

MURAL SEBAGAI MEDIA BRANDING TAMAN SATWA TARU JURUG

Sukirno

Jurusan Kriya Seni

Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstrak

Objek wisata Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) merupakan salah satu tempat wisata dengan konsep wisata alam yang menjadi salah satu objek wisata andalan di Kota Surakarta. Sebagai penyumbang PAD terbesar dari sektor pariwisata, Taman Satwa Taru Jurug mempunyai banyak persoalan. Jumlah pengunjung TSTJ dari tahun 2003 mengalami penurunan. Kondisi fisik dan fasilitas yang tidak terawat merupakan salah satu penyebab menurunnya jumlah wisatawan. Oleh karena itu penting kiranya melakukan PPM yang mengangkat citra TSTJ menjadi taman wisata yang bersih, yaitu dengan membuat mural di tempat-tempat yang terbengkalai agar tidak terkesan kumuh.

Studi pendahuluan dalam PPM ini dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui observasi lapangan, studi pustaka/ dokumen dan wawancara kepada pihak terkait. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT. Hasil dari analisis tersebut yang menjadi dasar program kegiatan dalam PPM ini, yaitu mural sebagai media branding Taman Satwa Taru Jurug”.

Kata kunci: TSTJ, SWOT, Mural.

Abstract

Tourist object Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) was one of the tourist attractions nature tourism concept that became one of the mainstay attractions in the city of Surakarta. As the largest contributor of the region's original income from the tourism sector, TSTJ had many problems. The number of TSTJ visitors from 2003 had decreased simultantly. Physical condition and facilities that were not maintained was one of the causes of the decline in the number of tourists. Therefore it was important to do community service program that lifted the image of TSTJ into a clean tourist park, that was by making mural in abandoned places so as not to look slum. Preliminary study in PPM was done by collecting data through field observation, literature/document study, and interview to related parties. After the data collected, then the data were analyzed using SWOT method. The result of the analysis was the basis of the program activities in this PPM, the mural as a medium for branding program of Taman Satwa Taru Jurug.

Keywords: TSTJ, SWOT, Mural.

PENDAHULUAN

Kota Surakarta atau lebih dikenal dengan Kota Solo merupakan daerah yang dekat dengan Kota Yogyakarta yang sangat berpotensi dalam menarik wisatawan untuk datang dan singgah

menikmati keunggulan objek wisata di Kota Surakarta. Kota Surakarta tidak hanya dijadikan sebagai daerah penghubung melainkan sebagai daerah singgah yang mampu meningkatkan perekonomian masyarakat Kota Surakarta dengan keberadaannya tersebut. Cara yang dapat ditempuh

adalah dengan menonjolkan sisi pariwisata di Kota Surakarta sesuai ciri khas dan identitas Kota Surakarta sendiri. Dominasi sektor-sektor pariwisata di kota lain di Propinsi Jawa Tengah mengakibatkan sektor pariwisata di Kota Surakarta menjadi bukan merupakan sektor unggulan. Namun keinginan dari pemerintah Kota Surakarta yang memanfaatkan kondisi lokasi tersebut dengan menjadikannya sebagai daerah singgah terutama dari segi pariwisata bukan hal yang mustahil.

Kota Surakarta harus mempersiapkan diri memunculkan sisi keunikan dan kekhasan wisatanya agar kondisi lokasi yang hanya sebagai daerah singgah mampu menyumbangkan masukan pendapatan bagi masyarakat Surakarta. Pada kondisi eksisting saat ini tidak kurang dari sepuluh objek wisata yang ditawarkan kota Surakarta yang terdiri dari objek wisata budaya, objek wisata buatan atau minat khusus dan objek wisata belanja.

Objek wisata Taman Satwa Taru Jurug yang terletak di Kelurahan Jebres, Kecamatan Jebres merupakan salah satu objek wisata dengan konsep wisata alam yang menjadi salah satu objek wisata andalan di Kota Surakarta. Sebagai penyumbang PAD terbesar dari sektor pariwisata, Taman Satwa Taru Jurug mempunyai banyak persoalan. Jumlah pengunjung TSTJ dari tahun 2003 mengalami penurunan. Kondisi fisik dan fasilitas yang tidak terawat merupakan salah satu penyebab menurunnya jumlah wisatawan.

Kondisi fisik dan fasilitas TSTJ sebagai obyek wisata kebun binatang dinilai sangat buruk. Diketahui kondisi fisik TSTJ berupa bangunan, jalan, toilet dan kandang terlihat tidak terawat dan sebagian besar dalam kondisi rusak. Kebersihan di TSTJ juga buruk karena masih banyak ditemukan tumpukan sampah di jalan-jalan. Koleksi binatang langka di TSTJ yang kurang lengkap juga menjadi salah satu faktor penyebab berkurangnya jumlah kunjungan wisatawan. Jika kondisi TSTJ saat ini tetap dibiarkan tanpa adanya suatu usaha perbaikan dikhawatirkan masyarakat akan jenuh dan tidak tertarik lagi untuk mengunjungi TSTJ.

