

**LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**  
**MURAL SEBAGAI MEDIA BRANDING**  
**TAMAN SATWA TARU JURUG**

**PENGABDIAN MASYARAKAT TEMATIK (PERORANGAN)**



Pelaksana:

Drs. Sukirno, M.Sn  
(NIP: 195302281986031002 /NIDN: 0028025304)

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.01.2.400903/2016  
tanggal 7 Desember 2015

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Riset, Teknologi dan  
Pendidikan Tinggi sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pustaka  
Nomor: 4235A/IT6.1/PM /2016

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**OKTOBER 2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

- Judul** : **Mural Sebagai Media Branding Taman Satwa Taru Jurug**
1. Mitra Program : PD. Taman Satwa Taru Jurug
2. Ketua Tim Pengusul
- a. Nama Lengkap : Drs. Sukirno, M.Sn
- b. NIP : 195302281986031002
- c. Jabatan Fungsional : Lektor / IIIc
- d. Jabatan struktural : -
- e. Fakultas/ Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
- f. Alm Kantor/ Telp/ Faks/ E-mail : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantoro No.19  
Ketingan Surakarta/ 0271-647658/  
0271 646175/[direct@isi-ska.ac.id](mailto:direct@isi-ska.ac.id)
- g. Alm Rumah/ Telp/ Faks/ E-mail : Dongkolan Rt 03 Rw 02 Delanggu Klaten,  
Jawa Tengah/0272 552591/  
wahyu.sukirno@gmail.com
3. Lokasi Kegiatan Mitra :
- a. Wilayah Mitra : Jl. Ir. Sutami No. 109 Jurug Jebres
- b. Kabupaten/ Kota : Surakarta
- c. Provinsi : Jawa Tengah
- d. Jarak PT Ke Lokasi Mitra : 1 Km
4. Luaran yang Dihasilkan : Artikel Jurnal Ilmiah
5. Jangka Waktu Pelaksanaan : 6 bulan
6. Biaya Total : Rp. 10.000.000,-

Surakarta, 15 Oktober 2016

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan desain Peneliti,

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn  
NIP: 197111102003121001

Drs. Sukirno, M.Sn  
NIP: 195302281986031002

Menyetujui  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum.  
NIP. 196810121995021001

## ABSTRAK

Objek wisata Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) 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. 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

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya, sehingga Laporan Pemantapan Kemampuan Belajar Mengajar ( PKM ) ini dapat terselesaikan dengan baik, sehingga terbangun citra Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) sebagai kebun binatang yang bersih dan terawat.

Penyusun menyadari bahwa terselesainya laporan ini , tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bimo Wahyu Widodo, D.S,SP,M.Si selaku Direktur TSTJ
2. Nonot selaku Manajer Pemasaran TSTJ
3. Dwi Wahyudiarto, S. Kar, M. Hum selaku Kepala Pusat PPM ISI Surakarta
4. Satriana Didiek selaku instruktur mural
5. Amir Gozali selaku instruktur mural
6. Seluruh partisipan yang terlibat dalam PPM ini.

Penyusun telah berupaya menyelesaikan penyusunan laporan PKM ini dengan sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari banyak kekurangan didalamnya untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik dari pembaca dan penilai, sehingga laporan ini akan tampil lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

## DAFTAR ISI

1. HALAMAN SAMPUL.....	i
2. HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
3. ABSTRAK.....	iii
4. KATA PENGANTAR.....	iv
5. DAFTAR ISI.....	v
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Permasalahan Mitra.....	2
BAB II. METODOLOGI.....	6
A. Analisis Potensi dan Kendala dalam Site.....	6
B. Target Luaran.....	11
BAB III. PELAKSANAAN PROGRAM.....	12
A. Tahap Observasi.....	12
B. Tahap Eksplorasi.....	15
C. Tahap Eksekusi/ Visualisasi Karya.....	17
BAB IV. PENUTUP.....	23
DAFTAR ACUAN.....	24
LAMPIRAN.....	25

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

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 sector pariwisata di Kota Surakarta menjadi bukan merupakan sector 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.

