



Perancangan Mural sebagai Daya Tarik Wisata Alas Outbound Edukasi di Desa Simpang Kecamatan Prambon Sidoarjo

Mural Design as an Educational Outbound Pedestal Tourist Attraction in Simpang Village, Prambon Sidoarjo District

Hanafi Moeslim¹, Alfian Candra Ayuswantana²

^{1,2} Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya

Email: hanafimoeslim38@gmail.com

Article History:

Received: 11 September 2023

Revised: 12 Oktober 2023

Accepted: 15 November 2023

Keywords: mural, attraction, tourism.

Abstract: Mural has now become a common media found in public spaces. In addition to being a means of information, murals also have interesting images and can have other functions, namely as a means of conveying messages, advertising materials, propaganda materials and even educational information documents. The making of this mural design will be applied to Community Service through the Independent Lecture Competency Program (PKKM) Bina Desa held by the Visual Communication Design Education Program of the National Development University "Veteran" East Java in Simpang Village, Prambon District, Sidoarjo Regency, East Java. The purpose of making the mural itself, among others, is to improve the aesthetics of tourist attractions as well as creating an attractive and beautiful visual appearance. This mural design will use design thinking approach. Design Thinking is a problem solving method that focuses on the user. This activity began on September 20, 2023 until October 25, 2023. The place of implementation is at the Alas Outbound Edukasi tourist spot in Simpang Village, Prambon District, Sidoarjo Regency, East Java. The PKKM Bina Desa collaboration between the Visual Communication Design Education Program of the National Development University "Veteran" of East Java and the Alas Outbound Edukasi tourism manager creates tourist attraction to visit Alas Outbound Edukasi Tourism, while providing cultural education for the community and visitors.

Abstrak

Mural kini telah menjadi media yang umum dijumpai di ruang publik. Selain sebagai sarana informasi, mural juga memiliki gambar yang menarik dan dapat memiliki fungsi lain, yaitu sebagai sarana penyampaian pesan, materi iklan, materi propaganda bahkan dokumen informasi edukasi. Pembuatan desain mural ini akan diterapkan pada Pengabdian kepada Masyarakat melalui Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa yang diadakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur di Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. Tujuan pembuatan mural itu sendiri diantara lainnya ialah meningkatkan estetika terhadap tempat wisata yang sebagaimana menciptakan tampilan visual yang menarik dan indah. Pada perancangan mural ini akan menggunakan pendekatan design thinking. Design Thinking merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada user. Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 sampai tanggal 25 Oktober 2023. Tempat pelaksanaannya di tempat wisata Alas Outbound Edukasi Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Kerjasama PKKM Bina Desa antara Program Pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dan pengelola wisata Alas Outbound Edukasi ini menciptakan daya tarik wisatawan untuk mengunjungi Wisata Alas Outbound Edukasi, sekaligus memberikan edukasi budaya bagi masyarakat dan para pengunjung.

Kata Kunci: mural, daya tarik, wisata.

PENDAHULUAN

Mural saat ini sudah menjadi hal yang lazim ditemukan di tempat-tempat publik. Selain sebagai sarana untuk memberikan informasi, mural juga memiliki gambar yang menarik dan dapat memiliki fungsi lain, seperti sebagai alat untuk menyampaikan pesan, materi iklan, propaganda, bahkan sebagai dokumen informasi pendidikan. Desain mural di ruang publik dan lokasi wisata sering kali memiliki makna konseptual yang mendalam, tergantung pada pesan yang ingin disampaikan, karakteristik dari mural itu sendiri, serta aktivitas dan fungsi yang dilakukan di tempat tersebut. Selain itu, cara penataan dan persepsi masyarakat sekitar juga ikut memengaruhi. Tidak dapat disangkal bahwa masyarakat umum memiliki pemahaman dan pandangan yang berbeda terhadap karya seni tersebut, didasarkan pada pengalaman estetis mereka yang beragam. Pramesti (2021) juga menyatakan bahwa promosi objek wisata adalah tanggung jawab bersama pemerintah, masyarakat, dan pelaku pariwisata. Dalam hal ini, mural dapat berfungsi sebagai alat promosi untuk menambah daya tarik masyarakat terhadap tempat-tempat publik atau lokasi wisata.

Menurut Riski (2020), keberadaan mural di tempat umum memiliki peran yang bervariasi tergantung pada karakteristik tempat tersebut, seperti yang tercatat dalam laporan ini. Mural merupakan salah satu elemen seni ruang yang terwujud dalam bentuk lukisan besar yang menghiasi dinding, langit-langit, dan permukaan datar lainnya (Cahyanto, 2020). Asharhani (2012) juga menekankan bahwa mural berfungsi sebagai bagian pembentuk tampilan kota. Ini menunjukkan bahwa mural bisa menjadi alat untuk menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Alas Outbound Edukasi. Perancangan mural ini akan diterapkan melalui Pengabdian kepada Masyarakat dalam Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa yang diinisiasi oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur di Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Mural dianggap sebagai sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan dalam bentuk gambar (Endriawan, 2017). Kelompok Bina Desa dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dipilih karena memiliki tujuan untuk mempercantik obyek wisata terutama di area Kolam Renang Alas Outbound Edukasi di Desa Simpang. Di sekitar kolam renang, terdapat tembok kosong yang bisa dimanfaatkan sebagai medium mural sehingga Alas Outbound Edukasi bisa menjadi lebih menarik bagi pengunjung wisata.

IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Daya tarik wisata di Desa Simpang terutama objek wisata Alas Outbound Edukasi belum terlalu dilirik oleh masyarakat karena kurangnya media pemasaran dan branding. Maka dilakukan penataan yang lebih terarah sekaligus memberikan media aktivasi yang dapat menarik pengunjung untuk datang ke Objek Wisata Desa Simpang ini.

Mural dipilih sebagai media aktivasi yang memiliki berbagai pertimbangan, salah satunya dinding yang ada di Kolam Renang. Dinding yang ada di sekeliling kolam ini sekaligus menghadap langsung ke kolam yang menjadikan daya tarik pengunjung. Dinding ini dirasa tepat diberikan mural untuk menjadi daya tarik wisatawan sekaligus memberikan euforia terhadap para pengunjung. Dengan adanya mural yang ada di tembok Kolam Renang Alas Outbound Edukasi ini diharapkan dapat menambah daya tarik para pengunjung.

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan dan manfaat kerjasama pengabdian masyarakat melalui program PKKMB Bina Desa yang diadakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yaitu membuat mural pada dinding di sekitar kolam renang di tempat wisata Alas Outbound Edukasi. Pembuatan mural pada dinding di sekitar kolam renang ini dapat mencakup beberapa aspek. baik bagi pengunjung maupun tempat wisata itu sendiri.

Tujuan pembuatan mural itu sendiri diantara lainnya ialah meningkatkan estetika terhadap tempat wisata yang sebagaimana menciptakan tampilan visual yang menarik dan indah. Mural dapat mencerminkan identitas unik tempat wisata Alas Outbound Edukasi, memperkuat mereknya, dan membuat tempat itu menjadi lebih terkenal. Mural juga dapat mendorong kreativitas bagi Dosen dan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pembuatan mural. Pembuatan mural di sekitar kolam renang di tempat wisata Alas Outbound Edukasi memiliki manfaat yang beragam, termasuk meningkatkan daya tarik tempat wisata, menyebarkan pesan pendidikan, melibatkan komunitas lokal, menciptakan potensi viral di media sosial, memperkuat hubungan emosional dengan pengunjung, serta menciptakan suasana yang lebih ceria dan indah, semuanya berkontribusi pada peningkatan jumlah pengunjung dan pengalaman positif mereka.

METODE

Dalam merencanakan mural ini, pendekatan design thinking akan diadopsi. Design thinking adalah suatu pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menitikberatkan pada pengguna. (Arvira Swarnadwitya, 2020).

Design thinking melalui tahapan-tahapan berikut:

1. *Empathize*, melakukan pengumpulan data dan observasi berupa pengunjung dari *outbound* dan pemilik Alas *Outbound* Edukasi itu sendiri, serta menanyakan tentang desain mural sebelumnya.
2. *Define* melakukan proses analisa data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan metode 5W+1H yang bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala serta hal-hal yang diperlukan dalam perancangan mural Alas *Outbound* Edukasi.
3. *Ideate* melakukan proses *brainstorming* dan sketsa sebagai proses menemukan solusi yang tepat untuk perancangan mural ini.
4. *Prototype* yaitu mewujudkan hasil sketsa sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui hasil rancangan yang sudah direalisasikan pada perancangan mural Alas *Outbound* Edukasi ini. Dengan begitu akan dapat ditentukan berbagai kemungkinan hasil dari rancangan tersebut.

Ada lima langkah dalam pendekatan design thinking, yaitu memahami (*empathize*), mendefinisikan (*define*), menghasilkan ide (*ideate*), membuat prototipe (*prototype*), dan menguji (*test*). Dalam perancangan ini, dibutuhkan data-data pendukung seperti data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pemilik Alas *Outbound* Edukasi. Sedangkan data sekunder yang diperlukan mencakup dokumentasi dalam bentuk referensi gambar beberapa karya mural yang relevan dengan konteks yang dibahas, serta studi literatur yang terdiri dari artikel, jurnal, dan ebook yang membahas teori umum ilustrasi, tipografi, dan penggunaan warna dalam karya mural.

Pembuatan mural melibatkan partisipasi aktif mahasiswa yang telah terlatih. Setelah selesai, dilakukan evaluasi untuk memastikan mural memenuhi harapan tempat wisata Alas *Outbound* Edukasi dari segi pendidikan dan aspek estetika yang diinginkan. Segala materi kegiatan, termasuk perangkat seni, desain mural, pesan edukatif, dan peralatan keselamatan, semuanya dirancang untuk mendukung penciptaan mural dengan kualitas terbaik yang menggabungkan aspek seni dan pendidikan. Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini berpotensi menciptakan dampak positif pada sekitar kolam renang Alas *Outbound* Edukasi dan memperkaya pengalaman para pengunjung di tempat wisata tersebut.

