

**PEMBUATAN MURAL TEMA PENDIDIKAN UNTUK PENGUATAN SEKOLAH ADIWIYATA DI
SDN SAMBIREMBE 2 KALIJAMBE SRAGEN**

Slamet Supriyadi , Nanang Yulianto, Margana, Endang Widiyastuti, Esterica Yunianti
Universitas Seelas Maret
pripus@staff.uns.ac.id
, nyulianto@staff.uns.ac.id , margana@staff.uns.ac.id , endang_w@staff.uns.ac.id ,
esticayunianti@staff.uns.ac.id

Info Artikel

Masuk: 2023/10/18

Revisi: 2024/03/27

Diterima: 2024/03/28

Terbit: 2024/03/30

Keywords:

Adi Wiyata, Fine Arts, Mural painting, school

Kata kunci:

Adi Wiyata, Lukis Mural, sekolah, Seni Rupa

P-ISSN: 2598-2273

E-ISSN: 2598-2281

DOI : 10.33061

Abstract

Mural art is a form of graphic art that uses walls as a medium. Mural art is a medium of communication between artists and the general public, to convey artistic and aesthetic values. Murals play a central role when they are in public spaces and are able to act as a positive driver and provocation to the community. The existence of murals in public places, especially in education areas, makes it possible to invite the public to participate in the progress of education in their respective areas. Murals applied to school walls really inspire school children and teachers to emulate the images painted on their school walls. At SD Sambiremba 2, Kalijambe District, Sragen Regency, the training was given and it was also practiced on the walls of their school. From the results of the discussion on the selected themes, it was agreed to create a mural with the theme of children's enthusiasm for education. So with this mural we can maintain a neat, comfortable and clean environment in an effort to implement Adi Wiyata in schools.

Abstrak

Seni mural merupakan salah satu seni gambar yang menggunakan tembok/dinding sebagai medianya. Seni mural merupakan media komunikasi antara seniman dan Masyarakat umum, untuk menyampaikan nilai nilai artistik dan nilai estetis. Mural menjadi sentral peranannya ketika berada pada ruang publik dan mampu menjadi penggerak serta provokasi positif kepada masyarakat. Keberadaan mural ditempat publik terutama ditempat area Pendidikan, memungkinkan mampu mengajak masyarakat untuk ikut berpartisipasi tentang kemajuan Pendidikan di daerah masing-masing. Mural yang diterapkan di tembok dinding sekolah sangat menginspirasi anak sekolah beserta para guru untuk mencontoh gambar yang dilukiskan di dinding tembok sekolah mereka. Di SD Sambiremba 2 Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen adalah salah satu yang diberikan pelatihan juga sekaligus dipraktekkan di dinding tembok sekolah mereka. Dari hasil diskusi tema yang diambil disepakati untuk membuat mural tema semangat anak untuk menempuh Pendidikan. Sehingga dengan adanya mural ini untuk menjaga lingkungan yang rapi, nyaman, bersih dalam upaya menerapkan Adi Wiyata di sekolah.

PENDAHULUAN

SD Negeri Sambiremba 2 merupakan salah satu Sekolah Dasar yang terletak di wilayah Desa Sambiremba, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. SD Negeri Sambiremba 2 berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. SD Negeri Sambiremba 2 yang didirikan pada tahun 1985 berdasarkan Nomor SK Pendirian 421.2/018/XI/85 memiliki visi "Terwujudnya Sekolah yang mengedepankan semangat disiplin, bersih dan prestasi dengan dilandasi kesadaran serta

tanggungjawab bersama". Untuk mewujudkan visi tersebut, SD Negeri Sambirembe 2 menjalankan misi sebagai berikut: a) Mewujudkan sekolah yang berdisiplin dalam hal: Waktu, mengajar, administrasi, Lingkungan; b) Mewujudkan sekolah yang bersih dalam hal: tempat kerja, lingkungan, sarana/prasarana; c) Peningkatan prestasi dalam bidang akademik (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif) dan bidang non-akademik (pramuka, olahraga, dan seni), d) Peningkatan prestasi dalam bidang agama, akhlak dan budi pekerti, e) Peningkatan standar kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran, pengembangan potensi dan penguasaan akademik.