## B. Permasalahan Mitra

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.

Bulan	Data		
	2014	2015	2016
Januari	39152	12005	29113
Februari	12632	8570	6810
Maret	18681	15156	16906
April	18937	11175	
Mei	21613	19684	
Juni	53116	38997	
Juli	34952	24168	
Agustus	15262	12593	
September	10236	5353	
Oktober	11413	17131	
Nopember	16864	17460	
Desember	18874	26029	

**Gambar 01.**

Data Jumlah Pengunjung TSTJ Tahun 2014-2016  
(Sumber: Perusda SatwaTaru Jurug)

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 factor 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.



**Gambar 02.**  
Tama Bermain di Satwataru Jurug yang kurang terawat

Gambar di atas menunjukkan area permainan. 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.



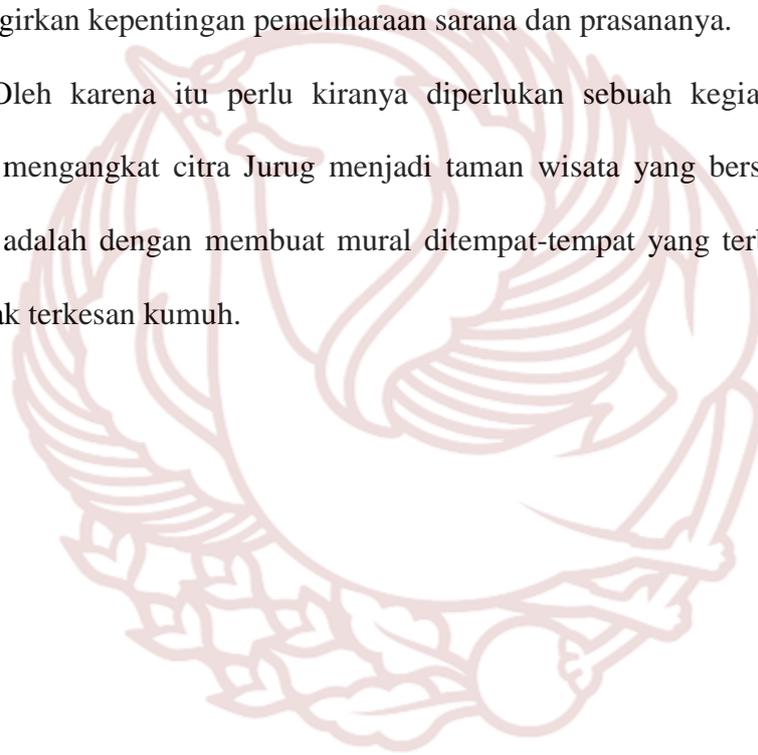
**Gambar 03.**  
Kondisi fisik Satwataru Jurug yang kurang terawat

Banyak lahan di Taman Satwa Taru Jurug yang terbengkalai dimana 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. Dimana 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.

Oleh karena itu perlu kiranya diperlukan sebuah kegiatan yang mampu mengangkat citra Jurug menjadi taman wisata yang bersih. Salah satunya adalah dengan membuat mural ditempat-tempat yang terbengkalai agar tidak terkesan kumuh.



## **BAB II METODOLOGI**

### **A. Analisis Potensi dan Kendala dalam Site**

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis SWOT terhadap kondisi riil dan potensi Taman Satwataru Jurug.

#### **1. Lokasi**

Lokasi Taman Satwa Taru Jurug sangat menguntungkan, disamping relatif jauh dari dari kawasan pusat kota, kawasan ini juga mempunyai lahan yang luas yaitu sekitar 13.9 Ha memungkinkan untuk dilakukan redesain. Potensi tapak dan alam yang khas membuat Taman Satwa Taru Jurug mempunyai nilai tambah sebagai salah satu kawasan wisata yang bernuansa alam. Selain itu, pencapaian lokasi atau aksesibilitas sangat mudah karena berada pada jalur Jakarta-Surabaya dan kota-kota lain di sekitar kota Surakarta

#### **2. Kondisi Alam dan Lingkungan**

Kondisi alam cukup menguntungkan, hal ini dapat dilihat dari keadaan suhu rata-rata yang relatif nyaman yaitu antara 28°C -37°C, dengan kelembaban udara berkisar 74,8 %. Keadaan tapak yang berkontur namun tidak curam menjadikan TSTJ terkesan rekreatif dan tidak monoton, didukung dengan kondisi tanah yang cukup stabil serta vegetasi yang

beragam menunjang pengembangan daerah wisata Taman Satwa Taru Jurug ini.