206

Pembuatan mural perlu menggunakan berbagai jenis kuas lukis atau kuas yang biasa digunakan untuk mengecat dinding pada umumnya. Dengan menggunakan dari ukuran terbesar hingga terkecil yaitu dari ukuran 1", 1.5", 2", 2.5", 3", 4", 5". Sedangkan cat tembok kita hanya menggunakan warna dasar sebagai campuran yaitu warna putih, hitam, kuning, biru, dan merah. Untuk warna biru kita gunakan sebagai warna dasar atau biasa disebut dengan *background* mural, karena menyesuaikan dengan warna tembok sebelumnya yang ada di sekitar kolam renang. Untuk tahap akhir mural diperlukan cat transparan atau biasa disebut dengan cat *glossy* agar umur cat lebih lama.



Gambar 1. Kuas dan Jenis Cat Tembok

(Sumber: <https://shorturl.at/ghR19> & <https://shorturl.at/szCSU>)

OBJEK PERANCANGAN

a. Mural

Sejarah mencatat bahwa mural sudah ada sejak zaman prasejarah, sekitar 30,000 tahun yang lalu. Orang-orang Zaman Batu mulai membuat lukisan dan gambaran di dinding gua tempat mereka tinggal dan mencari perlindungan. Contoh lukisan dinding gua yang terkenal adalah di Gua Lascaux di selatan Perancis yang ditemukan secara tidak sengaja pada 12 September 1940. Lukisan-lukisan yang terdapat di dinding gua tersebut menampilkan gambar-gambar binatang seperti lembu, seladang, dan kuda (Wahiza, 2011). Lukisan-lukisan ini menjadi bukti bahwa manusia telah menghuni dan menjalani kehidupan di gua-gua tersebut pada masa itu. Di Malaysia, sejarah juga mencatat adanya lukisan gua dari sekitar 40,000 tahun sebelum masehi yang ditemukan di Gua Niah, Sarawak, dan Gua Cha, Kelantan. Pada tahun 1959, lukisan gua juga ditemukan di Gua Tambun, Perak, yang menampilkan gambaran manusia, binatang, serta gambaran berbentuk abstrak (Syed Ahmad Jamal, 2007).



Gambar 2. Lukisan gua di Gua Tambun, Perak.

(Sumber: Buku Craft and The Visual Arts)

Menurut Hossein Meiboudi dan rekan-rekannya (2011), asal-usul kata "mural" berasal dari bahasa Latin, yaitu 'Murus' yang mengacu pada dinding. Mural adalah lukisan besar yang mengisi ruang-ruang bangunan atau dinding. Lukisan mural ini umumnya dalam bentuk dua dimensi dengan skala yang besar, ditempatkan pada dinding bangunan umum yang sering kali memiliki tema atau menyampaikan pesan tertentu. Mural merupakan salah satu bentuk seni rupa yang menyampaikan makna atau nasihat yang ingin disampaikan kepada masyarakat umum.

Hingga saat ini, kegiatan membuat lukisan mural pada dinding masih terus berlangsung. Selain itu, lukisan mural juga memiliki sifat demokratis atau terbuka untuk semua orang. Ini merupakan bentuk seni yang dapat dinikmati oleh siapa pun yang datang. Melalui penceritaan visual, lukisan mural menghubungkan peristiwa dan pengalaman masa lalu atau saat ini dengan tujuan menginspirasi dan memberikan visi untuk masa depan (Schneller & Irizarry, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan lukisan mural saat ini memiliki nilai yang penting untuk dilihat dan sebagai sumber pengajaran bagi masyarakat umum. Selain itu, menurut Hazrin (2020), lukisan mural juga menjadi salah satu bentuk seni visual yang semakin populer, biasanya memiliki skala besar di area perkotaan, bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk grafis serta untuk memperindah sekitar lokasi tersebut.

b. Ilustrasi

Ilustrasi memiliki keunikan tersendiri karena mampu menyampaikan kesan dan pesan yang dapat dipahami oleh penikmatnya, bahkan melintasi batas bahasa yang berbeda-beda yang dimiliki oleh manusia. Menurut Kusrianto (2009), ilustrasi juga diartikan sebagai seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan tentang tujuan atau maksud tertentu secara visual.

Saat ini, beragam aplikasi ilustrasi dapat dijumpai di berbagai tempat dan dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja. Ilustrasi menjadi alat komunikasi visual yang penting, dan perkembangan teknologi memudahkan siapa pun dalam membuat karya ilustrasi. Perkembangan seni mural juga turut mengikuti arus teknologi ini, di mana gaya desain mural kini dapat dengan mudah dibuat melalui aplikasi yang tersedia saat ini.



Gambar 3. Ilustrator dan seniman mural kelas dunia asal Bali, Yessi Nur Mulianawati, berkolaborasi dengan platform travel terdepan se-Asia Tenggara, Traveloka, untuk mewujudkan Yessiow Euro Tour 2022.

