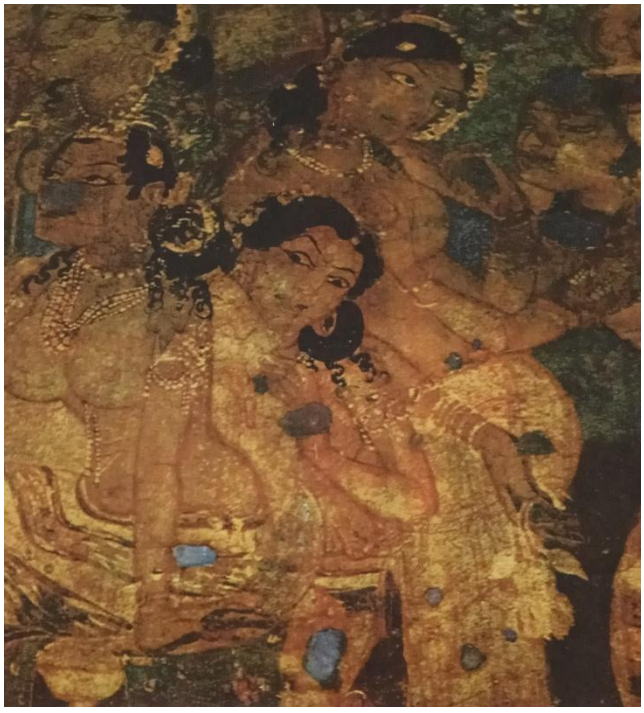
Gambar 2.7: Fresko di Katakombe, abad ke-3 Masehi

Sumber: Buku *Panorama Of The Art*, 1974



Gambar 2.8: Dinasti Han Fresko “Penunggang Kuda Di Berbaju Merah”

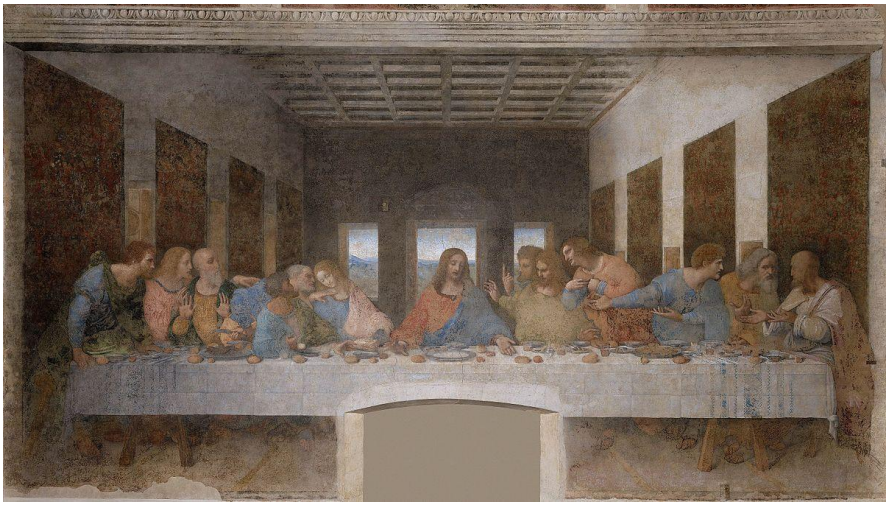
Sumber: Website en.wikipedia.org, diunduh tahun 2016



Gambar 2.9: Lukisan Buddha Dari Gua Ajanta Di Maharashtra, India

Sumber: Buku *Panorama Of The Art*, 1974

Mural kembali memasuki kebudayaan eropa pada abad ke-16 masehi dan mencapai puncaknya ketika perkembangan seni dikuasai oleh gereja di abad pertengahan (renaissance). Pada tahun 1495 Leonardo Da Vinci mulai melukis *The Last Supper* di dinding ruang makan Santa Maria Dellegrazie Di Milan, Itali, dan menyelesaikannya di tahun 1498. *The Last Supper* dilukis pada dinding ruang makan sebelah utara. Luasnya 15 x 29 kaki. *The Last Supper* tidak dibuat menggunakan teknik fresko, namun memilih untuk melukis di dinding selapis demi selapis dilukis sesudah temboknya telah mongering yang dikenal dengan teknik *a secco*. Hasilnya, masterpiece ini luntur dan menjalani berbagai restorasi (Clark, 1993:144).



Gambar 2.10: The Last Supper
Sumber: Buku Leonardo da Vinci, 1993

Pada akhir abad ke-16, para pelukis renaissans seperti Paolo Veronese, Giulio Romano dan Michelangelo yang membuat sekaligus menyempurnakan teknik fresko saat membuatnya di Kapel Sistina . Hal ini juga terjadi selama periode

Baroque di abad-17, fresko digunakan oleh seniman Peter Paul Rubens yang mengisi seluruh dinding kerajaan dan kastil-kastil di Eropa Utara.



Gambar 2.11: Gereja San Vitale - Ravenna (Bizantine IV-V)
Sumber: Website bluffton.edu, diunduh tahun 2017

Pada tahun 1920, setelah perang saudara yang berkepanjangan, gerakan mural lahir di Meksiko sebagai ekspresi politik, seni dan budaya cita-cita dan sebagai jenis komunikasi untuk menunjukkan kepada penduduk setempat, terutama yang buta huruf untuk melawan penindasan. Gerakan ini merupakan salah satu yang paling kuat dan signifikan dan prestasi dalam seni publik selama abad ke-20 dan pada kenyataannya kata “Mural” berasal dari periode ini, dari kata Latin 'murus' yang berarti dinding (Thenot, 2009 : 110)

Tiga seniman Meksiko memimpin arus ini adalah Diego Rivera, Jose Clementa Orozco, dan David Alfaro Siqueiros. Idenya adalah seni yang harus dapat diakses oleh semua, dan masing-masing seniman harus berkontribusi untuk memuliakan

kekuatan rakyat dan membangun masa depan yang lebih egaliter. Rivera-lah yang mengusung mural ke ruang-ruang aktivitas publik, dan menjadikannya sebagai medium untuk menyampaikan idiom-idiom perjuangan, nasionalisme dan realitas sosial-politik. Seniman ini berperan besar dalam perkembangan mural dalam konteks seni publik di Meksiko dan Amerika Serikat. Karya-karyanya banyak melahirkan kontroversi, namun juga mengilhami penciptaan banyak gerakan serupa lainnya di seluruh dunia, yang terbesar menjadi seni Chicano gerakan pada tahun 1960.

Mural juga merupakan salah satu karya yang paling penting dari Irlandia Utara, yang menggambarkan perpecahan politik dan agama. Sejak tahun 1970, terdapat hampir 2.000 mural yang didedikasikan untuk memerangi rasisme dan environmentalisme, di antara banyak isu-isu lainnya. Tempat lain yang terkenal banyak memproduksi mural politik adalah tembok Berlin bagian barat, mural tersebut banyak diciptakan pada tahun 1961 dan dihancurkan pada tahun 1989 termasuk karya-karya seniman Keith Haring dan Thierry Noir .




