

## PERANCANGAN MURAL SEBAGAI IDENTITAS VISUAL COWORKING SPACE DI LAMONGAN

**Moch. Ariya Erlangga<sup>1</sup>, Nova Kristiana<sup>2</sup>**

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
moherlangga.17021264001@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya  
Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
novakristiana@unesa.ac.id

### Abstrak

Di Lamongan pada tahun 2021 akan dibangun sebuah fasilitas yang diinisiasi oleh komunitas anak muda dan pengusaha yang ada di Lamongan sebagai bentuk dari kebutuhan suasana kerja yang didukung oleh jaringan internet. *Coworking Space* pertama di Lamongan ini membutuhkan sebuah identitas visual. Salah satu identitas visual yang mencolok dari sebuah *Coworking Space* adalah desain muralnya. Karena media mural akan memudahkan sebuah *Coworking Space* untuk menyampaikan *value* atau karakter dari *Coworking Space*. Maka dari itu penulis merancang mural sebagai identitas visual untuk *Coworking Space* di Lamongan, dengan target audien yaitu siswa, mahasiswa, dan *freelancer* usia 16-30 tahun. Metode perancangan ini dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, konsep perancangan, visualisasi, validasi dan *mock up*. Berdasarkan analisis data yang didapat, diputuskan untuk konsep mural yang dipilih meliputi visi misi *Coworking Space*, tokoh di Lamongan yaitu Kadet Soewoko dan Sunan Drajat. Desain mural nantinya akan diterapkan pada desain Interior fasilitas *Coworking Space*.

**Kata kunci:** *Coworking Space*, Identitas Visual, Mural, Lamongan

### Abstract

*In Lamongan in 2021 a facility will be built which is initiated by a community of young people and entrepreneurs in Lamongan as a form of the need for a work atmosphere that is supported by the internet network. This first coworking space in Lamongan requires a visual identity. One of the striking visual identities of a Coworking Space is the mural design. Because the mural media will make it easier for a Coworking Space to convey the value or character of the Coworking Space. Therefore, the author designed a mural as a visual identity for the Coworking Space in Lamongan, with the target audience being students, college students, and freelancers aged 16-30 years. This design method starts from the background of the problem, problem formulation, data collection, data analysis, design concept, visualization, validation, and mock-up. Based on the analysis of the data obtained, it was decided to that the mural concept chosen includes the vision and mission of Coworking Space, the figures in Lamongan, namely Cadet Soewoko and Sunan Drajat. All mural designs will later be applied to Interior design of the Coworking Space facility..*

**Keywords:** *Coworking Space*, Visual Identity, Pandemic, Mural, Lamongan

### PENDAHULUAN

Krisis ekonomi pada tahun 2020 yang disebabkan oleh pandemi virus Covid-19 berdampak besar pada kondisi ekonomi Indonesia. Laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Agustus 2020 pertumbuhan ekonomi Indonesia pada kuartal II minus 5,32 persen. Para

pekerja banyak yang kehilangan pekerjaannya. Siswa dan mahasiswa juga terpaksa harus belajar dari rumah. kegiatan jual beli hampir semua menggunakan sistem *online*. Banyak kebiasaan yang sudah lama kita jalani terpaksa harus ditinggalkan dan disesuaikan lagi. Sehingga banyak bermunculan inovasi-inovasi baru yang

dapat menyesuaikan dengan kondisi di masa pandemi. Salah satunya adalah wirausaha dan *Start-Up*. Saat ini mudah untuk memulai usaha berbasis *online* dan UMKM seringkali menjadi *front* sistem penjualan *online*. Selain sektor ekonomi dan industri, sektor pendidikan pada masa pandemi Covid-19 juga memaksa siswa, guru, mahasiswa, bahkan dosen untuk menyesuaikan sistem belajar dan mengajar mereka dengan melakukan pembelajaran secara *online*. Terdapat banyak kekurangan dalam sistem ini. Terutama untuk mereka yang tinggal di daerah pedesaan yang tidak mempunyai jaringan internet secepat di perkotaan. Dan jika ingin menggunakan kafe dan warung kopi yang mempunyai jaringan wi-fi sebagai tempat belajar *online*, kemungkinan besar tidak kondusif karena suasana di kafe ataupun warung kopi tidak bisa kita perkirakan.

Di kota-kota besar seperti Surabaya dan Malang banyak bermunculan ruang publik yang dapat digunakan untuk bekerja, belajar, dan melakukan sesuatu yang produktif dengan berbagai fasilitas yang mendukung aktivitas tersebut dan tetap dengan suasana yang kondusif. Ruang ini biasa disebut dengan *Coworking Space*. “*Coworking Spaces are shared workplaces utilized by different sort of knowledge professionals, mostly freelancer, working in various degrees of specialization in the vast domain of knowledge industry*” (Gandini, 2015).

