

Kajian Semiotika Budaya: Pendidikan Masyarakat melalui Media Mural di SDN Ketintang I Surabaya

Amalia Hartiningrum^{1*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Jl. Lingkar Timur KM 5,5 Rangkah Kidul, Sidoarjo, Jawa Timur, 61234, Indonesia.

¹Email: amalia.dkv@unusida.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Amalia Hartiningrum
amalia.dkv@unusida.ac.id

Abstrak

Tanda visual yang bermuatan pesan sering kali dijumpai pada karya mural di Surabaya, seperti di dinding batas rumah warga, perkantoran maupun dinding jalanan protokol sebagai sarana komunikasi dan ekspresi senimannya. Tujuan artikel ini adalah menampilkan visualisasi dalam bentuk mural di Sekolah Dasar, tepatnya SD Negeri Ketintang 1 Surabaya agar dapat melihat dampak pendidikan masyarakat disekitarnya. Struktur tanda dalam media mural dikaji dengan semiotika dan fungsi mural dalam pendidikan masyarakatnya. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah observasi, dokumentasi dan studi lapangan, pendekatan yang digunakan melalui kajian semiotika. Objeknya adalah mural di dinding SD Negeri Ketintang 1 Surabaya. Spektator terdiri dari masyarakat yang berdomisili di dekat lokasi mural berada. Hasil penelitian yang diperoleh adalah bentuk mural di SD Negeri Ketintang 1 Surabaya cenderung menampilkan gaya gambar naratif dengan tema pahlawan yang disesuaikan dengan Identitas kota pahlawan julukan dari Surabaya. Struktur muralnya memiliki keterbacaan yang cukup tinggi baik segi visual maupun teks. Penggunaan warna yang beragam mulai dari warna dasar, hingga warna skunder dan bayangan pada visual, sedangkan teks hanya menggunakan warna hitam. Keberadaan mural dirasakan spektator menjangkau individu namun pemahaman setiap individu merupakan hasil relasi atas persepsi visual dan konsep yang dianut. Proses Pendidikan masyarakat hanya dapat menjangkau individu namun belum dapat menjadi kesadaran kolektif yang mampu menggerakkan masyarakat untuk merubah perilakunya.

Kata Kunci: Mural; Pendidikan Masyarakat ; Semiotika Budaya

Abstract

Visual signs containing messages are often found in mural works in Surabaya, such as on the walls of residents' houses, offices and protocol street walls as a means of communication and expression of the artist. The purpose of this article is to display visualization in the form of murals in Elementary Schools, precisely SD Negeri Ketintang 1 Surabaya in order to see the impact of community education around it. The structure of signs in mural media is studied using semiotics and the function of murals in community education. Data collection methods used include observation, documentation and field studies, the approach used through semiotic studies. The object is the mural on the wall of SD Negeri Ketintang 1 Surabaya. Spectators consist of people who live near the location of the mural. The results of the study obtained are that the form of murals in SD Negeri Ketintang 1 Surabaya tends to display a narrative image style with a hero theme that is adjusted to the identity of the hero city, the nickname of Surabaya. The structure of the mural has a fairly high readability both in terms of visuals and text. The use of various colors ranging from basic colors, to secondary colors and shadows on the visuals, while the text only uses black. The existence of murals is felt by spectators to reach individuals, but the understanding of each individual is the result of the relationship between visual perception and the concept adopted. The process of community education can only reach individuals but has not been able to become a collective awareness that can move society to change its behavior.

Keywords: Community Education; Cultural Semiotics ; Murals.

1. Pendahuluan

Perubahan tata ruang publik di Surabaya seperti revitalisasi trotoar menyebabkan perubahan pada pola aktivitas keseharian masyarakatnya, efeknya adalah lebih banyak pejalan kaki, tertatanya

UMKM dan pedagang kaki lima, demikian pula dengan kreativitas pembuatan Mural. Ruang publik menyajikan bentuk seni yang dapat dinikmati secara individual maupun komunal. Tanda-tanda visual yang bermuatan pesan dan makna sering kali dijumpai pada karya mural sebagai sarana komunikasi dan ekspresi senimannya [1]. Visualisasi seniman mural di Surabaya beragam, dapat dilihat dari perbedaan gaya gambar, seperti komikal, dekoratif, karikatur, ataupun doodling maupun penggunaan bahan baku pewarna, seperti cat tembok ataupun cat semprot, isi pesan dan kritik yang ingin disampaikan juga beragam [2]. Hasil penelitian lainnya terkait mural menunjukkan bahwa seni mural mempengaruhi positif siswa dalam mengembangkan kreativitas, ekspresi pribadi, pemahaman estetika, dan keterampilan sosial. Mural juga membantu siswa menyuarakan pesan sosial dan lingkungan serta memperkuat ikatan dengan sekolah. Seni mural berperan dalam memadukan estetika, ekspresi pribadi, dan pemahaman seni rupa dalam proses pendidikan [3]. Pendidikan masyarakat melalui visual mural, merupakan bagian dari proses komunikasi visual yang menjembatani secara langsung maupun tidak langsung terhadap peristiwa belajar pada lingkungan mural dibuat dan disajikan. Perjalanan sebuah media menyampaikan pesan tentu saja mengalami beberapa kendala berupa gangguan sebelum diterima oleh penerima pesan dan diproses ke dalam otak [4], [5], [6]. Terbentuknya komunikasi antara pelukis mural, pemerintah, karya dan penikmatnya (masyarakat) mendapatkan berbagai macam respon, antara lain pujian, pengabaian, dukungan, atau bahkan penyadaran. Seperti halnya media lain yang digunakan untuk berkomunikasi, mural memiliki tingkatan komunikasi yang harus dipenuhi untuk memaksimalkan pesan yang akan disalurkan.

