

## **Identitas Karya Mural Sebagai Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata Kelurahan Ciumbuleuit Kota Bandung**

**Oki Adityawan<sup>1</sup>**

ARS University, oki@ars.ac.id

**Bayu Bambang Perdana<sup>2</sup>**

ARS University, bayu@ars.ac.id

**Sandi Destian Pratama<sup>3</sup>**

ARS University, sandi@ars.ac.id

### **Abstrak**

Perkembangan *mural* di Indonesia khususnya di kota Bandung sangat berkembang pesat, terbukti banyaknya *mural* yang terdapat di kota Bandung. Namun stigma masyarakat terhadap *mural* tidak pernah lepas dari vandalisme, kurangnya edukasi dan informasi mengenai mural membuat stigma itu berkembang di masyarakat, maka dari itu penulis melakukan penelitian terhadap masalah ini. Penulis melakukan penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada para ahli di bidang *mural* dan juga masyarakat dengan cara memberikan kuisioner terkait masalah tersebut. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang paling tepat untuk mencari data penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, penulis mendapatkan hasil bahwa para audiens memiliki antusias yang tinggi terhadap *mural*. Namun kurangnya informasi mengenai *mural* membuat para audiens kurang memahami tentang dasar-dasar pembuatan *mural* dan perbedaannya dengan vandalisme tersebut. Maka dari itu, penulis merancang sebuah alternatif solusi dengan membuat sebuah identitas karya mural sebagai karakter pendukung lingkungan pariwisata. *Karya mural* ini akan berisi tentang segala aspek mengenai karakter-karakter yang mbersatu dengan alam. Dengan adanya karya mural tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan dan membantu para masyarakat dan khususnya Kelurahan Ciumbuleuit untuk dapat membuat *mural* secara indah juga membawa stigma *mural* menjadi lebih positif, serta dapat membantu untuk mengurangi potensi akan terjadinya vandalisme khususnya di Kelurahan Ciumbuleuit, Kota Bandung.

**Kata Kunci: Mural, Vandalisme, Edukasi, Karakter**

### **ABSTRACT**

*The development of mural in Indonesia, especially in the city of Bandung is growing rapidly, as evidenced by the many mural found in the city of Bandung. But the public's stigma of mural is never separated from vandalism, lack of education and information about mural makes the stigma develop in the community, therefore the authors conduct*

*research on this issue. The author conducted this research using interview methods to experts in the field of mural and also the public by giving questionnaires related to the problem. This method was chosen because it is the most appropriate method for finding this research data. Based on the results of the study, the authors get the results that the audience has a high enthusiasm for mural. But the lack of information about mural makes the audience less understand about the basics of making mural and the difference with the vandalism. Therefore, the authors designed an alternative solution by making a mural work identity as a supporting character of the tourism environment. This mural will contain all aspects of characters that are united with nature. With this mural, it is hoped that it can increase knowledge and help the community and especially Ciumbuleuit Village to be able to make murals beautifully and also bring the stigma of the murals to be more positive, and can help to reduce the potential for vandalism, especially in Ciumbuleuit Village, Bandung City.*

**Keywords:** *Mural, Vandalism, Education, Character*

## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang sebuah karya seni tidak sukar lagi untuk ditemukan di kehidupan sehari-hari seperti contoh di ruang publik, karya seni ini sangat mudah dilihat dan dinikmati hasilnya. Sebuah karya seni yang terdapat di ruang publik salah satunya adalah *street art*. Jenis-jenis *street art* yang sering kita jumpai di jalan ada beberapa seperti : mural, stensil, stiker, tempelan kertas (*wheatpasting*), poster dan instalasi. Dari beberapa jenis *street art* yang biasa sering kita jumpai di ruang publik ada salah satu jenis yang perkembangannya sangatlah pesat yaitu *mural*, tetapi sayangnya hingga saat ini masyarakat umum masih memiliki stigma yang sulit untuk membedakan antara karya seni *mural* dan vandalisme, hal ini terlihat dengan persamaan dari media yang digunakan untuk membuat 2 karya tersebut yaitu ruang publik.