Setiap *Coworking Space* mempunyai identitas visual yang berbeda-beda, tergantung pesan atau *value* yang ingin diberikan *Coworking Space* tersebut. Salah satu contohnya adalah *Coworking Space* yang ada di Surabaya yaitu Koridor yang ingin memberikan semangat perjuangan pahlawan Indonesia yang di visualkan melalui aset grafis, mural, ilustrasi, dan kutipan-kutipan tokoh pahlawan nasional yang menghiasi di setiap sudut *Coworking Space*. Selanjutnya yaitu Ruang dan Tempo, sebuah *Coworking Space* yang dibuat oleh Tempo Company sebagai wadah untuk media baru yang akan didirikan oleh Tempo dengan nuansa fresh dan anak muda. Identitas visual Ruang dan Tempo sangat identik dengan dunia jurnalis dan aktivis, pemilihan nama ruang dan *colour branding* sangat menggambarkan keberanian dan semangat. Begitu juga dengan *Coworking Space* yang lain tentunya memiliki

Identitas Visual sebagai sarana penyampai pesan atau *value* dari *Coworking Space* tersebut.

Di Kabupaten Lamongan terdapat beberapa tempat yang mengatasnamakan *Coworking Space*, tapi pada kenyataannya tidak memberikan fasilitas-fasilitas seperti *Coworking Space* pada umumnya. Salah satunya yaitu Kaffa *Coworking Space* terdapat di Jalan Soewoko Lamongan menggunakan nama *Coworking Space* namun fasilitas yang ada hanyalah sebuah cafe. Selanjutnya yaitu Aola *Coworking Space* yang terdapat di Lamongan Pantura, menurut mas Pradita Aditya selaku pemilik Aola *Coworking Space* memang rencana kedepannya Aola akan memiliki fasilitas-fasilitas *Coworking Space* namun untuk saat ini Aola masih berfokus pada cafe dan tempat nongkrong dengan nilai jual utama yaitu pemandangan pantai dan laut.

Pada tahun 2021 di kabupaten Lamongan akan didirikan sebuah *Coworking Space* dengan berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan produktifitas, seperti *Meeting Room*, *event room*, kantor pribadi dan masih banyak lagi. Pembangunan *Coworking Space* ini diinisiasi oleh komunitas pemuda dan pengusaha yang ada di Lamongan. Sebagai pelopor *Coworking Space* di Lamongan tentunya harus memiliki identitas visual yang unik dan dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan *Coworking Space* di Lamongan. *Coworking Space* ini bernama Megilan.co. untuk identitas visual meliputi logo, aset grafis dan turunan desain lainnya masih di tahap perancangan oleh Achmad Asad, salah satu anggota dalam perancangan *Coworking Space* ini. Selain identitas seperti logo, aset grafis dan Stationary, identitas visual yang sangat penting diterapkan di Megilan.co yaitu Mural.

Maka dari itu penulis merancang sebuah mural sebagai identitas visual *Coworking Space* di Lamongan. Karena Mural selain sebagai media dekorasi interior, mural digunakan sebagai media edukasi. Mural dapat mempengaruhi *mood* seseorang dalam melakukan aktivitas seperti bekerja, belajar, dan masih banyak lagi. Penerapan bahasa visual pada mural juga lebih mudah karena mural bersifat fleksibel dan mempunyai media yang luas, dikarenakan *Coworking Space* ini masih dalam proses perancangan maka desain mural nantinya akan diterapkan pada rancangan desain 3D arsitektur *Coworking Space*.

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana konsep perancangan mural sebagai identitas visual pada *Coworking Space* di Lamongan, bagaimana tahapan dalam perancangan mural sebagai identitas visual *Coworking Space* di Lamongan, dan bagaimana wujud atau hasil perancangan mural identitas visual *Coworking Space* di Lamongan. Pada perancangan ini dibatasi merancang Mural yang nantinya akan diterapkan di beberapa fasilitas dari *Coworking Space*. Fasilitas tersebut adalah *Meeting Room*, *event room*, *Coworking Space area*, dan resepsionis.

Perancangan sebelumnya yang relevan dengan perancangan ini adalah “Perancangan Identitas Visual PT. Wijaya Multi Konstruksi Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Recognition*” dari Yerza Adinata, mahasiswa Universitas Dinamika pada tahun 2020 yang merancang identitas visual PT. Wijaya Multi Konstruksi sebagai upaya peningkatan *brand recognition* keberadaan suatu perusahaan serta bisnis yang dimilikinya. Media utama yang dihasilkan berupa *Graphic Standard Manual (GSM)* sebagai acuan identitas visual perusahaan, serta media pendukung seperti stationary, brosur, *x-banner*, *billboard*, *car boarding*, video layanan bisnis perusahaan dan *merchandise*. Sedangkan pada perancangan ini hanya berfokus pada media mural sebagai identitas visual.