Mural sebagai media pendidikan masyarakat memiliki peran untuk mempengaruhi manusia secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun seberapa besar efek tersebut tentu dipengaruhi oleh proses komunikasi yang dialami masing-masing individu maupun kelompok sehingga mengintegrasikan otak untuk memutuskan cara memecahkan masalah, bertindak maupun berperilaku [7]. Semiotika budaya, merupakan kajian yang dilakukan terhadap visualisasi mural di Surabaya berdasarkan simbol-simbol kebudayaan yang ada di SDN Ketintang I. Semiotika adalah kajian terkait ilmu tanda terhadap berbagai gejala sosial budaya dan alamiah yang berkaitan dengan kebudayaan yang ada di masyarakat [8]. Hakikat dari pendidikan adalah perubahan tingkah laku, namun efek samping pembelajaran tentu saja memiliki berbagai layer yang harus dilalui. Penelitian ini penggunaan tingkatan semiotika sebagai tolok ukur seberapa optimal pendidikan melalui media mural tersampaikan ke masyarakat di sekitar SDN Ketintang I Surabaya.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meninjau efek yang timbul dari keberadaan mural di Surabaya melalui kajian semiotika budaya. Pendidikan mural disampaikan dalam berbagai gaya gambar, mulai dari yang *straight to point* ataupun karya penuh simbol-simbol dari budaya disekitarnya yang merepresentasikan kode-kode sehingga pesan tidak dapat dilihat dalam sekali pandang [9], [10].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penggunaan metode wawancara semi terstruktur, guna mengerucutkan pertanyaan dan jawaban ketika dilakukannya pencarian data. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung di SDN Ketintang 1, observasi dilakukan selama beberapa hari guna mengamati bentuk visual pada dinding yang ada di SDN Ketintang 1. Hari pertama melakukan wawancara dan observasi langsung serta mendokumentasikannya. Hari selanjutnya, mengamati visual dan membedahnya sesuai dengan kajian semiotika. Semiotika Roland Barthes digunakan dalam metode penelitian ini karena didalamnya terdapat denotasi signifikansi pada tingkat pertama diikuti oleh konotasi sistem signifikansi pada tingkat keduanya.

Denotasi merupakan tingkatan pertandaan yang paling konvensional di dalam masyarakat. Denotasi berguna dalam mengungkapkan makna dari apa yang dilihat oleh indra penglihatan, yang artinya makna denotasi adalah makna sebenarnya tanpa adanya tambahan apapun. Sedangkan konotasi memiliki makna yang subjektif dan bervariasi sesuai dengan penggambarannya. Konotasi atau signifikansi pemaknaan tingkat kedua adalah pengungkapan makna yang terkandung dalam tanda-

tanda. Pada signifikansi ini diyakini bahwa ada makna dibaliknya. Signifikansi pertama adalah aspek bahasa, sedangkan signifikansi kedua adalah aspek ideologi. Aspek ideologi inilah yang merupakan tujuan dari memilih aliran Barthes untuk menganalisis tanda. Dengan menggunakan aliran Barthes untuk menganalisis tanda, mitos menjadi apa yang hendak ditemukan oleh subjek atau spektaktor untuk menganalisis [8], [11], [12], [13].

Penggunaan metode tersebut adalah sebagai instrumen utama guna merumuskan teknik pengumpulan data meliputi usaha pembatasan penelitian, pengumpulan informasi, dokumentasi serta usaha merancang protokol untuk merekam informasi [14]. Pada penelitian ini fokus penelitian ditujukan kepada dua hal yakni subjek dan objek. Subjek adalah cara masyarakat menerima efek visual mural di lingkungannya hingga merangsang peristiwa belajar pada individu secara khusus dan masyarakat di daerah tersebut secara umum.