Kondisi peralatan yang kurang terawat, banyak tempat yang belum dimaksimalkan potensinya (terbengkalai) dan kurang teratur. Kapal yang dulunya beroperasi, kini tidak lagi terpakai karena rusak. Banyak lahan di Taman Satwa Taru Jurug yang terbengkalai di mana sebenarnya memiliki potensi besar untuk dioptimalkan penggunaannya. Banyak fasilitas yang kurang terawat seperti gazebo yang menghadap danau buatan, satwa air yang ditutup, pendopo yang tidak lagi terpakai, pedestrian yang rusak yang tidak sesuai dengan misinya dan saluran air yang tidak terawat. Di mana sebenarnya berpotensi bagus apabila kondisinya baik dan terawat sesuai dengan visi, misi, dan tujuan dibangunnya Taman Satwa Taru Jurug.

Kondisi TSTJ saat ini memang cukup memprihatinkan, hal ini dapat terlihat pada kondisi kandang yang 90 persennya rusak. Kandang satwa yang kurang terawat dan tidak memadai sebagai habitat satwa yang bersangkutan memberikan dampak buruk dalam perawatan dan pelestarian satwa tersebut. Kandang satwa banyak yang berkarat dan rapuh, selain itu identitas tentang satwa kurang menarik dan seakan-akan hanya sekedar tempelan untuk melengkapi kandang agar tidak terkesan polos. Persoalan mitra yang utama adalah persoalan dana operasional harian yang besar yang meminggirkan kepentingan pemeliharaan sarana dan prasarananya.

Berdasarkan persoalan mitra dan pengumpulan seluruh informasi yang ada, baik dari observasi, wawancara dengan narasumber dan data-data dokumen perusahaan akhirnya dianalisis menggunakan metode SWOT. SWOT adalah akronim untuk kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari lingkungan eksternal perusahaan. SWOT digunakan untuk menilai kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan dari sumber-sumber daya yang dimiliki sebuah perusahaan dan kesempatan-kesempatan eksternal dan tantangan-tantangan yang dihadapi. (Jogiyanto, 2005:46). Analisis mengenai *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan

threats (ancaman) dilakukan dengan tujuan mengetahui perencanaan pengembangan kebun binatang Taman Satwa Taru Jurug.

Hasil analisis SWOT tersebut kemudian sebagai dasar penyusunan program kegiatan yang mampu mengangkat citra Jurug menjadi taman wisata yang bersih, yaitu dengan membuat mural di tempat-tempat yang terbengkalai agar tidak terkesan kumuh yang mampu mengangkat citra¹ Jurug menjadi taman wisata yang bersih. Salah satunya adalah dengan pengabdian pada masyarakat (PPM) dengan membuat mural di tempat-tempat yang terbengkalai agar tidak terkesan kumuh.

Mural berasal dari bahasa Latin „*murus* yang memiliki arti dinding. Mural adalah 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. Kesan melengkapi arsitektur bisa dilihat pada bangunan gereja Katolik yang bercorak Barok yang melukis atap gereja yang biasanya berupa kubah dengan lukisan awan dan cerita di Alkitab. (Susanto, 2002:74)

Akar muasal mural dimulai jauh sebelum peradaban modern, bahkan diduga sejak 30.000 tahun sebelum Masehi. Dalam perkembangannya, mural juga berarti lukisan yang dibuat langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding suatu bangunan, yang tidak langsung memiliki kesamaan dengan lukisan. Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh lukisan dinding, yaitu keterkaitannya dengan arsitektur/bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya (Susanto, 2002: 76).

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam PPM ini disesuaikan dengan strategi penciptaan karya mural², yaitu observasi (lokasi, keadaan dinding, dan kondisi sosial), eksplorasi (ide visual,

gagasan yang bersumber pada kondisi sosial-*brainstorming*, teknik visualisasi), dan eksekusi/ visualisasi karya (persiapan alat & bahan, perwujudan karya).

PEMBAHASAN

Setelah menentukan target luaran yang berbentuk mural di ruang publik untuk membangun citra Taman Satwa Taru Jurug yang bersih dan indah, maka langkah pertama yang dilakukan adalah rekrutmen sumberdaya manusia dan penyusunan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan PPM ini melibatkan dua instruktur yang ahli dan mempunyai pengalaman dalam hal pembuatan mural, yaitu Satriana Didiek dan Amir Gozali. Selain kedua instruktur tersebut, PPM ini juga merekrut partisipan yang berjumlah 23 mahasiswa Prodi. Seni Rupa Murni ISI Surakarta. Untuk lebih detilnya seperti pemaparan berikut.