Gambar 1. Sekolah Dasar Negeri Sambirembe 2

Sekolah pada dasarnya berfungsi untuk mengembangkan daya pikir anak (supaya pintar), melatih kedisiplinan dan tatakrama, memiliki mental kuat dan kerja keras, bertanggung jawab, menanamkan jiwa sosial dalam bermasyarakat dan mengembangkan identitas diri anak supaya lebih kreatif (<http://datasekolah.net/profil/>). Oleh karena itu, sekolah-sekolah di semua jenjang terutama Sekolah Dasar berlomba-lomba dalam menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, menarik untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan siswa. Demikian pula halnya keberadaan SDN Sambilanembe 2, Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen yang terus berupaya untuk terus melakukan peningkatan dalam berbagai hal, utamanya penataan keberadaan lingkungan sekolah yang bersih dan kelengkapan sarana prasarana pendukung pembelajaran.

Penciptaan lingkungan sekolah yang bersih, rapi, indah, nyaman, dan menarik ini merupakan pendukung program adiwiyata yang sedang diprogramkan sekolah. Adiwiyata merupakan upaya membangun program atau wadah yang baik dan ideal untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan berbagai norma serta etika yang dapat menjadi dasar manusia menuju terciptanya kesejahteraan hidup untuk cita-cita pembangunan berkelanjutan. Adiwiyata merupakan nama program pendidikan lingkungan hidup. Lingkungan hidup di sekolah akan terus berubah karena itu sikap proaktif semua pihak yang ada di sekolah untuk terus berbenah dalam menyikapi lingkungan sekolah yang ada, merupakan sikap yang harus terus disemai dan ditumbuhkan secara terus menerus.

Berkaitan dengan penciptaan lingkungan sekolah yang nyaman dan menarik, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemanfaatan karya seni mural pada tembok lingkungan sekolah. Mural adalah cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya. Susanto (2002:76) memberikan definisi mural sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Lukisan berukuran besar pada dinding gedung Sekolah Dasar dengan pemanfaatan seni mural juga dapat digunakan sebagai sarana pendukung media

pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan pembelajaran dan penggunaan media yang kreatif, maka peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna (Astuti dkk., 2021). Bermakna mempunyai arti peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman langsung dan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang menghubungkan antar konsep dalam intra dan antar muatan pelajaran (Khoeriyah & Mawardi, 2018).

Melihat perkembangan mural saat ini, banyak sekali tempat individu maupun ruang publik yang dinding-dindingnya terdapat mural dengan berbagai tema sesuai dengan tempatnya. Tempat-tempat seperti tiang-tiang *flyover*, tembok-tembok stadion atau fasilitas olahraga, kafe, rumah makan, hotel, kampus dan lain-lain yang memanfaatkan mural sebagai elemen pendukung estetis sekaligus sebagai media untuk menyampaikan pesan. Peran mural dalam membangun citra suatu tempat sangat menonjol, karena mural memiliki muatan estetis dan komunikatif dalam menyampaikan pesan. Keberadaan Mural di SDN Sambirembé 2 diharapkan mampu menjadi salah satu media dalam penguatan citra sekolah sebagai salah satu sekolah untuk menimba ilmu dan berbagai pengalaman bagi siswa. Pesan yang dikomunikasikan melalui visualisasi mural diharapkan dapat ditangkap oleh masyarakat pengguna, utamanya warga masyarakat di lingkungan Desa Sambirembé Kalijambe Sragen didalam memaknai keberadaan SDN Sambirembé 2 sebagai bagain tak terpisahkan dari kehidupan sosial budaya masyarakat Sambirembé.

Permasalahan Mitra

Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a) Program kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk penguatan Program adiwiyata yang sedang dilaksanakan oleh SDN Sambirembé 2?, b) Bagaimanakah perwujudan mural sebagai salah satu daya dukung dalam mewujudkan SDN Sambirembé 2 sebagai sekolah adiwiyata?.

METODE PELAKSANAAN

Metode pemecahan masalah yang digunakan dalam pembuatan mural secara khusus sebagai berikut:

