

ANALISIS VISUAL MURAL KARAKTER *MONGKI* KARYA ALFAJR X-GO WIRATAMA

Yerica Taurusia Dewi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yerichat@gmail.com

Imam Zaini

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zainiunesa@gmail.com

Abstrak

Salah satu mural yang sering dijumpai di jalanan kota Surabaya adalah mural karya Alfajr X-go Wiratama dari *Bunuhdiri Urban Art & studio Surabaya* dan *Serikat Mural Surabaya*. X-go lahir di Surabaya, 21 Agustus 1982 dan memiliki nama asli Alfajr X-go Wiratama. X-go mengawali dunia gambar dengan aktif di komunitas komik-komik independen dan *underground*. Hingga tahun 2003-an X-go memulai memberanikan diri untuk membuat label sendiri dengan nama *Bunuhdiri*. Karya mural yang digunakan cenderung memiliki karakter dekoratif dengan banyaknya unsur titik yang dikombinasikan dengan garis tebal tipis bersifat vektoral yang menggunakan irama zig-zag, irama lengkung, irama titik, dan irama garis tipis. Karya mural kebanyakan menggunakan perpaduan bidang diagonal, geometri, dan *curve* tak beraturan yang diberi warna cerah dan kontras antara warna satu dengan warna yang lain dan dikombinasikan dengan warna *outline* hitam dan efek cahaya bewarna putih. Kesatuan karya kebanyakan menggunakan figur karakter *Mongki* yang dipadukan dengan *typografi* dengan huruf Kapital. Yang secara keseluruhan menggunakan proporsi yang cenderung asimetris. Tema dan makna mural kebanyakan menggunakan tema yang berhubungan dengan isu-isu populer yang sedang terjadi, seperti isu tentang politik dan isu tentang budaya jalanan. Makna yang terkandung kebanyakan memiliki pesan-pesan moral kepada khalayak umum khususnya kepada teman-teman pelaku *streetart* dan kepada masyarakat.

Kata Kunci: X-go, Mural, Mongki, analisi visual

Abstract

One of the mural works which often found in Surabaya is Alfajr X-go Wiratama creation from Bunuhdiri Urban Art & Studio Surabaya and Serikat Mural Surabaya. Al fajr X-go Wiratama is an artist who focus on drawing in some medium; canvas, illustration, graphic design, comic, street art, and some other urban mediums that can be used to accomplish his creativity. Alfajr X-go Wiratama alias X-go was born in Surabaya on August 21, 1982. He began his works as he joining an independent comic community. In 2003's he starts to expand his creativity by making his own label; Bunuhdiri. The mural creation tend to have decorative character with so many points/drops combined with vectored thick and thin line, used zigzag rhyme, curve rhyme, drop rhyme, and thin line rhyme. Mural works generally use combination of diagonal field, geometrical, and irregular curve which is coloured bright and contrast between each colours. They are combined with black outline colour and glow white effect. Overall, the harmony of the creation uses figurative character; Mongki, which combined with capitalized typography. All of them tend to combined with asymmetric proportion. Themes and meanings the mural most used themes related to the popular issues that are going on, like the issue of politics and the issue of street culture. The meaning implies from the mural consist of morality value for the public and for the streetart performer.

Keywords: X-go, Mural, Mongki, visual analysis

PENDAHULUAN

Suatu fenomena di dalam dunia seni dan desain memang sesuatu yang cukup mencuri perhatian khalayak luas. Menyita berdetik-detik waktu orang-orang untuk melirik, melihat, dan bahkan menikmati seni maupun desain dengan sudut pandang yang berbeda. Bahkan tidak jarang kita menjumpai sesuatu yang lain di jalanan yang memang dirasa berbeda dari apa yang sering kita jumpai saat melihat iklan, *billboard*, poster, lukisan, bahkan

layar televisi. Yaitu mural, suatu seni yang tidak hanya menggunakan kaidah-kaidah seni, juga keluar dengan bebas dari aturan-aturan desain, namun tidak jarang juga hal tersebut digabungkan.

Pesan dalam mural disampaikan dalam bentuk visual yang sarat akan lambang, tanda, kode dan makna. Cara penyampaian pesan dalam komunikasi visual terdiri dari dua jenis, yaitu secara verbal maupun visual. Gambaran verbal dalam mural adalah bahasa yang

berwujud tulisan, sedangkan gambaran visual adalah bentuk dan warna yang disajikan dalam mural tersebut. Komunikasi visual tidak sertamerta hanya mampu memberikan pemecahan terhadap permasalahan yang ada dan hanya berkaitan dengan eksekusi visual, namun juga mampu memilih media yang tepat dan relevan untuk membangun komunikasi dengan masyarakat. Mural adalah salah satu media yang efektif dan akhir-akhir ini dijadikan media penyampai pesan secara visual. Mural selain dilihat sebagai produk budaya massa, yang dikerjakan secara *team work* kemudian berkembang kepada pergerakan massa untuk menyampaikan pesan secara bersama-sama, juga dilihat dari konteks ekspresi budaya.

Kota sebagai salah satu tujuan dalam seni mural berupaya dihidupkan lagi setelah “dimatikan” oleh perkembangan industri dan berbagai dampak yang mengikutinya. Kerusakan ekologi yang dimunculkan dalam bentuk kepulan asap kendaraan bermotor, panasnya cuaca akibat tidak adanya lagi pohon-pohonan, dinding kota yang tak terawat serta segala bentuk kebisingan “disegarkan” kembali oleh mural yang kaya warna dan kaya interpretasi dalam segala aspek visualnya.