### 3. Potensi

Fasilitas rekreasi yang bisa dikembangkan dan diperbaiki di Taman Jurug ini antara lain :

#### a. Kebun Binatang

Koleksi satwa di Taman Jurug dari segi kuantitas sangat memadai dengan jumlah koleksi satwa sebanyak 275. Pengembangan dari kebun binatang ini menjadi prioritas utama mengingat kondisi kandang sebagian besar satwa yang membutuhkan perbaikan.

#### b. Flora

Koleksi flora dan pemetaan flora yang teratur menjadi salah satu potensi TSTJ yang bisa dikembangkan menjadi sebuah laboratorium alam dan lahan konservasi flora.

#### c. Taman Gesang

Taman Gesang merupakan tempat untuk mengenang jasa komponis terkenal yaitu “Gesang” yang telah mengabadikan Bengawan Solo dalam karya besarnya yaitu sebuah lagu yang berjudul “Bengawan Solo”. Tempat ini digunakan untuk pertunjukan orkes keroncong.

#### d. Panggung Terbuka dan Tertutup

Panggung ini biasanya berfungsi untuk pementasan kesenian. Pengembangan panggung ini namun memperhatikan kesejahteraan satwa menjadi salah satu potensi yang bisa dikembangkan salah

satunya dengan panggung yang difungsikan untuk pertunjukan satwa dan *baby zoo*.

e. Telaga Air

Telaga ini merupakan sumber air alami yang dapat dimanfaatkan sebagai obyek wisata air karena kondisi airnya relatif tenang.

f. Bird Park

Bangunan ini sangat berpotensi untuk dikembangkan untuk menjadi sebuah bangunan yang khusus berisi satwa aves.

g. Aquarium

Bangunan ini perlu banyak perbaikan dan penambahan koleksi satwa supaya bisa berfungsi karena merupakan potensi wisata yang dapat dikembangkan

4. Kendala

a. Tata Ruang Luar

- 1) Tata ruang luar TSTJ kurang sesuai dengan kebutuhan, hal ini dikarenakan :
- 2) Tata Ruang yang ada belum rekreatif, taman dibuat seadanya tanpa perencanaan dan perancangan yang baik.
- 3) Banyak sisa ruang yang belum diolah sehingga ditumbuhi semak-semak yang kurang nyaman dilihat dan mengganggu.

b. Sirkulasi

- 1) Sistem Sirkulasi masih memungkinkan terjadinya banyak crossing.

- 2) Pola sirkulasi masih kurang baik karena tidak mampu menghubungkan antara obyek satu dengan yang lainnya sehingga pengunjung harus berputar untuk menuju obyek yang sebenarnya dekat dari tempat pengunjung saat itu. Hal ini akan membuat pengunjung lebih berkonsentrasi mencari jalan pintas daripada menikmati pemandangan yang ada.

#### c. Struktur dan Utilitas

Bangunan yang ada di TSTJ menggunakan sistem struktur sederhana yang tidak mempunyai bentang besar. Utilitas drainase merupakan sebuah kendala karena tidak adanya saluran sehingga mengandalkan tanah untuk sarana penyerapan air.

#### 5. Analisis SWOT

SWOT adalah akronim untuk kekuatan (*Strenghts*), 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. Salah satunya adalah mural sebagai branding Taman Satwataru Jurug.