- 1) **Brainstorming**, metode ini digunakan untuk mendiskusikan dan menemukan konsep mural yang akan dibuat di SDN Sambirembé 2. Kegiatan diikuti oleh tim pengabdian dan Kepala SDN Sambirembé 2 dengan beberapa guru. Penerapan metode ini diharapkan dapat membangun sikap proaktif mitra dalam mengemukakan gagasannya terkait mural yang akan dibuat. Proses *brainstorming* yang telah dilakukan menghasilkan konsep mural, yaitu dua siswa laki-laki dan perempuan berada di depan sekolah yang gapurnya berupa objek sgarindingbagai ikon Sragen. Disamping visualisasi objek-objek tersebut, ada teks yang berbunyi "Ayo Sekolah" sebagai jakan kepada warga untuk sekolah di SDN Sambirembé 2.
- 2) **Eksplorasi**, metode eksplorasi diterapkan untuk menggali berbagai ekspresi atau gaya visual yang diterapkan dalam memvisualisasikan berbagai objek yang ada, sehingga dapat dihasilkan visualisasi mural yang menarik dan mampu mengkomunikasikan pesan yang disampaikan. Eksplorasi yang berkaitan dengan gaya visual, maka akan bersinggungan erat dengan pilihan karakteristik garis, warna, serta pengkomposisian yang dinamis sehingga mampu menguasai ruang untuk mural yang ada.
- 3) **Partisipasi**, proses pembuatan mural perlu melibatkan partisipasi berbagai pihak terkait, pada konteks ini partisipasi dari mitra, mahasiswa dan tim pengabdian. Ketiga nya harus berkolaborasi secara aktif agar masing-masing memiliki peran yang nyata dalam mewujudkan mural. Partisipasi yang telah dilakukan tentunya dapat melancarkan program yang ada, mulai dari pembuatan konsep mural, persiapan alat dan bahan, penyiapan ruang atau tembok untuk mural, penyiapan sarana prasarana

penunjang perwujudan mural, hingga proses perwujudan tahap demi tahap mural yang dihasilkan. Mural yang sudah jadi merepresentasikan hasil pemikiran dan kerja sama anatar berbagai elemn yang ada tersebut.

- 4) **Evaluasi**, metode ini sangat efektif dalam menganalisis berbagai keberhasilan dan kekurangan program pembuatan mural, mulai dari perencanaan hingga perwujudannya. Proses evaluasi tetap membutuhkan kolaborasi dari berbagai pihak yang terlibat, sehingga dapat menemukan kelemahan dan keberhasilan dari kacamata berbagai pihak yang terkait.

PEMBAHASAN

Pengabdian pembuatan mural di SDN Sambirembe 2 dilaksanakan melalui beberapa tahap yang dapat dipaparkan sebagai berikut: 1. Koordinasi Tim Pengabdi dengan Pihak Sekolah

Koordinasi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 20 Mei 2023 bertempat di SDN Sambirembe 2 Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen, yang diikuti oleh seluruh anggota Tim Pengabdi dan beberapa perwakilan dari sekolah mitra yang terdiri dari Ibu Kepala Sekolah dan beberapa guru.. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh MC oleh Ibu Listyawati, selanjunya sambutan dari pihak Sekolah yang diwakili oleh Ibu Kepala Sekolah yang bernama Ibu Dwi Rachmawati kurang lebih selama 5 menit. Setelah sambutan Kepala Sekolah dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan Tim Pengabdi yang diwakili oleh Bapak Slamet Supriyadi selaku ketua Tim Pengabdian Mural. Setelah selesai sambutan dari Tim Pengabdi, selanjutnya acara ditutup dengan mengucapkan “Alhamdulillah” secara bersama-sama yang dipandu oleh MC.



Gambar 1. Suasana koordinasi Tim Pengabdi dengan Mitra

2. Konsep Mural

Tim pengabdi sebelum melakukan pembuatan mural, maka perlu ditentukan terlebih dahulu tema mural yang akan dibuat. Oleh karena itu maka perlu dilakukan diskusi antara Tim pengadi dengan sekolah mitra mengenai tema mural yang akan dikerjakan. Pihak Sekolah memberikan beberapa masukan terkait dengan konsep mural yang akan dibuat, diantaranya perlu memvisualisasikan ikon khas Sragen, yaitu objek gading, juga perlu adanya teks atau tulisan tentang ajakan bagi warga untuk sekolah di SDN Sambirembe 2 Kalijambe. Hasil diskusi sebagai dasar pembuatan sketsa mural dalam kegiatan pengabdian ini. Konsep mural yang akan dibuat terdapat dua siswa SD yang terdiri dari laki-laki dan perempuan sedang berada di gerbang sekolah, didepannya terdapat berbagai tanaman hijau, ada bebatuan, di bagian kanan dan kiri gerbang terdapat deretan patung gading. Kedua siswa tersebut gestur tubuhnya menampakkan rasa senang, gembira dan ceria dengan latar belakang langit biru.