Seni mural menjadi salah satu alternatif yang dapat dijadikan sebagai penyeimbang lingkungan ketika lingkungan kota terutama di kota Surabaya tidak memberi lagi kesegaran bagi panca indera secara lengkap, namun dengan kehadiran mural, minimal mata sudah menjadi indera yang dapat menikmati keindahan kota yang dihiasi dengan segala macam imajinasi yang tergambar dalam mural.

Mural menurut Susanto (2002:167), memberikan definisi sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Mural ini bisa peneliti temukan ditembok-tembok kota, bisa berupa gambar kartun, manusia ataupun hewan. Mural ini pada dasarnya merupakan salah satu bentuk seni rupa, namun terdapat pesan-pesan yang terkandung didalamnya, yang ditujukan kepada khalayak umum. Mural tidak hanya berdiri sendiri tanpa kehadiran ribuan makna. Bagi pembuatnya ada pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui mural tersebut.

Mural menurut Wikipedia Indonesia (diakses pada 25 juni 2014), Mural adalah cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya. Berbeda dengan graffiti yang lebih menekankan hanya pada isi tulisan dan kebanyakan dibuat dengan cat semprot maka mural tidak demikian, mural lebih bebas dan dapat menggunakan media cat tembok atau cat kayu bahkan cat atau pewarna apapun juga seperti kapur tulis atau alat lain yang dapat menghasilkan gambar.

Salah satu mural yang sering dijumpai di jalanan kota Surabaya adalah mural karya Alfajr X-go Wiratama dari *Bunuhdiri Urban Art & studio* Surabaya dan Serikat Mural Surabaya. Alfajr X-go Wiratama adalah pemilik nama dari mural karakter *Mongki* yang sering dijumpai di jalanan kota Surabaya dan kota-kota lain disekitarnya. Yakni sebuah studi gambar mural dan komik. X-go juga menjadi inisiator di Serikat Mural Surabaya. X-go

memiliki sebuah label sendiri yang diberi nama “*Bunuhdiri*” yang memiliki Studio bernama *Bunuhdiri room* berada di kota Surabaya, tepatnya di jalan Bratang Gede gang 3c no.4, Surabaya.

Beragamnya motif dan gambar mural *Bunuhdiri* X-go di tembok-tembok jalanan dikarenakan munculnya seni jalanan seperti graffiti, mural, *stencil* dan *wheatpaste*, yang sekarang telah berkembang di tengah masyarakat. Karya mural Alfajr X-go qWiratama ini di daerah Surabaya sudah mulai berkembang dan menjamur di kalangan anak muda. Banyak karya-karya mural dan graffiti yang menghiasi sudut-sudut kota Surabaya, dan sebagian besar pelakunya adalah dari kalangan anak muda.

Alfajr X-go Wiratama seorang artis asal Surabaya yang berkarya di wilayah *drawing* (mulai dari media kanvas, ilustrasi, *graphic design*, komik, *Streetart* hingga apapun benda-benda urban yang bisa X-go gambar. Dari berbagai macam karya mural yang dihasilkan oleh X-go komunitas *Bunuhdiri* tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menganalisis karya mural dari sisi konsep dan ide, unsur dan prinsip visual, beserta tema dan makna yang digunakannya serta profil dari seniman Alfajr X-go Wiratama Itu sendiri.

METODE

Jenis penelitian yang diambil adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. (Moleong, 2006:9).

Penerapan metode deskriptif dalam penelitian ini yaitu dengan menelaah karya mural secara formalistik, ekspresifistik, dan instrumentalistik yang terdapat pada mural karakter *Mongki* karya Alfajr X-go Wiratama. Data yang diperoleh kemudian dikaji setiap bagiannya sehingga tersaji pendeskripsian konsep, ide, makna, dan visualisasi yang digunakan oleh mural karakter *Mongki* karya Alfajr X-go Wiratama.

Sumber dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer didapat dari Alfajr X-go Wiratama dan Karya Alfajr X-go Wiratama yang berupa mural karakter *Mongki*. Sedangkan sumber data sekunder dari orang-orang terdekat Alfajr X-go Wiratama.

Uji keabsahan melalui triangulasi ini dilakukan karena dalam penelitian kualitatif, untuk menguji keabsahan informasi tidak dapat dilakukan dengan alat-alat uji statistik. Begitu pula materi kebenaran tidak diuji berdasarkan kebenaran alat sehingga substansi kebenaran tergantung pada kebenaran *intersubjektif*. Oleh karena itu, suatu yang dianggap benar apabila kebebarapa itu mewakili kebenaran orang banyak atau kebenaran *stakeholder*. Kebenaran bukan saja muncul dari wacana etik namun juga menjadi wacana etnik dari masyarakat yang diteliti. (Bungin,2007:252-253)

Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara, sumber tertulis dan hasil observasi. Didalam triangulasi ini penulis menggunakan beberapa sumber untuk memvalidasi

pengumpulan data, yaitu melalui wawancara dengan Alfajr X-go Wiratama, foto-foto dan dokumentasi yang terkait dengan seni mural karakter *Mongki*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil penelitian yang telah diperoleh digunakan sebagai pembahasan berdasarkan rumusan maka peneliti menyusun sistematika bahasan sebagai berikut :

1. Analisis Visual Mural Karakter *Mongki* Karya Alfajr X-go Wiratama



Gambar 1. Karya mural karakter *Mongki* X-go pada Maret 2013 yang berlokasi di Bongkaran Ngagel Surabaya

Unsur titik, diantaranya pada dagu dan mata karakter *Mongki*, dan pada *background*. unsur garis memiliki karakter garis yang kuat dengan garis tebal tipis dan garis zig-zag tak beraturan bersifat vektoral dan membentuk struktur yang tidak rapuh. Sementara itu banyak terdapat unsur bidang seperti bidang *curve* dan perpaduan bidang-bidang geometri. Dari segi warna banyak menggunakan warna yang kontras antara warna satu dan warna yang lainnya, dan cenderung menggunakan warna-warna yang terang serta diperkuat dengan warna garis hitam yang tebal sebagai *outline*. Tekstur pada karya mural kali ini termasuk kedalam tekstur semu, contohnya seperti pada bagian rambut karakter *Mongki* yang terlihat kaku. Kemudian pada tulisan capres yang terlihat halus.

