

Analisis Seni Mural Café Wow Madiun Dari *Point Of View* Komunikasi Visual Karya Studio *Imaginer House*

Sean Elbert Jeremiah, Hariyanto, Wida

Keguruan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email Author: seanelbertj@gmail.com

Diterima:04-04-2022; Diperbaiki:06-05-2022; Disetujui:09-05-2022

ABSTRAK

Seni berkembang di era sekarang, salah satu perwujudannya adalah seni mural. Studio *Imaginer House* adalah studio pembuat mural. mural *Imaginer House* memiliki komunikasi visual, salah satunya mural yang ada di café WOW Madiun. Café WOW Madiun beralamat di Jl.Cokroaminoto No.116, Kejuron, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur. Pendekatan dari penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sementara itu jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Analisis seni mural café WOW Madiun dari point of view komunikasi visual karya studio *Imaginer House* dari hasil penelitian terdapat tiga bagian utama yaitu tema, prinsip komunikasi visual, dan makna. Tema yang ada di dalam mural café WOW Madiun adalah sosial budaya dan lingkungan. Prinsip komunikasi visual menggunakan ilustrasi yang bergaya kartun. Dalam Mural café WOW Madiun menerapkan warna hangat dan warna sejuk. Kesatuan yang terdapat pada mural café WOW Madiun memiliki prinsip proximity. proporsi objek gambar yang lebih banyak. Terakhir mural café WOW Madiun memiliki prinsip desain keseimbangan yang asimetris. Mural cafe WOW Madiun memiliki 2 makna yaitu denotatif dan konotatif. Dengan Kata lain seni mural sendiri bukan hanya sebuah seni lukis di atas bidang luas atau tembok saja, melainkan memiliki sudut pandang komunikasi visualnya, baik itu secara tema, prinsip desain, dan makna yang terdapat di dalam mural tersebut.

Kata kunci: *Seni, Mural, Komunikasi Visual, Studio Imaginer House, Café WOW Madiun*

PENDAHULUAN

Seni adalah salah satu bagian dalam kehidupan manusia dari zaman ke zaman mulai dari prasejarah, hingga yang akan datang (masa depan). Keberadaan seni sangat erat dengan kehidupan manusia sehingga tidak dapat dipisahkan. Pengertian seni sendiri secara umum adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan atau estetik dan mampu mempengaruhi perasaan diri sendiri serta orang lain. Seni berkembang di era sekarang, salah satu perwujudannya adalah seni mural. Mural adalah salah satu bentuk seni rupa atau lebih tepatnya seni lukis yang menggunakan dinding, tembok, atau juga media besar dan datar lainnya. Mural memiliki perbedaan dengan lukisan karena mural berkaitan dengan arsitektur atau bangunan, baik itu dari segi desain yang memenuhi unsur estetika, maupun perawatan dan kenyamanan dalam ruangan (Nababan, 2019). Mural sendiri adalah salah satu media efektif untuk menyampaikan pesan secara visual (Sukasih, 2021).



Mural diperkirakan telah ada jauh sebelum peradaban modern lahir, yaitu sekitar 30.000 tahun SM. Sejak ditemukannya sejumlah gambar prasejarah pada dinding gua di Lascaux, Perancis. Gambaran tersebut melukiskan aksi-aksi berburu dan aktivitas religius, sehingga seringkali hal ini disebut sebagai bentuk awal dari seni mural (Iswandi, 2016). Di Indonesia sendiri mural sudah ada saat jaman manusia prasejarah di era Mesolitikum. Manusia jaman Mesolitikum tersebut menulis atau menggambar di dinding-dinding gua tempat mereka tinggal dengan tujuan menyampaikan pesan bahwa mereka pernah tinggal dan melangsungkan kehidupan di gua tersebut. Mural di Indonesia juga terlihat eksistensinya pada saat perang melawan penjajah (Nababan, 2019).