No.	Keterangan	S	W	O	T
1.	Kelengkapan fasilitas		:		
2.	Kebersihan kawasan wisata		:		
3.	Pencapaian, sarana, dan prasarana		:		
4.	Jarak antara fasilitas dalam kawasan		:		
5.	Jalur pedestrian			:	
6.	Open space			:	
7.	Pelayanan informasi pariwisata		:		
8.	Koleksi Flora dan Fauna	:			
9.	Ketersediaan tempat parkir	:			
10.	Kondisi Kandang		:		
11.	Tempat berteduh		:		
12.	Kebijakan pengembangan wisata	:			
13.	Trayek angkutan umum yang melewati TSTJ	:			
14.	Peruntukan tata guna lahan	:			
15.	Perletakan massa bangunan		:		
16.	Potensi alam			:	
17.	Debit sungai Bengawan Solo				:

**Gambar 04.**  
Tabel analisis SWOT

Hasil analisis SWOT tersebut kemudian sebagai dasar penyusunan program kegiatan yang mampu mengangkat citra<sup>1</sup> Jurug menjadi taman wisata yang bersih, yaitu 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

<sup>1</sup>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).

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).

## **B. Target Luaran**

Target luaran dari PPM ini adalah mural sebagai elemen estetis ruang terbuka di Taman Satwa Taru Jurug dan artikel ilmiah.

### **BAB III PELAKSANAAN PROGRAM**

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 terdiri dari 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.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam PPM ini disesuaikan dengan strategi penciptaan karya mural<sup>2</sup>, 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). Untuk lebih detilnya seperti pemaparan berikut:

#### **A. Tahap Observasi**

Perbedaan observasi dalam tahap observasi dengan tahap pengumpulan data di lapangan untuk kebutuhan analisis SWOT adalah

---

<sup>2</sup>Diambil dari materi workshop mural di SMA Garum Blitar

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.



**Gambar 05.**  
Observasi dan pemilihan Dinding yang akan dimural

Dari 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 keluasan dinding yang akan dimural, estimasi waktu pelaksanaan eksekusi mural tersebut bisa diselesaikan tiga sampai lima hari kerja antara pukul 10.00

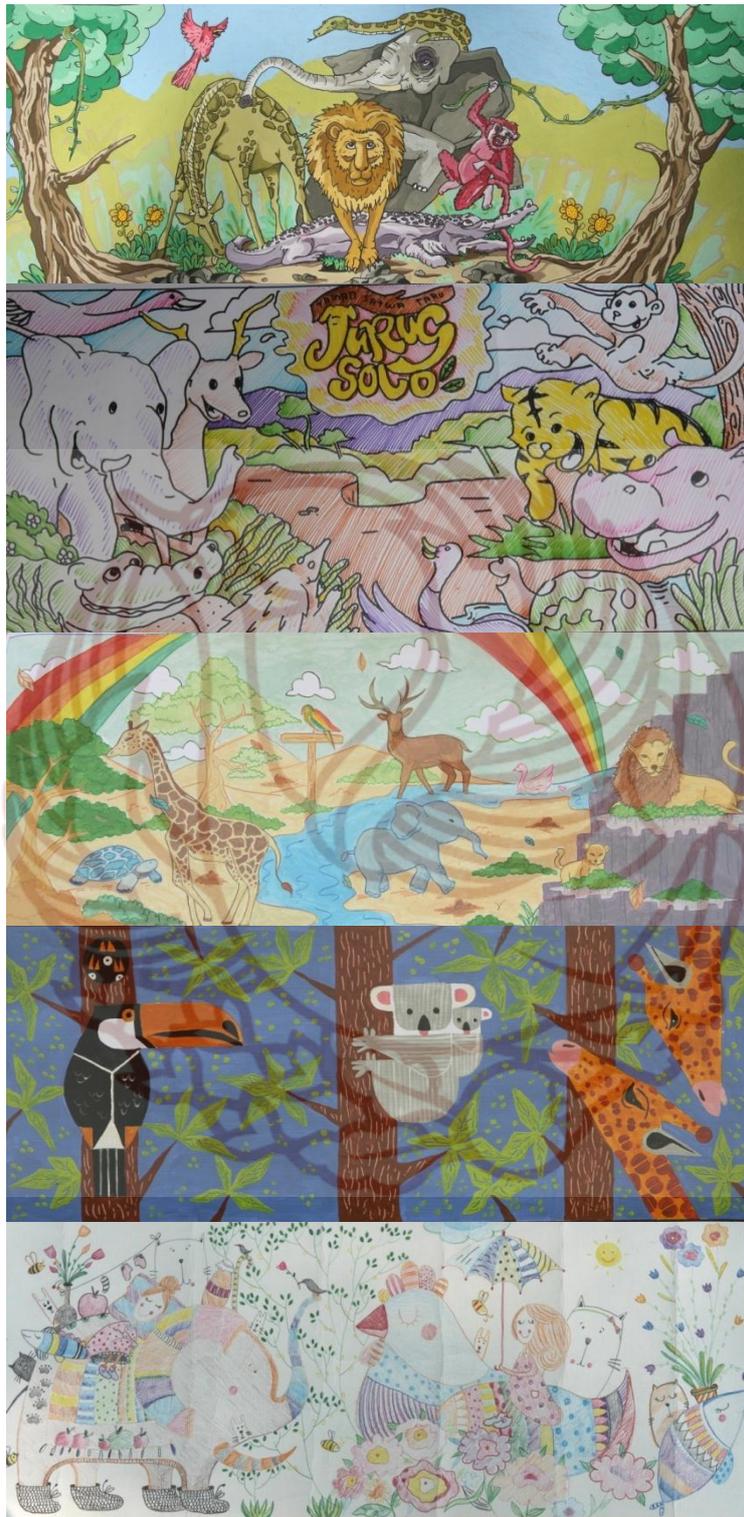
wib-16.00 wib. Pengerjaan tidak dapat dilakukan pada malam hari karena dapat mengganggu binatang yang ada di dalam kandang.