1. Tahap Observasi

Perbedaan observasi dalam tahap observasi dengan tahap pengumpulan data di lapangan untuk kebutuhan analisis SWOT adalah observasi yang dilakukan dalam tahapan ini lebih fokus kepada kondisi dinding/ bidang yang akan dimural. Apakah masih perlu diperbaiki terlebih dahulu atau bisa langsung diblok warna putih sebagai dasar pembuatan skets mural yang akan dibuat.

Observasi ini penting untuk mengetahui kondisi riil dinding yang akan dimural dan lebih makro lagi adalah pemilihan dinding yang akan dimural dengan mempertimbangkan letak atau posisi dinding yang akan di mural. Hal ini penting dilakukan karena area Taman Satwa Taru Jurug sangat luas dan mempunyai bangunan dan kandang-kandang yang jaraknya berjauhan dari satu spesies binatang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi tersebut akhirnya dipilih 5 dinding untuk dieksekusi. Ada empat alasan kenapa memilih ke lima dinding tersebut. Pertama karena lokasinya saling berdekatan sehingga memudahkan koordinasi dan pendistribusian alat dan

bahan. Kedua karena dinding tersebut posisinya strategis. Dari jauh tetap kelihatan atau tidak tertutup pepohonan dan bangunan lain, serta paling banyak dikunjungi wisatawan. Ketiga, karena posisi dinding tersebut paling tinggi dibanding bangunan yang lain, sehingga apabila banjir, posisi dinding tersebut tetap aman. Keempat, dekat dengan tempat penyimpanan alat dan bahan serta sumber air sebagai media pencampur cat.

Kelima dinding tersebut adalah dinding sisi belakang kandang harimau (4 m x 6 m), sisi belakang kandang beruang (4 m x 6 m), sisi belakang kandang Singa (4 m x 6 m), sisi belakang kandang orang hutan (4 m x 6 m), dan dinding kamar mandi yang terletak di area kandang Harimau (3 m x 8 m). Ukuran dinding yang cukup luas dan tinggi, maka dalam eksekusinya dibutuhkan tangga atau *scaffolding* untuk menjangkau dinding bagian atas.

Setelah dinding yang akan dimural telah dipilih, langkah selanjutnya adalah perencanaan eksekusi. Dari jumlah dinding yang ada, maka dari 23 partisipan dibagi menjadi lima kelompok. Dua kelompok beranggotakan empat orang dan tiga kelompok beranggotakan lima orang. Dari keluasaan dinding yang akan dimural, estimasi waktu pelaksanaan eksekusi mural tersebut bisa diselesaikan tiga sampai lima hari kerja antara pukul 10.00 wib - 16.00 wib. Pengerjaan tidak dapat dilakukan pada malam hari karena dapat mengganggu binatang yang ada di dalam kandang.

2. Tahap Eksplorasi

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah *brainstorming* berkaitan dengan desain, medium dan teknik yang digunakan. Salah satu karakter mural adalah karyanya tidak bisa lepas dari kondisi dan posisi dinding itu berada, serta kondisi sosial masyarakatnya. Karena posisi mural tersebut berada di Taman Satwa Taru Jurug maka tema karya mural yang diangkat adalah flora dan fauna.

Teknik pelaksanaannya, setiap partisipan yang terlibat dalam PPM membuat desain mural yang

ukurannya disesuaikan dengan luas dinding yang ada (skalatif). Dari 23 desain yang terkumpul, kemudian dipilih lima desain yang dieksekusi. Pemilihan desain ini dilakukan oleh Sukirno (pelaku PPM), Satriana Didiek dan Amir Gozali selaku instruktur mural, dan Nonot (Manajer Pemasaran Taman Satwa Taru Jurug) selaku pengguna.

Pemilihan desain diputuskan dengan mempertimbangkan estetika visual yang berkaitan dengan ide, bentuk dan komposisi. Selain itu, pertimbangan lainnya adalah teknik yang digunakan dalam eksekusinya nanti. Pertimbangan bentuk visual dan teknik yang digunakan sangat penting karena berkaitan dengan estimasi durasi waktu penyelesaian karya yang sudah ditentukan. Setelah terpilih, kelima desain tersebut dibagikan ke lima kelompok untuk dieksekusi sekaligus pembagian dindingnya.