Terdiri dari lima figur, yakni tiga figur utama dan dua figur pelengkap, serta unsur tipografi yang digunakan dalam tiga kata yakni “RIOT”, “MENJELANG”, dan “capres”. Serta pada *background* terdapat visual ornamental yang menyerupai bentuk awan dan api. Terdapat lima figur karakter *Mongki* dengan tiga karakter *Mongki* yang menjadi terlihat menonjol dibanding dua karakter yang terletak di kanan dan kiri karakter utama. Secara komposisi lebih mengarah pada komposisi asimetris. Pusat perhatian pada karya ini terletak pada pada tiga figur karakter *Mongki* dan pada tulisan capres. Dari segi irama, memiliki irama repetisi zig-zag, irama lengkung, irama titik. Dari segi kontras terletak pada warna merah. secara keseluruhan karya ini masih kurang proporsional.



Gambar 2. Mural karakter *Mongki* karya X-go dalam acara Bank Indonesia Surabaya. dibuat pada Oktober 2013

Unsur titik diantaranya terletak pada dagu karakter *Mongki*, pada bagian mata, dan pada *background*. Memiliki garis yang tebal tipis. Terdapat unsur bidang seperti bidang *curve* dan perpaduan bidang-bidang geometri yang terbangun dari *curve* lengkung. Terdapat tekstur semu yang terletak pada bagian bulu karakter *Mongki* itu sendiri kemudian pada bagian janggut. Warna yang digunakan yakni warna hijau tua, abu-abu, putih, hitam, krem, hijau muda, biru, kuning, merah, merah muda.

Terdiri dari satu figur utama karakter *Mongki* dan tiga figur celengan babi pada *background*. Terdapat pula balon kata dengan huruf atau simbol berupa tanda tanya (??) dan tulisan “AYO NABUNG CAK”, terdapat pula ornamen-ornamen garis lengkung berwarna hitam. Lebih mengarah pada komposisi simetris. Pusat perhatian terletak pada balon kata berwarna kuning dengan tulisan “AYO NABUNG CAK” berwarna merah yang terdapat di atas karakter *Mongki*. Terdapat pula beberapa irama seperti irama repetisi zig-zag, irama lengkung, irama titik. Dari segi kontras terletak pada warna, merah dan kuning yang terdapat pada tulisan dan balon kata.



Gambar 3. Mural karkter *Mongki* karya Alfajr X-go Wiratama dalam acara kampus UNAIR Surabaya. pada November 2012.

Unsur titik terletak pada wajah dan juga banyak terdapat di bagian *background*. Memiliki karakter garis

yang kuat dengan garis tebal tipis membentuk lengkungan serta garis zig-zag tak beraturan bersifat vektoral. Terdapat unsur bidang seperti bidang *curve* dan perpaduan bidang-bidang geometri yang terbangun dari *curve* lengkung dan tajam dan membentuk tekstur semu. Warna yang digunakan seperti warna kuning, hijau, toska, biru, merah muda, abu-abu, ungu, dan oranye. Kemudian terdapat pula efek cahaya yang menggunakan warna putih. Serta *outline* dan dekoratif pada wajah menggunakan warna hitam.

Dari segi kesatuan mural karakter *Mongki* kali ini terdiri dari satu figur karakter *Mongki* dengan perpaduan bidang geometri pada *background*, serta ilustrasi menyerupai pita. Secara komposisi mural tersebut di buat simetris. Pusat perhatian terdapat pada wajah karakter *Mongki* dengan warna hitam putih. Terdapat Irama lengkung, zig-zag, dan irama titik. Kontras terdapat pada warna putih. Dari segi proporsi secara keseluruhan sudah cukup proporsional mengingat pada karya mural tersebut mengikuti kondisi media yang digambar.



Gambar 4. Mural Karakter *Mongki* Karya Alfajr X-go Wiratama yang berlokasi di Jalan Bratang Surabaya, April 2013

Unsur titik dijadikan sebagai penambah kesan dekoratif pada bagian wajah dan pada bagian tangan serta untuk menambah kesan dekoratif pada bagian *background*. Garis tebal tipis, garis lengkung, dan zig-zag yang memberi kesan tajam dan berani. Terdapat unsur tekstur semu yang dibuat *patern* pada *background*. Unsur Bidang yang di gunakan kebanyakan adalah bidang *curve* dan perpaduan bidang geometri. Warna yang digunakan yakni warna merah, hijau, abu-abu, kuning, oranye, biru, dengan *outline* hitam dan efek cahaya berwarna putih.

Kesatuan pada mural terdiri dari penggambaran satu figur wajah karakter *Mongki* dan visual kedua tangan dengan tangan kiri yang memegang benda seperti pecahan kaca. Terdapat pula unsur tipografi “BNDR”. Keseimbangan termasuk dalam keseimbangan simetris. Pusat perhatian terdapat pada wajah karakter *Mongki*. Dari segi irama memiliki irama zig-zag, irama lengkung, irama titik, dan irama garis vector. Dari segi kontras terletak pada ilustrasi kaca berwarna hitam dan biru dengan tulisan “BNDR” didalamnya. Secara keseluruhan karya mural kali ini masih kurang terlihat proporsional.

Namun warna yang dibuat sangat menarik dan menyegarkan mata bagi yang melihatnya.