(Sumber : <https://shorturl.at/amoB9>)

c. Tipografi

Tipografi memiliki arti yang luas, termasuk pengaturan dan pola dari halaman tertentu atau bahan cetaknya. Atau dalam arti sempit hanya mencakup pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan penataan penataan huruf, namun tidak menyertakan ilustrasi dan elemen non teks lainnya pada halaman cetakan (Brewer dalam Sudiana, 2001).

Dalam merencanakan mural atau karya lainnya, tipografi memiliki peran penting dalam menciptakan kesan bagi para penontonnya. Tipografi terbagi dalam tiga aspek, yaitu kualitas huruf agar mudah terbaca (*legibility*), kualitas teks yang mudah terbaca (*readability*), dan kemampuan huruf dan teks untuk terlihat dan terbaca dari jarak tertentu (*visibility*).

Dimaz Fakhruddin merupakan seniman tipografi yang ada di Indonesia dengan gaya *hand lettering* nya. Secara khusus dia menjadi terkenal karena karya tipografinya yang memiliki konsep perpaduan ilustrasi dengan tipografi. Banyak karya yang diciptakan oleh beliau termasuk konsep tipografi dengan ilustrasi.



Gambar 4. Portofolio karya Dimaz Fakhruddin : Pada Ruang dan Tempo dan Lettering Sepiks

(Sumber : <https://www.kreavi.com/dimazfakhr>)

d. Warna

Seorang fisikawan terkemuka asal Inggris, Sir Isaac Newton (1642-1727), menemukan bahwa sinar putih, ketika melewati prisma, dipisahkan menjadi spektrum warna: merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu (Edith dan Ron, 2014). Warna-warna ini kemudian direpresentasikan dalam model dua dimensi untuk membentuk roda warna pertama. Namun, hingga saat ini, belum ada studi yang menyatakan hasil gabungan dua atau tiga pigmen warna untuk menghasilkan warna putih karena teori ini berdasarkan campuran warna cahaya.

Menurut Edith dan Ron (2014), Moses Harris, seorang ahli entomologi dan pengukir Inggris yang aktif pada periode 1766-1785, dalam bukunya "*Natural Systems Of Colours*" pada tahun 1766, menguraikan bahwa ada tiga warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru, yang disebut sebagai warna primitif. Harris menyatakan bahwa campuran dari warna primitif ini menghasilkan warna sekunder, seperti jingga, hijau, dan ungu. Roda warna yang dia ciptakan terdiri dari delapan belas segmen warna yang sama, dengan setiap segmen memiliki tambahan warna putih untuk menciptakan warna cerah, dan warna hitam untuk menghasilkan warna gelap. Harris juga mengklasifikasikan warna ke dalam tiga kelompok, yaitu primer, sekunder, dan tersier, di mana warna dasar, seperti merah, biru, dan kuning, menjadi asal dari semua warna lainnya. Dia juga menyatakan bahwa warna hitam akan terbentuk ketika ketiga kelompok warna ini dicampur bersama.

Menurut June Mcleod (2016), umumnya orang melihat warna putih dan hitam sebagai representasi cahaya dan gelap. Dia juga menekankan bahwa warna ketiga yang paling dikenali di dunia adalah merah. Merah sering menjadi identitas visual dalam beberapa perusahaan terkenal seperti Coca-Cola, KFC, McDonald's, dan lainnya. Ini karena merah cenderung menimbulkan aktivitas, menghasilkan gerakan, dan menarik

210

perhatian. Mcleod mengelompokkan merah, kuning, dan jingga sebagai warna-warna hangat yang memiliki dampak kuat. Meskipun demikian, warna-warna ini jarang digunakan sebagai warna utama dalam dekorasi karena cenderung terlalu mencolok. Penggunaannya yang berlebihan dapat mengganggu keseimbangan dalam desain. Meskipun demikian, penggunaan sedikit warna-warna hangat bisa membantu menjaga stimulasi dan menambah kehidupan pada tata letak desain.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 sampai tanggal 25 Oktober 2023. Tempat pelaksanaannya di tempat wisata Alas Outbound Edukasi Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Berikut merupakan tabel kegiatan yang dilaksanakan oleh kelompok Bina Desa :

Tabel 1. Bentuk Kegiatan Bina Desa

| Tanggal | Kegiatan |
|--|--|
| 20 September 2023 | Diskusi dengan pengelola tempat wisata Alas Outbound Edukasi mengenai tema mural yang akan kita kerjakan |
| 21 September 2023 - 24 Oktober 2023 | Proses pengerjaan mural dari pembuatan sketsa, gambar digital, dan eksekusi mural pada dinding di sekeliling kolam renang. |
| 25 Oktober 2023 | Serah Terima Mural |

Program Bina Desa oleh Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur melibatkan pembuatan mural di sekitar kolam renang Alas Outbound Edukasi. Kegiatan ini direncanakan dan dilaksanakan dari tanggal 20 September hingga 25 Oktober 2023. Proses dimulai dengan studi observasi untuk memahami kebutuhan tempat wisata serta pemilihan tema mural yang sesuai. Melalui kolaborasi aktif dengan masyarakat setempat, termasuk pengelola Alas Outbound Edukasi, dosen, mahasiswa, dan warga, mereka terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan mural tersebut. Pengelola Alas Outbound Edukasi diberikan pemahaman mengenai teknik seni, desain mural, dan pesan-pesan edukatif yang akan disampaikan melalui mural tersebut. Tujuan dari mural ini adalah menciptakan dampak positif pada lingkungan sekitar dan juga memperkaya pengalaman para pengunjung, dengan menggabungkan seni, pendidikan, dan partisipasi aktif dari masyarakat setempat.