Sampai di era sekarang ini mural di Indonesia sangat berkembang karena banyak pelaku yang masih konsisten memproduksi mural. Beberapa tujuan diproduksi mural untuk kepentingan pribadi seniman memenuhi hasrat estetikanya, lalu untuk memberikan kritik politik, sosial budaya, dan untuk kepentingan ekonomi seperti promosi sebuah brand tertentu untuk melakukan branding pada produknya. Salah satu pelaku seni mural yang ada di kota Malang ialah studio *Imaginer House*.

Studio *Imaginer House* sendiri awalnya adalah perkumpulan dari mahasiswa seni dan desain Universitas Negeri Malang yang memiliki hobi membuat seni mural, lalu menjadi UKM yang menerima panggilan untuk membuat mural secara komersil. Studio *Imaginer House* sendiri berdiri sejak tahun 2014, yang beranggotakan Yayan, Rizal, Dody, Kaka dan Nahru yang berasal dari tempat yang sama, yaitu Universitas Negeri Malang. Setiap karya yang dikerjakan *Imaginer House* selalu menggunakan konsep dan *thumbnail* atau sketsa beberapa rancangan kasar sesuai dengan konsep kreatif yang telah dipikirkan sebelumnya, sehingga setiap karya mural yang dibuat oleh *Imaginer House* tidak asal membuat sebuah karya seni tetapi setiap karya seni muralnya memiliki arti yang ingin disampaikan. Dapat disimpulkan mural *Imaginer House* memiliki komunikasi visual di setiap karya seni muralnya, oleh sebab itu sangat menarik meneliti seni mural dari sudut pandang/ *point of view* komunikasi visual, karena mural adalah salah satu bentuk dari seni visual (Iswandi, 2016).

Komunikasi Visual dalam buku Anditha (2021) terbagi dua kata komunikasi dan visual. Komunikasi adalah pertukaran pesan dari orang kepada orang lainnya melalui saluran media, sedangkan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat. Dari dua pengertian itu komunikasi visual dapat diartikan sebagai proses pertukaran visual antara komunikator yang dapat menstimulus komunikan. Sedangkan menurut Putra (2021:5) komunikasi visual menggunakan unsur bahasa visual dalam penyampaian pesan, di mana bahasa visual sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, dan pesan.

Mural karya studio *Imaginer House* yang akan diteliti dari *point of view* komunikasi visual adalah mural yang berada di café WOW Madiun. Café WOW

Madiun beralamat di Jl. Cokroaminoto No.116, Kejuron, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur 63133. Studio *Imaginer House* mengerjakan project mural café WOW Madiun pada tahun 2017 silam. Pemilik/ *owner* dari café WOW Madiun bernama Albert. Luas dari mural yang ada di café WOW Madiun berukuran 3x5 meter. Mural café WOW Madiun akan dianalisis dari point of view komunikasi visual, antara lain adalah tema yang digunakan dalam mural, prinsip komunikasi visual, dan makna dalam mural tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dari penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya untuk mendeskripsikan seni mural dari point of view komunikasi visual. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara menyeluruh terhadap suatu objek. Hasil penelitian dijelaskan dalam bentuk kata-kata yang diperoleh melalui data valid, karena penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi dan datanya tidak dapat diselesaikan dengan perhitungan statistik (Jaya, 2020). Pendekatan kualitatif sendiri dipilih karena data yang digunakan berwujud kata atau kalimat serta sifatnya alami tanpa manipulasi. (Creswell, 2014:232) menuliskan bahwa, “...*qualitative methods rely on text and image data, have unique steps in data analysis, and draw on diverse designs*” yang dapat diartikan secara bebas bahwa penelitian kualitatif tergantung pada data teks atau gambar, metode ini memiliki langkah-langkah penganalisisan data yang unik dan mengambil kesimpulan berdasarkan hasil yang berbeda.