Perancangan relevan kedua yaitu Zenti Daning Puspito Arum, Mahasiswa Institut Seni Indonesia pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Mural Sebagai Media Komunikasi Nilai Kearifan Lokal Kota Magelang Melalui Ungkapan Peribahasa Jawa”. Media perancangan ini terdiri dari media utama yang berupa mural yang diterapkan di ruang Kota Magelang dan media pendukung berupa kaos, totebag, patch, pin, dan stiker. Output penelitian utama sama-sama mural, namun lokalitas yang diangkat berbeda, yaitu Lamongan. Visual yang diaplikasikan kedalam desain mural berupa ilustrasi, tipografi, dan kombinasi ilustrasi dengan tipografi.

## METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi literatur.

Pengumpulan data observasi di jalan Veteran nomor 47 Lamongan. Lokasi tersebut terdapat bangunan bekas madrasah yang sudah dua tahun disewa oleh seseorang untuk dijadikan warung atau cafe, dan di tahun 2021 ini akan dibangun sebuah *Coworking Space*. Adapun data yang ingin diperoleh yaitu jumlah dan ukuran setiap ruangan. Pengambilan data selanjutnya dilakukan dengan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber. Wawancara pertama dilakukan kepada Ria Cahya Oktavia selaku arsitek yang merancang desain *Coworking Space*. Data yang diperoleh yaitu desain fasilitas beserta ruangan dari *Coworking Space*. Wawancara kedua dilakukan kepada Ardian Aji Pratama selaku ketua komunitas Lamongan Creative Hub yang menginisiasi dan memimpin dalam proyek pembangunan *Coworking Space* ini, data yang diperoleh yaitu visi misi serta value *Coworking Space*, yang nantinya bisa dibantu media mural sebagai penyampai informasi. Wawancara yang ketiga dilakukan kepada Mas Pradita Aditya selaku investor yang akan membiayai dalam pembangunan *Coworking Space* ini, data yang diperoleh yaitu *branding* dan visual yang diharapkan untuk *Coworking Space* meliputi warna, gaya ilustrasi, dan budaya atau kebudayaan yang ada di Lamongan. Setelah melakukan observasi dan wawancara mendalam, dilakukan pula studi literatur untuk mendapatkan data yang lebih banyak dan akurat lagi melalui buku dan sumber di internet.

Data yang sudah terkumpul kemudian direduksi selanjutnya dianalisis dengan metode analisis 5W1H. Analisis 5W1H merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku sasaran terhadap masalah dalam perancangan ini, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, berikut adalah analisis menggunakan metode 5W1H:

**Tabel 1.** Analisis 5W+1H

|   |       |                                                                                                                       |
|---|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | What  | Apa masalah dalam perancangan ini?<br>Apa penyebab masalah dalam perancangan ini?<br>Apa solusi untuk setiap masalah? |
| 2 | Where | Dimana mural diproduksi/dibuat?                                                                                       |
| 3 | When  | Kapan mural akan dibuat?<br>Berapa lama pengerjaan mural?                                                             |
| 4 | Why   | Mengapa masalah itu terjadi?                                                                                          |

|   |     |                                                                           |
|---|-----|---------------------------------------------------------------------------|
| 5 | Who | Siapa pembuatnya/proyek/pendanaan/sponsorship pada perancangan mural ini? |
| 6 | How | Bagaimana membuat mural yang menarik dan tepat target audien?             |

(Sumber: Erlangga, 2021)

Setelah analisis data, tahap berikutnya yaitu Konsep perancangan yang terdiri dari konsep kreatif dan konsep visual. Tahap berikutnya setelah konsep maka visualisasi dari konsep tersebut. Tahapan visualisasi terdiri dari thumbnail, tight tissue, final. Final desain divalidasi ke ahli Mural, dan tahap terakhir yaitu mockup menerapkan desain pada media sebenarnya.

Adapun sasaran dalam perancangan ini adalah siswa, mahasiswa, dan *freelancer* yang akan menjadi target utama pengguna *Coworking Space*. *Coworking Space* terletak di jalan Veteran Lamongan. Jalan Veteran merupakan pusat dari lembaga pendidikan di Lamongan, di sepanjang jalan Veteran terdapat banyak sekolah menengah dan universitas yang ada di Lamongan. Hal ini tentunya akan menjadi keuntungan bagi *Coworking Space* karena berada dalam lokasi yang strategis sehingga memungkinkan untuk lebih banyak dikunjungi dan cepat dikenal.