Persiapan dalam pembuatan mural di antara lain, yaitu membuat jadwal kegiatan, menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan mural, memilih konsep mural, dan terakhir memastikan dinding siap untuk dimural.

HASIL

Hasil dari kerjasama antara PKKM Bina Desa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dengan pengelola Alas Outbound Edukasi termasuk pembuatan mural di sekitar dinding kolam renang. Dalam kolaborasi ini, pengelola Alas Outbound Edukasi menyediakan peralatan, bahan, dan makanan yang diperlukan selama proses pembuatan mural. Tim Bina Desa, dengan bimbingan dari pengelola tempat wisata Alas Outbound Edukasi, bekerja sama dalam pembuatan mural ini di bawah pengawasan dari orang yang bertanggung jawab (PIC), Dosen Pembimbing Lapangan, dan Perangkat Desa Simpang.

Mural yang diciptakan memvisualisasikan nilai-nilai moral dan gambaran objek wisata Alas Outbound Edukasi dengan harapan akan menghidupkan suasana tempat tersebut. Dengan paduan desain dan warna yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik bagi wisatawan dan pengunjung yang berada di lokasi tersebut. Tim Bina Desa juga mengintegrasikan dalam mural tersebut logo Alas Outbound Edukasi, logo Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, logo Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta logo Kelompok Bina Desa. Berikut merupakan logo yang akan ditampilkan:



Gambar 5. Logo Instansi

Program PKKM Bina Desa yang diselenggarakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur bertujuan

untuk memberikan pendidikan kepada masyarakat, pengelola tempat wisata, dan warga Desa Simpang. Melalui pembuatan mural ini, diharapkan pengelola tempat wisata dan masyarakat dapat memahami pengetahuan dasar tentang mural, manfaat dari penggunaan mural dalam konteks tempat wisata, serta dampak positif yang dihasilkan saat menambahkan unsur visual yang memperindah.

Hasil dari Program Kompetisi Kuliah Merdeka Bina Desa mencakup sejumlah pencapaian seperti pemasangan tanda-tanda di Desa Simpang, pengenalan foto produk dan branding, pendampingan serta pembelajaran untuk Alas Outbound Edukasi, dan masih banyak lagi. Salah satu pencapaian yang diutamakan adalah pembuatan mural di sekitar dinding kolam renang Alas Outbound Edukasi. Mural ini menggambarkan ikon dan suasana bawah air seperti terumbu karang, batu-batuan laut, tanaman laut, serta tambahan elemen tipografi. Selain itu, mural ini juga berisi pesan untuk wisatawan atau pengunjung destinasi wisata agar menjalani kehidupan dengan kegiatan positif yang lebih baik.

a. Tahap Pertama

Proses tahapan pertama ialah pembuatan desain mural pada dinding sekitar kolam renang Alas Outbound Edukasi merupakan langkah kreatif yang sangat penting dalam merancang lingkungan yang menarik dan memikat. Tahapan ini dimulai dengan berkomunikasi secara mendalam dengan pemilik fasilitas untuk memahami visi, tema, atau pesan yang ingin mereka sampaikan melalui mural ini. Selanjutnya, lakukan survei lokasi untuk memahami kondisi dinding, ukuran, bentuk, serta berbagai faktor yang dapat mempengaruhi desain, seperti pencahayaan dan lalu lintas pengunjung. Setelah memahami batasan dan potensi desain, buatlah sketsa atau mockup desain mural yang mencakup elemen-elemen seperti komposisi, warna, dan detail desain yang akan melibatkan unsur-unsur alam, pendidikan, atau hiburan yang relevan dengan tujuan pendidikan di fasilitas tersebut. Pastikan bahwa desain mural mengintegrasikan elemen kolam renang ke dalam konsep, menciptakan kesan harmoni visual dan fungsional. Setelah mendapatkan persetujuan dari pemilik fasilitas, Anda dapat mulai melukis mural dengan penuh kreativitas dan ketelitian, memastikan bahwa mural tersebut menciptakan pengalaman visual yang menarik dan mendukung tujuan pendidikan di Alas Outbound Edukasi.