Berikut penjabaran lebih lanjut terkait subjek dalam penelitian ini. Masyarakat yang berinteraksi dengan mural di daerah SDN Ketintang I Surabaya. Berjumlah tiga orang yang dirasa dapat mewakili kondisi masyarakat. Proses komunikasi yang terjadi dari mural ke masyarakat atau objek dengan subjeknya. Subjek merupakan individu dengan latar belakang berbeda untuk mencari efek yang timbul terkait media mural yang telah dikurasi. Fungsi mural (objek) sebagai media komunikasi visual pesan ke masyarakat (subjek). Objek dari penelitian ini adalah mural yang terdapat di SDN Ketintang I Surabaya Selatan pada tahun 2020- 2021, pertimbangan dipilih lokasi tersebut karena ingin memaksimalkan potensi jenis mural dan efektivitasnya pada lingkungan Sekolah Dasar. Pada lokasi tersebut terdapat beberapa mural dengan tema yang sama namun ada beberapa gambar diluar tema dan namun tetap memiliki nilai positif.

Pengerucutan objek dimaksudkan untuk memperdalam jangkauan dari dampak komunikasi melalui pesan yang ada dan tersampaikan dari mural ke masyarakat. Pembatasan objek yang masih dapat terbaca secara visual penting guna analisis melalui kajian semiotika. Keterbacaan objek dapat mempengaruhi keutuhan pesan yang tersalurkan melalui medianya. Pertimbangan tiga lokasi dilur Surabaya Selatan secara spesifik menambah pandangan visual terkait karakteristik tanda yang muncul pada mural di Surabaya.

3. Hasil

Denotasi berguna dalam mengungkapkan makna dari apa yang dilihat oleh indra penglihatan, yang artinya makna denotasi adalah makna sebenarnya tanpa adanya tambahan apapun. Enam panel yang telah dijabarkan pada hasil dan pembahasan merupakan observasi yang ada pada tembok SDN Ketintang I Surabaya, didapatkan dimensi gambar yang digunakan adalah 1,5m x 2m. Format mural yang digunakan adalah *Landscape* di seluruh muralnya, sedangkan format ilustrasinya mayoritas berbentuk simetris dan memenuhi panel namun ada sebuah panel yang berformat asimetris tetapi masih memenuhi panel. Penggayaan gambar (*style*) keseluruhan menggunakan semi realis namun untuk kontennya ada yang menggunakan komikal, naratif, dan deskriptif. Tipografi yang digunakan adalah Serif dengan kombinasi Slab serif - *bold / italic* pada *headline*, sedangkan *bodytext* menggunakan *font stencil*, san serif dengan aksen *bold - italic*. Penggunaan tipografi dalam mural memiliki keterbacaan tinggi untuk *headline*, sedangkan untuk *bodytext* hanya dapat dilihat 1m dari mural. Warna panas seperti merah dan kuning, serta *monochrome* sering dijumpai pada konten pahlawan, sedangkan warna dingin sering dijumpai pada panel yang berisi masa kini.

Komposisi desain yang digunakan cukup beragam namun didominasi visualisasi kejadian pada masa lalu yang menggambarkan peristiwa dan sisanya *teks* pada bagian bawah yang berbentuk deskriptif ataupun sekedar informasi nama kejadian. Warna pada *teks* hanya menggunakan warna hitam. Pada signifikansi ini diyakini bahwa ada makna dibalikinya. Signifikansi pertama adalah aspek bahasa, sedangkan signifikansi kedua adalah aspek ideologi. Aspek ideologi inilah yang merupakan tujuan dari memilih aliran Barthes untuk menganalisis tanda. Dengan menggunakan aliran Barthes untuk menganalisis tanda, mitos menjadi apa yang hendak ditemukan oleh subjek atau spektator untuk menganalisis

Sedangkan konotasi memiliki makna yang subjektif dan bervariasi sesuai dengan penggambarannya. Konotasi atau signifikansi pemaknaan tingkat kedua adalah pengungkapan makna yang terkandung dalam tanda-tanda. Penelitian yang dilakukan di SDN Ketintang 1 Surabaya memiliki kecenderungan hanya dapat menjangkau spektator / individu yang telah memiliki pengalaman visual maupun narasi terkait konten mural, Pada signifikansi ini diyakini bahwa ada makna dibalikinya. Signifikansi pertama adalah aspek bahasa, sedangkan signifikansi kedua adalah aspek ideologi. Aspek ideologi inilah yang merupakan tujuan dari penyelenggara mural, namun pemahaman setiap individu merupakan hasil relasi atas persepsi visual dan konsep yang dianut. Proses Pendidikan masyarakat hanya dapat menjangkau individu namun belum dapat menjadi kesadaran kolektif yang mampu menggerakkan masyarakat untuk merubah perilakunya.