Gambar 5. Mural Karakter *Mongki* Karya Alfajr X-go Wiratama Yang Berlokasi di Jalan Wonokromo Surabaya, dibuat pada Maret 2013.

Unsur titik pada mural kali ini cukup sedikit yakni terletak pada bagian wajah, pada bagian telinga, tangan, dan pada *background*. Tekstur semu terdapat pada bagian rambut dan *background*. Garis yang digunakan cenderung tebal tipis dengan banyak garis lengkung dan zig-zag yang tidak beraturan. Warna yang digunakan adalah warna biru, coklat, kuning, oranye, merah muda, merah, hijau toska, putih dan hitam.

Kesatuan mural terdiri dari tiga figur karakter *Mongki* dengan gambar tiga karakter tangan yang berada di sebelah kanan dan kiri yang salah satunya memegang cat semprot. Terdapat pula unsur *typografi* menggunakan huruf capital yang bertuliskan “DULUR”, “MORON” dan “SMS” dan *tagging* bertuliskan “X-GO’2013”. Pada karya mural kali ini termasuk dalam keseimbangan asimetris. Pusat perhatian terdapat pada figur tokoh karakter *Mongki* dengan rambut berwarna biru. Terdapat pula irama repetisi zig-zag tak beraturan, irama lengkung, dan irama garis tipis. Secara keseluruhan proporsi karya mural kali ini masih terlihat kurang proporsional dan berat sebelah. Namun dari segi warna yang dimunculkan sudah sangat menarik.



Gambar 6. Mural Karakter *Mongki* Yang Berlokasi Di Jalan Dinoyo Surabaya, yang dibuat pada Mei 2013

Pada mural kali ini unsur titik terdapat pada bagian rambut karakter *Mongki*, kemudian pada *background*. Garis yang digunakan adalah garis vektoral dengan

perpaduan garis zig-zag, garis lengkung, dan garis tak beraturan yang bersifat dekoratif membentuk sudut-sudut lancip. Bidang yang digunakan menggunakan perpaduan bidang geometri dan bidang *curve* tak beraturan. Terdapat tekstur semu yang dibuat melalui *patern*. Warna yang digunakan merupakan permainan dan kombinasi warna kontras seperti warna toska, biru, kuning, merah, coklat, oranye, hitam, dan putih.

terdiri dari terdiri dari satu figur karakter *Mongki* yang menjadi obyek utama, dan terdapat *typografi* bertuliskan “Dancing Colour”. Keseimbangan lebih mengarah pada sisi simetris. Pusat perhatian terletak pada satu figur utama yang terlihat tepat ditengah-tengah. Terdapat pula irama repetisi zig-zag, irama lengkung, serta irama titik. Kontras terletak pada warna oranye dan biru. Secara keseluruhan karya mural terlihat kurang proporsional, menurut peneliti pada karya mural kali ini kombinasi dekoratif yang ditampilkan dirasa kurang seimbang antara sisi sebelah kanan dan sisi sebelah kiri, beberapa ornamen pada *background* juga hanya terlihat sebagai pelengkap ruang kosong saja.

2. Konsep dan Ide Mural Karakter *Mongki* Karya Alfajr X-go Wiratama

Mural Karakter *Mongki* Yang Berlokasi di Jalan Ngagel, Surabaya Ini berjudul Riot Menjelang Capres. Berkonsep tentang sebuah pemilihan presiden. Warna merah dan biru yang mewakili dua kubu partai secara keseluruhan mewakili kerusuhan rakyat yang seakan-akan sudah bosan dan jengah dengan keadaan pemerintahan yang itu-itu saja, dan adanya beberapa pihak yang saling serang dengan pihak lain kemudian memunculkan isu-isu.

Mural Karakter *Mongki* Dalam Acara Bank Indonesia, Surabaya ini lebih mengarah kepada acara Bank Indonesia, Surabaya. Konsep Mural karakter *Mongki* kali ini untuk mengajak masyarakat bagaimana cara menabung sejak dini. Ilustrasi figur *Mongki* di ibaratkan dengan penggambaran orang yang bodoh, ilustrasi taungan di visualkan dengan ilustrasi celengan babi, serta kalimat ajakan “AYO NABUNG CAK” yang semakin memperjelas tujuan mural karakter *Mongki* tersebut

Karya mural karakter ini dibuat dalam acara kampus yang berada di Universitas Airlangga Surabaya yakni ALERT (Airlangga Exhibition Concert 2013). Disini X-go menransformasikan gambar karakter monyet dengan bentuk, gaya, dan ciri khas dekoratif, serta menggunakan warna-warna yang ceria. Yang bertujuan lebih mengenalkan identitas karakter X-go dan eksistensinya dijalanan terutama di dunia *streetart*.

Mural Karakter *Mongki* Yang Berlokasi di Jalan Bratang Surabaya ini berawal dari persoalan jalanan yakni perselisihan muralis jalanan dalam hal tiban-meniban gambar mural dari teman-teman *streetart* lain. X-go ingin menyampaikan bahwa tidak ada yang salah di jalanan. apabila kamu menutup mata yang ada hanya emosi.

Mural Karakter *Mongki* Yang Berlokasi di Jalan Wonokromo Surabaya ini memiliki konsep berawal dari menyindir kelompok *streetart* jalanan lain. Ide awal

berasal dari perselisihan tiban-meniban gambar. Figur tiga karakter *Mongki* mewakili seseorang dalam kelompok *streetart*. Yang pada awalnya karya dari kelompok tersebut ditindas dengan dengan karya X-go, yang kemudian di tindas lagi dengan gambar dari kelompok tersebut dengan ditambah sindiran-sindiran melalui sosial media yang seakan diajukan kepada X-go. Kemudian oleh X-go ditindas lagi dengan gambar yang visualnya menampilkan simbol-simbol bersifat menyindir kelompok *streetart* tersebut.