## **B. 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.



**Gambar 06.**  
Lima desain terpilih

### C. 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.

#### 1. 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, scahholding, ID card peserta PPM untuk keluar masuk area Taman Satwa Taru Jurug, dan tarnsportasi 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, pigme warna primer dan hitam, binder sebagai pengikat pigmen dan cat, serta *fixatif* (pelindung) cat.



**Gambar 07.**  
Alat bahan yang digunakan

## 2. 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 08.**

Proses pembuatan sket tanpa harus diblok putih (kiri) dan pengeblokan warna putih sebelum disket (kanan).

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 + 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.



**Gambar 09.**

Proses pembuatan warna dengan mencampur cat putih, pigmen warna dan binder

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 dicatkan pada bidang tersebut, sehingga setiap anggota bisa bekerja secara bersamaan.



**Gambar 10.**  
Proses pengeblokan warna

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.



**Gambar 11.**  
Lima mural yang telah diselesaikan

Proyek pembuatan mural ini adalah program pengabdian pada masyarakat bertajuk, “mural sebagai media Branding Taman Satwa Taru Jurug”. Oleh karena itu disamping menyelesaikan karya mural tersebut, maka dalam PPM ini juga membuat branding logo terbaru Taman Satwa Taru Jurug dalam bentuk mural.



**Gambar 12.**  
Mural sebagai media branding logo terbaru Taman Satwa Taru Jurug

## **BAB IV PENUTUP**

Dari 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.