## KERANGKA TEORITIK

Dalam perancangan ini membutuhkan beberapa teori yang relevan dengan perancangan. Beberapa teori yang penulis gunakan untuk menganalisis permasalahan dalam perancangan mural sebagai identitas visual *Coworking Space* di Lamongan meliputi:

### 1. Identitas visual

Menurut Jessica dan Siswanto dalam Damara (2019 : 16) identitas visual berkesinambungan dengan filosofi, nilai, makna dan visi dan misi, bidang industri, target dan sebagainya, yang membentuk sebuah capaian yang diinginkan oleh perusahaan tersebut. Identitas visual merupakan salah satu aset perusahaan yang paling berpotensi karena mengkomunikasikan nama merek dan posisi suatu entitas ke benak konsumen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa identitas visual merupakan citra atau image pada suatu entitas terhadap konsumen.

Mural sebagai salah satu identitas visual yang cukup efektif dalam menyampaikan pesan atau

ide. Pengaplikasian mural yang sederhana dan fleksibel dapat membuat citra atau image dari suatu entitas menjadi lebih unik dan mudah dikenali.

### 2. Ilustrasi

Ilustrasi dan mural sangat berhubungan. Mural dapat dikategorikan sebagai salah satu cara pengaplikasian ilustrasi pada media dinding. Dengan ilustrasi, mural dapat menjadi lebih hidup dan memperjelas makna atau value dari mural. Menurut Kusrianto (2007:140) ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk memperjelas suatu maksud dan tujuan secara visual. Menurut Witabora (2012), ilustrasi memiliki beberapa peran diantaranya sebagai alat informasi untuk mendokumentasikan subjek penelitian atau rekonstruksi suatu kejadian penting dengan tingkat akurasi yang tinggi dan detail. Ilustrasi seperti ini banyak dijumpai pada buku ensiklopedia atau buku pelajaran. Yang kedua peran ilustrasi adalah sebagai penyampai opini, biasa dijumpai dalam dunia editorial dengan tema politik dan gaya hidup, pada editorial politik ilustrasi dibuat untuk merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen dan bersifat provokatif. Sementara dengan editorial dengan tema gaya hidup, ilustrasi dibuat dengan lebih ringan dan menghibur. Yang ketiga ilustrasi sebagai alat untuk bercerita, disebut juga ilustrasi narasi yang banyak kita temui pada buku anak, komik atau novel grafis, dan mural. Dalam membuat ilustrasi narasi, perlu memperhatikan keseimbangan antara ilustrasi yang digunakan dengan teks yang ada. Keempat fungsi ilustrasi adalah sebagai alat persuasi yang banyak digunakan pada periklanan, baik untuk produksi jasa, food and beverage, pakaian, elektronik, pariwisata, dan lain sebagainya. Kelima, ilustrasi sebagai identitas untuk menjadi pembeda dengan kompetitornya dan untuk menambah nilai estetis agar terlihat menarik. Dan yang terakhir fungsi ilustrasi sebagai desain, desain dan ilustrasi memiliki kedekatan yang menjadikan peluang seorang ilustrator dapat juga berperan sebagai desainer.

### 3. Mural

Mural berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “*Murus*” yang bermakna dinding. Secara umum

pengertian mural adalah menggambar atau melukis diatas media dinding, tembok, atau media luas lainnya yang bersifat permanen. Lukisan atau gambar apapun yang dibuat pada media permanen seperti meja, langit-langit itu juga termasuk kedalam mural.

Pada zaman dahulu mural hanya digunakan sebagai bentuk ungkapan, mengkritik masalah sosial lewat gambar dan tulisan di dinding jalanan, namun kini mural dapat menjadi salah satu pilihan untuk mempercantik desain interior suatu bangunan dan bahkan dapat menjadi spot foto yang menarik. Tempat yang biasa terdapat mural adalah cafe, restoran, hotel, apartemen, hingga rumah sekarang banyak menggunakan mural sebagai *point of view* dari sebuah ruangan. (imural.id/blog/pengertian-mural/)

Pada perancangan identitas visual *Coworking Space* di Lamongan ini mural sebagai salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau maksud dari perancangan. Pemilihan mural ini juga terinspirasi dari berbagai *Coworking Space* di Surabaya dan Jakarta yang menggunakan mural untuk mempercantik desain interior ruangan.

#### 4. *Coworking Space*

Pada umumnya *Coworking Space* merupakan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan kantor dan menyediakan fasilitas didalamnya, untuk dapat memenuhi kebutuhan audien atau pengguna dengan tujuan untuk lebih mempermudah pekerja dalam menjalankan pekerjaannya (Imantari, 2019). Suasana didalam *Coworking Space* juga harus mendukung, mulai dari suasana yang tenang dan kondusif. Pemilihan konsep arsitektur *tropical industrial* dan interior *Coworking Space* yang dihiasi mural akan mendukung suasana yang tenang dan kondusif tersebut.