Karakter *Mongki* Yang Berlokasi Di Jalan Dinoyo Surabaya ini Berjudul *dancing colour*, karya tersebut lebih condong pada permainan garis faktoral dan perpaduan warna-warna kontras yang lebih menggambarkan semangat dan perjuangan yang bertujuan untuk menginspirasi para mahasiswa, mahasiswi, dan para pemuda yang meihatnya agar tetap terus berjuang dan jangan patah semangat untuk belajar.

3. Tema dan Makna Mural Karakter *Mongki* Karya Alfajr X-go Wiratama

Karya mural yang berlokasi di Jalan Ngagel Surabaya ini megusung tema Riot Menjelang Capres. Makna yang terkandung kali ini menurut X-go lebih kepada pertanyaan tentang sebuah makna dari pemilihan presiden itu sendiri, yang selama ini seakan-akan pro dengan rakyat, tetapi ketika mereka sudah terpilih mereka tidak sesuai dengan isu-isu dan janji-janji yang pernah diucapkan saat kampanye. X-go merasa siapapun presidennya tetap taka da perubahan, Dan pemerintahan tetap seperti itu-itu saja.

Karya Mural Karakter *Mongki* Pada Acara Bank Indonesia Surabaya ini, tema yang diusung lebih jatuh kepada acara Bank Indonesia. Makna yang terkandung dalam mural kali ini yakni lebih kepada mengajak masyarakat pentingnya menabung sejak dini. Dan jangan menjadi orang bodoh seperti monyet.

Karya mural karakter *Mongki* pada acara kampus UNAIR Surabaya ini, temanya mengikuti tema pada acara kampus, sehingga visual yang dibuat juga lebih kepada event kampus ALERT (Airlangga Exhibition Concert) yang digelar oleh BEM KM Universitas Airlangga, Surabaya. Tidak ada makna khusus dalam mural karakter *Mongki* kali ini karena mural kali ini, X-go hanya ingin menampilkan karakter *Mongki* agar lebih dikenal oleh masyarakat, atau bias dibilang lebih kepada mengenalkan identitas X-go sendiri.

Karya mural karakter *Mongki* yang berlokasi di Jalan Bratang Surabaya ini, tema mural mengusung budaya jalanan tiban-meniban yang dilakukan oleh kelompok *streetart*. Bahwa tidak ada peraturan tertulis di jalanan dan itu menjadi kesepakatan bersama dan tergantung bagaimana cara menyikapinya. Makna yang terkandung dalam mural kali ini yakni, menjadi *streetart* itu harus pintar dan peka terhadap lingkungan sekitar, paham terhadap isu-isu, dan saling menghargai dan memiliki rasa hormat kepada sesama kelompok *streetart* yang lain. X-go hanya ingin menyampaikan bahwa jangan hanya mengedepankan emosi tanpa tahu maksud dan tujuan sebenarnya seperti apa. Karya mural kali ini mewakili anak-anak *streetart* yang kurang cerdas dalam

menyikapi, yang kurang peka terhadap keadaan, dan yang hanya mengusung emosi saat gambar dibuat ditiban oleh teman *streetart* lain. Menurut X-go lihatlah dulu sebelum berbicara dan bertindak.

Karya mural karakter *Mongki* yang berlokasi di Jalan Wonokromo Surabaya ini, tema pada karya juga berawal dari budaya jalanan tiban-meniban. X-go hanya ingin menyampaikan jika kalian ingin merusak karya orang lain gunakanlah sedikit sisi kemanusiaan kalian dan jangan bertindak layaknya binatang yang digambarkan dengan hewan monyet (*mongkey*). Dan X-go ingin menggambarkan kekecewaannya pada saat itu yang kurang senang dan kecewa kepada kelompok *streetart* lain, padahal sebelumnya kelompok tersebut merupakan bagian dari Serikat Mural Surabaya. X-go menginginkan sebuah perdamaian antar sesama pelaku seni jalanan. Karena bagaimanapun juga sesama pelaku *streetart* adalah saudara.

Karya mural karakter *Mongki* yang berlokasi di Jalan Dinoyo Surabaya kali ini temanya selain untuk memperingati tembok jalanan yang kurang terawat menurut X-go juga tembok yang tidak terawat dan memiliki warna yang kaku akan lebih indah apabila diberi gambar dan warna-warna cerah sehingga akan menarik dan memunculkan semangat bagi orang lain yang melihatnya. Mural kali ini juga memiliki makna yang terkandung didalamnya yakni ingin menyampaikan beberapa pesan khususnya kepada para mahasiswa-mahasiswi akan semangat dan perjuangan khususnya dalam menjalani aktivitas perkuliahan di kampus.

4. Profil Kehidupan Alfajr X-go Wiratama

X-go lahir di Surabaya, 21 Agustus 1982 dan memiliki nama asli Alfajr X-go Wiratama. X-go adalah anak kedua dari tiga bersaudara yakni dari pasangan Bapak Imam Hambali dan Ibu Lilik Midjiastutik. X-go memiliki kakak perempuan yang bernama Ira Yessy Vinando dan mempunyai seorang adik perempuan yang bernama Nesti Cicionina. X-go tinggal bersama istrinya Nur Farisah Anna di Jalan Bratang Gede gang 3 nomer 20. Kehidupan X-go sehari-hari selain berkarya juga sibuk mengkoordinir kegiatan Serikat Mural Surabaya.