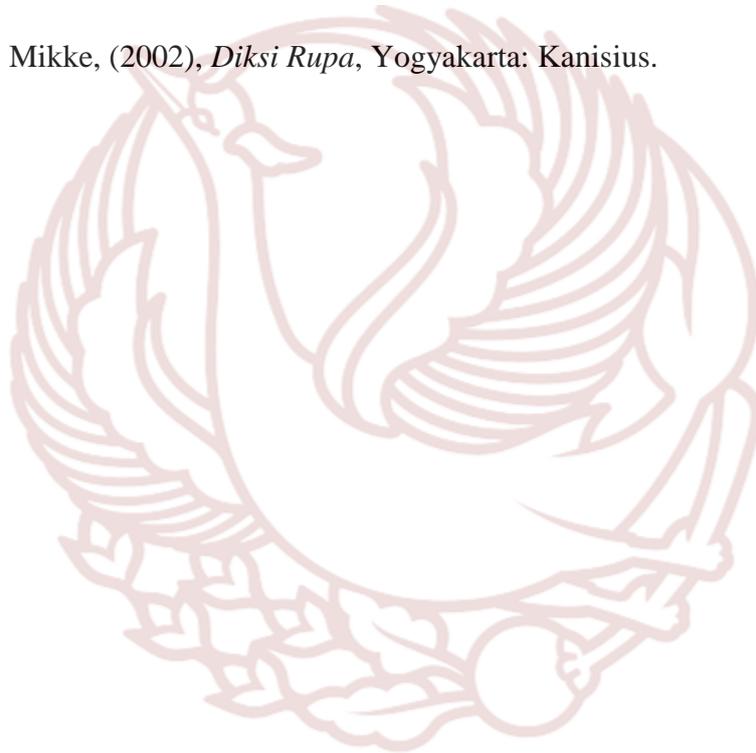
## DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto. *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, 2005.

Ruslan, Rosadi. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2003.

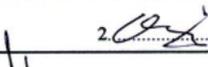
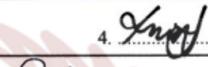
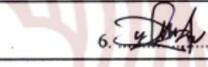
Sukirno, “Workshop Mural untuk Siswa SMAN Talun dan SMAN Garum Kabupaten Blitar”, dalam laporan PPM DIPA ISI Surakarta 2009

Susanto, Mikke, (2002), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.

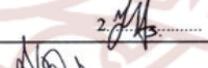
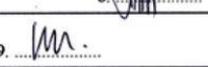
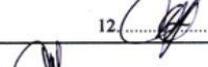


LAMPIRAN 01

**DAFTAR PESERTA  
(Instruktur Amir Gozali)**

No	NAMA	TANDA TANGAN
1	Idrus Albayt	1. ....
2	Undang Adi Surya	2. 
3	Fajar Rizki	3. 
4	Rofiq Syafrudin	4. 
5	Mutiara Putri Dhamastuty	5. 
6	Dany Hardianto	6. 
7	Yuni Prastika Sari	7. 
8	Ramadhan Alfianto	8. ....

**DAFTAR PESERTA  
(Instruktur Satriana Didiek)**

No	NAMA	TANDA TANGAN
1	Dimas Kurniadi	1. ....
2	Yudi Prabowo	2. 
3	Arif Agus Setiawan	3. 
4	Dafid Mafud	4. 
5	Yabani Sanusi	5. 
8	Juana Praja	8. 
9	Aeseka Tony Darmawan	9. 
10	Adi Ariyanto	10. ....
12	Arif Febri Bachtiar	12. 
13	Danang Pudiasmoko	13. 
14	Hyun Sook Noh	14. ....
15	Kim Myung Hee	15. ....

**MEDIA AJAR POWER POINT**



**Sedikit tentang MURAL**

Jaman prasejarah kira-kira 31.500 tahun silam, telah ada lukisan gua di Lascaux, selatan Prancis.

**Media:**

cat air yang terbuat dari sari buah limun.

(Bima, 2007)



**Sedikit tentang MURAL**

Prancis, ada sekitar 150 tempat  
Spanyol ada sekitar 28 tempat  
Italia ada sekitar 21 tempat.

## Sedikit tentang MURAL



*Guernica* atau *Guernica y Luno* karya Pablo Picasso

## Sedikit tentang MURAL

Sejak tahun 1970- sekarang sekitar 2000 mural dihasilkan, di Irlandia Utara (Propaganda Politik)





## Definisi MURAL

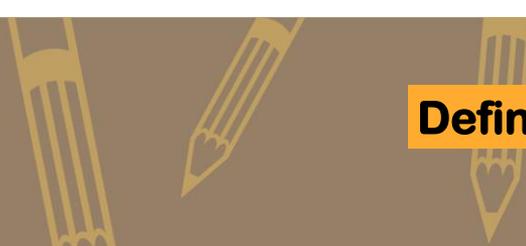
Lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur (Susanto, 2002:76)

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.