4. Pembahasan

Panel mural pada SDN Ketintang I merupakan mural tematik yang diinisiasi sekolah untuk memberikan pengalaman sejarah di masa kini pada murid khususnya maupun warga sekitar pada umumnya. Kajian semiotika budaya pada mural di SDN Ketintang 1, terdapat enam panel mural tematik dengan tema utama kepahlawanan. Kajian Semiotika Budaya diawali dengan pendokumentasian mural pada SDN Ketintang 1, lalu dari foto yang didapat dianalisis dengan nada visual budaya yang sesuai dengan kota pahlawan ataupun kebiasaan budaya Masyarakat disekitarnya. Dari hasil analisis lalu dideskripsikan secara detail di masing-masing panel dibawah. Untuk mengenal pahlawan - pahlawan yang mendirikan dan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, terlebih julukan kota pahlawan menjadikan tema sejarah dan kepahlawanan cukup mudah ditemui di Surabaya. Panel – panel yang disajikan mengandung semangat perjuangan melawan penjajah, pergerakan kaum cendekiawan, keadaan pada masa kerja paksa di tembok sebelah kiri gerbang. Di sebelah kanan gerbang terdapat bapak proklamator, perjuangan di tugu pahlawan dan kegiatan bersekolah serta perangkat pendukungnya di masa kini.



Gambar 1. Suasana Mural di SD

Berikut tampilan keadaan sekolah dengan mural di tembok pagarnya, ada ruang yang cukup luas dengan lebar 2 meter di depan sekolah dengan *paving block* sebagai lokasi antar-jemput anak-anak ataupun tamu yang mendatangi sekolah. Biasanya para siswa menunggu jemputan maupun memarkir sepeda mereka di atas *paving block* tersebut. Karena bangsa yang maju adalah bangsa yang menghargai sejarahnya mural di dinding sekolah berusaha menampilkan sejarah bangsa. Berikut adalah panel-panel mural yang berada di sekolah tersebut:



Gambar 2. Mural Pangeran Diponegoro

Panel mural ini terletak pada tembok paling ujung dengan kondisi yang sedikit melengkung dibanding tembok lainnya. Keadaan tersebut memungkinkan panel ini dilihat dari sudut yang lebih banyak oleh warga sekolah maupun orang umum yang melewati lokasi tersebut. Tanda yang muncul antara lain adalah, pembatas antar panel merupakan motif dekoratif dari meniru bentuk batu kali yang berwarna hitam dan direkatkan dengan semen. Ditinjau dari ukuran panel, lebih kecil dibanding panel-panel lainnya. Visual pada gambar 2 menampilkan figur pangeran Diponegoro, ditandai dengan seorang laki-laki memakai sorban, membawa keris dan memegang kekang kuda ditangan kanan. Tangan kiri menunjuk pada suatu titik seperti memberi perintah dan menunggangi kuda perang ditandai dengan badan kuda yang liat serta keahliannya melewati rintangan berupa api dan genangan air.

Selain ciri fisik yang ditampilkan, kreator memberikan bantuan tulisan untuk spektator lebih mudah mengidentifikasi suasananya. Namun tulisan pada panel ini hanyalah *headline* bertuliskan “Pangeran DIPONEGORO”, tanpa ada *bodyteks* yang dapat memaparkan kejadiannya. Seorang spektator harus mengetahui atau memiliki pengetahuan tentang sosok pangeran Diponegoro untuk mengetahui cerita dibalik panel ini. Mural dalam panel ini mencoba menghadirkan masa lalu bangsa Indonesia ketika menghadapi penjajahan, dapat dilihat dari visual rumah warga yang terbuat dari kayu mengeluarkan asap dan terbakar api. Lalu disampingnya ada bangunan beton bercat putih dan lebih tinggi dari pada bangunan disekitarnya, nampak seperti bangunan peninggalan kolonial yang dapat dijumpai saat ini. Adanya karung-karung yang tersusun sebagai penghalang atau bagian dari pertahanan rakyat Indonesia dari serangan yang mungkin dilancarkan kapanpun oleh penjajah.

Dari figur pangeran Diponegoro dapat dilihat semangat melawan penjajah tanpa rasa takut dan ragu mengerahkan rakyatnya. Visualisasi beliau yang masih menunggangi kuda dan melewati kobaran api, menandakan semangat tanpa batas untuk mempertahankan kepemilikannya. Minimnya senjata dan peralatan perang dalam gambar 2 tanpa adanya baju zirah dan senapan ia tetap memimpin dengan konsisten ketika pada masa itu banyak pangeran sudah bersekongkol dengan hindia belanda dan mengkhianati rakyatnya.



Gambar 3. Mural Sumpah Pemuda

Tanda yang muncul antara lain adalah, dari visualisasi yang ditampilkan sekilas fokus panel ini adalah figur pahlawan dan tulisan pada balon katanya. Persona pahlawan ditampilkan seperti pada kebanyakan buku sejarah, namun kemiripannya masih kurang. Keterbacaan tulisan penanda nama pahlawan tidak jelas kecuali spektator berdiri di depan gambar dengan jarak kurang lebih 10-20 cm dari panel. Pemilihan *font* pada *headline* cukup memberikan ketertarikan dengan penggunaan Slab Serif. Ciri *font* yang cenderung tebal dan penggunaan huruf kapital semakin mempertegas keadaan ‘sumpah pemuda’ dan ‘kebangkitan nasional’.