Gambar 6. Diskusi kelompok Bina Desa dengan pemilik Alas Outbound Edukasi
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)



Gambar 7. Konsep Desain Mural
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

b. Tahap Kedua

Tahap yang dilakukan ketika proses pembuatan mural ialah melakukan pembersihan terhadap tembok yang akan di mural. Proses tahapan pembersihan dan pengecekan dinding sebelum melukis mural adalah langkah penting dalam persiapan mural yang sukses. Pertama, dinding harus dibersihkan secara menyeluruh untuk menghilangkan debu, kotoran, dan noda yang dapat mengganggu hasil akhir. Selain itu, menggunakan semprotan air dan sabun membantu membersihkan kotoran yang mungkin menempel pada permukaan dinding.

Setelah dinding dibersihkan, periksa keadaan dinding dengan seksama, mencari kerusakan, retakan, atau ketidakrataan. Jika ada masalah struktural, perbaikilah terlebih dahulu. Pengecekan ini akan memastikan bahwa dinding dalam kondisi baik dan siap menerima lukisan mural. Dengan tahapan ini, akan memastikan bahwa mural Anda akan berkesan dan tahan lama. :



Gambar 8. Dinding Sebelum Proses Mural
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

c. Tahap Ketiga

Sebelum melangkah ke tahap pembuatan sketsa mural, penting untuk memastikan bahwa mockup desain mural sesuai dengan perencanaan awal dan akan menghasilkan karya seni dinding yang memukau. Proses ini dimulai dengan membuat mockup desain mural di komputer atau kertas sesuai dengan skala yang diinginkan. Pastikan untuk memperhatikan detail-detail desain, proporsi, dan komposisi agar sesuai dengan perencanaan kelompok bina desa. Selanjutnya, menampilkan mockup desain mural tersebut pada dinding yang akan dilukis, sebisa mungkin sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

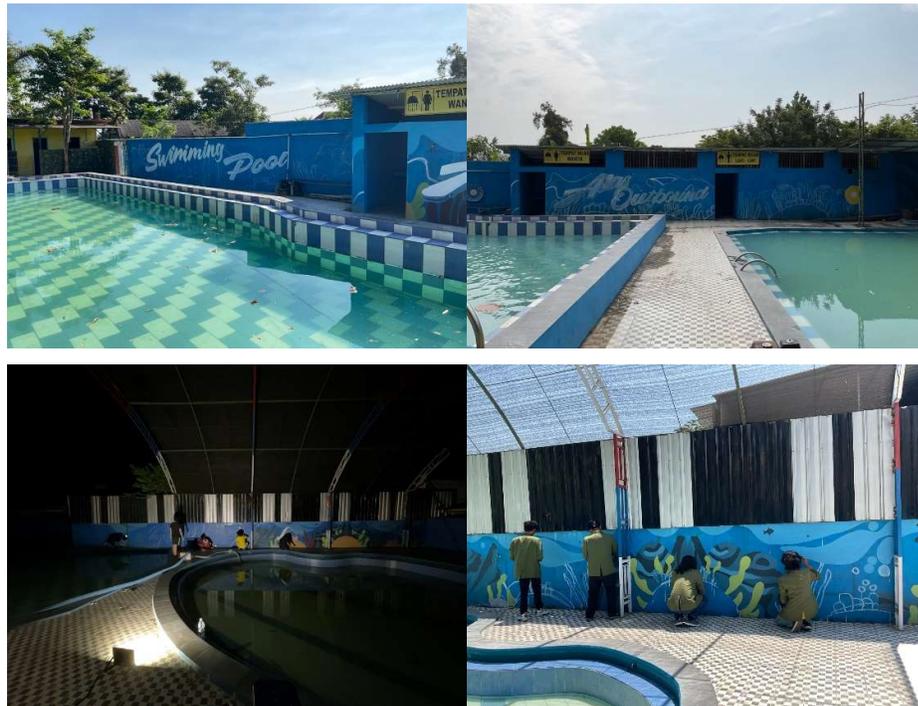
Ini akan memberikan gambaran visual yang lebih akurat tentang bagaimana mural akan terlihat pada dinding yang sebenarnya. Perlu dilakukan perubahan atau penyesuaian pada mockup desain untuk memastikan kesesuaian dengan ruang yang ada. Dengan memeriksa mockup desain mural secara seksama, ini dapat menghindari kesalahan dan menjamin bahwa hasil akhir mural akan sesuai dengan harapan dan menciptakan dampak artistik yang diinginkan.



Gambar 9. Mock-up Desain Pada Dinding Sebelum Proses Mural
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

d. Tahap Keempat

Proses tahapan pembuatan sketsa mural pada dinding sekitar kolam renang di Alas Outbound Edukasi dimulai dengan memvisualisasikan ide-ide kreatif dan konsep desain mural yang telah dipersiapkan. Dalam konteks lingkungan kolam renang, penting untuk mempertimbangkan elemen air, alam, pendidikan, atau hiburan yang ingin disampaikan. Ini adalah tahap di mana menciptakan pandangan pertama tentang bagaimana mural akan terlihat ketika selesai. Dengan mendiskusikan dan revisi sketsa desain sesuai dengan masukan dari pemilik fasilitas atau pihak yang terkait. Setelah sketsa mural telah disetujui, Anda dapat melanjutkan ke tahap pelaksanaan, yaitu melukis mural sebenarnya, dan menciptakan karya seni dinding yang memikat dan mendukung pengalaman di Alas Outbound Edukasi.