## Definisi MURAL

Lukisan yang dibuat langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding suatu bangunan, yang tidak langsung memiliki kesamaan dengan lukisan (konvensional).



## Definisi MURAL

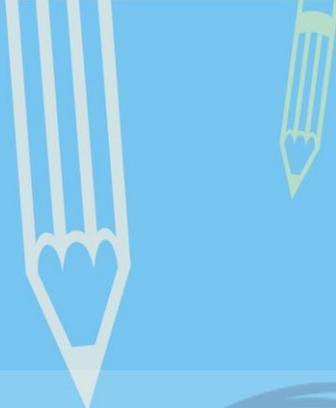
Melukis adalah memvisualkan atau mengeksekusi objek secara estetik kaidah-kaidah dalam seni rupa.

Melukis di dinding (mural) secara prinsip berbeda halnya dengan melukis di kanvas.



## Karakter MURAL

Keterkaitannya dengan arsitektur/bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya. (Susanto, 2002: 76)



## Karakter MURAL

ekspresi kritis dan ekperimentatif



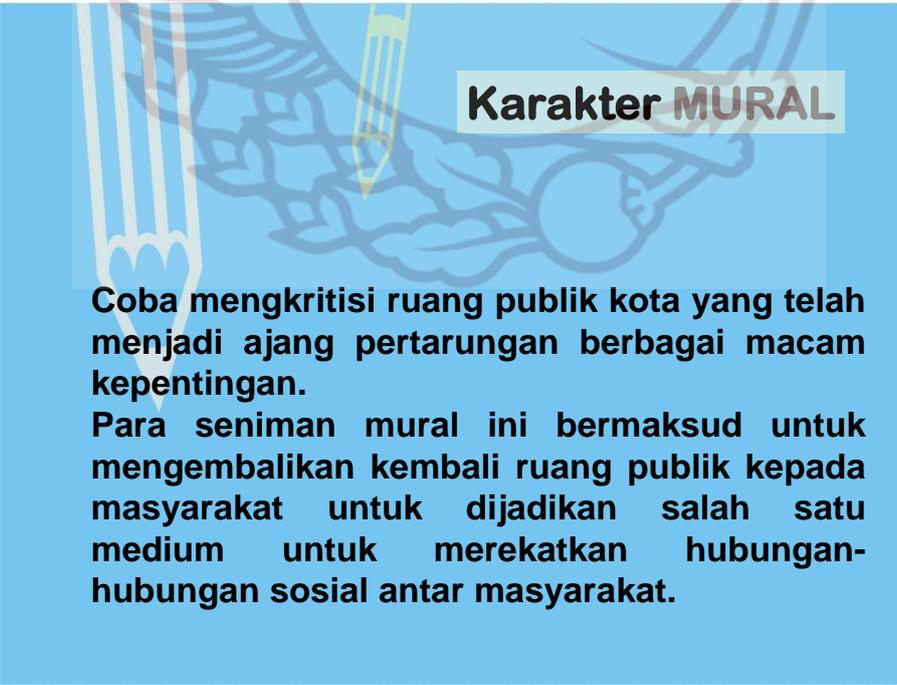
## Karakter MURAL

Keterkaitannya dengan arsitektur/bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya. (Susanto, 2002: 76)



## Karakter MURAL

ekspresi kritis dan ekperimentatif



## Karakter MURAL

**Coba mengkritisi ruang publik kota yang telah menjadi ajang pertarungan berbagai macam kepentingan.**

**Para seniman mural ini bermaksud untuk mengembalikan kembali ruang publik kepada masyarakat untuk dijadikan salah satu medium untuk merekatkan hubungan-hubungan sosial antar masyarakat.**



## Karakter MURAL

Sarat dengan pesan dan nilai keyakinan adat bersama maupun pemahaman karakteristik sosial.