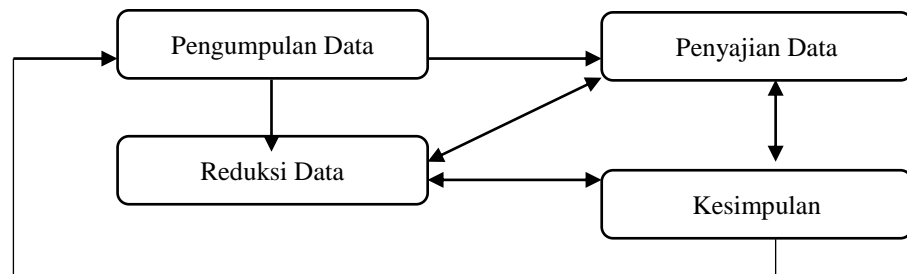
Tabel 1. Tabel Ruang Lingkup Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Metode	Sumber
Komunikasi Visual Mural	Tema	Sosial-Politik	Wawancara	<i>Owner café</i>
		Ekonomi	Observasi	<i>Artist</i>
		Budaya		mural/studio
		Lingkungan		<i>Imaginer House</i>
	Prinsip Komunikasi Visual	Ilustrasi	Wawancara	<i>Artist</i>
		Warna	Observasi	mural/studio
		Kesatuan Proporsi		<i>Imaginer House</i>
		Keseimbangan		
	Makna	Denotatif	Wawancara	<i>Owner café</i>
		Konotatif	Observasi	<i>Artist</i> mural/studio <i>Imaginer House</i>

Sementara itu jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai masing-masing variable, baik satu variable atau lebih. Penelitian deskriptif bersifat independen, yaitu tanpa membuat hubungan maupun perbandingan dengan variabel yang lain. Variabel tersebut dapat menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai populasi atau bidang tertentu (Jaya, 2020). Sumber data yang diharapkan dalam

penelitian ini, yaitu data utama (primer) dan data pendukung (sekunder). Data utama (primer) sendiri diperoleh langsung baik dari seniman mural studio *Imaginer House* dan sekaligus pemilik café. Sedangkan data pendukung (sekunder) didapat dari buku, jurnal-jurnal, dan dokumen lainnya mengenai mural dalam sudut pandang/point of view komunikasi visual. Sehingga, ruang lingkup dan sumber data penelitian ditunjukkan dalam Tabel 1.

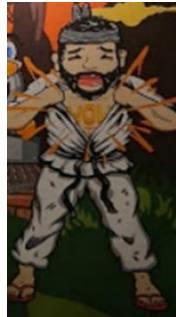
Langkah penting dalam suatu penelitian setelah data terkumpul adalah proses analisa data. kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Analisis data berfungsi untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis dari hasil catatan lapangan dan sumber lain agar mudah dipahami jika temuan penelitian diinformasikan kepada orang lain. Kegiatan analisis terdiri dari 3 (tiga) alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian Data, dan penarikan kesimpulan (Rijali, 2019).



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis seni mural café *WOW Madiun* dari *point of view* komunikasi visual karya studio *Imaginer House* dari hasil penelitian terdapat tiga bagian utama, yaitu tema, prinsip komunikasi visual, dan makna. Tema dalam mural café *WOW Madiun* mengambil sudut pandang sosial budaya dan lingkungan yang divisualkan lewat 4 objek dalam mural. Prinsip komunikasi yang ada di dalam mural café *WOW Madiun* terdapat unsur dan prinsip desain didalamnya. Terakhir mural café *WOW Madiun* memiliki dua makna, yaitu makna secara denotatif dan secara konotatif.

Tema yang ada di dalam mural café *WOW Madiun* adalah sosial budaya dan lingkungan. Tema ini bisa terlihat dari empat ilustrasi objek yang ada di dalam mural. Empat objek itu sendiri adalah ilustrasi pesilat, kereta api, pesawat tempur, dan seorang wanita. Berikut ini adalah gambar dari ke-empat ilustrasi yang terdapat dalam mural café *WOW Madiun*.