*Mural* merupakan seni menggambar yang memiliki media tembok dengan menggunakan alat cat semprot atau kaleng, *mural* sebagai salah satu bentuk karya seni yang memiliki warna, jenis dan bentuk beragam yang terdapat disudut-sudut ruang publik perkotaan.. Berbeda dengan aksi vandalisme yang hanya melakukan kegiatan corat coret fasilitas umum tanpa memiliki arti pesan dan tujuan disetiap karyanya, *mural* sendiri merupakan karya seni yang memiliki pesan, tujuan dan unsur keindahan di setiap karyanya. Kesan keindahan yang terdapat di karya *mural* ini terlihat pada bentuk *tag* (tulisan) yang diolah menjadi sebuah karya yang estetik.. Tulisan seperti ini yang memberikan sebuah informasi melalui karya terhadap *audience* ataupun masyarakat yang melihatnya, sehingga karya seni *mural* ini memiliki banyak makna di dalam hasil karyanya. Pada umumnya di dalam *mural* bertuliskan

*nickname* atau identitas dari *writer* (seseorang yang membuat *mural*) tersebut namun ada beberapa juga berisi ungkapan seperti pesan sosial *mural* itu sendiri memiliki media komunikasi di ruang publik dengan tujuan untuk menyalurkan hobi atau ide-ide kreatif untuk memperindah dinding atau tembok kota. Jenis-jenis *mural* pun berbagai macam seperti *Oldskool*, *Bubble*, *WildStyle*, *Stencil*, *ThrowUp*, *RollUp* atau *Blockbuster*, *3D*, *WildStyle 3D*, *Mural*, *Tagging* dan lain-lain.

Menggambar *mural* yang benar dapat menjadikan sebuah keindahan karyanya di ruang publik, dizaman sekarang dan zaman yang akan datang membuat sebuah karya seni *mural* perlu dibekali dengan ilmu yang benar dan baik agar terhindar dari aksi negatif yang dilakukan dengan cara vandalisme. Aksi vandalisme ini biasanya dilakukan oleh para remaja yang memiliki kisaran umur 15 sampai 20 tahun yang dari mereka sendiripun sedang mengalami proses mencari jati diri, mengejar eksistensi atau hanya sekedar ikut-ikutan tanpa mengetahui konsekwensi perbuatan dari apa yang mereka perbuat, oleh sebab itu mereka harus diberikan informasi untuk mendalami *attitude* dalam membuat sebuah *mural* dari berbagai sudut pandang agar mereka dapat membedakan antara kegiatan yang positif dan negatif. Jika para remaja ini dibiarkan begitu saja dan tidak diberi arahan dengan baik dan benar maka potensi akan aksi vandalisme ini akan terus berkembang dan dapat merugikan semua pihak. Salah satu cara untuk mengurangi potensi para remaja melakukan vandalisme adalah dengan melalui cara edukasi.

Melihat dari permasalahan yang telah diurai diatas penulis tertarik ingin memberikan sebuah edukasi Pengetahuan tentang *mural* yang baik dan benar kepada para remaja ini agar dapat membantu mereka untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai seni yang berkualitas, juga memiliki makna positif seperti wadah untuk memberikan sebuah edukasi bagi remaja dalam menuangkan ide kreatifnya melalui *graffiti*. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam merancang sebuah karya mural berkarakter dan Perancangan ini memiliki judul **Identitas Karya Mural Sebagai Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata Kelurahan Ciumbuleuit Kota Bandung**

Tujuan perancangan merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian, oleh sebab itu tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Menciptakan sebuah rancangan media yang memberikan informasi tentang segala aspek *mural*.
- b. Menghasilkan sebuah media yang dapat mengedukasi para pemula tentang *mural*.
- c. Membuat *mural* secara indah juga membawa stigma *mural* menjadi lebih positif.

- d. Menambah pengetahuan dan membantu para masyarakat dan khususnya Kelurahan Ciumbuleuit untuk dapat serta dapat membantu untuk mengurangi potensi akan terjadinya vandalisme khususnya di Kelurahan Ciumbuleuit, Kota Bandung.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **1. Street Art**

*Street art* berasal dari dua kata "*street*" yang berarti jalan, dan "*art*" yang berarti seni atau kreatifitas. *Street art* dapat disimpulkan bahwa seni jalanan adalah setiap seni yang di buat pada ruang publik yaitu, "di jalanan" yang dipengaruhi oleh unsur-unsur budaya, politik, sosial, dan nilai nilai yang ada pada kehidupan masyarakat perkotaan. Menurut Syamsul Barry (2008:19) menyebutkan bahwa seni jalanan atau seni jalanan merupakan kecenderungan menciptakan karya seni di jalanan.

### **2. Remaja**

Masa remaja dapat diartikan dengan masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa, secara psikologi remaja merupakan suatu usia dimana anak tidak merasa jika dirinya di bawah tingkat dari orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. (Hurlock, 1993:213). Remaja merupakan sebuah masa dimana seseorang mengalami masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, Ali & Asrori, (2012:67). Masa transisi ini banyak menimbulkan kesulitan-kesulitan bagi seseorang dalam penyesuaian terhadap dirinya maupun lingkungan sosial.