Namun pemilihan warna biru sedikit merusak komposisi warna yang digunakan. Pada *body teks* penggunaan *font* Comics memberikan kesan kedekatan dengan siswa karena sering ditemui dalam penggunaan sehari-hari. Kekurangan dari pemilihan *font* adalah penggunaan *font script* pada nama pahlawan, terlebih ukurannya yang kecil memperparah tingkat keterbacaan tulisan. Begitu pula *background* yang terlalu ramai, menyebabkan pemilihan warna dan penggunaan *font* tidak maksimal. Penggunaan dekorasi sebagai *background* dirasa kurang pas, dan memperburuk komposisi makna tulisan yang sudah bagus pada gambar utama. Padahal jika memanfaatkan sisa ruang dekoratif yang ada, ukuran *font* ataupun kegiatan representatif lain dapat menampilkan keadaan kaum muda pada masa itu tanpa banyaknya tulisan yang mendominasi ruang panel. Mural cenderung menampilkan visual sebagai daya tarik utama, namun pada panel ini keberadaan visual tergeser fokusnya sehingga spektator terfokus pada dua hal yakni tulisan atau ramainya dekorasi pada *background*. Semangat para pemuda yang seharusnya dapat ditampilkan pada visualnya tertutupi oleh tulisan penjelasan keadaan tersebut. Pada kenyataannya siswa sekolah dasar belum memiliki banyak suku kata dan pemaknaan yang tepat, sehingga penggunaan tulisan secara berlebih seperti ini dipandang mengurangi esensinya.



Gambar 4. Mural Kerja Paksa

Tanda yang muncul pada panel ini antara lain adalah pada *foreground*, visual kedua tokoh penjajah dibuat berbeda. Pertama pada kanan atas tampilan penjajah Belanda memiliki ukuran figur yang lebih besar, memberi kesan ramah dan gagah dengan berbagai gelar yang menempel dipakaianya. Tatanan rambut yang rapi dan wajah yang bersih menambah kesan ramah dan tidak memiliki kesan jahat padahal ia pemimpin kerja rodi yang merupakan praktik perbudakan pada masa perang. Figur dari pimpinan romusha atau kerja paksa yang ada pada masa penjajahan Jepang memberi kesan kejam dan judes. Dilihat dari visual mata dan alis yang menampilkan sorot tajam. *Silhouette* yang disebabkan topi, serta kumis dan jenggot menambah kesan gagah dan jahat yang muncul pada figurinya.

Untuk penggunaan seragam seorang pemimpin tentara Jepang cukup sederhana, padahal ia adalah pimpinan dengan kedudukan sama seperti pimpinan kerja paksa zaman Belanda. Pakaianya tidak ditampilkan pangkat atau penghargaan tertentu, dan terkesan polos. Latar pada figur pimpinan penjajah juga berbeda, warna dari pimpinan Belanda menggunakan warna cerah, seolah ia memiliki pengaruh baik pada kegiatan dibelakangnya (merujuk kerja rodi). Warna tersebut juga digunakan pada latar pahlawan nasional digambar 4. Penggunaan warna latar pada pimpinan Jepang terkesan kelam, walau penggunaan warna dasar kuning juga digunakan pada figur ini.

Tampilan kusam pada warna figur Jepang, mempertegas kesan dampak buruk ataupun kejahatan perang yang pernah dilakukannya pada Nusantara kala itu. Komposisi *background* dan adegan yang dilakukan menunjang dan mewakili suasana kerja paksa saat itu, kekurangannya adalah tampilan visual rakyat yang kurang mengesankan. Padahal di masa itu banyak rakyat yang kurus, kelaparan, penyakit dan akhirnya mati. Hal tersebut tidak terlihat karena visual rakyat yang sedang melakukan kerja paksa masih terlihat berotot dan bekerja keras seperti layaknya kegiatan tersebut merupakan profesi mereka.



Gambar 5 Mural Proses Proklamasi

Tanda yang muncul antara lain adalah visualisasi menjadi fokus utama dari mural, tulisan hanya digunakan untuk bantuan mendeskripsikan *teks* proklamasi. Suasana yang ditampilkan sudah mewakili dan umum dijumpai pada momen kemerdekaan ataupun dibuku-buku sejarah. Figur bapak proklamator yang diletakkan pada *foreground* masih teridentifikasi dengan baik. Untuk pengibar bendera dan figur di sebelah kanan menjadi pelengkap, dengan gestur dan posisi membelakangi spektator. Bapak proklamator yakni Ir. Soekarno dan Moh. Hatta digambarkan dengan sikap sempurna memandang ke arah sang saka merah putih yang divisualisasikan dengan warna *monochrome*. Wajah dari Soekarno terkesan pucat namun masih bisa dikenali selain itu ekspresi yang ditampilkan terlihat tegas menatap ke atas menuju bendera, sedangkan Moh. Hatta wajahnya terkesan alami dengan ekspresi sedikit tersenyum memandang bendera.

Perbedaan ekspresi yang ditampilkan merupakan keragaman dari perasaan yang dialami bangsa Indonesia. Keberadaan pengibar bendera dan beberapa orang di dekatnya mewakili kesederhanaan situasi saat itu, bahwa bangsa ini merdeka dengan proses yang sederhana namun khidmat. Ada perwakilan prajurit ditandai dengan seragam militer dan senjata yang ada pada bagian belakang tubuhnya. Ada anak muda yang divisualisasikan dengan penggunaan celana pendek, tanpa alas kaki. Ada pula wanita dengan kerudung dan baju lengan panjang, di sampingnya ada wanita berkuncir satu dengan rambut ikal sedang menyaksikan pengibaran bendera. Lokasi yang digunakan juga mencerminkan kesederhanaan, bukan pada gedung mewah melainkan halaman rumah dengan tanaman dan bunga yang tampak pada *background*. Kehadiran dari perwakilan bangsa Indonesia yang tidak banyak namun pada masa itu, peristiwa ini adalah titik awal dari pergerakan sebuah bangsa yang akhirnya merdeka setelah ratusan tahun dijajah.



Gambar 6. Mural Media pendidikan

Tanda yang muncul pada gambar 6, terdapat model gambar yang berbeda dari panel-panel sebelumnya karena ada pembagian gambar menjadi lima panel dalam satu bidang. Selain itu tema dalam panel ini juga berbeda dengan panel mural disisi kiri yang bertema sejarah bangsa, Panel ini berisi gawai, perangkat lunak serta laman media sosial yang digunakan pada masa kini. Panel satu paling kiri berisi tablet pada *foreground*, lalu buku-buku yang tersusun dengan efek domino melayang di samping tablet pada *middleground* dan gambar polos pada *background*. Layar tablet menunjukkan display buku-buku yang sama dengan yang ada di sampingnya.

Tanda yang ditampilkan pada panel ini adalah, fakta masa kini bahwa keberadaan buku yang banyak dapat diperoleh dengan hanya menggunakan sebuah gawai/tablet. Tanpa harus membawa buku yang bersangkutan manusia dapat memperoleh informasi dari gawai saja. Penggunaan warna pada

panel ini hanya warna primer saja, memberikan kesan sederhana, mudah dimengerti untuk siswa sekolah dasar. Panel dua sebelah kanan, menampilkan visualisasi *drone* dengan ilustrasi semi realis. Penggunaan warna panas seperti merah-oranye dan turunannya, dan baling-baling berwarna abu-abu. Panel ini hanya berisi satu benda saja tanpa ada tulisan ataupun dekorasi lainnya. Tidak ada *foreground* dalam panel ini, *middleground* berisi drone, sedangkan *background* hanya cat polos dengan warna krem.

Panel tiga terletak dibawah panel dua, bagian kanan bawah. Pada *foreground* menampilkan tangan seseorang sedang mengoperasikan smartwatch, namun layarnya gelap (*off*). *Middleground* menampilkan ilustrasi laptop, dengan layar gelap (*off*) namun proporsi dari tampilannya sedikit tidak sempurna. Layar terkesan aneh dan tidak nyaman dipandang. *Background* dari panel ini adalah meja dengan guratan kayu yang terlihat, warna kayu krem. Warna yang digunakan panel 3 adalah cool tone, pengaplikasian warna biru dan hitam menjadi fokus panel ini sedangkan warna kayu dalam *background* menjadi unsur pendukung.

Panel empat, terletak dibagian kiri bawah merupakan visualisasi alat biomedical yang dapat ditemui di laboratorium besar. Gaya gambar panel ini semi realis, penggunaan warna yang sama seperti panel dua dan kombinasi warna biru dari panel tiga. Panel tiga dan empat sedikit tertutupi rumput liar, sehingga banyak tanaman menutupi panel bagian bawahnya. Panel lima terletak ditengah-tengah gambar, bentuk dasar panel ini paling berbeda dengan keempat panel lainnya. Bentuk dasar *background* adalah lingkaran, didalamnya terdapat ilustrasi seorang pria dengan kacamata, baju putih celana bahan dan dasi yang diasosiasikan sebagai guru yang sedang mengajar, *background* guru adalah papan tulis. Guru tersebut dikelilingi oleh jejaring alat dan perangkat lunak yang dapat membantu proses belajar mengajar. Antara lain ada wikipedia, google, blog, edmodo dan sebagainya. Visualisasi yang ditampilkan gambar 6 adalah ilustrasi komik yang terkesan sederhana, bukan seperti panel mural sebelumnya pada lokasi yang sama namun memiliki gaya gambar berbeda.



Gambar 7. Mural Transportasi

Tanda yang mencolok adalah gambar mural terbagi menjadi lima panel dalam satu bidang gambar. Panel pertama pada kiri atas, menggambarkan situasi siswa dan siswi yang sedang menempuh perjalanan ke sekolah di pagi hari ditandai dengan warna awan yang membiru dan masih ada sedikit kabut. Pada *foreground* bentang sawah memberikan kesan sejuk, penggunaan warna hijau memberikan efek relaksasi pada mata. *Middleground* menampilkan kegiatan siswa menuju sekolah dengan menggunakan seragam putih-merah, mereka menggondong tas ransel dan jalan dengan tertunduk. *Background* yang ditampilkan pada panel satu merupakan bentang pohon kelapa dan pegunungan yang sering dijumpai pada wilayah pedesaan. Kombinasi warna yang digunakan antara lain kuning muda, hijau, coklat, dan turunan warnanya. *Landscape* pada panel memberi kesan luas, padahal tidak ada white space. Panel ini tidak menggunakan tulisan sebagai media bantu dalam menjelaskan visual yang ada.

Panel dua sebelah kanan, menampilkan situasi pembangunan dengan *foreground*, jembatan layang yang sedang dalam proses pengerjaan. *Middleground* diisi dengan gedung-gedung pencakar langit yang tersusun rapat menghiasi langit kota, sudut pandang yang ditampilkan adalah frog eye sehingga jembatan dan gedung-gedung memiliki kesan superior. *Background* menampilkan langit kelabu dengan warna putih keabu-abuan, secara tidak langsung menampilkan fakta udara yang penuh polusi dan tingkat CO2 tinggi. Visual panel ini bertolak belakang dengan panel sebelumnya, sisi lain

dari perkotaan kesan sepi dalam keramaian ditampilkan disini. Tidak ada figur manusia, warna dark tone mendominasi walau masih ada sedikit warna hijau sebagai tanda marka jalan.

Panel ketiga sebelah kiri bawah lagi-lagi menampilkan *Landscape* pedesaan dengan dominasi earth tone, namun panel ini memiliki nuansa hangat dengan penggunaan warna kuning dan oranye pada *foreground* and *middleground*. Figur petani yang sedang menggunakan sepeda membawa gabah di jalan setapak melewati sawah merupakan gambar yang diletakkan pada *foreground*. *Middleground* menampilkan hamparan sawah hijau yang mulai menguning, seperti hendak siap panen disepanjang mata memandang. Kreator berhasil memberi pengalaman nostalgia pada spektator dengan pengalaman visual yang disajikan. *Background* pada panel ini berisi pepohonan yang membentang sepanjang sawah dengan gunung yang menjulang megah. Jika pada panel satu ditampilkan pegunungan yang asri sedangkan panel ini menampilkan gunung tunggal pada latarnya.

Panel keempat menampilkan perkotaan dengan sudut pandang yang sama *frog eye*, kali ini pada *foreground* terdapat *silhouette* seorang laki-laki yang sedang menatap konstruksi di depannya. *Middleground* diisi dengan alat-alat berat dan tiang-tiang pancang konstruksi sebuah gedung. Perbedaan dengan panel kedua, panel keempat ini tidak memiliki kesan sepi dan suram. Langit biru sebagai *background* memberi rasa tenang, dengan sedikit gumpalan awan putih yang menghiasi.

Panel kelima seperti pada gambar 7, lingkaran dalam gambar menjadi focus utama sedangkan panel lainnya segi empat. Panel ini memiliki dominasi latar awan biru dengan gumpalan awan yang besar. *Middleground* berisikan *shilouette* bentuk bangunan berupa rumah, pure dan pepohonan cemara membentang membelah lingkaran. *Foreground* diisi dengan keberadaan alat transportasi umum mulai dari pesawat, bus, kereta, angkot dan feri. Warna yang digunakan dalam *foreground* adalah warna primer dengan *tone soft*, seperti merah muda, hijau muda, kuning muda, krem dan sebagainya. Panel ini pada bagian bawahnya sudah mulai tertutup dedaunan sehingga merusak keterbacaan visual yang ada.

Dari berbagai data penelitian pada mural di SDN Ketintang 1 Surabaya, mural tematik yang ditemui mengandung berbagai pesan simbolik secara tersirat maupun tersurat. Pendidikan Masyarakat dalam penelitian ini melalui proses melihat mural, cara subjek melihat pesan pada mural tersebut, hingga proses penyerapan perubahan tingkah laku atau informasi yang diterima.

5. Penutup

Enam panel yang telah dijabarkan pada hasil dan pembahasan merupakan observasi yang ada pada tembok SDN Ketintang I Surabaya, didapatkan dimensi gambar yang digunakan adalah 1,5m x 2m. Format mural yang digunakan adalah *Landscape* di seluruh muralnya, sedangkan format ilustrasinya mayoritas berbentuk simetris dan memenuhi panel namun ada sebuah panel yang berformat asimetris tetapi masih memenuhi panel. Pengayaan gambar (*style*) keseluruhan menggunakan semi realis namun untuk kontennya ada yang menggunakan komikal, naratif, dan deskriptif.