Gambar 10. Proses Penggambaran Pola Mural

(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

e. Tahap Kelima

Tahap berikutnya adalah penggambaran pola di dinding, selanjutnya mulai melakukan pengecatan tembok, secara bertahap, sesuai dengan pola gambar dan warna yang sudah dibuat. Membuat lukisan mural dimulai dari bagian latar, setelah itu dilanjutkan dengan objek depan.



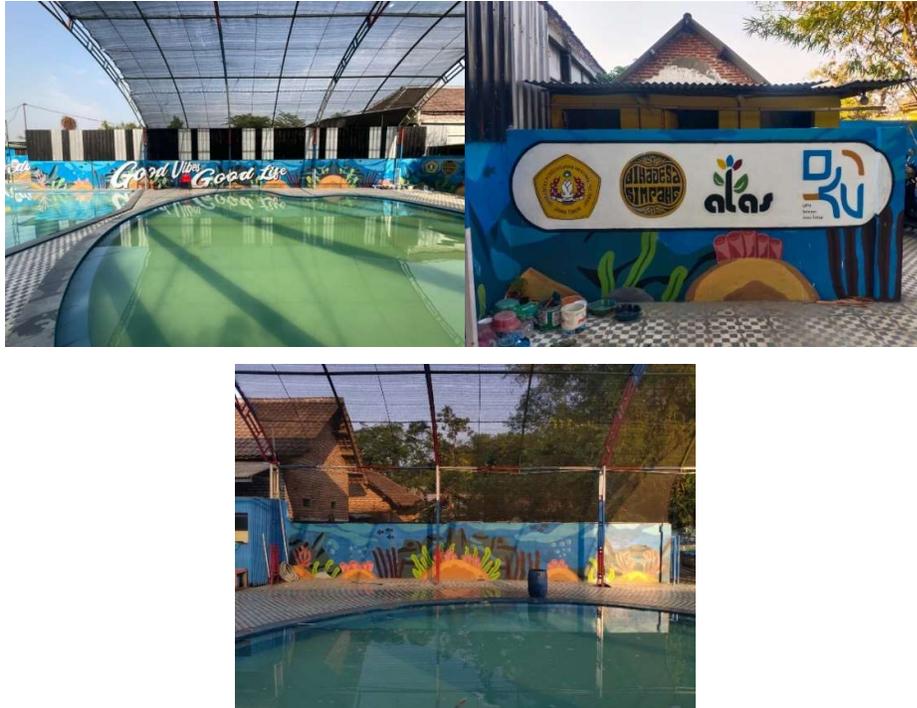
Gambar 11. Proses Pengecatan Mural

(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

f. Tahap Keenam

Tahap Finishing merupakan tahap terakhir yaitu tahap merapikan cat dan membersihkan sekitar mural. Penambahan gradasi dan penyempurnaan warna. Dalam tahap ini juga menambahkan cat transparan atau biasa disebut dengan cat *glossy*, pengecatan ini dilakukan agar cat yang sebelumnya menjadi lebih mengkilap dan tahan lama.





Gambar 12. Tahap Akhir Mural (Penambahan Logo Instansi dan Merapikan Mural)
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

g. Tahap Ketujuh

Setelah mural selesai dilukis dan telah diperiksa untuk memastikan bahwa hasil akhir memenuhi harapan desain awal dan standar kualitas, langkah selanjutnya adalah mengundang pemilik fasilitas tersebut untuk melihat mural. Saat pemilik fasilitas puas dengan hasilnya dan mengabadikan momen tersebut dengan sebuah foto bersama mural yang baru selesai. Foto ini tidak hanya menjadi kenang-kenangan yang berharga, tetapi juga sebagai bukti penyelesaian proyek dengan sukses. Selain itu, dalam proses ini, dapat digali tanggapan dan umpan balik langsung dari pemilik fasilitas, dari momen ini dapat mengevaluasi pengalaman dan memastikan bahwa mural tersebut memenuhi tujuan dan harapan mereka. Dengan adanya foto bersama sebagai bukti, proses serah terima ini menutup proyek mural dengan baik dan memberikan kesan yang positif serta pengalaman yang memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.



Gambar 13. Foto Bersama Dengan Pengelola Alas Outbound Edukasi
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)



Gambar 14 . Hasil Akhir Mural
(Dokumentasi Pribadi Kelompok, 2023)

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa, melalui pembuatan mural di sekitar dinding kolam renang Alas Outbound Edukasi, memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Simpang. Salah satu manfaatnya adalah penambahan keindahan dan daya tarik di Wisata Alas Outbound Edukasi di Desa Simpang. Mural ini bisa menjadi titik foto yang menarik perhatian wisatawan, yang pada gilirannya dapat mendorong kunjungan ke Wisata Alas Outbound Edukasi, serta memberikan pelajaran budaya kepada masyarakat dan pengunjung.