### **3. Edukasi**

Menurut Potter & Perry dalam Ani widiastuti (2012:24) Edukasi merupakan sebuah proses interaktif yang membantu agar terjadinya sebuah pembelajaran yang berupaya menambah ilmu yang baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik. Sebuah edukasi yang di lakukannya dengan cara praktik di setiap kegiatan pembelajaran, akan membantu untuk memberikan sebuah perkembangan di dalam proses belajar tersebut.

### **4. Belajar**

Menurut Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba dan Hendy Yuliansyah (2014:2) dalam jurnal yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN Sukasenang)" mengatakan bahwa "belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan".

### **5. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk fisik maupun teknis yang dapat membantu seseorang untuk dapat melakukan sebuah proses belajar dan untuk membantu menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan dari sumber kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk

mengkomunikasikan sebuah informasi dan interaksi antara guru kepada siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011:7).

#### **6. Buku**

Menurut Idy Subandy Ibrahim (2011:79) dalam bukunya yang berjudul *Budaya Populer sebagai Komunikasi* menyatakan Buku adalah sebuah media massa yang pertama kali ada dan memberikan banyak manfaat melalui beberapa lembar kertas yang ditulisnya, didalamnya buku memberikan informasi yang menghibur.

#### **7. Desain**

Menurut Rahmat Supriyono di dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (2010:89-97) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip-prinsip di dalam desain komunikasi visual yaitu :

- a. Keseimbangan
- b. Tekanan
- c. Irama
- d. Kesatuan

### **METODE PENELITIAN**

Dalam Perancangan Identitas Karya Mural ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan, perancang menggunakan metode kualitatif. Adapun dalam metode penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan metode kualitatif lainya sebagai berikut:

#### **a. Wawancara**

Pengumpulan data bisa diperoleh dari berbagai macam sumber dengan langsung terjun ke lapangan seperti mengunjungi toko-toko *mural* di kota Bandung untuk saling bertanya sesama *writers mural* dan melakukan penelitian yang dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para remaja yang sedang ingin belajar membuat sebuah karya *mural*. Sehingga penelitian ini dapat semakin memperkuat data yang dikaji, selain itu penulis juga mampu mengkaji sesuai atau tidaknya dengan asumsi yang ada di lapangan.

#### **b. Kuisisioner**

Untuk tahap wawancara ini, penulis akan melakukan wawancara kepada para remaja yang sedang ingin belajar membuat *mural* agar memperoleh informasi yang dibutuhkan agar mempermudah dalam melakukan perancangan

#### **c. Kajian Pustaka**

Mengambil informasi yang bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Kajian pustaka yang akan dilakukan pada perancangan ini akan

disesuaikan dengan topik pembahasan untuk penggunaan data yang dibutuhkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat dari permasalahan yang telah diurai di atas, maka solusi yang dapat di lakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan memberikan sebuah edukasi ataupun materi pembelajaran kepada para remaja melalu media interaktif yaitu Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata, dengan adanya media interaktif Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata ini diharapkan para remaja dapat lebih menggali dan mengasah keterampilan ataupun minat dari dalam diri mereka agar dapat membuat sebuah karya seni ke arah yang lebih positif dan memiliki nilai estetika yang bagus. Karakter mural ini merupakan sebuah media pembelajaran bagi para remaja yang di dalamnya memiliki konten berupa segala aspek tentang mural. Di dalam Karakter inipun terdapat beberapa kegiatan interaktif yang akan dilakukan oleh para remaja agar dapat lebih merangsang mereka dalam membaca dan melakukan kegiatan belajar tersebut. Materi pembelajaran di dalam Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata ini dirancang dengan sederhana dan menarik agar dapat di mengerti oleh para remaja tersebut.

Pendekatan yang dilakukan dengan cara keratif dalam perancangan Identitas Mural Sebagai Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata ini diharapkan dapat membantu untuk mengkomunikasikan secara langsung tetapi tidak bersifat untuk menggurui namun dapat diterima oleh para remaja dan dapat diterapkan dalam kegiatan kreatif mereka sehari harinya, khusus kepada remaja laki-laki di mana perancangan ini dapat membantu mereka untuk mengembangkan kreatifitas mereka yang dapat menjadi sesuatu karya yang positif.