Fost (dalam Gandini, 2015) berpendapat bahwa '*coworking*' berarti kegiatan bekerja sendiri di lingkungan yang berisi pekerja dengan pekerjaan yang berbeda-beda, sedangkan '*co-working*' memiliki arti kegiatan mengerjakan satu pekerjaan bersama-sama di satu tempat. "*Coworking Spaces are shared workplaces utilized by different sort of knowledge professionals, mostly freelancer, working in*

*various degrees of specialization in the vast domain of knowledge industry*" (Gandini, 2015). *Coworking Space* merupakan sebuah tempat dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan para pekerja dan pelajar dapat menggunakannya secara gratis atau berbayar. *Coworking Space* biasanya dilengkapi tempat yang nyaman dengan koneksi internet yang cepat. Menurut Deskmag (2015), *Coworking Space* mempengaruhi perkembangan ekonomi global, diantaranya London, Berlin, Paris, San Francisco, dan New York. Gejala ini juga berkembang di Brazil, Australia, Rusia, dan China. Perkembangan *Coworking Space* di Indonesia dimulai dari banyaknya pekerja yang baru memulai usahanya (*Startup*) bekerja dari rumah, dikarenakan masih belum mempunyai cukup modal untuk membangun kantor. *Coworking Space* juga tepat bagi para pekerja lepas atau *freelancer*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Analisis data

Lamongan merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur, sifat masyarakatnya yang mengutamakan gotong royong, kebersamaan, pekerja keras, jujur dan penuh tanggung jawab. Sebagian besar masyarakatnya beragama Islam dan bermata pencaharian sebagai petani, nelayan, dan buruh pabrik. Kebudayaan Lamongan tidak lepas dari peranan kerajaan Hindu Budha seperti kerajaan Majapahit yang kemudian diakulturasi oleh Sunan Drajat saat menyebarkan agama Islam di Lamongan.

Dengan banyaknya budaya dari kabupaten Lamongan, penulis harus memilih dan memilah beberapa budaya yang sesuai untuk diterapkan pada desain Mural *Coworking Space*. Pemilihan budaya disesuaikan dengan kesamaan antara filosofi, *value*, serta tujuan dari dibangunnya *Coworking Space*. Tujuan dibangun *Coworking Space* ini adalah sebagai wadah yang memfasilitasi pemuda dan masyarakat di Kabupaten Lamongan untuk meningkatkan kreativitas serta produktivitas yang nantinya dapat mengangkat perekonomian di Lamongan. Dan desain mural pada *Coworking Space* menjadi media penyampai tujuan tersebut, dan menjadi media edukasi budaya dari Kabupaten Lamongan.

Masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana membuat desain mural yang mampu merepresentasikan value, visi misi, serta karakter dan budaya dari Kabupaten Lamongan. Penyebab masalah ini adalah di Kabupaten Lamongan masih belum terdapat suatu tempat atau fasilitas yang dapat menunjang kreativitas dan mewadahi para pelaku ekonomi kreatif, seperti pemuda, *freelancer*, komunitas dan pengusaha yang baru merintis usahanya. Masalah yang kedua adalah perlunya sebuah identitas visual berupa mural pada beberapa fasilitas *Coworking Space* sebagai media edukasi dan dekorasi. Solusi untuk masalah ini adalah dibuatnya sebuah *Coworking Space* dengan nama Megilan.co dengan berbagai fasilitas yang akan mendukung dan mewadahi para pelajar, mahasiswa, *freelancer*, maupun masyarakat umum dalam mengembangkan kreativitas mereka. Desain arsitektur *Coworking Space* ini dibuat oleh tim dari komunitas Lamongan Creative Hub. Penerapan mural pada beberapa fasilitas *Coworking Space* dapat digunakan sebagai dekorasi dan media edukasi budaya kabupaten Lamongan yang dapat menyampaikan value serta visi misi dari *Coworking Space*.

Visualisasi pada media mural yaitu tokoh Pahlawan yang ada di Lamongan yaitu Sunan Drajat, dan Kadet Soewoko, yang nantinya diterapkan di fasilitas utama dari *Coworking Space*, yaitu *Coworking Space area*. Mural akan dibuat pada akhir tahun 2021 karena masih menunggu pembangunan dari *Coworking Space* selesai. Untuk proses pengerjaan mural dibagi menjadi dua tahap, yang pertama adalah perancangan desain yang membutuhkan waktu dua sampai tiga minggu, yang kedua adalah proses melukis di media dinding yang memerlukan waktu satu sampai dua minggu. Perancangan mural ini sepenuhnya dibiayai oleh seorang investor yang juga membiayai dalam pembangunan *Coworking Space* yaitu mas Pradita Aditya yang biasa dipanggil mas Adit. Mas Adit ini merupakan pengusaha asal kecamatan Brondong kabupaten Lamongan yang sangat mendukung gerakan-gerakan yang dilakukan pemuda. juga menginisiasi untuk membangun *Coworking Space*

di Lamongan kota yang akan diberi nama Megilan.co.