Gambar 1. Ilustrasi pesilat



Gambar 2. Ilustrasi kereta api



Gambar 3. Ilustrasi pesawat

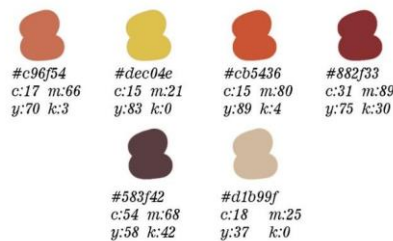


Gambar 4. Ilustrasi wanita

Pesilat dipilih karena Kota Madiun terkenal dengan bela diri silat. Sejak tahun 2017 Madiun dijuluki Kota Pendekar. Julukan ini diberikan karena banyak sekali perguruan bela diri yang terdapat di Madiun, seperti pencak silat, taekwondo, karate, yongmoodo, muaythai, dan lain-lain. Namun sebutan Kota Pendekar ini lebih dominan karena banyaknya perguruan pencak silat di Madiun. Kereta Api dipilih sebagai salah satu ilustrasi dalam mural café WOW Madiun. Dipilihnya tema ini karena terdapat *Werkplaats* atau bengkel yang bersejarah di Indonesia, yaitu Balai Yasa Madiun. Balai Yasa Madiun adalah tempat perawatan serta perbaikan lokomotif uap, kereta, dan gerbong mulai dari yang kecil sampai *overhaul boiler*. Selanjutnya ilustrasi mural pesawat tempur. Terbentuknya objek pesawat tempur dalam mural café WOW Madiun bukan tanpa alasan. Madiun memiliki monumen pesawat tempur legendaris kebanggaan TNI AU di alun-alunnya, yaitu pesawat tempur F-5 E/F Tiger II. Terakhir adalah ilustrasi seorang wanita. Studio *Imaginer House* menambahkan ilustrasi wanita pada mural café WOW Madiun, karena kota madiun sendiri memiliki julukan kota gadis. Julukan kota gadis ini sangatlah legendaris, khususnya bagi masyarakat kota Madiun. Kata “gadis” sendiri merupakan singkatan perdagangan, pendidikan, dan perindustrian.

Prinsip komunikasi visual café WOW Madiun menggunakan ilustrasi yang bergaya kartun. Ilustrasi gambar mural café WOW Madiun adalah ilustrasi yang bersifat karikatur/kartun editorial, karena gambar ini tidak hanya bertujuan sebagai penghibur untuk para pengunjung ataupun hanya untuk pemanis interior saja, tetapi untuk memberikan pesan sosial budaya dan lingkungan serta sejarah yang ada di kota Madiun itu sendiri.

Warna sangat berpengaruh pada emosi setiap orang dan setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Oleh sebab itu bagaimana menentukan warna dengan karakteristiknya agar dapat membentuk emosi pada orang yang melihatnya. Dalam Mural café WOW Madiun menerapkan warna hangat dan warna sejuk. Warna hangat sendiri adalah merah, kuning, coklat, jingga, lalu dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning. Menurut Maitland Graves dalam Putra (2021:42) warna hangat memiliki sifat positif, agrasif, aktif, dan merangsang. Warna hangat pada mural café WOW Madiun, karena ingin menunjukkan mural yang bersifat positif, aktif, merangsang, dan fun agar sesuai dengan tema yang ingin disampaikan pada seni mural ini. Berikut ini beberapa color identity yang sudah dirangkum oleh penulis untuk warna hangat yang digunakan studio *Imaginer House* dalam seni mural café WOW Madiun.



Gambar 5. *Color identity* warna hangat mural café WOW Madiun

Lalu warna sejuk menurut Hideaki Chijiwa dalam Putra (2021:41) mengklasifikasikan warna sejuk adalah warna dalam lingkaran warna hijau ke ungu melalui biru. Warna hijau adalah warna yang lumayan dominan dalam karya mural café WOW Madiun. Menurut Maitland Graves dalam Putra (2021:42) dalam bukunya yang berjudul *The Art of color and Design* mengatakan warna hijau memiliki makna alami, kesehatan, pandangan yang enak dilihat mata, pembauran (hijau merupakan warna yang dimiliki alam). Warna hijau banyak terlihat dalam mural café WOW Madiun juga karena latar belakang mural itu sendiri yang berada di alam bebas. Berikut *color identity* yang sudah dirangkum oleh penulis untuk warna sejuk yang digunakan studio *Imaginer House* dalam seni mural café WOW Madiun.

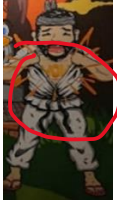



Gambar 6. *Color identity* warna sejuk mural café WOW Madiun

Kesatuan yang terdapat pada mural café WOW Madiun memiliki prinsip proximity yang dimana elemen-elemen yang berhubungan secara logis harus dihubungkan secara visual. Elemen yang memiliki prinsip proximity dalam mural café WOW madiun terdapat pada objek pesilat, pesawat terbang, dan wanita yang sedang bermain gitar.



Prinsip proximity pertama ada pada objek pesilat yang sedang membuka sedikit bajunya yang terlihat tulisan WOW yang merujuk pada café WOW Madiun itu sendiri dan terdapat sedikit efek visual berupa garis-garis orange di sekitar tubuh pesilat. Lalu yang kedua terdapat pada objek pesawat terbang yang di mana terdapat tulisan WOW sedang terikat pada pesawat, ini hampir sama dengan objek pesilat di mana ingin menunjukkan café WOW Madiun.

Tabel 2. Tabel Kesatuan (*Unity*) yang berada di Mural café WOW Madiun

No.	Objek	Deskripsi
1.		Objek pesilat yang sedang membuka sedikit bajunya yang terlihat tulisan WOW yang merujuk pada café WOW Madiun dan terdapat sedikit efek visual berupa garis-garis orange di sekitar tubuh pesilat.
2.		Objek pesawat terbang yang di mana terdapat tulisan WOW sedang terikat pada pesawat untuk menunjukkan café WOW Madiun.

Proporsi yang dimiliki Mural café WOW Madiun bisa dilihat dari proporsi objek manusianya (pesilat dan wanita) karena memiliki proporsi karikatur dan dari keseluruhan elemen mural yang hanya memiliki bidang 3x5 meter. Proporsi karikatur sendiri memiliki proporsi dimana kepala lebih besar daripada ukuran badan aslinya. bisa terlihat dari kepala objek wanita dan pesilat yang lebih besar dari proporsi ukuran kepala normal. Terakhir bisa dilihat dari perbandingan antara objek-objek yang ada dalam mural dengan latar/*background*. Mural café WOW Madiun memiliki beberapa elemen objek seperti karakter pesilat, pesawat, wanita, kereta api, pohon, dan gunung, tetapi memiliki proporsi yang seimbang secara keseluruhan untuk mural bidang 3x4 meter.

Tabel 3. Tabel Proporsi yang berada di Mural café WOW Madiun

No.	Objek	Deskripsi
1.		Proporsi karikatur memiliki proporsi dimana kepala lebih besar daripada ukuran badan aslinya. Objek wanita dan pesilat yang lebih besar dari proporsi ukuran kepala normal.
2.		Mural café WOW Madiun memiliki beberapa elemen objek seperti karakter pesilat, pesawat, wanita, kereta api, pohon, dan gunung, tetapi memiliki proporsi yang seimbang secara keseluruhan untuk mural bidang 3x5 meter.