Tipografi yang digunakan adalah Serif dengan kombinasi Slab serif – *bold / italic* pada *headline*, sedangkan *bodytext* menggunakan *font stencil*, san serif dengan aksen *bold – italic*. Penggunaan tipografi dalam mural memiliki keterbacaan tinggi untuk *headline*, sedangkan untuk *bodytext* hanya dapat dilihat 1m dari mural. Warna panas seperti merah dan kuning, serta *monochrome* sering dijumpai pada konten pahlawan, sedangkan warna dingin sering dijumpai pada panel yang berisi masa kini. Komposisi desain yang digunakan cukup beragam namun didominasi visualisasi kejadian pada masa lalu yang menggambarkan peristiwa dan sisanya *teks* pada bagian bawah yang berbentuk deskriptif ataupun sekedar informasi nama kejadian. Warna pada *teks* hanya menggunakan warna hitam.

Penelitian yang dilakukan di SDN Ketintang 1 Surabaya memiliki kecenderungan hanya dapat menjangkau spektator / individu yang telah memiliki pengalaman visual maupun narasi terkait konten mural, namun pemahaman setiap individu merupakan hasil relasi atas persepsi visual dan

konsep yang dianut. Proses Pendidikan masyarakat hanya dapat menjangkau individu namun belum dapat menjadi kesadaran kolektif yang mampu menggerakkan masyarakat untuk merubah perilakunya. Saran untuk penelitian lebih lanjut mengenai evaluasi dampak mural terhadap perilaku siswa dan masyarakat sekitar sebaiknya dapat menjangkau spektaktor yang lebih luas dan jangka waktu yang lebih lama guna dapat memaksimalkan evaluasi dampak perilaku spektaktor (siswa dan masyarakat sekitar SDN Ketintang 1 Surabaya). Saran lain bagi penyelenggara mural yakni SDN Ketintang 1 Surabaya, agar memberikan penjelasan maupun menyisipkan keterlibatan anak-anak dalam membuat sehingga peran langsung anak dapat meningkatkan keingintahuan akan visual yang terdapat pada mural lalu dapat menerima pesan dengan lebih maksimal.

Referensi

- [1] BRAMANTIJO, T. Haryono, and M Agus Burhan, "Mural Publik: Representasi, Transformasi, dan Citra Ruang Publik Kota Yogyakarta," Universitas Gadjah Mada, 2015.
- [2] S. Z. Aryanti, Y. Nasucha, and ..., "Mural Art Media FOR Millennials Character Education," *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 2020, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2497>
- [3] K. Fahmi, I. Sabri, and W. Suryandoko, "Seni Mural Sebagai Media Pendidikan Seni Rupa: Mendorong Kreativitas dan Penyampaian Ekspresi Siswa.," *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, vol. 15, no. 2, 2023.
- [4] J. Fiske, *Cultural and Communication Studies*. Bandung: Jalasutra, 2007.
- [5] A. Iswahyudi and D. Rahmawaty, "MURAL SEBAGAI MEDIA INSPIRASI DAN EDUKASI BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK ANAK DI DUSUN CANGGAL, MERDIKOREJO TEMPEL SLEMAN ...," *JURNAL PEDES-PENGABDIAN ...*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.interstudi.edu/index.php/jurnalpedes/article/view/1818>
- [6] S. Z. Aryanti, Y. Nasucha, and A. I. Al Ma'ruf, *Media Seni Mural untuk Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. eprints.ums.ac.id, 2021. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90387>
- [7] E. S. Sahabuddin, A. Syawaluddin, and ..., "Mural visual media to enhance environmental caring character of elementary school students," *Brazilian Journal ...*, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/65303>
- [8] A. Risi and Z. Zulkifli, "Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso (Pendekatan Semiotika Roland Barthes)," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 4, no. 02, pp. 47–55, Sep. 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i02.739.
- [9] M. Danesi, *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- [10] R. S. Putra, D. Handayani, and ..., "Mural sebagai Media Sosialisasi Lingkungan Sekolah Hijau Bersih dan Indah," *Darma ...*, 2023, [Online]. Available: <https://www.jurnal.prismasejahtera.com/index.php/darmacendekia/article/view/55>
- [11] D. P. O. Prasiasa, "Mural art as a media for social criticism: perspective structuralist-constructivism," *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/1985>
- [12] F. Setyaningrum, S. F. Adzkia, and ..., "Mural as a multicultural media and paradigm for elementary school teacher education students," *Jurnal Fundadikdas ...*, 2024, [Online]. Available: <https://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/8266>
- [13] F. M. Yohana, "Mural sebagai media penyampai pesan sosial bagi masyarakat dalam perspektif semiotika Charles Sanders Pierce," *GANDIWA Jurnal Komunikasi*, 2021, [Online]. Available: <https://journal.unindra.ac.id/index.php/gandiwa/article/view/886>
- [14] J. W. Creswell, *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016.