Gambar 2.12: Mural oleh Diego Rivera *Death of the Capitalist*, 1928

Sumber: Website diegorivera.org diunduh tahun 2017




Gambar 2.13: Mural Easter Rising tahun 1916 di Belfast Irlandia Utara
Sumber: Buku Drawing Support 3: *Murals and Transition in the North of Ireland.*, 2003

### 2.2.2 Pergeseran Makna Mural

Mengacu pada sejarah gambar dinding dari masa ke masa, mural saat ini sudah berevolusi sesuai dengan perkembangan manusia. Mural pada zaman klasik hingga abad pertengahan hanya dapat diakses oleh elit penguasa yang kerap digunakan untuk mengindoktinasi antara kepentingan kekuasaan dan hubungan kasta manusia saat itu disamping fungsinya sebagai estetika. Sedangkan mural pada zaman awal modern hingga postmodern telah menjadi bagian penting dari seni yang meningkatkan hubungan antara karya, ruang dan pencerap. Mural digunakan sebagai media berekpresi, identitas atas dan realitas kehidupan. Disisi lain juga, mural dapat digunakan sebagai media komunikasi juga bentuk keanekaragaman

budaya antar masyarakat kota sehingga dapat dilihat wujud ekspresi kehidupan kota yang majemuk dalam pesan maupun kritik sosial implisit yang membangun.

Mural sebagai fenomena visual yang tersaji di area publik inilah yang akan menjadi bahasan dari tesis "Pola Interaksi pada Mural Publik di Kota Bandung" yang batasan kategori mural dapat dilihat pada diagram 2.1

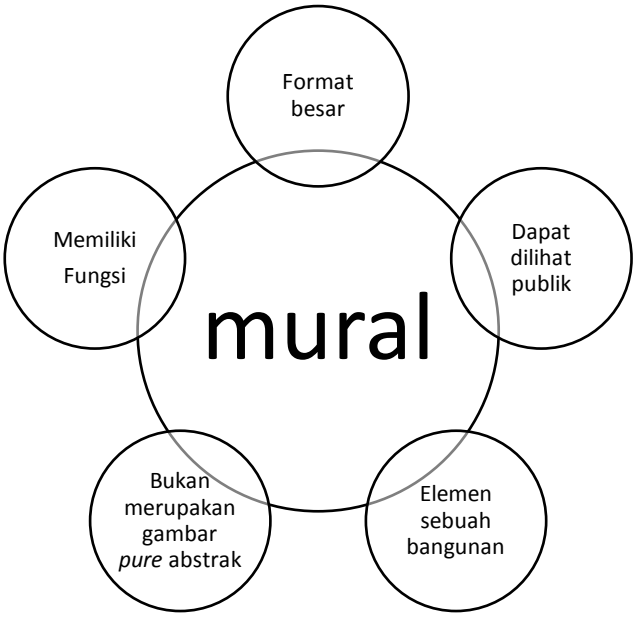



Diagram 2.1 : Batasan Kategori Mural
Bagan dibuat oleh Dila Fatmala

Ditinjau dari medianya mural di era postmodern ini masih menggunakan media besar yang berhubungan dengan arsitektur yaitu dinding, langit-langit, pagar, pembatas jalan. Namun secara teknik, mural mengalami komodifikasi yang awalnya menggunakan teknik lukis barat, yaitu *fresko* dan *a secco* kini berkembang menjadi beragam teknik seperti *spraying*, *stenciling*, *dan doodling*. Hal itulah yang saat ini membuat mural dikaitkan dengan istilah *graffiti* kontemporer yang juga telah mengalami pergeseran makna.

Meski memanfaatkan media yang sama, mural berbeda dengan graffiti. *Graffiti* berasal dari Italia kata *Graffiato* ( "menggaruk"). Pada zaman kuno *graffiti* yang diukir di dinding dengan benda tajam, Graffiti di zaman klasik memiliki konotasi yang berbeda secara konten dengan graffiti saat zaman romawi. Konten pada graffiti kuno menampilkan frasa deklarasi cinta, retorika politik, dan kata-kata sederhana, sedangkan zaman romawi dipakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk kristen yang pada zaman itu dilarang (Ancelet, 2006).

Di era postmodern ini, *graffiti* telah berkembang menjadi sebuah keberadaan budaya pop dan sering berhubungan dan disangkut pautkan dengan musik *hip hop underground, b-boying,* dan gaya hidup yang masih tersembunyi dari masyarakat umum. Graffiti dapat digunakan sebagai sinyal sebuah kelompok untuk menandai wilayah atau digunakan sebagai indikator atau *tagging* untuk kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kelompok mereka yang bersifat spontan (Labonte, 2003). Makna dari istilah *graffiti* pada era postmodern tersebut yang menjadi batasan pada tesis ini.

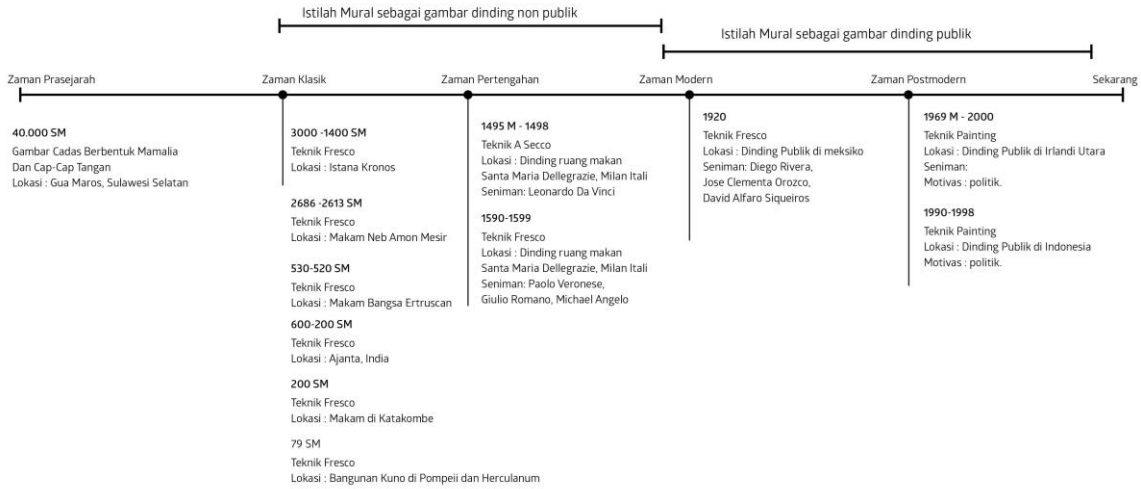



Diagram 2.2 : Pergeseran Makna Mural

Dibuat oleh Dila Fatmala, 2017

### 2.2.3 Fungsi Dan Sasaran Mural dalam Komunikasi Visual di Indonesia

Kreativitas dalam mural selain mengandung nilai estetik untuk memperindah kota, disisi lain bermaksud mengedukasi masyarakat mengenai keadaan sosial yang terjadi khususnya di wilayah tersebut. Pesan dalam mural disampaikan dalam bentuk visual yang sarat akan lambang, tanda, kode dan makna. Cara penyampaian pesan dalam komunikasi visual terdiri dari dua jenis, yaitu secara verbal maupun visual. Gambaran verbal dalam mural adalah bahasa yang berwujud tulisan, sedangkan gambaran visual adalah bentuk dan warna yang disajikan dalam mural tersebut (Priojati, 2008). Mural sebagai bentuk komunikasi visual tugas utamanya adalah membawakan pesan dari pemural kepada publik.