Keseimbangan yang ada pada mural café WOW Madiun adalah keseimbangan asimetris, dimana menurut Rustan (2020) keseimbangan asimetris sendiri bersifat dinamis. Keseimbangan asimetris hanya bersifat optis atau terkesan seimbang antarelemen dalam sebuah desain. Bisa dilihat dari antar elemen desain seperti objek beserta warna yang diterapkan. Pada bagian mural sebelah kanan memiliki berbagai macam objek ilustrasi seperti pendekar, asap, awan, dan gunung, sehingga pada bagian sebelah kiri objek ilustrasi pesawat condong mengarah ke kiri yang terdapat ilustrasi wanita, gunung, dan pohon. Penyeimbang selanjutnya terdapat pada warna. Warna berpengaruh besar dalam menyeimbangkan komposisi asimetris karena warna memiliki intensitas yang berbeda-beda (Rustan, 2019). Warna pada sisi sebelah kanan condong mengarah ke warna yang panas dan kuat, sedangkan bagian sebelah kiri memiliki warna sejuk dan lebih lemah.



Gambar 6. Keseimbangan mural café WOW Madiun

Sumber: dokumen studio *Imaginer House*

Sama seperti sebelumnya. pemilik café menginginkan setiap cabang café harus mempresentasikan kota di mana cabang café itu berada, sehingga mural café WOW cabang Madiun juga demikian, terlihat dari gambar ilustrasi mural kota Madiun yang mengarah kepada pendekar, kereta api, dan pesawat tempur yang sangat menggemparkan sosial budaya yang ada di kota Madiun. Pemilik juga menginginkan setiap café harus memiliki suasana yang *fun* dan *friendly*. Oleh sebab itu tema dan ilustrasi dari mural café WOW Madiun ilustrasinya menggunakan ilustrasi kartun agar terlihat *fun* dan *friendly* dimata para kostumer.

Mural café WOW Madiun tidak hanya untuk mempresentasikan kota Madiun secara umum, tetapi juga karya seni Mural café WOW Madiun memiliki makna konotatif dari setiap objek/ilustrasi yang ada pada mural tersebut. Dimulai dari ilustrasi silat yang memiliki arti bahwa pemuda Madiun memiliki hati yang kuat dan teguh dan ilustrasi pesawat tempur yang diambil dari monument sendiri untuk menjadi inspirasi kepada generasi muda Madiun.

Secara garis besar studio *Imaginer House* memilih berbagai objek ilustrasi bukan hanya bermakna denotatif atau umum tentang sosial budaya yang ada di Madiun saja, tetapi juga memiliki makna konotatif atau khusus untuk mencerminkan kota Madiun dan sebagai pengingat makna dari setiap ilustrasi mural bagi pemuda kota Madiun yang adalah target pasar dari café ini.

KESIMPULAN

Seni mural bukan hanya sebuah seni lukis di atas bidang luas atau tembok saja, melainkan memiliki sudut pandang komunikasi visualnya, baik itu secara tema, prinsip desain, dan makna yang terdapat di dalam mural tersebut. Seperti pada mural café WOW Madiun karya studio *Imaginer House* yang memiliki sudut pandang komunikasi visual pada muralnya. Dengan demikian pada proses pendidikan seni rupa terlebih seni mural, sebuah karya mural tidak hanya sebagai pengapresiasian diri semata yang hanya memperlihatkan estetik atau keindahan saja, tetapi juga bisa memasukkan unsur komunikasi visual di dalam karya mural yang dibuat. Sehingga seni mural itu memiliki makna yang ingin disampaikan tetapi juga memiliki unsur dan prinsip desain di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andhita, P. R. 2021. *Komunikasi Visual, Volume 1: Vol. Vol. 1*. Zahira Media Publisher.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fourth Editon*. SAGE Publication.
- Iswandi, H. 2016. *Seni Mural Sebagai Unsur Politik Dalam Kehidupan Sosial. 1*, 6.
- Jaya, I. M. L. M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Quadrant.
- Nababan, R. S. 2019. *Mural Artwork As A Medium Criticizing The Development Of Disruptive Era (Case Study Of Mural Artworks Young Surakarta)*. 5.

- Putra, W. R. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Rijali, A. 2019. Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rustan, S. 2019. *Warna: Buku 1*. PT Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. 2020. *Layout 2020, buku 1*. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sukasih, S. 2021. *MURAL, Menguak Narasi Visual dari Berbagai Perspektif Ilmu*. Ideas Publishing.