Gambar 1

*Analogous color*

Sumber : Penulis

Segmentasi target *audience* yang terdapat pada perancangan media interaktif ini adalah para remaja yang memiliki umur 15 sampai 20 tahun, Di dalam perancangan Identitas Mural ini terdapat beberapa informasi tentang segala aspek mengenai *mural* beserta foto dan ilustrasinya lalu ada keterangan tentang materi dari segala aspek *mural* tersebut. Bentuk pesan verbal dari perancangan ini akan meliputi unsur *tagline*, dan *headline*. *Tagline* yang

digunakan akan dipadukan dengan *logogram*. Pada setiap media pendukung nantinya akan menggunakan *tagline* yang sama untuk menunjukkan kesinambungan antara media yang satu dengan media yang lainnya. *Headline* pada perancangan ini dibuat merupakan sebetulnya kalimat yang mendukung visualisasi sehingga dengan adanya *headline* tersebut dalam perancangan ini diharapkan akan dapat membantu khalayak sasaran memahami pesan mengenai maksud dari visualisasi tersebut. Penulisan kalimat pada *Tagline* akan menggunakan ukuran huruf yang relatif lebih kecil dibandingkan huruf yang digunakan pada *headline*. Penyampaiannya akan disampaikan dengan teknik menyampaikan informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana dan tidak baku yakni Bahasa Indonesia yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena perancangan media interaktif ini ditujukan untuk para remaja.

Bentuk pesan visual yang digunakan akan sesuai dengan tema yang diangkat yaitu mengenai segala aspek tentang *mural*. Visualisasi tersebut merupakan pendekatan terhadap pesan perancangan yang sesungguhnya sehingga pesan pada perancangan ini tidak digambarkan secara langsung namun menggunakan simbolisasi sesuai tema. Melalui proses pendekatan tersebut diharapkan akan lebih menarik perhatian khalayak sasaran. Pada *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* dan beberapa media pendukung lainnya akan dicantumkan juga identitas kampanye berupa logo "Landasiekspresimu". Penggunaan *tagline* pada logo ini dimaksudnya agar pesan yang disampaikan dapat lebih mengajak khalayak sasaran untuk dapat melandasi segala bentuk ekspresi mereka dalam berkarya dan berdasarkan dari target *audience* maka pendekatan yang dilakukan dalam perancangan media interaktif *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini merupakan desain yang simpel dan efisien, hal ini bertujuan untuk mempermudah para remaja untuk menerima dan memahaminya

*Layout* yang digunakan dalam perancangan *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini adalah *layout Eksplorasi Grid* yaitu sebuah *layout* yang memodifikasi bentuk *grid* yang sudah ada menjadi eksplorasi *grid* dengan penempatan yang lebih fleksibel dan tidak teratur namun tetap mengangkat nilai artistic, dinamis dan dapat menarik audiens untuk membaca dan menerima pesan yang tersampaikan di dalam *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* tersebut.

Tipografi di dalam perancangan ini memakai tipografi jenis "Nexa" ada dua jenis tipografi nexa yang digunakan dalam perancangan *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini yaitu "Nexa Black" dan "Nexa regular" Tipografi dalam perancangan *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini dibagi kedalam beberapa bagian sesuai dengan bagian-bagian pada buku

**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnpqrstuvwxy**  
**1234567890.:;"'(!?)+-\_=/**

Gambar 2  
*Font Nexa Black*  
Sumber : Penulis

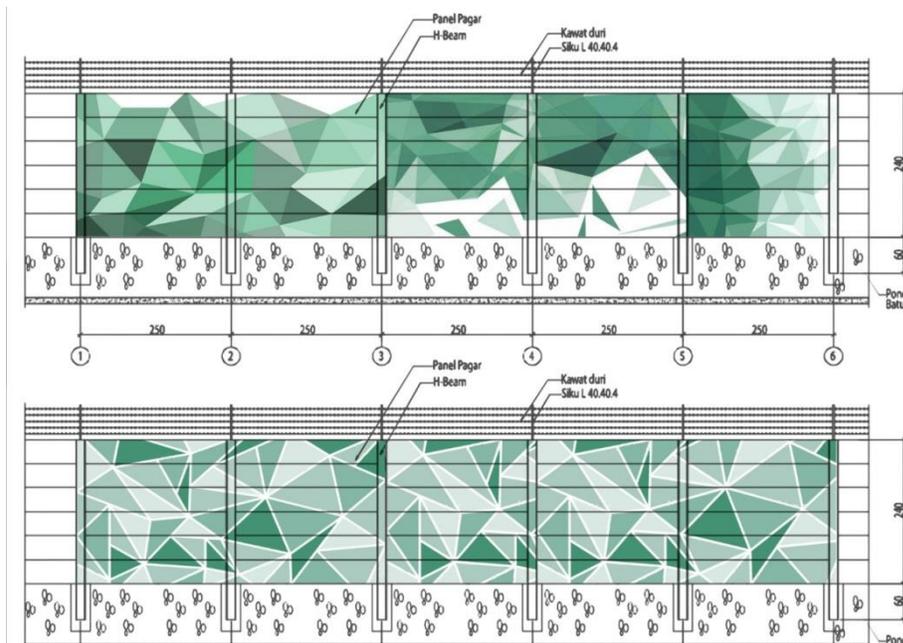
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnpqrstuvwxy  
1234567890.:;"'(!?)+-\_=/