Awal X-go terjun di dunia kesenian visual adalah dari seringnya melihat aktifitas dari Bapaknya. Sejak taman kanak-kanak hingga sekolah dasar X-go sering di ajak bergaul dengan teman-teman sesama pelukis dari Bapaknya, dari situlah akhirnya X-go mengenal kanvas, cat dan alat-alat lukis lain sejak saat itu mau tidak mau akhirnya X-go mengetahui melukis itu apa, sehingga lambat laun di usianya yang masih sangat dini X-go mulai tertarik dengan menggambar, pada awalnya hanya mencoba-coba gambar sederhana sejak saat itu X-go sering diajak Bapak untuk mengikuti aktifitas berkesenian seperti *sketch* bersama-sama di pantai, mengikuti perlombaan menggambar dan mewarnai, dan lain lain. Dari sebuah kompetisi perlombaan tersebut X-go beberapa kali sempat menyabet nomer dan mendapat predikat juara. Juara tersebut juga bukan karena karya X-go bagus melainkan karya X-go yang tergolong unik dan berbeda dari peserta lain.

Perkembangan warna yang begitu pesat di era modern saat ini membuat X-go semakin berhasrat untuk mengeksplorasi warna-warna dalam mengisi tiap-tiap bentuk, garis, bidang, dalam karya-karya yang X-go buat. Semua unsur visual X-go tuangkan dalam karya-karyanya dengan mengusung *spirit* karya visual jalanan berupa mural dan graffiti. Seringnya X-go bermain di jalanan dengan karya-karya mural, graffiti, *stencil*, dan poster yang banyak tersebar di tembok-tembok kota dan ruang-ruang publik membuat X-go dekat dengan budaya seni jalanan atau *Streetart* yang spontan, ekspresif, jujur, dan berani.

Semangat itulah yang selalu X-go bawa dalam setiap proses berkarya diluar media dinding dan media jalanan. Budaya-budaya masyarakat urban perkotaan dengan percepatan modernitas dan pendukungnya juga selalu X-go cermati untuk bisa dijadikan inspirasi dan X-go tuangkan dalam karya-karya yang dibuatnya. Bagi X-go, kota dan segala hal di dalamnya begitu luas dan indah. Segala macam persoalan, masalah, konflik, didalam hutan beton bernama kota, bagi X-go adalah sebuah interaksi tumbuhnya keberagaman masyarakat urban perkotaan. Keberagaman adalah warna yang indah, dan warna yang membuat kita menjadi bahagia, ceria, dan selalu berfikir positif, dan dengan warna pula yang membuat hidup lebih hidup.

Apa yang X-go ciptakan merupakan sesuatu yang mengingatkan kepada masyarakat agar tetap waspada terhadap situasi dan kondisi yang diciptakan untuk kepentingan pribadi. Dari ingatan itulah maka karya-karya X-go merefleksikan kehidupan yang terjadi di masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Akan tetapi sebuah karya memerlukan konsep yang kuat agar karya tersebut tidak hanya berhenti pada tembok-tembok kosong yang lesu dan tidak bergairah. Sebagai salah satu penggerak mural di kota Surabaya semangat dan kegigihan X-go patut masyarakat semangati mengenal X-go dan kawan-kawan *streetart* lainnya yang terus mengingatkan melalui karya-karya mereka di jalanan yang untuk selalu menghargai hak orang lain.

Sampai sekarang X-go masih produktif dalam berkarya dan masih setia dengan *Bunuhdiri* sebagai label berkeseniannya, hingga beberapa kali pernah menyabet penghargaan di nasional ataupun internasional seperti pada *Binnale Jatim* pada tahun 2009 di *Emmitan CA Gallery* yang berada di Surabaya, kemudian masuk dalam *20 Best Mural Nasional* yang pada saat itu di laksanakan di Kendal, Jawa Tengah pada tahun 2010, dan karya komiknya yang memenangkan nominasi *Best Komik Indie* Pekan Komik Indonesia yang digelar di Universitas Negeri Malang pada tahun 2007, kemudian juga pernah menjadi salah satu juara dalam ajang *Mural Competition* yang digelar di Lenmarc mall Surabaya, sedangkan karya karikturnya juga pernah menyabet penghargaan dalam *Best Caricature* dalam acara Jawa Pos *Caricature Competition* pada tahun 1999.

Selain itu X-go juga masih aktif mengkoordinir Serikat Mural Surabaya dan Surabaya *Streetart* Forum dan juga sering berpartisipasi dalam acara-acara dan aktifitas mural serta *urban art*. Pada tahun 2015 ini seperti dalam acara "*A Create*" *Indie Cloth Expo* yang

digelar di *Grand City* Surabaya, *Sexy Body Painting "Sexy Ladies Nite"* yang digelar di *SAS Cafe* Surabaya.

Kemudian pada tahun 2014 X-go juga berpartisipasi dalam beberapa acara *Live Mural and Graffiti Performance* seperti dalam acara *Urban Night Graffiti* yang digelar di *Artotel* Surabaya, *Indie Cloth Festival* di *Grand City* Surabaya, *Live Mural Wheatpaste* BNDR x PKTK dalam acara Surabaya *Youth Carnival* yang di selenggarakan di Sutos Mall Surabaya, *Troya Annyversary* yang digelar di *Cafe Troya* Surabaya, *Suroboyo Mboisss* yang digelar di *Coffeholixx* Surabaya, *Mural Project Collaboration Forward Factory* yang diselenggarakan di *Spazio* Surabaya, *Party Fix* yang diselenggarakan Universitas Surabaya (UBAYA), *Body painting* X-go x Nego dalam acara *SoundSation* di lapangan Kodam Brawijaya Surabaya, *Live Mural Serikat Mural Surabaya* dalam acara *Smada Art Fest* yang diselenggarakan oleh SMA Negeri 2 Nganjuk, kemudian *Live Mural Serikat Mural Surabaya* dalam acara *Summer Day* yang digelar oleh Kedokteran UNAIR Surabaya, *Live Mural on canvas* X-go x Nego dalam *Queen Tattoo* yang digelar di *Emperor Pub* Surabaya, *Jamming Drawing Collaboration* yang bertema *Just Draw It #1* yang digelar di kafe *Troya* Surabaya, *Bombing* bersama "Streetart Melawan" yang digelar di seputaran Jalan Wonokromo Surabaya, *Mural Panjang Umur Jalanan* yang di gelar di *Minimaniez Artspace* Malang, *Live Mural SMS x 99 Design* yang digelar di Perpustakaan Gedung BI Surabaya.