Gambar 2. Proses diskusi konsep mural yang akan dibuat di SDN Sambirembe 2 3.
Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan dalam pembuatan mural terdiri dari kuas dengan berbagai ukuran, tempat adukan cat berupa gelas plastik, tempat air, sedangkan bahan yang digunakan adalah cat berwarna putih, pigmen warna yang terdiri dari warna hitam, merah, kuning dan biru. Peralatan pendukung yang digunakan yaitu tangga, adapun tangga yang disiapkan berupa tangga dari bambu dan juga tangga dari besi yang keduanya dapat dipindah-pindahkan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3. Alat dan bahan untuk pembuatan mural

4. Pembuatan Sketsa Mural

Dinding sekolah yang akan dibuat mural berada di bagian depan menghadap ke jalan dengan ukuran tinggi 5 meter dan lebar 8 meter, jadi ukuran dinding yang akan dimural seluas 40 meter persegi. Sebelum pembuatan sketsa di dinding diawali dengan pembuatan sketsa di kertas yang dilakukan oleh tim pengabdian. Setelah sketsa di kertas dirasa cukup, selanjutnya sketsa tersebut divisualisasikan ke dinding secara langsung menggunakan kuas dan cat berwarna biru muda. Pilihan warna biru muda dengan pertimbangan warna tersebut paling dominan digunakan dan bila ada garis-garis sketsa yang kurang tepat akan mudah dibenahi.



Gambar 4. Pembuatan sketsa mural di SDN Sambirembe 2 Kalijambe

5. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan setelah pembuatan sketsa selesai. Proses pewarnaan dimulai dengan menyiapkan adukan cat warna putih dengan pigmen warna kedalam gelas plastik. Berbagai jenis warna disiapkan, baik warna yang muda maupun tua. Selanjutnya tim membagi tugas kepada masing-masing anggota pengabdian yang dibantu mahasiswa mengerjakan pada bagian mana dan objek apa yang harus dikerjakan. Hal ini terkait dengan manajemen waktu pengerjaan mural agar efektif dan efisien. Masing-masing pemural ada yang ngeblok bidang luas, juga ada yang mewarnai bidang atau objek agak kecil. Manajemen berkarya sama dengan pembuatan sketsa, keseluruhan dinding diwarnai secara merata terlebih dahulu, sehingga nantinya tinggal mengerjakan detail-detail pada tiap-tiap objek.



Gambar 5. Proses pewarnaan secara global pada tiap-tiap objek

6. Pendetailan dan Finishing

Objek-objek yang sudah diwarnai selanjutnya di-*finishing* dengan cara mendetailkan bagian per bagian pada tiap-tiap objek untuk memunculkan kedalaman atau keruangan melalui penguatan gelap terang. Beberapa objek dikuatkan *outline* nya sehingga dapat mempertegas visualisasi tiap-tiap bagian objek yang ada. *Finishing* dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan kesan karya mural benar-benar selesai, sehingga tidak lagi memerlukan tambahan-tambahan pengecatan pada keseluruhan objek yang ada.



Gambar 6. Proses *finishing* mural

Proses pembuatan mural dilaksanakan selama sehari, alokasi waktu yang digunakan dari tahap awal pembuatan sketsa hingga *finishing* selama 7 jam, dimulai dari pukul 09.00 – 12.00 WIB, pukul 12.00- 13.00 WIB istirahat, dilanjutkan lagi pada pukul 13.00 – 17.00 WIB. Perwujudan mural melibatkan partisipasi tim pengabdian dan mitra secara aktif, baik terkait dengan sumbangan ide/gagasan yang diberikan mitra, maupun pemilihan lokasi untuk mural.



Gambar 7. Tim Pengabdian, Mahasiswa dan Mitra foto bersama di depan karya mural

KESIMPULAN

mural memiliki peran penting dalam membantu sekolah SDN Sambirembe 2 Kalijambe dalam menunjang program *adi wiyata*. Selain menambah estetika lingkungan sekolah, mural juga dapat memberikan pesan artistik bagi siswa baik dalam gambar yang di hadirkan atau melihat proses pembuatannya, selain itu tema yang diusung dapat membantu dalam menumbuhkan kesadaran siswa SDN Sambirembe 2 Kalijambe untuk menjaga kebersihan lingkungan. Selain itu mural sebagai media edukasi terhadap anak bahwa sebuah gambar yang diterapkan pada media tembok tidak hanya coretan yang dipresepsikan sebagai hal yang buruk, dengan adanya mural ini memberikan pengetahuan tentang gambar tidak hanya pada media kertas, melainkan dapat dilakukan pada media tembok.

DAFTAR PUSTAKA

- Barry, S. (2008). In *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta* (p. 81). Yogyakarta: Studium.
- