

PERANCANGAN MURAL BERNUANSA BALI DAN JEPANG UNTUK CIROKOI DI DENPASAR

I Komang Aris Suantara¹, Drs. Cokorda Gde Raka Swendra, M.Si.², I Wayan Nuriarta, S.Pd. ,M.Sn.³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : rissuantara88@gmail.com

Abstrak

Mural merupakan salah satu bentuk seni rupa, atau lebih tepatnya seni lukis, yang biasanya menggunakan dinding atau tembok sebagai medianya, atau dapat juga menggunakan media besar dan datar lainnya seperti, langit-langit, papan besi, maupun kain, baik eksterior maupun interior. Magang praktik/kerja merupakan mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan penerapan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Tempat magang yang dipilih yakni Made Blez Studio merupakan perusahaan desain grafis studio di Denpasar. Real proyek yang didapat merupakan proyek mural mulai dari proses penggarapan desain mural sampai dengan pengamplikasian dilakukan oleh mahasiswa. Mural yang nanti digarap memadupadankan antara dua budaya yang berbeda yang nantinya akan menghasilkan sebuah mural bernuansa Bali dan Jepang yang tentunya memiliki keunikannya sendiri. Cirokoi merupakan tempat pembudidayaan ikan koi serta memperjualbelikan pakan dan lain sebagainya untuk kebutuhan ikan koi yang bertempat di Denpasar Bali.

Kata Kunci: Mural, Bali, Japan, Budaya, Magang, Koi, Desain

Abstract

Mural is a form of fine art, or rather painting, which usually uses walls or walls as a medium, or can also use other large and flat media such as ceilings, iron boards, and fabrics, both exterior and interior. Practical internships/work is a course that must be taken by Visual Communication Design students with the application of the Merdeka Learning Curriculum at the Merdeka Campus. The chosen internship place is Made Blez Studio, a graphic design studio company in Denpasar. The real project obtained is a mural project starting from the process of working on the mural design to the implementation carried out by students. The mural that will be worked on will mix and match between two different cultures which will later produce a mural with Balinese and Japanese nuances which of course has its own uniqueness. Cirokoi is a place for cultivating koi fish and trading feed and so on for koi fish which is located in Denpasar, Bali.

Keyword: Mural, Bali, Japan, Culture, Apprentice, Koi, Design

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka merupakan salah satu bentuk atau perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Salah satu program kegiatan MBKM yang termasuk didalamnya adalah Magang/Praktik Kerja. Dimana pembelajaran pada Kampus Merdeka memberikan kesempatan dalam pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa.

Institut Seni Indonesia Denpasar memiliki dua Fakultas yaitu, Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dan Desain. Dimana Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki tujuh Program Studi, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual. Perusahaan atau studio terkait Desain Komunikasi Visual maupun Desain Grafis sudah banyak bermunculan di Bali, utamanya di Denpasar. Dimana penulis dalam hal program MBKM ini memilih untuk magang di perusahaan Made Blez Studio. Made Blez Studio sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam hal Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis yang memiliki fokus pada dunia ilustrasi. Made Blez Studio berlokasi di Jl. Kerta Raharja VIII 90, Sidakarya, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Made Blez Studio memiliki orang-orang yang profesional dan jaringan yang luas terkait dunia kerja Desain Komunikasi Visual serta memiliki sistem pengelolaan yang baik, maka dari itu hal tersebut menjadi alasan penulis untuk melaksanakan Magang/Praktik Kerja di Made Blez Studio.

Mural merupakan salah satu bentuk seni rupa, atau lebih tepatnya seni lukis, yang biasanya menggunakan dinding atau tembok sebagai medianya, atau dapat juga menggunakan media besar dan datar lainnya seperti, langit-langit, papan besi, maupun kain, baik eksterior maupun interior. Mural berasal dari kata "murus", berasal dari bahasa Latin yang berarti dinding. Mural memiliki perbedaan dengan lukisan. Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh mural, yaitu kaitannya dengan arsitektur/bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan kenyamanan di ruangan. Mural di Indonesia saat ini tidak terlepas dari para pelaku yang masih konsisten memproduksi mural. Mural yang diproduksi memiliki banyak tujuan,

mulai dari kepentingan pribadi untuk memenuhi hasrat estetis seniman, kepentingan menyuarakan kritik politik dan sosial budaya, kepentingan patornae politik maupun ideologi, hingga kepentingan sebuah brand tertentu dalam melakukan branding dan promosi menawarkan produknya.

Sejarah mencatat bahwa mural sudah ada sejak jaman prasejarah, yaitu 31.500 tahun silam, yang terdapat di lukisan gua di Lascaux, di selatan Perancis. Di Indonesia sendiri tercatat bahwa lukisan dinding juga sudah ada sejak jaman prasejarah, yaitu di jaman Mesolitikum. Pada saat itu lukisan dinding digunakan sebagai tanda bahwa pernah ada manusia yang telah menghuni dan melangsungkan kehidupan di gua tersebut. Mural di Indonesia menyebar hampir diseluruh indonesia baik itu di Jawa, Sulawesi, Kalimantan, Bali dll. Menyebarnya mural di Indonesia membuat mural itu sendiri memiliki unsur budaya masing-masing disetiap daerah di Indonesia dengan perpaduan unsur budaya tersebut mural menjadi memiliki keunikannya sendiri dan dengan itu juga bisa mengangkat budaya yang ada disetiap daerah tersebut.

Bali yang memiliki seni budaya sebagai identitas yang cukup dikenal oleh dunia luar, menyebabkan Bali dikenal sebagai surganya seni budaya di Indonesia. Bali sebagai daerah tujuan wisata telah dilakukan oleh pemerintah kolonial dengan tujuan semakin dikenalnya seni budaya yang ada di Bali. Sebagai sebuah etnis yang hidup diwilayah Nusantara, masyarakat Bali mempunyai kekayaan seni budaya yang khas dan telah menjadikan Bali sebagai Pulau yang cukup dikenal oleh di mata dunia. Dengan pecitraan itu daya tarik wisatawan manca Negara untuk datang ke Bali sangat kuat sehingga Bali berkembang menjadi daerah tujuan wisata yang sangat terkenal tidak hanya di dalam negeri tetapi sampai ke manca negara.

Kebudayaan Jepang sangat dekat dengan alam berdasarkan konsep agama di Jepang yang percaya akan dewa-dewa yang hadir dalam setiap unsur alam (batu, gunung, pohon, air, angin dll) sehingga menghasilkan sifat menghargai alam. Jepang juga terkenal dengan budaya nenek moyang yang masih tetap melekat hingga saat ini. Masyarakat Jepang, khususnya generasi tuanya, masih memegang teguh

budaya yang telah diwarisi secara turun temurun. Keunikan dan kekhasan budaya Jepang yang terkenal akan membuat kesan yang baik di mata wisatawan. Beragamnya kebudayaan Jepang ini bisa dilihat dari banyak hal. Mulai dari kehidupan beragama, seni, masakan khas, arsitektur, dan masih banyak hal lainnya.

Beranjak dari itu, penulis berkesempatan untuk turut ambil bagian pada proyek yang sedang berlangsung, salah satunya adalah dalam pembuatan desain mural yang kemudian diaplikasikan ke dinding tembok Cirokoi Denpasar. Mural yang nanti digarap akan memadupadankan antara dua budaya yang berbeda yang nantinya akan menghasilkan sebuah mural bernuansa Bali dan Jepang yang tentunya memiliki keunikannya sendiri. Cirokoi merupakan tempat pembudidayaan ikan koi serta

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan untuk menggali data, analisa data, dan penyajian analisa data adalah sebagai berikut:

Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan disatukan secara langsung dari objek yang diamati untuk kepentingan studi yang bersangkutan. Metode pengumpulan data primer yang digunakan sebagai berikut Pengumpulan data primer ditempuh melalui wawancara, observasi serta ikut dalam pengaplikasian desain mural ketembok di Cirokoi Denpasar.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami data sekunder yang diperoleh dengan metode kepustakaan seperti meliputi buku, koran, majalah, kamus (Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Bahasa Inggris-Indonesia), internet, dan media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan (lampiranlampiran informasi yang ada). Dokumentasi terkait data gambaran yang didapatkan dari perusahaan Cirokoi.

LANDASAN TEORI

Menurut sugiyono tinjauan pustaka adalah peninjauan kembali mengenai pustaka-pustaka yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, karena dengan adanya tinjauan pustaka maka peneliti akan

memperjualbelikan pakan dan lain sebagainya untuk kebutuhan ikan koi yang bertempat di Denpasar Bali. Melalui proyek pada topik yang diangkat ini, penulis dapat belajar dan menambah wawasan lebih terkait pembuatan desain dan pengaplikasian mural yang merupakan real project dalam dunia kerja.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana sistem manajemen Made Blez Studio berkaitan dengan manajemen perusahaan dan manajemen perancangan desain mural bernuansa Bali dan Jepang untuk perusahaan Cirokoi ?
- Bagaimana cara merancang desain mural dan pengaplikasian desain mural bernuansa Bali dan Jepang di tembok Cirokoi ?

semakin banyak mengetahui tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan serta relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, sehingga peneliti dapat memahami dan mengetahui permasalahan dalam penelitian sebelumnya.

Pengertian Mural

Seni mural merupakan salah satu seni gambar yang menggunakan media tembok sebagai medianya. Mural berasal dari kata 'murus', kata dari bahasa Latin yang memiliki arti dinding. Dalam pengertian kontemporer, mural berarti lukisan berukuran besar yang dibuat pada dinding (interior ataupun eksterior), langit-langit, atau bidang datar lainnya. Mural menurut Susanto (2002:76) memberikan definisi sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, maka mural sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari bangunan dalam hal ini dinding. Dinding dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekedar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun dinding juga dipandang sebagai medium untuk memperindah ruangan.



Gambar 1.1 Lukisan di dinding gua Altamira, Spanyol
(Sumber : Google.com)

Melalui mural pada ruang publik akan tercipta suasana nyaman, tenang pada masyarakat. Mural memiliki tempat untuk berekspresi dan menuangkan gagasannya, Karena kebanyakan seniman ingin memamerkan karya yang diciptakannya, tapi tidak memiliki ruang seperti diruang pameran konvensional. Untuk itu, di ruang publik inilah seniman diberikan ruang berekspresi, tapi tetap dengan mengacu pada tematis yang ingin divisualkan di ruang publik dengan mempertimbangkan segi estetis dan etis.



Gambar 1.2 Mural di ruang publik.
(Sumber : Google.com)

Manajemen

Manajemen merupakan suatu seni dalam ilmu dan pengorganisasian seperti menyusun perencanaan, membangun organisasi dan pengorganisasiannya, pergerakan, serta pengendalian atau pengawasan. Made Blez Studio menerapkan dengan terus melakukan komunikasi dengan mahasiswa supaya tetap fokus dengan proyek yang digarap mulai dari brief/planning, pengumpulan data sampai dengan pengamplikan mural yang digarap .

Unsur Visual

a) Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud ataupun tujuan secara visual, selain itu juga dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi sebagai gambaran tokoh cerita yang akan digambarkan (Kusrianto, 2009: 140). Teknik dalam pembuatan ilustrasi terbagi menjadi ilustrasi gambar tangan, ilustrasi fotografi, ilustrasi gabungan, dan ilustrasi *digital*

b) Ilustrasi Fotografi

Ilustrasi fotografi adalah teknik membuat gambar ilustrasi berupa foto dengan bantuan kamera baik itu manual maupun digital. Obyek fotografi menjadi lebih realistis, eksklusif dan persuasif (Pujiriyanto, 2005:42). Ilustrasi fotografi memiliki beberapa kegunaan yaitu: menggambarkan perbandingan, menunjukkan berita, mengabadikan sesuatu, menceritakan suasana hati, menggambarkan sesuatu yang

membangkitkan rasa kemanusiaan (Suryanto, 2004:89).

c) Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi dengan teknik hand draw atau olah digital dikomputer.(Pujiriyanto, 2005, 43)

d) Ilustrasi Digital

Menurut Mikke Susanto 2011:105 digital art adalah 1 pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang ekspresi seni. 2 seni yang dibuat dengan menggunakan media digital seperti komputer dan internet. Ada dua macam gambar yang dapat dihasilkan melalui proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing-masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Gambar Vektor Grafis vektor adalah penggunaan geometris sederhana dari titik, garis, kurva -kurva, bentuk atau segi banyak. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel picture element. Susanto, 2011:420.

e) Warna

Warna merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya (Sulasmidarma Prawira, 1989: 4). Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian audien atau khalayak. Warna dapat merusak sebuah citra jika pemakaiannya kurang tepat, hal tersebut dapat mengurangi keterbacaan dan gairah membaca. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi (Supriyono, 2010: 72), yaitu:

- **Hue**, merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lainnya
- **Value**, yaitu terang gelapnya suatu warna
- **Intensity**, yaitu tingkat kemurnian atau kejernihan suatu warna.

Berdasarkan *hue*, warna juga dibedakan menjadi tiga golongan yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

Diseminasi

Diseminasi (Dissemination) adalah suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Diseminasi

merupakan tindak inovasi yang disusun dan disembarkannya berdasarkan sebuah perencanaan yang matang dengan pandangan jauh ke depan baik melalui diskusi atau forum lainnya yang sengaja diprogramkan, sehingga terdapat kesepakatan untuk melaksanakan inovasi. Diseminasi dalam kaitannya dengan proyek yang penulis angkat akan dilakukan secara digital melalui pameran yang akan diunggah di Instagram.

PROSES PERANCANGAN

Penggunaan teknologi yang digunakan oleh penulis sebagai sarana dalam proses perancangan desain ilustrasi mural adalah beberapa software seperti :

a) Software SkecthBook

software *SkecthBook* untuk digunakan dalam pembuatan sebuah sketsa atau layouting untuk desain ilustrasi mural dan masih banyak yang lainnya. Mahasiswa menggunakan *SkecthBook* supaya mempermudah dan instan dalam melakukan pekerjaan yang diberikan oleh mitra ditempat.



Gambar 1.3 Contoh Tampilan pada SkecthBook
(Sumber: Dokumen Aris)

- **Tahap Sketsa**

Penggunaan software Skecthbook ini pada tahapan pengerjaan sketsa mural. Pada tahapan ini mahasiswa melakukan sketsa atau gambaran kasar yang nantinya menjadi acuan untuk proses outline pada software Skecthbook dan juga agar mempermudah mahasiswa untuk merancang desain ilustrasi mural tersebut. Pada tahapan ini penulis membuat 2 pilihan desain sketsa yang dimana salah satunya akan dipilih untuk digunakan oleh client tentunya juga ada revisi sketsa yang mahasiswa ajukan kepada mitra Made Blez Studio. Tahapan sketsa ini menggunakan Pen Tools bernama Basic Pencil dan wacom one sebagai alat bantu gambar.



Gambar 1.4 Alternatif 1 Sketsa desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)



Gambar 1.5 Alternatif 2 Sketsa Desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)

- **Tahap Kontur/outline**

Pada tahap outline ini mahasiswa memulai untuk melakukan outline pada desain yang sudah pilih sebelumnya dari pihak mitra dan client. Dalam tahapan outline ini menggunakan *Pen Tools* dengan nama *Inking Pen*. Penggunaan *Pen Tools* tersebut dikarenakan bersifat tebal dan mudah diatur tebal dan wacom one sebagai alat bantu gambar. Tahap outline ini dilakukan di



software Skecthbook.

Gambar 1.6 Outline desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)

- **Tahap Pewarnaan**

Pada tahap pewarnaan mahasiswa memberikan warna pada desain mural yang telah selesai dioutline sebelumnya tahapan ini dilakukan pada software Skecthbook. Pada tahapan pewarnaan menggunakan *Pen Tools* bernama *Inking Pen* wacom one sebagai alat bantu dalam pewarnaan. Dalam pewarnaan menggunakan warna CMYK dengan warna merah pada kulit dengan kode warna merah dengan kode warna #e85037. Warna biru pada air menggunakan 3 warna turunan yang pertama biru dengan kode #2c86b8, yang ke-2 dengan kode warna #1a4e69 dan yang ke-3 dengan kode warna #bbe6fb. Warna *cream* pada bagian kulit ikan menggunakan 2 warna turunan yang pertama menggunakan kode

warna #faf9e0 dan yang ke-2 menggunakan kode warna #c8c4a3. Warna emas untuk ukiran menggunakan 2 turunan warna yang pertama menggunakan kode warna #f2d678 dan yang ke-2 menggunakan kode warna #b69a3c. Warna hitam dan putih menggunakan *basic* warna. Selesai proses pewarnaan kemudian mengekspor project yang dikerjakan dari file mentahan menjadi sebuah file JPG yang nantinya akan digunakan untuk mockup dimedia tembok.



Gambar 1.7 Pewarnaan desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)

b) Software Adobe Photoshop

Software adobe Photoshop untuk dipergunakan dalam pemecahan layer pada ilustrasi desain mural dan untuk melakukan perubahan didalam ilustrasi baik itu dibagian warna atau layouting serta melakukan mockup ilustrasi mural dimedia tembok client.

- **Tahap Mockup**

Pada tahapan *mockup* melakukan mockup desain mural ke tembok dimana desain mural yang sudah di ekspor kedalam bentuk JPG sebelumnya. Selanjutnya file diolah di Photoshop step pertama membuka file foto tembok yang didapat dari dokumentasi yang sudah dilakukan. Selanjutnya file desain mural ditempelkan ke atas file tembok. Selanjutnya file desain diatur posisinya sesuai keinginan dengan menggunakan *Tools Switch Between Free And Warp Modes*.



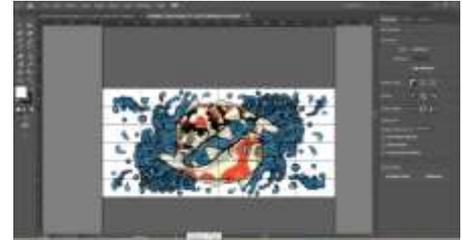
Gambar 1.8 Mockup desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)

c) Software Adobe Illustrator

Software adobe ilustrator untuk

dipergunakan dalam mencari skala pada desain ilustrasi mural yang selesai dikerjakan dimana dalam skala ini akan dipakai pada bidang tembok yang akan diaplikasikan mural. Dengan menggunakan skala akan mempermudah dalam pengerjaan mural dibidang tembok.

- **Tahap Skala**



Gambar 1.9 Mockup desain ilustrasi mural
(Sumber: Dokumen Aris)

Pada tahapan Skala dilakukan pada software adobe illustrator. Tahap ini sangat penting dimana skala ini akan digunakan pada tahap pengaplikasian desain mural ke media tembok dan akan mempercepat/mempermudah pengerjaan mural. Tahap pertama membuat file baru dengan ukuran sebenarnya sesuai dengan media tembok yang bakal dimural. Kemudian file desain mural didrag ke file awal selanjutnya pilih Rectangular Grid Tool. Selanjutnya tarik Rectangular Grid Tool dari ujung atas desain sampai ujung bawah desain. Terbentuklah skala dimana skala tersebut akan diaplikasikan terlebih dahulu dimedia tembok sebelum tahap sketsa desain ditembok.

Pengaplikasian Mural

- **Tahap Sketsa Mural**

Tahap ini dilakukan pada awal mural dimana tahap ini harus sesuai dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya serta media tembok dibuatkan skala yang dimana jumlah skala harus sama dengan jumlah skala pada desain mural. Proses pembuatan sketsa mural menggunakan kapur. Penggunaan kapur pada saat sketsa akan mempermudah proses perbaikan jika terjadi kesalahan pada tahap sketsa.



Gambar 1.10 Sketsa pada media tembok
(Sumber: Dokumen Aris)

- **Tahap Pewarnaan Mural**

Pada tahap pewarnaan dengan memberikan warna pada mural yang telah selesai disketsa. Warna yang digunakan adalah warna yang base Acrylic dimana akan lebih bertahan lama di media tembok. Tahapan ini dilakukan mahasiswa dibantu mitra dikarenakan media tembok cukup besar yakni 7 x 3 meter dan warna yang digunakan telah dicampur sebelumnya menyesuaikan warna desain yang dibuat.



Gambar 1.11 Pewarnaan pada mural
(Sumber: Dokumen Aris)

- **Tahap Outline Mural**

Pada tahap finishing mural yang sudah selesai tahap pewarnaan kemudian tahap akhir dilakukan yakni outline pada mural untuk memunculkan gambar mural yang dimana akan sesuai dengan desain mural yang sudah dibikin. Tahap finishing ini sangat perlu kehati-hatian karna menggunakan warna hitam dimana warna ini akan sulit dihapus karena ini tahap paling akhir.



Gambar 1.12 Finishing pada mural
(Sumber: Dokumen Aris)

SIMPULAN

Proses magang MBKM di Made Blez Studio diisi dengan pembuatan proyek dengan judul “Perancangan Mural Bernuansa Bali Dan Jepang Untuk Cirokoi Di Denpasar” yang diisi dengan perancangan desain mural dan tahapan pengaplikasian mural kemedi tembok. Proyek ini diawali dan didasarkan atas pihak klien ingin

memperindah perusahaannya dan pihak klien ingin perusahaannya terlihat kekinian serta memiliki keunikan dengan adanya mural tersebut.

Proyek diawali dengan mahasiswa mendapat brief dari pihak mitra, setelah itu mahasiswa mencari referensi-referensi dari tema yang telah disampaikan. Setelah data semua terkumpul, mahasiswa mengolah data tersebut serta melakukan sketsa kasar di software Skecthbook dan dilanjutkan ke tahap asistensi dengan mitra. Dimana tema yang diangkat didalam proyek mural ini adalah budaya Jepang dan Bali kemudian disatukan dalam desain mural yang bakal diaplikasikan kemedi tembok Cirokoi Deanpasar. Setelah sketsa di ACC oleh mitra, mahasiswa langsung melanjutkan ketahap outline dan pewarnaan di software Skecthbook. Kemudian tahap mockup desain ke media tembok dilakukan di software Photoshop dan untuk tahap pembuatan skala dilakukan di software adobe Illustrator. Pembuatan skala ini dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan sketsa di media tembok yang bakal jadi media mural.

Pengaplikasian desain mural ke media tembok. Membuat skala yang banyaknya sesuai dengan skala didesain. Selanjutnya tahap sketsa mural yang dilakukan dengan menggunakan kapur dimana penggunaan kapur untuk mempermudah memperbaiki sketsa pada saat terjadi kesalahan pada tahap sketsa. Dilanjutkan dengan ketahap pewarnaan yang menggunakan warna base acrylic. Kemudian finishingnya dengan cat berwarna hitam atau tahap outline. Dalam prosesnya penulis dapat mengetahui berbagai pengetahuan baru dari mitra, mulai dari sistem manajemen, hingga proses dalam pengaplikasian desain mural ke media tembok Cirokoi yang bertempat di Denpasar Bali. Selain itu penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang kartun dan bagaimana menyampaikan kritik melalui humor.

Selama proses magang berlangsung, penulis mempelajari banyak hal baru. Tidak hanya berkaitan dengan keterampilan dan penggunaan teknologi baru, juga cara bersikap yang benar untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya, serta mengasah kembali keterampilan dan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.



Gambar 1.13 Foto Bersama pihak mitra dan pihak klien
(Sumber: Dokumen Aris)

SARAN

Selama proses magang berlangsung, mahasiswa harus mengerjakan semua tugas yang ada dengan baik dan sungguh-sungguh. Tunjukkan sikap sopan santun antar sesama sehingga tidak ada kesalahpahaman antar sesama dan menjalin hubungan baik antar sesama rekan kerja agar dapat meninggalkan kesan yang baik dihati mereka.

Saat masa magang dimulai, kerjakan proyek yang diberikan mitra segera setelah diperintahkan, tanpa menunda-nunda agar tidak kewalahan di akhir magang nantinya. Saran untuk penulis selanjutnya atau ingin melakukan mural dengan perpaduan budaya bisa dilakukan dengan mencari dahulu atau mengumpulkan data-data dari budaya untuk mempermudah saat proses pembuatan mural dan tidak hanya untuk budaya Bali dan Jepang kebudayaan di Nusantara ini sangat bagus untuk dipadupadankan untuk sebuah karya mural.

DAFTAR PUSTAKA

- Erwin, Meinius & Alvin Hadiwono. (2020). *Ruang Asimilasi Budaya Jepang Tradisional Dan Modern*. Jakarta : Universitas Tarumanegara.
- Gazali, Muhammad. *Seni Mural Ruang Publik dalam Konteks Konservasi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Gesi, Burhanudin, Rahmat Laan & Fauziyah Lamaya. (2019). *Manajemen Dan Eksekutif*. Kupang : Universitas Muhammadiyah Kupang
- Moleong, L. J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Seramasara, Ngurah G.I. *Seni Budaya Bali Dan Pergulatan Identitas Di Era Pariwisata Bali*. Denpasar : Institut Seni Indonesia.
- St.Vembriarto. (1981). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.