3. Tahap Eksekusi/ Visualisasi Karya

Eksekusi atau visualisasi karya mural dalam PPM ini dilaksanakan selama lima hari, yaitu pada tanggal 21-26 Juni 2016. Pada tahapan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu persiapan alat dan bahan dan proses penciptaan karyanya. Untuk detail pelaksanaannya sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan alat dan Bahan

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap eksekusi karya adalah persiapan alat dan bahan. Alat yang digunakan dalam pembuatan mural ini adalah kuas berbagai ukuran, tempat campur warna, tangga, dan *scaffolding*. Peran mitra PPM dalam tahapan ini adalah menyediakan tangga, *scaffolding*, ID card peserta PPM untuk keluar masuk area Taman Satwa Taru Jurug, dan transportasi untuk membawa alat bahan dari pintu masuk ke area mural. Transportasi ini penting karena di dalam Taman Satwa Taru Jurug tidak diperkenankan membawa transportasi sendiri (motor/ mobil) karena suaranya bisa mengganggu ketenangan binatang yang ada. Bahan yang digunakan dalam PPM ini adalah cat tembok, pigmen warna primer dan hitam, binder sebagai pengikat pigmen dan cat, serta *fixatif* (pelindung) cat.

b. Proses Perwujudan

Setelah alat bahan telah tersedia, maka tahapan selanjutnya adalah proses perwujudan karya. Ada dua langkah, yang pertama harus dilakukan dan keduanya bisa kebalikan, yaitu membuat sket di dinding kemudian memblok warna atau memblok warna putih dulu baru setelah itu membuat sketnya. Memblok dinding dengan warna putih karena dinding yang dimural pernah dicat/dimural. Proses ini penting dilakukan untuk memunculkan warna yang akan dibuat agar sesuai dengan desain awalnya.



Gambar 01. Proses penciptaan karya mural dari sket sampai selesai

Sebetulnya tanpa blok putih terlebih dahulu juga bisa, tapi syaratnya komposisi cat dan air yang digunakan harus kental tidak boleh encer. Kalau encer maka cat yang ada di bawahnya (yang sudah ada sebelumnya) tetap akan mengganggu warna yang diinginkan. Kalau menggunakan warna asli catnya misalnya warna merah atau ungu dengan cat berwarna merah atau ungu, sebetulnya tidak begitu sulit. Tingkat kesulitannya berbeda dengan warna cat yang dihasilkan dari mencampur cat berwarna putih dengan pigmen warna dan binder. Pertama adalah kesulitan dalam komposisi cat dan pigmen dalam menghasilkan warna yang diinginkan, juga komposisi elemen bindernya.

Setelah sketnya selesai, langkah berikutnya adalah mencampur cat, pigmen, dan binder sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahap ini, yang perlu diperhatikan adalah banyaknya tiap warna cat yang dibutuhkan, karena kalau sampai kurang, sulit untuk membuat kembali membuat komposisi cat dengan tingkat warna yang sama. Setelah cat warna yang dibutuhkan sudah siap maka langkah selanjutnya adalah proses pengeblokan/mengecat dinding. Warnanya disesuaikan dengan desain yang ada. Untuk mempercepat proses pengecatan, pada sket awal di dinding sudah diberi tanda warna apa yang akan dicat pada bidang tersebut, sehingga setiap anggota bisa bekerja secara bersamaan.

Setelah semua dinding sudah diwarnai semua, langkah selanjutnya adalah *detailing*, yaitu memasukkan unsur kontur/garis, efek gelap terang, dan ornamen sebagai elemen estetisnya agar karya mural tersebut menjadi hidup dan indah. Setelah selesai, proses selanjutnya atau langkah terakhir dari pembuatan mural ini adalah melapisi mural dengan pelindung cat (*fixatif*). Pelapisan pelindung cat ini dilakukan setelah cat pada mural tersebut benar-benar kering.

KESIMPULAN

Selama proses pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan di Taman Satwa Taru Jurug, ada beberapa hal yang pantas menjadi catatan, yaitu: paling penting dalam melaksanakan pengabdian pada masyarakat adalah mengetahui kondisi riil dan kelemahan serta potensi yang dimiliki oleh pengguna atau dimana PPM tersebut dilaksanakan.

Hal ini dapat dilakukan dengan membuat studi pendahuluan melalui observasi lapangan, studi pustaka, dan dokumen serta wawancara kepada pihak terkait. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan SWOT untuk mengetahui kekuatan, kekurangan, peluang, dan ancaman lembaga atau organisasi dimana PPM tersebut dilaksanakan. Riset ini sangat penting dilakukan

sebagai dasar pembuatan program kegiatan yang tepat sasaran.

Catatan Akhir:

¹ Seperangkat keyakinan, ide, dan kesan seseorang terhadap suatu objek tertentu. Sikap dan tindakan seseorang terhadap suatu objek akan ditentukan oleh citra objek tersebut yang menampilkan kondisi terbaiknya. (Ruslan, 2008:80).

² Diambil dari materi workshop mural di SMA Garum Blitar

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto. *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, 2005.
- Ruslan, Rosadi. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2003.
- Sukirno, "Workshop Mural untuk Siswa SMAN Talun dan SMAN Garum Kabupaten Blitar", dalam laporan PPM DIPA ISI Surakarta 2009
- Susanto, Mikke, (2002), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.