Pada Tahun 2013 X-go juga pernah berpartisipasi dalam *Mural Bali Binal* bersama *Serikat Mural Surabaya* yang diadakan oleh Komunitas *Djamur & Pojok* yang diselenggarakan di Denpasar Bali, kemudian berbagai acara *Live Mural* bersama *Serikat Mural Surabaya* dalam *Smada Art Fest* yang diselenggarakan di SMA Negeri 2 Nganjuk, *Streetart* Surabaya – *Streetart* Jakarta dalam tema *Anti Korupsi* yang digelar di Surabaya, kemudian pada tahun 2011 juga berpartisipasi dalam acara *International Mural Project* yang diselenggarakan oleh SWK Universitas Petra Surabaya dan beberapa aktivitas kesenian jalanan mulai tahun 2003 sampai sekarang di beberapa kota seperti di Surabaya, Sidoarjo, Banyuwangi, Malang, Nganjuk, Bali, Jogja, Semarang, Banjarmasin, dan beberapa kota lain di Indonesia.

Selama berkesenian X-go banyak menciptakan karya-karya seni baik karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi. Karya dua dimensi yang X-go buat selain karya mural di tembok juga ada karya poster, *stencil*, cukil, *print art*, komik strip, karya tato dan lain-lain. Kemudian media yang digunakan juga beragam contohnya seperti kanvas dan tidak jarang pula X-go merespon media yang sering dijumpai sehari-hari seperti manekin baju, tabung pemadam kebakaran, asbak, media jalanan, dan lain sebagainya. Karya -karya X-go lebih banyak mengeksplorasi warna serta mengisi tiap-tiap bentuk, garis, bidang dalam karyanya. Karya dari X-go lebih banyak menggunakan bentuk-bentuk yang fleksibel dan keras, bidang-bidang *curve* dan geometris, garis-garis yang lengkung dan tajam, warna-warna yang kontras dan lembut, objek-objek yang absurd banyak dituangkan X-

go dalam karya-karyanya dengan mengusung spirit karya visual berupa mural dan graffiti.

Seperti pada karya mural karakter *Mongkinya*, karakter gambar *Mongki* menurut X-go bukanlah *Monkey* hewan monyet, tetapi lebih kepada karakter hewan simpanse, karena simpanse lebih mirip manusia. Filosofinya menurut kebanyakan orang bahwa manusia memiliki derajat yang lebih tinggi daripada binatang, tetapi pada kenyataannya beberapa manusia memiliki kelakuan yang lebih rendah dari binatang. Dan karakter - *Mongki* sendiri menurut X-go adalah gabungan dari beberapa spesies monyet lutung, gorilla, dan orang utan. Simpanse sendiri mewakili kecerdasan, gorilla mewakili kekuatan, dan orang utan karena lebih erat dengan Indonesia, dengan kata lain orang utan mewakili Indonesia. Secara visual, X-go lebih suka monyet karena dulu X-go menyukai band *Gorillaz* dan ikon band tersebut memakai ikon simpanse, sehingga pada akhirnya X-go tertarik dengan ikon *Gorillaz*, dan terciptalah Karakter gambar *Mongki* tersebut.

Kebanyakan karya X-go menampilkan karakter visual garis yang kuat, bentuk-bentuk yang mengekspresikan kemarahan, serta warna merah, kuning, biru, dan *outline* hitam yang begitu kuat sehingga membentuk struktur yang tidak rapuh. Tetapi juga dalam karya sehari-harinya nampak juga bentuk-bentuk karya yang bersifat gembira, senang, dan bahagia.

PENUTUP

Karya mural yang digunakan cenderung memiliki karakter dekoratif dengan banyaknya unsur titik yang dikombinasikan dengan garis tebal tipis bersifat vektoral yang menggunakan irama zig-zag, irama lengkung, irama titik, dan irama garis tipis yang membentuk tekstur semu dengan *patern* yang dibuat. Karya mural kebanyakan menggunakan perpaduan bidang diagonal, geometri, dan *curve* tak beraturan yang diberi warna cerah dan kontras antara warna satu dengan warna yang lain dan dikombinasikan dengan warna *outline* hitam dan efek cahaya bewarna putih. Kesatuan karya kebanyakan menggunakan figur karakter *Mongki* yang dipadukan dengan *typografi* dengan huruf Kapital. Yang secara keseluruhan menggunakan proporsi simetris dan asimetris.

Konsep dan ide mural yang digunakan lebih mengarah kepada isu-isu yang masih hangat dan sedang terjadi pada saat itu. Seperti isu budaya jalanan dan isu tentang politik. Konsep kebanyakan mengikuti tema yang digunakan dan ide muncul dari kondisi media yang digunakan dilapangan.

Tema dan makna mural kebanyakan menggunakan tema yang sedang berlangsung pada saat itu, seperti tema tentang budaya jalanan, tema pada acara-acara tertentu, dan tema-tema tentang politik. Karya yang ditunjukkan bertujuan untuk mengenalkan identitas dan eksistensi X-go di dalam dunia street art selain itu juga untuk mengisi dan mempercantik tembok-tembok kota yang kurang terawat dan cenderung bewarna kaku. Makna yang terkandung kebanyakan memiliki pesan-pesan moral kepada khalayak umum khususnya kepada teman-teman pelaku street art dan kepada masyarakat.