Untuk membuat mural yang menarik dan tepat target audiens yaitu siswa, mahasiswa, *freelancer*, dan masyarakat Lamongan dengan usia 16 sampai 30 tahun. tentunya harus memberikan konsep dan cerita yang menarik pada setiap desain mural. Dan juga menggunakan gaya ilustrasi yang sesuai dengan selera audiens tersebut.

## 2. Konsep Perancangan

### a. Konsep Kreatif

Pada fasilitas area *Coworking Space*, tema mural yang dipilih adalah tokoh-tokoh pahlawan dari Kabupaten Lamongan. Karena didalam *Coworking Space Area* nantinya akan paling banyak digunakan sebagai kegiatan produktifitas dan bertemunya banyak orang dengan berbagai macam profesi. Tokoh pahlawan dipilih karena diharapkan dapat memberikan semangat persatuan dan juga keharmonisan seperti apa yang telah diperjuangkan oleh para pahlawan. Pahlawan pertama yang dipilih adalah Sunan Drajat. Sunan Drajat merupakan salah satu dari sembilan wali yang menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Sunan Drajat berdakwah di Desa Drajat, Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Beliau sebagai wali penyebar agama Islam yang terkenal berjiwa sosial, sangat memperhatikan nasib kaum fakir miskin. Sunan Drajat lebih mengutamakan kesejahteraan sosial baru memberikan pemahaman tentang ajaran Islam. Motivasi lebih ditekankan pada etos kerja keras, kedermawanan untuk mengentas kemiskinan dan menciptakan kemakmuran.

Pahlawan kedua yaitu Kadet Soewoko. Merupakan seorang pejuang dari kabupaten Lamongan. Pada usia dua puluh tahun, ia memimpin pasukan yang beranggotakan tujuh orang untuk menyergap pasukan Belanda yang terperosok masuk ke dalam parit di sekitar kabupaten Lamongan. Pada awalnya hanya ada dua belas tentara Belanda, akan tetapi pasukan Belanda mendapatkan bantuan sebanyak tiga puluh tujuh orang. Kadet Soewoko tetap terus melawan walau sampai harus kehilangan nyawa

karena dikepung oleh banyak Tentara Belanda. (jatim.tribunnews.com)

#### b. Konsep Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan pada desain mural ini yaitu flat desain namun tetap memberikan kesan detail pada gambar, hal ini agar memudahkan dalam pengaplikasian desain mural pada dinding. Visualisasi mural di *coworking space area* menggunakan kombinasi ilustrasi dan tipografi, tipografi yang digunakan dalam desain mural ini menggunakan jenis font sans serif yang simpel dan mudah dibaca.

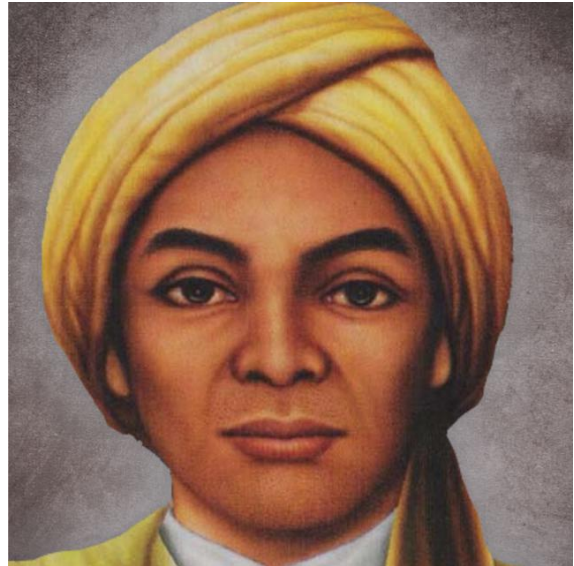
Konsep warna dalam perancangan ini disesuaikan dengan gaya arsitektur *Coworking Space* yaitu Tropical-Industrial. Gaya arsitektur ini biasanya menggunakan warna-warna gelap, monokrom, atau earth tone, dengan dipadukan beberapa warna tanaman yaitu kuning dan hijau. Selanjutnya sebagai identitas dari Kabupaten Lamongan ditambahkan juga warna biru.

#### 3. Visualisasi

Sebelum membuat sketsa, terlebih dahulu mencari referensi visual terkait tokoh pahlawan. Dalam hal ini yang dijadikan referensi visual antara lain Pondok pesantren Sunan Drajat, lukisan foto Sunan Drajat, dan patung Kadet Soewoko



**Gambar 12.** Pondok Pesantren Sunan Drajat  
(Sumber: <https://ppsd.or.id/masjid-agung/>)



**Gambar 13.** Sunan Drajat  
(Sumber: Liputan6.com)



**Gambar 14.** Patung Kadet Soewoko  
(Sumber: [id.wikipedia.org](https://id.wikipedia.org))



**Gambar 15.** Desain Thumbnail Mural Coworking Space Area (Sumber: Erlangga, 2021)



**Gambar 17.** Desain final mural Coworking Space area (Sumber: Erlangga, 2021)



**Gambar 16.** Desain Tight Tissue Mural Coworking Space Area (Sumber: Erlangga, 2021)

Pada fasilitas area Coworking Space, desain mural pertama yaitu Sunan Drajat dengan bangunan masjid yang merupakan ikon pondok pesantren Sunan Drajat yang juga terletak tidak jauh dari situs makam Sunan Drajat. Pondok pesantren ini didirikan oleh KH Abdul Ghofur pada tanggal 7 September 1977.