Mural juga merupakan aspek penting dari seni secara sosial dan memainkan peran dalam hubungan antara seni dan politik.



Gambar 2.14: Mural Kritik Sosial Bertemakan Jakarta Beton Belantara
oleh Riyan Riyadi (popo), Jakarta 2016
Sumber: Dokumen Pribadi Dila Fatmala, 2016

Mural yang hadir di ruang publik merupakan ekspresi estetis dan merepresentasikan warga kota, baik sebagai seniman maupun masyarakat biasa. Ekspresi dalam wujud mural di ruang publik tersebut dapat bermakna sangat pribadi, dapat pula merupakan ekspresi kolektif yang sarat dengan pesan dan makna yang dapat dipahami secara kolektif pula. Pemahaman secara komprehensif terhadap mural publik sebagai karya seni visual perlu didukung pemahaman kultural dan sosial, sehingga apa yang menjadi pesan di balik representasi visual akan dapat ditangkap maknanya oleh publik dengan baik (Brahmantijo, 2015:2). (Colman, 2006) setuju bahwa mural memiliki nilai kolaboratif dan kooperatif yang memberikan ruang berekspresi ekspresi pribadi dan ekspesi kolektif untuk menghasilkan sebuah hal yang dapat dibanggakan bersama. Ini memberi kesempatan bagi pembuat untuk menginternalisasi dan secara visual menafsirkan

pemahaman mereka tentang kondisi manusia dan mengkomunikasikannya melalui karya mereka. Pada saat yang sama, mural mewakili elemen estetika yang membantu dalam mengintegrasikan ke dalam lingkungan dan mengubahnya menjadi artefak budaya setempat hingga menjadi karya-karya monumental.



Gambar 2.15: Mural Ekspresi pribadi untuk RPTRA Kalijodo oleh  Riyan Riyadi
Sumber: Dokumen Berbagi Riyan Riyadi (Popo), 2016



Gambar 2.16: Proses Pembuatan Mural Jalan Siliwangi, Bandung 2016
Sumber: Dokumen Pribadi Dila Fatmala, 2016

Di Indonesia, mural juga difungsikan sebagai sosial, dekorasi, komunikasi hingga penegasan identitas budaya dan pelestarian nilai-nilai tradisional. Mural dengan penggunaan motif dan simbol tradisional, memberi kontribusi penting terhadap identitas budaya lokal. Ini merupakan bentuk pendidikan yang penting, membawa keterampilan, nilai, dan praktik artistik ke mata publik, menyediakan sebuah forum untuk ekspresi diri dan memberikan validasi terhadap pengalaman, sejarah dan warisan budaya masyarakat dimana sebagian besar penduduknya secara historis terpinggirkan (Marschall, 2002).



Gambar 2.17: Mural “Angklung dan Si cepot” Jalan Siliwangi

Sumber: Dokumen Dila Fatmala, 2017

Dapat disimpulkan bahwa saat ini mural memang telah mengalami pergeseran makna dan penambahan fungsi yaitu sebagai dekorasi untuk memperindah ruang, mural juga difungsikan sebagai media komunikasi, informasi dan edukasi, media kritik, protes dan propaganda sosial dan politik yang didalamnya mencakup ekspresi pribadi dan kolektif serta sebagai penegasan identitas sebuah wilayah.

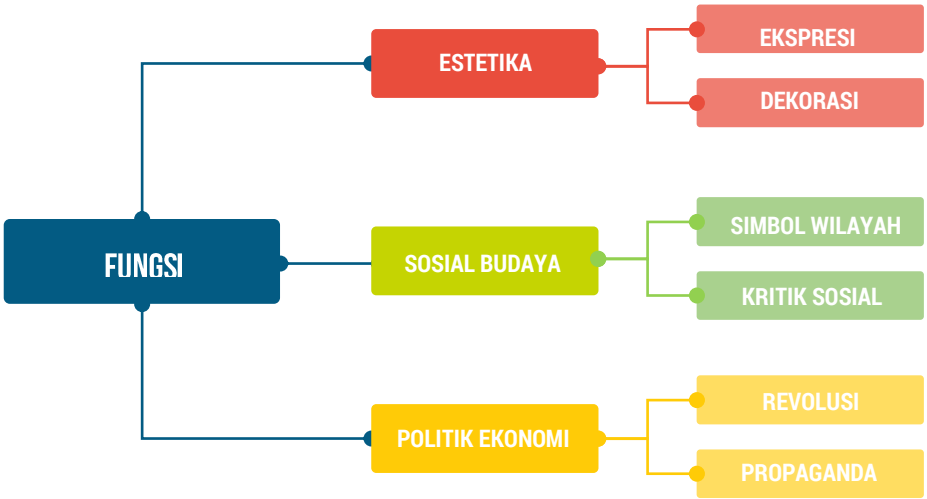



Diagram 2.3 : Fungsi Mural dalam Komunikasi Visual

Sumber: Olahan Pribadi, 2017

## 2.3 Ruang Publik

Ruang publik dapat digambarkan sebagai ruang yang terhubung dengan manusia secara keseluruhan, terbuka untuk semua, diakses atau bersama oleh semua anggota masyarakat, yang disediakan oleh otoritas publik untuk penggunaan manusia pada umumnya (Ercan, 2010 :22).

Menurut Benn dan Gaus (1983) dalam (Ercan, 2010 :23) menggambarkan konsep publik dan *private* menurut kriteria akses, lembaga dan kepentingan, memaparkan alat empiris untuk mendefinisikan ruang publik dan *publicness*. Pertama, ruang publik dapat didefinisikan sebagai ruang yang memiliki empat kualitas yang saling mendukung akses yaitu (1) akses fisik; (2) akses sosial; (3) akses ke kegiatan dan diskusi, atau interkomunikasi; dan (4) akses ke informasi.

Tabel 2.2 Definisi 'ruang publik' mengenai kriteria akses, pelaku dan ketertarikan

| Akses | Public space |
|---|---|
| • Akses fisik | Sebuah ruang yang dapat diakses secara fisik untuk semua. |
| • Akses Sosial | Sebuah ruang yang secara sosial dapat diakses oleh semua. |
| • Akses ke kegiatan dan diskusi | Sebuah ruang di mana kegiatan dan diskusi tentang proses pengembangan dan penggunaannya dapat diakses oleh semua. |
| • Akses ke informasi | Sebuah ruang di mana informasi mengenai proses pembangunan dan penggunaannya dapat diakses oleh semua. |
| Pemerintah | Sebuah ruang yang dikendalikan oleh pemerintah publik, dan digunakan oleh masyarakat. |
| Kepentingan | Sebuah ruang yang melayani kepentingan umum. |

Sumber: Buku *Whose Public Space?*, 2010

Kualitas pertama mengacu pada akses ke lingkungan fisik, ruang publik adalah tempat di mana setiap orang berhak untuk hadir secara fisik (Bern dan Gaus 1983). Dengan demikian, ruang publik merupakan arena yang secara psikologis dapat diakses oleh semua.

Kualitas kedua adalah akses sosial yang juga disebut akses simbolik. Akses ini melibatkan kehadiran isyarat, dalam bentuk manusia, desain dan elemen-elemen yang menunjukkan dapat diterima dalam ruang tersebut (Carr et al. 1992). Lingkungan, individu atau kelompok yang dirasakan baik sebagai ancaman atau hiburan dapat mempengaruhi seseorang untuk masuk ke ruang publik. Oleh karena itu penting untuk menjaga lingkungan, sosial dan suasana ruang publik untuk membuatnya lebih ramah untuk jangkauan yang lebih luas dari kelompok-kelompok sosial.

Kualitas ketiga dan keempat memungkinkan kita untuk mendefinisikan ruang publik dalam hubungannya dengan dimensi waktu. Ruang publik adalah tempat di mana otoritas publik bertanggung jawab untuk menjamin eksistensi dari arena publik di mana warga dalam mengungkapkan sikap mereka, menegaskan klaim mereka dan menggunakannya untuk tujuan mereka. Karena ini memungkinkan makna dan fungsi dari ruang publik untuk mengubah sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan warga negara, dan memfasilitasi renegosiasi sedang berlangsung kesepahaman antara otoritas publik dan publik (Madanipour, 2010:24). Akhirnya, kualitas keempat akses memungkinkan kita untuk mendefinisikan ruang publik sebagai tempat di mana informasi mengenai proses pembangunan dan penggunaannya tersedia untuk semua anggota masyarakat.



Gambar 2.18: Taman Film Kota Bandung
Sumber: Website wisatabandung.com, 2017

(Lynch, 1963) dalam (Sunaryo, 2010:176) menjelaskan aspek-aspek dalam dalam memahami terminologi ruang publik adalah :

1) Bagian vital struktur kota

Keberadaan ruang publik sebagai tempat bertemunya berbagai kepentingan privat, pertukaran nilai sosial dan ekonomi, sekaligus pembentuk ikatan dalam masyarakat sebuah kota.

2) Aksesibilitas untuk semua

Keterbukaan akses dapat memicu terciptanya keragaman kegiatan dan interaksi antar semua lapisan masyarakat.

3) Kebebasan aktivitas

Dengan kebebasan beraktivitas di ruang publik dapat memenuhi fungsinya sebagai tempat pertukaran nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, bahkan agama dan politik.

4) Kontrol dan perhatian dari pihak berwenang

Baik dengan status kepemilikan privat maupun publik, dengan fungsi vitalnya bagi orang banyak, maka kontrol dan perhatian dari pihak yang berwenang mengatur

kepentingan publik menjadi penting, agar karakter ruang publik yang ada tidak berubah menjadi terprivatisasi oleh sebagian kepentingan.

5) Faktor simbolis dan makna

Adanya keterikatan yang kuat antara pengguna, tempat, kehidupan pribadinya dengan konteks makna yang lebih luas seperti sejarah dan budaya. Berhubungan kepada konteks fisik dan sosial. Kondisi ini dapat tercipta dari penggunaan yang menerus dari sebuah ruang publik sehingga membentuk banyak kenangan yang mengikat perasaan pribadi terus berlangsung dalam konteks perubahan yang terjadi.

6) Responsibilitas

Penataan fisik ruang publik menjadi faktor pengaruh ketergunaan ruang oleh publik. Kebutuhan utama yang harus dipenuhi adalah kenyamanan, relaksasi, aktivitas aktif dan pasif. Sementara fleksibilitas ruang juga akan membuat penggunaan ruang publik menjadi lebih bervariasi untuk banyak jenis kegiatan dalam waktu yang berbeda, atau mengakomodasi tuntutan kegiatan baru di generasi yang berbeda.

### 2.3.1 Tipologi Ruang Publik

(Carmona, et al, 2003:111), ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipologi antara lain :

1. *External publik space*

   Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (publik) seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya.

2. *Internal publik space*

   Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang dikelola pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit dan pusat pelayanan warga lainnya.

3. *External and internal "quasi" publik space*

   Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti mall, diskotik, restoran dan lain sebagainya.



Gambar 2.19: Teras Cihampelas Bandung Sebagai *External Public Space*

Sumber: Website prfmnews.com, 2017

Berdasarkan fungsinya secara umum dapat dibagi menjadi beberapa tipologi (Carmona, et al, 2008 : 62), antara lain :

1. *Positive space*.

   Ruang ini berupa ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan biasanya dikelola oleh pemerintah. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang alami/semi alami, ruang publik dan ruang terbuka publik.

2. *Negative space*

   Ruang ini berupa ruang publik yang tidak dapat dimanfaatkan bagi kegiatan publik secara optimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial serta kondisinya yang tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang pergerakan, ruang servis dan ruang-ruang yang ditinggalkan karena kurang baiknya proses perencanaan.

3. *Ambiguous space*

   Ruang ini adalah ruang yang dipergunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama warga yang biasanya berbentuk seperti ruang bersantai di pertokoan, café, rumah peribadatan, ruang rekreasi, dan lain sebagainya.

4. *Private space*

   Ruang ini berupa ruang yang dimiliki secara privat oleh warga yang biasanya berbentuk ruang terbuka privat, halaman rumah dan ruang di dalam bangunan.

### 2.3.2 Ruang Jalan

Jalan sebagai salah satu jenis ruang terbuka publik linear, merupakan elemen ruang kota yang sangat penting keberadaannnya dalam mendukung kebutuhan/ penggunaan oleh warganya (Rossi, 1982 dalam Arifin et all, 2004). Menurut Moughtin (1992), jalan adalah garis komunikasi yang digunakan untuk melakukan perjalanan di antara dua tempat yang berbeda, baik menggunakan kendaraan maupun berjalan kaki. Jika disebut jalur, jalan adalah cara untuk menuju akhir tujuan atau perjalanan. Jalan merupakan permukaan linier dimana pergerakan terjadi di antara dua tempat, sehingga dapat dikatakan fungsi jalan adalah menjadi penghubung antara dua bangunan, penghubung antara dua jalan dan penghubung antara dua kota. Pendapat ini diperkuat oleh Carr (1992), yang mengatakan bahwa jalan adalah komponen dari sistem komunikasi kota sebagai sarana pergerakan benda, masyarakat dan informasi dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Fisik jalan yang diapit oleh elemen fisik sebagai "dindingnya" (*street wall*) yang berupa deretan bangunan, deretan PKL dan deretan pepohonan disisi jalan, serta aneka kegiatan masyarakat yang ada di dalamnya (*street space*) (Presiser, 1988: Friedman, 1970, dalam Etikawati 1999). Dari segi fungsi (Ikaputra, 2001) menjelaskan bahwa jalan memiliki peran sebagai: 1) media pergerakan *(movement)*, 2) media tempat pertukaran *(exchange)* barang, jasa dan informasi, serta 3) lokasi jalur hijau sebagai pengatur kondisi lingkungan dan ekologi.



Gambar 2.20: Ruang Jalan di Jalan Tamblong Bandung
Sumber: Dokumen Pribadi Dila Fatmala, 2016

Badan jalan hanya diperuntukkan bagi pelayanan lalu lintas dan angkutan jalan. Saluran tepi jalan hanya diperuntukkan bagi penampungan dan penyaluran air agar badan jalan bebas dari pengaruh air. Setiap orang dilarang memanfaatkan ruang publik kota yang mengakibatkan terganggunya fungsi jalan. Tiap ruas jalan memiliki bagian-bagian jalan, dimana masing-masing memiliki fungsi khusus. Bagian-bagian jalan terdiri dari:

1) Ruang manfaat jalan

Adalah ruang yang dimanfaatkan untuk konstruksi jalan dan terdiri atas badan jalan, saluran tepi jalan, serta ambang pengamannya. Badan jalan meliputi jalur lalu lintas (dengan atau tanpa jalur pemisah), bahu jalan dan jalur pejalan kaki. Ambang pengaman jalan terletak dibagian paling luar dari ruang manfaat jalan yang digunakan untuk mengamankan bangunan jalan.

2) Ruang milik jalan

Adalah sejalur tanah tertentu di luar ruang manfaat jalan yang masih menjadi bagian dari ruang milik jalan yang dibatasi oleh tanda batas ruang milik jalan yang dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan keleluasan keamanan penggunaan jalan antara lain untuk keperluan pelebaran ruang manfaat jalan pada masa yang akan datang.

### 2.3.3 Ruang Jalan Sebagai Ruang Publik

Jalan tidak dapat dipertimbangkan hanya sebagai jalur kendaraan, tetapi secara keseluruhan menjadi bagian integral kehidupan manusia (Spurrier dalam Bishop, 1989). Budiharjo (2005), mengatakan bila jalan direncanakan hanya berdasarkan anggapan akan fungsinya, maka akan menutup peluang untuk memanfaatkan jalan sebagai ruang untuk beraktivitas. Fungsi utama jalan adalah sebagai jalur penghubung, namun perlu ditinjau aspek lainnya seperti kegiatan yang terjadi di sepanjang jalan yang berkaitan dengan peranan jalan itu sendiri, sudut pandang masyarakat sekitar, tipe dan bangunan serta penataan landscape yang mendukung.

Jalan juga merupakan pusat sosial kota dimana masyarakat berkumpul, namun sekaligus menjadi saluran pencapaian dan sirkulasi (Appleyard, 1981). (Jacobs, 1993) mengungkapkan bahwa jalan yang baik dapat mendorong partisipasi, masyarakat misalnya berhenti untuk berbicara atau bahkan duduk dan melihat secara pasif menerima apa yang ditawarkan oleh jalan.

Maka dapat disimpulkan bahwa jalan merupakan sarana untuk melakukan perpindahan dari suatu tempat menuju pada suatu tempat, dari satu titik menuju ke

titik lainnya yang juga merupakan suatu arena kegiatan sosial, sebagai pintu gerbang ruang privat manusia menuju ke ruang dengan dimensi yang lebih luas yaitu masyarakat/publik.

Lebih lanjut Rapoport (1977) menjelaskan bahwa terjadinya aktifitas di suatu lingkungan termasuk ruang publik kota dapat dianalisa dalam empat komponen yaitu:

a. Aktifitas sesungguhnya (makan, berbelanja, minum, berjalan);
b. Aktifitas spesifik untuk melakukannya (berbelanja di bazar, minum di bar, berjalan di jalan, duduk di lantai, makan bersama orang lain);
c. Aktifitas tambahan, berdampingan atau terasosiasi yang mana menjadi bagian dari sistem aktivitas (berbelanja sambil bergosip);
d. Aktifitas simbolik (berbelanja sebagai konsumsi yang menyolok, memasak sebagai ritual, cara menegakkan identitas sosial)




Gambar 2.21: Aktifitas Masyarakat di Ruang Jalan di Jalan Braga Bandung
Sumber: Website Kompas.com, 2017

Kegiatan di ruang terbuka publik di pusat kota merupakan perwujudan ruang terbuka sebagai pusat interaksi sosial budaya masyarakat dan fungsi ekologis kota, pedestrian dan jalan sebagai *linkage system* dan juga sebagai ruang terbuka yang memfasilitasi aktifitas ekonomi dan jalan/pedestrian sebagai tempat aktifitas ekonomi, sosial dan budaya masyarakat. Terjadinya aktifitas tersebut sebagai perwujudan kedua aktifitas tersebut dalam ruang publik sehari-hari yang saling berhubungan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya dan saling mempengaruhi, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau kelompok yang mempunyai persepsi atau nilai-nilai sama atau mirip dan melakukan suatu rangkaian kegiatan atau perilaku tertentu untuk makna dan tujuan yang telah disepakati (Rapoport, 1977). Jika dikaitkan dengan ruang jalan, maka jalan dengan fungsi sebagai sarana transportasi untuk menghubungkan antara dua tempat yang berbeda, dan jalan memiliki fungsi sebagai tempat beraktifitas sosial, tempat berhubungan antar masyarakat, masyarakat sebagai peserta aktif maupun pasif yang mungkin hanya duduk atau melihat apa yang ditawarkan oleh jalan tersebut maka ruang jalan dapat dikatakan sebagai ruang publik.

## 2.4 Mural sebagai elemen visual ruang publik

Bila diurut kembali sejarah perkembangan penciptaan mural, dapat dilihat perbedaan dan pergeseran fungsi penciptaan mural, seiring dengan perkembangan seni lukis itu sendiri. Demikian pula dengan motif atau latar belakang diciptakannya gambar atau lukisan pada dinding. Namun apabila dianalisis lebih jauh lagi maka sesungguhnya ada kemiripan dalam satu hal pada kegunaannya, yaitu untuk

kepentingan publik. Akan tetapi dalam penciptaan mural di zaman modern ini terdapat beragam problematik karena keterkaitan mural dengan ruang publik, antara lain masyarakat yang tinggal disekitar mural tersebut dan semua orang yang berlalu lalang melewati area mural juga untuk orang-oarang yang memang beraktifitas secara rutin di sekitar mural.

Mural yang hadir di ruang publik merupakan ekspresi estetis dan merepresentasikan warga kota, baik sebagai perupa maupun masyarakat biasa. Ekspresi dalam wujud mural di ruang publik tersebut dapat bermakna sangat pribadi, dapat pula merupakan ekspresi kolektif yang sarat dengan pesan dan makna yang dapat dipahami secara kolektif pula (Bramantijo, 2015 :4). Pemahaman secara komprehensif terhadap mural publik sebagai karya seni visual perlu didukung pemahaman kultural dan sosial, sehingga apa yang menjadi pesan di balik representasi visual akan dapat ditangkap maknanya oleh publik dengan baik.

Hadirnya mural di ruang publik sebagai seni rupa publik tidak dapat dilepaskan dari perubahan paradigmatik dalam dunia seni rupa. Kecenderungan dalam perkembangan seni rupa kontemporer, terkait dengan pluralitas kultural dan kehidupan sehari-hari. Penyajian karya seni rupa kontemporer berupaya mendekatkan diri dengan publik, bahkan melibatkan partisipasi publik. Ruang-ruang pamer atau museum konvensional yang formal dan terkesan elitis, sering kali dihindari oleh perupa dalam mempresentasikan karya mereka kepada publik. Para perupa kontemporer lebih tertarik mempresentasikan karya mereka di ruang-ruang alternatif, di antaranya; rumah seni, galeri privat, galeri kafe, rumah, taman, mall, jalanan dan ruang terbuka. Ruang publik yang berada di luar ruang seperti tembok

gedung, pagar, pedestrian, trotoar dan dinding penyangga jalan layang, saat ini menjadi pilihan yang menarik, terutama bagi para perupa yang mengkhususkan diri pada gambar, stensil, *graffiti*, *tagging*, *street logos*, mural, dan patung publik. (Bramantijo, 2015:6).

Gerakan mural publik menjadi penyeimbang dari seni-seni yang telah terhegemoni oleh kepentingan kapitalistik dan individualistik, sebagaimana seni rupa modern pada perkembangan terakhir. Mural menjadi media seni rupa yang mencoba lebih dekat dengan penikmatnya. Mural menjadi paradoks dari seni rupa atas yang semakin sulit dijamah karena terkonsentrasi di galeri-galeri dan ruang pamer representatif. Masyarakat biasa tidak dapat menikmati dengan bersahaja. Mural hadir sebagai seni rupa publik yang dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan berinteraksi dengan masyarakat. Mural publik mengambil posisi yang berbeda dengan seni yang bersifat elitis dan menjadi subkultur dari seni rupa kontemporer. Subkultur sering mendefinisikan dirinya sebagai perlawanan terhadap nilai-nilai budaya dominan, biarpun definisi ini tidak sepenuhnya diterima oleh para teorisi. Menurut Dick Hebdige dalam (Rusbiantoro: 2008), anggota subkultur sering menunjukkan keanggotaannya melalui penggunaan gaya yang berbeda dan simbolik. Hal ini merupakan satu bentuk deviasi, sebagai tindakan penyimpangan perilaku yang bertentangan dengan masyarakat dan digunakan sebagai perjuangan melawan budaya dominan atau kelompok dominan.

Sebagai dimensi visual Gordon Fulton (dalam Siregar, 2013) menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu dipenuhi oleh suatu desain di ruang publik, yaitu aspek visibilitas, legibilitas dan redibilitas, serta aspek visual dan estetika.

Aspek visibilitas adalah kemampuan suatu desain untuk dapat terlihat oleh masyarakat, yang terdiri dari beberapa unsur yaitu: bentuk, penempatan, dimensi, material, pencahayaan dan jarak. Aspek legibilitas dan redibilitas adalah kemampuan untuk mengenal dan menangkap pesan, yang terdiri dari unsur-unsur lokasi, ukuran tulisan, jenis tulisan dan warna. Sedangkan aspek visual dan estetika yaitu ketepatan ekspresi dan keharmonisan desain dengan lingkungan tempat dia berada, yang dapat memberikan karakter pada ruang kota serta dan membedakannya dengan ruang lain yang ada di sekitarnya.

## 2.5 Interaksi pada Mural di Ruang Publik

Interaksi di ruang publik dipicu oleh aktivitas yang terjadi didalamnya, memerlukan suatu pemicu agar individu yang berada pada ruang publik dapat menginisiasi terjadinya interaksi terhadap elemen-elemen dalam ruang publik itu sendiri. Interaksi merupakan hubungan antara dua atau lebih objek yang saling mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Interaksi yang dimaksud dalam penelitian ini dirancang untuk objek yang membingkai aktivitas desain. Semua benda buatan manusia menawarkan kemungkinan untuk berinteraksi, dan semua aktivitas desain dapat dipandang sebagai interaksi dalam desain. Sama halnya tidak hanya objek tapi juga ruang, pesan, dan sistem (Buchanan, 1998).

### 2.5.1 Aktifitas dan Perilaku Sosial

Aktivitas sosial dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain (Zhang dan Lawson, 2009). Kegiatan ini dapat berupa perbincangan santai di pinggir jalan, bertatap muka maupun kegiatan anak-anak bermain di taman kota. Penanganan ruang publik yang kreatif dapat mendukung terbentuknya aktivitas sosial antara orang-orang yang tidak saling mengenal sebelumnya. Kegiatan-kegiatan kreatif ataupun pemasangan karya seni di ruang publik seperti mural misalnya dapat mendorong warga untuk saling berbincang atau sekedar saling mengomentari kegiatan kreatif tersebut.

Gehl dalam Zhang dan Lawson (2009) membagi aktivitas di ruang luar (*out door*) dalam tiga kategori, antara lain :

1) Aktivitas penting. Setiap orang memiliki kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam segala kondisi, seperti bekerja, bersekolah, berbelanja dan juga melibatkan aktivitas dalam system pergerakan seperti berjalan menuju halte bus, berjalan menuju tempat bekerja dan lain sebagainya.
2) Aktivitas pilihan. Aktivitas ini memiliki tingkat prioritas di bawah aktivitas penting. Kita dapat memilih untuk berjalan santai pada sore hari atau menangguhkannya apabila hari tidak cerah. Dengan demikian, pilihan untuk melakukan aktivitas ini tergantung pada kondisi lingkungan.
3) Aktivitas sosial. Aktivitas ini lebih menekankan pada terjadinya proses sosial, baik dalam bentuk kontak fisik maupun kontak pasif. Aktivitas sosial ini dapat terjadi secara paralel dengan aktivitas penting dan aktivitas pilihan.

Dalam kajiannya, Zhang dan Lawson (2009) mempergunakan tiga klasifikasi aktivitas pada ruang publik, antara lain :

1) Aktivitas proses. Aktivitas ini dilakukan sebagai peralihan dari dua atau lebih aktivitas utama. Bentuk dari aktivitas ini biasanya pergerakan dari suatu tempat (misalnya rumah) ke kios (aktivitas konsumsi).
2) Kontak fisik. Aktivitas ini dilakukan dalam bentuk interaksi antara dua orang atau lebih yang secara langsung melakukan komunikasi atau aktivitas sosial lainnya.
3) Aktivitas transisi. Aktivitas ini dilakukan tanpa tujuan yang spesifik yang biasanya dilakukan seorang diri, seperti duduk mengamati pemandangan dan lain sebagainya.

(Carr et al, 1992 : 87-136) menjelaskan dua jenis keterlibatan interaksi di ruang publik, yaitu *Passive engagement* (keterlibatan pasif) dan *Active engagement* (keterlibatan aktif).

*1) Passive engagement* (keterlibatan secara pasif); dalam keterlibatan pasif, orang tidak terlibat langsung di dalam lingkungannya. Mereka memilih untuk menjadi pencerap dan mendapat kepuasan dengan hanya melihat dan mendengar. Kegiatan yang termasuk dalam keterlibatan pasif antara lain adalah mengamati pedestrian, melihat *public art*, dan menonton pertunjukan. Mengamati dan menonton orang merupakan aktivitas yang sering terjadi pada ruang publik yang kecil. Whyte (1980) menyimpulkan bahwa hal yang paling menarik orang untuk datang ke ruang publik salah satunya adalah dengan adanya elemen fisik dari ruang publik, seperti *public art* yang sering menjadi pusat perhatian.

*2) Active Engagement* (keterlibatan secara aktif); keterlibatan aktif merepresentasikan pengalaman yang lebih langsung dengan tempat dan orang yang berada di dalamnya (Carmona dan Tiesdell, 2007: 234). Ada orang yang puas dengan mengamati orang lain namun ada yang menginginkan kontak langsung dengan orang lain baik mereka orang asing atau orang yang telah mereka kenal. *Active engagement* memiliki fungsi sosial yang didapat melalui interaksi sosial, seperti pertemuan, anak-anak bermain, rekreasi, aktivitas olahraga dan semua yang memanfaatkan kegunaan dari badan manusia. Kontak dengan elemen fisik pada setting merupakan bentuk lain dari *active engagement*. Kontak yang dimaksud adalah kontak fisik secara langsung dibandingkan hanya berada atau bergerak pada tempat tersebut. Salah satu contoh adalah menyentuh dan meraba *public art*, memercikkan air atau bermain-main di air mancur.

Tabel 2.3 Jenis Interaksi dan Keterlibatan

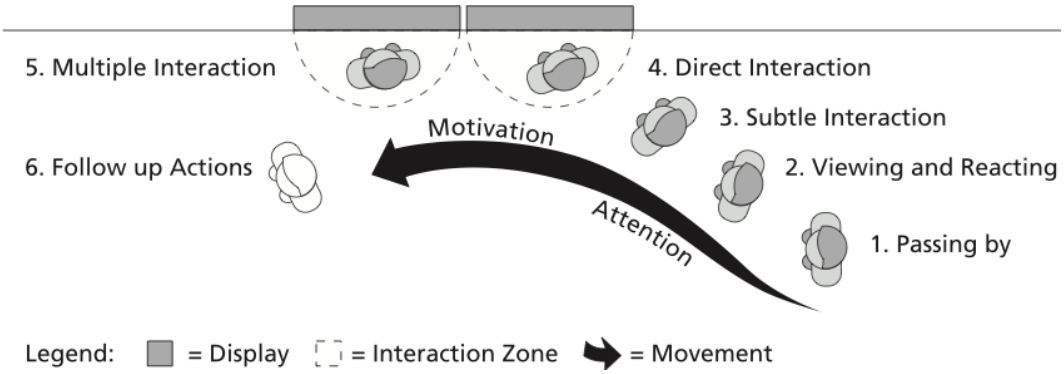
| **Inisiasi** | **Jenis Keterlibatan** | **Interaksi** |
|---|---|---|
| Lewat dan melihat | Keterlibatan pasif / *Ambient Display* | Implisit |
| Lewat dan memperhatikan | Keterlibatan visual | Halus |
| Diam dan melihat | Keterlibatan visual | Halus |
| Melihat dan berekspresi | Keterlibatan aktif | Eksplisit |
| Melihat dan mengambil alih | Keterlibatan fisik | Eksplisit |

Dibuat oleh Dila Fatmala 2017

### 2.5.2 Kerangka Konseptual Interaksi pada Mural di Ruang Publik

Menurut (Michelis dan Müller, 2010) banyak temuan dari *Human-Computer Interaction* (HCI) juga dapat berlaku untuk *public art* walaupun terdapat pebedaan karena sebagian besar sistem multimedia telah dirancang sebagai perangkat pribadi atau untuk digunakan di lingkungan rumah (*private*). Brignull & Rogers (2003) melakukan penelitian mengenai cara menarik perhatian orang-orang untuk berinteraksi dengan gambar yang di pantulkan di layar proyektor (*interactive display*) berukuran 5 meter dengan total pencerap 150 orang yang berlangsung selama acara peluncuran buku yang diadakan di sebuah konferensi besar di Minnepolis. Penelitian tersebut telah menghasilkan informasi tentang persepsi, kesadaran dan interaksi. Dalam penelitiannya Brignull & Rogers (2003) menjelaskan bahwa karya di ruang publik perlu menarik perhatian dan memotivasi orang yang lewat untuk berinteraksi dengan gambar.

Seperti halnya interaksi pada layar, interaksi terhadap mural tidak dimulai dengan interaksi itu sendiri, pencerap pada awalnya hanya lewat, tanpa berniat untuk berinteraksi. (Michelis dan Müller, 2010) menjelaskannya dalam model fase interaksi yang diadaptasi dari Brignull & Rogers (2003) pada gambar 2.22

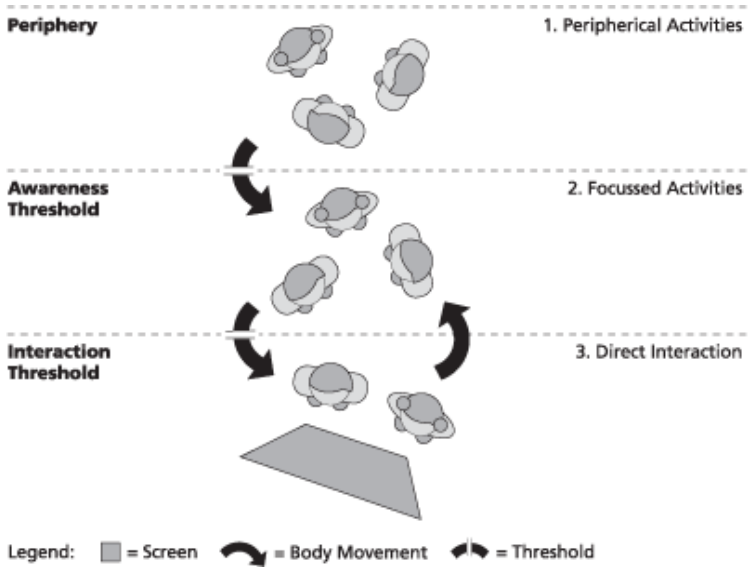



Gambar 2.22: *The Audience Funnel* – diadaptasi dari
(Jörg Müller, Florian Alt, Daniel Michelis, Albrecht Schmidt,)
Sumber: Daniel Michelis, (2009)

Dalam diagram tersebut terlihat ambang batas terdapat di antara setiap fase, misalnya tidak semua orang yang lewat akan melihat sebuah karya yang terpajang, dan tidak semua yang melihatnya akan terlibat dalam interaksi yang halus atau langsung. Hal utama untuk mengatasi ambang pertama adalah dengan menarik perhatian orang yang lewat. Untuk mengatasi ambang kedua, keingintahuan pencerap harus ditingkatkan, dan untuk mengatasi ambang lainnya, pencerap harus termotivasi untuk berinteraksi dengan karya. Semua ambang ini dapat terjadi sesuai dengan kondisi dilingkungan karena interaksi terjadi di ruang publik. Dengan demikian, tindakan yang efektif harus dilakukan untuk mengurangi faktor-faktor yang menaikan ambang batas.

Pada penelitian sebelumnya, (Brignull & Rogers, 2003) memberikan data baru tentang bagaimana orang-orang dalam hal ini adalah pencerap, bergerak dan berinteraksi dengan karya di ruang publik. Berdasarkan analisisnya, tampak bahwa hambatan utama interaksi terjadi ketika pencerap harus melakukan transisi antara ruang aktivitas yang berbeda. Khususnya dalam melewati ambang batas dari

aktivitas periferal ke fokal (misalnya dari mengobrol dengan seseorang di sisi lain ruangan lalu memutuskan berpindah tempat untuk melihat karya agar terlihat lebih jelas). Dengan kata lain, konsepsi karya dan apa yang ditawarkannya harus menarik dan memotivasi pencerap agar mereka maju untuk melewati ambang pintu menuju kesadaran fokal. Hal ini ditunjukkan dalam diagram skematik pada gambar 2.23




Gambar 2.23 : Model Saluran Interaksi Publik

Sumber: Daniel Michelis (2009), according to: Brignull & Rogers, 2003)

Gambar 2.23 menunjukkan model saluran interaksi publik yang melintasi ambang batas setelah pencerap pindah ke ruang aktivitas B dan memutuskan untuk memberi perhatian lebih banyak pada karya, minat mereka perlu dirangsang untuk mempertahankan perhatian. Karya yang dibuat harus menarik perhatian pencerap agar pencerap termotivasi untuk melewati ambang partisipasi (*participation threshold*) (Brignull & Rogers, 2003).

Model ini dibangun berdasarkan pada perilaku pencerap yang mudah diamati oleh pengamat luar. Setiap orang melewati fase yang berbeda, di mana ambang batas harus diatasi agar orang bisa melewati satu fase ke fase berikutnya, misalnya pada tahap pertama, pencerap hanya lewat. Pada tahap kedua, mereka melihat tampilan, atau bereaksi terhadapnya bisa dengan tersenyum atau memutar kepala mereka pada karya.

Dalam penelitiannya Brignull & Rogers membuat kesimpulan tentang informasi penting yang dibutuhkan untuk mengetahui keputusan pencerap melewati ambang batas.

- Berapa lama interaksi dibutuhkan
- Apa yang akan didapatkan dari interaksi tersebut
- Langkah apa saja yang dilibatkan dalam interaksi yang terjadi ; Jika ini merupakan pengalaman yang nyaman ; Jika ada yang tidak nyaman dan memutuskan untuk cepat keluar, kemana pencerap pergi dengan tenang, tanpa itu mengganggu aktivitas publik yang sedang berlangsung.

### 2.5.3 Taksonomi Interaksi pada Mural

Terdapat dua jenis interaksi yang digunakan untuk mengamati interaksi desain di ruang publik yaitu intraksi implisit dan interaksi eksplisit. Dalam interaksi eksplisit, pencerap mengetahui secara sengaja dan sadar tentang apa yang akan dia lakukan terhadap sebuah karya didepannya sedangkan interaksi implisit menggambarkan sebuah tindakan yang diukur dengan unsur ketidaksengajaan atau berdasarkan alam bawah sadar (Schmidt, 1999). Misalnya untuk interaksi implisit,

pencerap yang berjalan melewati sebuah mural tanpa sadar merubah posisi tubuhnya agar lebih jelas melihat keseluruhan mural, contoh untuk interaksi eksplisit ketika pencerap dengan sengaja berhenti didepan sebuah mural lalu berjalan mendekatinya dan melakukan *selfie* dengan mural tersebut.

Ada enam taksonomi interaksi, dari interaksi implisit samapai eksplisit di sekitar mural yang diadaptasi dari (Michelis dan Müller, 2010) diantaranya:

1) Kehadiran *( Presence)*

Berbagai macam sensor dapat mempengaruhi pencerap di sekitar ruang mural misalnya rupa, warna pola, sifat dan skalanya. Penginderaan dalam melihat kehadiran digunakan untuk memicu interaksi implisit yang seringkali bertujuan untuk memotivasi pencerap untuk terlibat dalam interaksi dengan mural. Contohnya pada mural di Karski di Zimbabwe yang berukuran besar dan menggunakan warna diluar kebiasaan.




Gambar 2.24: Mural Karski Di Zimbabwe
Sumber: Website news.anotao.com, 2017

2) Posisi Tubuh *(Body Position)*

Dengan cara yang sama rupa, warna pola, sifat dan skalanya dapat digunakan untuk tidak hanya untuk mengenali keberadaan tapi juga menentukan posisi yang tepat dari seseorang di depan mural. Mengetahui posisi yang tepat memungkinkan cara interaksi yang lebih efektif dengan menampilkan atau memperbarui konten yang dekat atau dalam kaitannya dengan posisi pengguna.



Gambar 2.25 : Interaksi pencerap pada mural di Downtown LA, 2014

Sumber: Website www.miren.co, 2017

3) Postur Tubuh *(Body Posture)*

Orientasi dan posisi tubuh serta kedekatan dapat digunakan untuk menilai cara pencerap mendekati mural dan apakah pencerap berinteraksi langsung atau hanya lewat saja. Contohnya pada mural di sebuah komunitas perumahan di Changsha, ibu kota provinsi Hunan, China Tengah, seorang pria membuat pose *shooting* di depan mural kartun basket pada Januari 2015.




Gambar 2.26: Pose *shooting* di depan mural kartun basket di China, 2015
Sumber: Website m.chinadaily.com.cn, 2017

4) Tatapan *(Gaze)*

Pengetahuan mengenai arah pandang pencerap dapat digunakan untuk mengukur *exposure* mural pada pencerap. Sejauhmana mural memberikan stimulus sehingga pencerap tertarik untuk melihat objek mural tersebut. Contohnya pada mural di sebuah komunitas perumahan di Changsha, ibu kota provinsi Hunan, China Tengah, Seorang pria berjalan melewati dan menatap sebuah mural kartun yang menggambarkan seorang praktisi seni bela diri dalam pakaian *Bruce Lee*.



Gambar 2.27: Menatap Mural kartun *Bruce Lee* di China, 2015

Sumber: Website m.chinadaily.com.cn, 2017

5) Ekspresi Wajah *(Facial Exspression)*

Sama halnya dengan tatapan, ekspresi wajah digunakan untuk mengukur *exposure* mural pada pencerap. Sejauhmana mural mempengaruhi suasana hati pencerap seperti bahagia, sedih, terkejut, atau marah. Ekspresi wajah adalah bagian dari sistem komunikatif untuk mengubah atau mempertahankan hubungan antar objek.




Gambar 2.28: Ekspresi pedagang melihat mural Tolak RUU Pilkada, 2014

Sumber: Website tribunnews.com, 2016

6) Sikap *(Gesture)*

Pada umumnya sikap mempengaruhi objek tertentu seperti emosi dan gairah seseorang. Gesture bisa mempengaruhi perhatian terhadap suatu objek. Mengkategorikan suatu informasi dan interpretasi, penilaian dan mengingat informasi yang relevan. Gestur adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti wicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. Gestur mengikutkan pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh (Kendon, 2004). Interaksi berupa gesture dalam penelitian ini misalnya menyentuh, memotret dan berfoto bersama dinding mural, hingga melakukan percakapan didepan dinding mural.



Gambar 2.29: *Selfie* di depan mural Kalijodo Jakarta, 2017
Sumber: Website www.tempo.co, 2017

Seperti yang telah dipaparkan bahwa interaksi merupakan hubungan antara dua atau lebih objek yang saling mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain.

Interaksi yang dimaksud dirancang untuk objek yang membingkai aktivitas desain. Semua benda buatan manusia menawarkan kemungkinan untuk berinteraksi, dan semua aktivitas desain dapat dipandang sebagai interaksi dalam desain. Dalam penelitian ini interaksi merupakan aspek penting, karena berkaitan dengan fungsi, dan fungsi merupakan aspek penting dari desain. Dalam penelitian ini, pola interaksi bertujuan untuk melihat keterikatan mural dengan pencerap, apakah mural yang ada sudah menarik perhatian orang yang lewat, memotivasi orang yang lewat, berinteraksi dan berhubungan dengan isu interaksi di publik.