X-go lahir di Surabaya, 21 Agustus 1982 dan memiliki nama asli Alfajr X-go Wiratama. X-go mengawali dunia gambar dengan aktif di komunitas komik-komik independen dan *underground*. Pertama kali X-go bergabung dengan komunitas Badjak Laoet dari Malang-Surabaya sekitar tahun 2001 yang sebelumnya X-go juga pernah aktif mengikuti berbagai kegiatan komik dan seni urban dengan kelompok ORET 101. Hingga tahun 2003-an X-go memulai memberanikan diri untuk membuat label sendiri dengan nama *Bunuhdiri*.

Awalnya *Bunuhdiri* dibuat sebagai sebuah studi gambar dan komik. *Bunuhdiri* aktif dalam membuat sejumlah karya-karya komik indie di bawah bender *Bunuhdiri* hingga beberapa kali sering menerbitkan komik-komiknya dan beberapa komik dari teman-teman komikusnya dengan sistem *hand to hand*. Semua unsur visual X-go tuangkan dalam karya-karyanya dengan mengusung spirit karya visual jalanan berupa mural dan graffiti. Seringnya X-go bermain di jalanan dengan karya-karya mural, graffiti, *stencil*, dan poster yang banyak tersebar di tembok-tembok kota dan ruang-ruang publik membuat X-go dekat dengan budaya seni jalanan atau *street art* yang spontan, ekspresif, *cheerful*, jujur, dan berani. Selain itu sebagai inisiator Serikat Mural Surabaya dan Surabaya *Street Art Forum* X-go juga sibuk mengkoordinir kegiatan di *Bunuhdiri Urban Art and Studio*. X-go juga sering berpartisipasi dalam acara-acara pameran dan aktifitas mural serta *urban art* didalam maupun diluar kota.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan beberapa saran, antara lain:

Pemilihan tema dan makna yang terkandung dalam mural karakter Mongki sangat menarik. Hal ini perlu dipertahankan sekaligus juga dikembangkan agar ide-ide yang muncul bisa lebih bagus lagi mengingat tema tersebut sangat dekat dengan masyarakat dan publik.

Lebih mematangkan lagi konsep mural agar bisa lebih sesuai dengan tampilan visualnya. Mengembangkan karakter pada mural yang dibuat serta menerapkan lebih banyak lagi fungsi visual yang lainnya (fungsi informasi dan fungsi rekreatif) agar lebih variatif dan dapat menambah motifasi para khalayak umum dalam berkreatifitas khususnya dalam kesenian mural.

Peneliti berharap agar para seniman *streetart* terutama mural dan grafiti dapat lebih mengembangkan kreatifitas, mengurangi permusuhan antar pelaku *streetart*, bersatu dalam berkarya mengembangkan kreatifitas dan ide-ide baru sehingga suatu saat dapat merambah ke luar negri dan internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Arifi, N Fikril. 2014. *Tinjauan Desain Grafis Kaos Sablon Graffiti di Gardu House Jakarta*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya: Skripsi.

Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual (Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Bustami, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang.

Candra, Cristian Oki. 2013. *Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum - Yogyakarta*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta: Skripsi.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Penggunaannya*. Bandung: ITB.

Djelantik, A. A. M. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Fikri, Helmy Roushan. 2015. *Analisis Karya Sketsa M. Thalib Prasodjo Tahun 1983 Sampai 2008*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya: Skripsi.

Ganz, N. 2004. *Graffiti World Street Art From Five Continents*. London: Harry N. Abrams Inc.

Himawan, Hendra. 2008. *Wayang Brayut, Riwatmu Kini*. Jogja Mural Forum. Yogyakarta: Laporan Penelitian

Imannika, Rekka Tegar. 2005. *Analisis Visual Tokoh Pada Roman Yang Berjudul Negeri Senja Karya Seno Gumira Ajidarma*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya: Skripsi.

Manco, Tristan, (2004), *Street Logos*, London: Thames and Hudson.

Marianto, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.

Masri, A. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Moleong, Lexi J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Murti, Yoshi Fajar Kresno. 2008. *Tradisi, Mural dan Kota Yogyakarta yang Bergerak*. Jogja Mural Forum. Yogyakarta: Laporan Penelitian

Oemar, E. A. B. (2006). *Desain Dua Matra*. Surabaya: UnesaUniversity Press.

Poyner, Barry. (1983). *Design Against Crime: Beyond Defensible Space*. London: Butterworths.

Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

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

Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Susanto, Mikke. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : ANDI

Syamsul, Barry. 2008. *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Studium

Tabrani, Primadi. 2003. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

- Tanuatmadja, Ocky. 2007. *Intensi Remaja Laki-Laki Melakukan Graffiti Ilegal Ditinjau dari Sikap Terhadap Graffiti*. Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Widya Mandala, Surabaya: Skripsi.
- Tenesia, Ade. 2004. *Proses Sosial dalam Praktek Seni di Ruang Publik*. Jakarta: Ruangrupa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Skripsi Jurusan Seni Rupa. 2003. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wicandra, Obed Bima. *Graffiti di Indonesia: Sebuah Politik Identitas Ataupun Tren? (Kajian Politik Identitas pada Bomber di Surabaya)*, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya: Laporan Penelitian.
- Wicandra, Obed Bima dan Sophia Novita A. 2006. *Efek Ekologi Visual dan Sosio-Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya*. Pusat Penelitian, Universitas Kristen Petra, Surabaya: Laporan Penelitian.
- Yulianan, R. 2002. *Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu*. Di Publik. Yogyakarta: Laporan Penelitian.