Melibatkan komunikasi dua arah. Seniman mural melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurahkan, sedangkan masyarakat sebagai penikmat dalam praktiknya mampu berinteraksi langsung kepada seniman.



## Karakter MURAL

**Kolektif:**  
kerjasama tim dalam proyek mural.

Hampir tidak ada karya mural hasil dari satu orang seniman, hal demikian tidak hanya melibatkan orang lain dalam mempersiapkan kerja kasar saja, namun juga melibatkan orang lain dalam melakukan *brainstorming* serta sekaligus mengeksekusi.

## METODE PENCIPTAAN MURAL

- **OBSERVASI**  
(lokasi, keadaan dinding, dan kondisi sosial)
- **EKSPLORASI**  
(ide visual, gagasan yang bersumber pada kondisi sosial-*brainstorming*, teknik visualisasi)
- **EKSEKUSI/ VISUALISASI**  
(persiapan alat & bahan, perwujudan karya)

## STRATEGI PENCIPTAAN MURAL

Persiapan Bahan:  
**Cat Genting**

(ideal)

**Cat tembok+ pigmen+ Binder+fixatif**

**Mixed Media**

(alternatif)



## **STRATEGI PENCIPTAAN MURAL**

**TEKNIK:**

**Manual  
Teknik Stensil  
Mal dari LCD Projector**

**LAMPIRAN 03**

**LAPORAN ANGGARAN BIAYA KEGIATAN  
PENGABDIAN MASYARAKAT TEMATIK (PERORANGAN)  
TAHUN 2016  
(Sumberdana : DIPA ISI Surakarta)**

Nama : Drs. Sukirno, M.Sn  
No. Kontrak : 4235A/IT6.1/PM /2016

	Jenis	Volume		Tarip	Jumlah
1	2	3		4	5
<b>1</b>	<b>BelanjaUang Honor</b>				
	Instruktur Mural 2 org x 5 hr	10	OH	250.000	2.500.000
				<b>Jumlah</b>	<b>2.500.000</b>
<b>2</b>	<b>Bahan Habis Pakai dan Peralatan</b>				
	<i>a . ATK Habis</i>				
	– Kertas Folio A4 80 grm	3	Rim	40.000	120.000
	– Blog note 10 bh	5	BH	15.000	75.000
	– Tinta Refill (hitam)	1	BH	30.000	30.000
	– Tinta Refill (warna)	1	BH	50.000	50.000
	<i>b.Pengadaan Komponen Peralatan</i>				
	Cat tembok mowilex 20 ltr (putih)	3	BH	850.000	2.550.000
	Kuas eterna 4 inci	5	BH	20.000	100.000
	Kuas eterna 2,5 inci	10	BH	10.000	100.000
	Kus lukis no 12	5	Pkt	15.000	75.000
	Kuas lukis no 6	10	Pkt	11.000	110.000
	Kuas lukis no 2	10	Pkt	8.500	85.000
	ember	5	BH	9.000	45.000
	Gelas plastik	5	Pkt	15.000	75.000
	Mowilex clear/ coating 2,5 ltr	5	BH	149.500	747.500
				<b>Jumlah</b>	<b>4.162.500</b>
<b>3</b>	<b>Perjalanan</b>				
	Dalam kota 1org x 30hari	30	OH	25.000	750.000
				<b>Jumlah</b>	<b>750.000</b>
<b>4</b>	<b>Lain-lain</b>				
<i>a</i>	<i>Konsumsi</i>				
	30 org x 5 hr	150	OH	15.000	2.250.000
<i>b</i>	<i>Laporan</i>				

	Susun dan Penggandaan laporan	1	Pkt	337.500	337.500
				<b>Jumlah</b>	<b>2.587.500</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>10.000.000</b>

Surakarta, 15 Oktober 2016

Mengetahui  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Pelaksana PPM

Dr. RM Pramutomo, M.Hum  
NIP. 196810121995021001

Drs. Sukirno, M.Sn  
NIP.195302281986031002