Untuk desain kedua menggambarkan sosok Kadet Soewoko dengan mobil yang terbakar, diambil dari sejarah Kadet Soewoko pada usia 20 tahun yang memimpin penyerbuan kepada pasukan tentara Belanda saat mereka terperosok kedalam parit di daerah Lamongan.

Untuk warna menggunakan warna monokrom yaitu hitam dan putih untuk menyesuaikan warna tembok pada area Coworking Space, dan warna biru sebagai identitas dan branding Kabupaten Lamongan.

#### 4. Validasi

Validasi ahli mural bertujuan untuk mendapatkan informasi dan penilaian tentang konsep desain mural. Adapun validator yang menjadi ahli mural adalah Ibu Enis Fakhrunisya, S.Pd, beliau adalah guru Seni Budaya dan juga owner serta konseptor di Lajur Warna Mural. Uji ahli yang dilakukan berupa soal pilihan yang berjumlah 12 soal untuk masing-masing desain mural, dengan memilih salah satu skor (1-4) dari setiap soal sesuai dengan pendapat validator. Jawaban dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (cukup sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai) Hasil data validasi desain mural dapat dilihat di tabel berikut:

**Tabel 2.** Validasi desain mural

| Instrumen Validasi                                                                     | Desain Mural  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
|                                                                                        | R4            |
| Gaya ilustrasi mural                                                                   | 4             |
| Gaya lettering mural                                                                   |               |
| Variasi gaya mural                                                                     | 3             |
| Kesesuaian mural dengan konsep arsitektur <i>Coworking Space</i> (Tropical+Industrial) | 3             |
| Komposisi warna mural                                                                  | 4             |
| Ukuran mural                                                                           | 4             |
| Penyampaian konsep yang menarik                                                        | 4             |
| Media mural memiliki nilai edukasi                                                     | 4             |
| Makna mural mudah dipahami                                                             | 4             |
| Menarik perhatian pengguna <i>Coworking Space</i>                                      | 4             |
| Mendukung kegiatan produktivitas                                                       | 4             |
| Mural sebagai identitas <i>Coworking Space</i>                                         | 4             |
| Dapat mendukung interior <i>Coworking Space</i>                                        | 4             |
| <b>Jumlah</b>                                                                          | <b>46</b>     |
| <b>Rata-rata</b>                                                                       | <b>3,8</b>    |
| <b>Kriteria</b>                                                                        | <b>Sesuai</b> |

**Keterangan:** R4= *Coworking Space* area  
(Sumber: Erlangga, 2021)

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi desain memperoleh nilai rata-rata setiap desain mural adalah 3,9 yang artinya sangat sesuai atau desain mural sudah baik dan valid.

## 5. Mock up

Setelah desain mural divalidasi penulis kemudian membuat mockup dengan memasukan desain mural kedalam desain 3D *Coworking Space*. *Coworking Space Area*

Desain mural *Coworking Space Area* akan diterapkan pada desain 3D *Coworking Space Area* dengan ukuran lebar 1 meter dan tinggi 2 meter. Penempatan mural untuk area *Coworking Space* masing-masing berada pada tembok bagian kanan dan kiri ruangan.



**Gambar 20.** Mockup desain mural *Coworking Space* area  
(Sumber: Erlangga, 2021)

## SIMPULAN

Dalam penelitian ini penulis merancang sebuah desain mural untuk diaplikasikan pada Megilan.co, sebuah *Coworking Space* yang akan dibangun di Kabupaten Lamongan. Konsep perancangan mural sebagai identitas visual *Coworking Space* di Lamongan ini diambil dari tokoh. Konsep mural yang dipilih adalah tokoh pahlawan dari Lamongan, yaitu Sunan Drajat yang mempunyai peran penting dalam penyebaran agama Islam di Lamongan, dan Kadet Soewoko, seorang pemuda pemberani yang memimpin penyerangan kepada Belanda.

Gaya ilustrasi dan tipografi pada mural menggunakan flat desain namun tetap memberikan kesan detail pada gambar, hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses pengaplikasian mural pada media dinding nantinya. Perancangan desain dilakukan melalui tiga tahap yaitu Thumbnail, Tight Tissue, dan desain final. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli mural Ibu Enis Fakhrunisya, S.Pd. setelah dinyatakan valid dan sesuai, desain mural kemudian diterapkan pada desain 3D arsitektur Megilan.co *Coworking Space*.

## SARAN

Pengaplikasian desain mural, memerlukan persiapan yang matang mulai dari biaya produksi, pemilihan bahan, dan waktu yang tepat untuk merealisasikan mural. Biaya produksi nantinya tergantung bahan apa yang dipilih, sebaiknya menggunakan bahan yang memang dikhususkan untuk kebutuhan dalam ruangan, pemilihan cat untuk kebutuhan dalam ruangan

atau indoor selain harus akurasi warna yang tepat juga harus memperhatikan kandungan bahan kimia dalam cat, carenannya nantinya cat akan berinteraksi secara langsung dengan kulit manusia, terdapat juga jenis cat yang mempunyai bau yang menyengat dan tentunya akan mengganggu suasana didalam Coworking Space.

Teknik visualisasi mural sebaiknya menggunakan teknik proyektor, karena merupakan salah satu teknik yang paling mudah untuk diterapkan. Yaitu dengan cara memanfaatkan gambar yang keluar dari proyektor, mengikuti desain mural dan melukisnya. Hasil mural yang dilukis tidak akan jauh berbeda dengan desain mural terutama dalam hal komposisi. Namun untuk menggunakan teknik proyektor ini harus memperhatikan pencahayaan yang ada di dalam ruangan. Diusahakan pencahayaan di ruangan seimbang yaitu tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap, agar gambar yang keluar dari proyektor terlihat dengan jelas dan pelukis dapat melukis mural dengan pencahayaan yang cukup.

## REFERENSI

Sumber dari buku:

- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Yoga.  
Rustan, Suriyanto. 2010. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sumber dari artikel jurnal:

- Damara, Sabrina Leonyta 2019. “Perancangan Identitas Visual Kampung 1000 Topeng Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness.”  
Deskmag, 2015. “First Result Of The New Global Coworking Survey”  
Gandini, Alessandro. 2015. “The Rise of Coworking Spaces: A Literature Review”  
Joneta Witabora. 2012. “Peran dan Perkembangan Ilustrasi”  
Kartika Imantari. 2019. “Perancangan Interior Coworking Space dengan Gaya Pop Art di Semarang”  
Nabila, Q, Endah Tisnawati 2017. “Perancangan Coworking Space di Kabupaten Sukoharjo

Dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer”

- Vania Septiani 2018. “Perancangan Identitas Visual Kawasan Wisata Baturraden”  
Yerza Adinata. 2020. “Perancangan Identitas Visual PT. Wijaya Multi Konstruksi Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Recognition”  
Zenti Daning Puspita Arum. 2020. “Perancangan Mural Sebagai Media Komunikasi Nilai Kearifan Lokal Kota Magelang Melalui Ungkapan Peribahasa Jawa”

Sumber dari internet:

- Prajodi Andaru (2020). “Konsep Coworking Space: Mulai dari Fasilitas Hingga Desainnya” diakses pada tanggal 1 Januari 2021, dari <https://jendela360.com/info/konsep-coworking-space/>  
Imural. (2020). “Pengertian Mural, Sejarah, Perkembangan dan perbedaan Mural dengan Seni Lukis Lainnya” diakses pada Tanggal 26 Februari 2021, dari [www.imural.id/blog/pengertian-mural/](http://www.imural.id/blog/pengertian-mural/)  
Yusuf Perdana Blog. (2016). “Sendang Duwur” diakses pada tanggal 16 Mei 2021, dari <https://yusufperdanablog.wordpress.com/2016/12/09/sendang-duwur/>  
Suara.com. (2020). Asal-usul Simbol Singo Mengkok pada kesenian khas Lamongan” diakses pada tanggal 16 Mei 2021, dari <https://yoursay.suara.com/news/2020/12/17/191210/asal-usul-simbol-singo-mengkok-pada-kesenian-khas-lamongan>  
Greeners.co. (2019). “Sorgum, Tanaman Palawija Berlimpah Manfaat” diakses pada tanggal 16 Mei 2021, dari <https://www.greeners.co/flora-fauna/sorgum-tanaman-palawija-berlimpah-manfaat/>  
News.detik.com. (2020). “Gamelan Peninggalan Sunan Drajat di Lamongan dikonservasi” diakses pada tanggal 19 Mei 2021, dari <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5128893/gamelan-peninggalan-sunan-drajat-di-lamongan-dikonservasi>  
BPTP Jatim. (2017). “Sorgum Lamongan Lampau Nasional” diakses pada tanggal 19 Mei 2021, dari

<https://jatim.litbang.pertanian.go.id/sorgum-lamongan-lampaui-nasional/>  
Tribunjatim.com. (2017). “Heroik Kadet Soewoko Jadi Ikon Lamongan” diakses pada tanggal 21 Mei 2021, dari

<https://jatim.tribunnews.com/2017/08/18/her-oik-kadet-soewoko-jadi-ikon-lamongan>