DISKUSI

Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa yang diinisiasi oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur memiliki keterkaitan yang erat dengan pembuatan mural di sekitar dinding kolam renang Alas Outbound Edukasi. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berperan dalam pembangunan dan peningkatan kondisi desa sekitar, di mana dalam hal ini, Alas Outbound Edukasi berperan sebagai bagian dari desa atau komunitas yang terlibat dalam program ini. Mahasiswa dari Program Desain Komunikasi Visual menggunakan keahlian desain dan seni mereka untuk menciptakan mural yang memperindah area kolam renang, meningkatkan daya tarik tempat wisata, serta menyampaikan pesan-pesan positif terkait pendidikan dan pelestarian alam. Pembuatan mural ini juga melibatkan komunitas setempat, membawa perasaan memiliki dan kebanggaan terhadap desa tersebut, sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat dalam program tersebut. Dengan demikian, Program Kompetensi Kuliah Merdeka Bina Desa menjadi wadah bagi mahasiswa untuk turut serta dalam peningkatan desa sekitar, khususnya melalui seni mural yang mempercantik area dan berkontribusi pada pengalaman pengunjung Alas Outbound Edukasi serta berpartisipasi dalam pembangunan komunitas lokal.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kerjasama PKKM Bina Desa antara Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dan pengelola wisata Alas Outbound Edukasi adalah penciptaan mural di sekitar kolam renang. Mural ini menggambarkan objek wisata Alas Outbound Edukasi dan menciptakan daya tarik visual. Tujuan utamanya adalah memberikan edukasi kepada masyarakat dan pengelola tempat wisata tentang manfaat mural dan unsur visual yang indah dalam meningkatkan pengalaman wisata.

SARAN

Saran yang bisa diambil adalah bahwa dalam merancang mural di ruang publik, sangat diperlukan untuk memperhatikan karakteristik khusus dari tempat tersebut. Aspek ini memiliki peranan penting dalam menentukan bentuk, teknik, gaya, fungsi, dan signifikansi dari mural tersebut. Dengan memilih elemen yang sesuai, mural dapat menjadi media aktivasi ruang publik yang lebih efektif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds, selaku Dosen Pembimbing PKKM BINA DESA MBKM Kelompok Desa Wisata Simpang Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Terima kasih juga kami ucapkan kepada bapak Mochammad Abdul Kamim, selaku Lurah Simpang, bapak Sahudi selaku Ketua RT 14 Kelurahan Simpang, dan para pengelola tempat wisata dan pelaku UMKM di Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Sidoarjo.

DAFTAR REFERENSI

- Andrew J. Schneller, Alyssa Irizarry. *Imaging Conservation: Sea Turtle Murals And Their Effect on Community Pro-environmental Attitudes In Baja California Sur, Mexico.* *Ocean & Coastal Management*, 89 (2014), 100 -111.
- Asharhani, Imaniar Sofia. “Mural dan Graffiti sebagai Elemen Pembentuk Townscape”. Depok: Universitas Indonesia. (2012)
- Cahyanto, B., Rahayu, S. D., Fitria, R. N., Azizi, P. R., Al Arobi, A. S., Masrukhin, M., & Malik. *Pendampingan Pembuatan Mural Sebagai Upaya Peningkatan Pendidikan Karakter.* *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat* (2020), 1(2), 73-78.
- Endriawan, D., Maulana, T. A. and Sadono, S. *Mural sebagai Media Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat'* in. *Seminar Nasional Seni dan Desain* (2017), State University of Surabaya, pp. 482–485.
- Hossein Meiboudi, Hasan Karimzadegan, Sayyid Mohammad Reza Khalilnejad. *Enhancing Children’s Environmental Awareness In Kindergarten Of Mashhad City Using Mural Painting.* *Procedia – Social and Behavioural Sciences*, 28(2011), 1020 -1028.
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: ANDI. (2019)
- Muhammad Hazrin. *Kempen Kesedaran Covid-19: Projek Mural Di Langkawi Geopark Discovery Centre.* *Seni Kini Malaysia Art Now* (2020). 29 (22).
- Pramesti, D. S., & Kusumaningrum, N. K. V. *Kearifan Lokal dalam Novel Suara Samudra Karya Maria Matildis Banda dan Relevansinya sebagai Media Promosi Pariwisata di Lamalera-NTT.* *Jurnal Ilmiah Hospitality Management* (2021), 12(1), 1-12.
- Riski, M. *Eksistensi Mural sebagai Aktivasi Ruang Publik di Lingkungan Kota Padang.* *FBS Universitas Negeri Padang.* (2020)
- Sudiana, Dendi. *Tipografi: Sebuah Pengantar.* *Jurnal Mediator* (2001). Vol. 02, No. 02, hal. 325-335.
- Swarnadwitya, A. *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.* Retrieved from Binus University (2020, March 17): <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Wahiza Abdul Wahid. *Sejarah Seni Lukis & Seni Reka – Satu Pengenalan.* Perpustakaan Negara Malaysia. (2011)