Gambar 3  
*Font Nexa Regular*  
Sumber : Penulis

Konsep yang dirancang pada media interaktif *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini terdapat beberapa bagian di dalamnya yaitu tentang sejarah *mural*, *attitude* positif di dalam pembuatan *mural*, jenis-jenis bentuk *mural*, macam-macam alat untuk membuat *mural*, Teknik cara menggambar mural, profil artis *mural* di kota Bandung dan profil toko *mural* di kota Bandung.

### **1. Media Utama**

Media utama yang dipilih adalah *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata*, media utama ini dipilih karena dapat membantu penulis mempresentasikan konten mengenai dasar-dasar *mural* dengan lengkap dan mudah dipahami karena di dalam buku ini dominan dalam isinya berkonten visual untuk menyampaikan informasinya *Karakter Pendukung Lingkungan Pariwisata* ini juga dapat mempresentasikan tentang ekspresi kreatifitas yang memang di lakukan oleh para remaja tersebut yaitu mencorat-coret dan di media utama ini terdapat pengalihan media yang dapat membantu para remaja mempelajarinya terlebih dahulu sebelum terjun di ruang public.



Gambar 4  
Media Utama Berupa Konsep Media  
Sumber: Penulis

## 2. Media Pengimplementasian (Kegiatan)



Gambar 5  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis



Gambar 6  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis



Gambar 7  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis



Gambar 8  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis



Gambar 9  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis



Gambar 10  
Pengimplementasian Mural Pada Media  
Sumber: Penulis

### **Kesimpulan**

Mural merupakan kegiatan yang positif sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan mahasiswi dalam mengekspresikan diri. Pemerintah setempat memberikan ruang yang layak bagi kami untuk berekspresi sehingga timbul kerja sama yang baik sehingga *link and match*. Kelurahan Ciumbuleuit yang merupakan daerah wisata kota Bandung memerlukan sentuhan artistic dan seni untuk menghias wilayah mereka. Pihak universitas disini khususnya program studi DKV melalui mahasiswa dan mahasiswi memberikan jawaban tersebut sehingga dapat mengaplikasikan keilmuan dalam teori dan praktik desain yang bisa langsung disaksikan oleh perangkat desa dan masyarakat. Sehingga mural ini dapat bermanfaat dan memberikan kesan yang positif tidak sekedar corat coret atau vandalism.

Perancangan ini perlu adanya sosialisasi langsung yang bekerja sama dengan institusi terkait kepada para remaja yang dapat memberikan edukasi

secara langsung dalam mengekspresikan kreatifitas mereka agar dapat menambah minat dan meningkatkan kesadaran para remaja dalam membuat karya *graffiti* yang indah dan lebih positif. Bagi para penggiat karya seni *mural* yang sudah lebih awal terjun kedalam dunia *graffiti* diharapkan dapat membantu menyadarkan para remaja untuk memberikan manfaat ketika berkarya kepada lingkungan sekitarnya. Pentingnya kesadaran para masyarakat khususnya para remaja dalam mengekspresikan kreatifitas mereka ke arah yang lebih positif agar dapat memberikan manfaat kepada lingkungan sekitar.

**Daftar Pustaka**

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2012. Psikologi Remaja dan Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barry, Syamsul, Jalan Seni Jalanan Yogyakarta, Yogyakarta: Penerbit Studium, 2008
- Hurlock, E.B. 1993. Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima). Jakarta: Erlangga
- Ibrahim, Idi Subandi. 2011. Kritik Budaya Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sarrahdiba, Tyara Umi Yuhanis dan Yuliansyah, Hendy. 2014. Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar. Dalam Jurnal Sketsa. 1(1)
- Supriyono, Rahmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: CV Andi.
- Widiastuti, Ani. 2012. Efektif Edukasi Terstruktur Berbasis Teori Perilaku Terencana Terhadap Pemberdayaan Dan Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner Di Rumah Sakit Pondok Indah Jakarta. Tesis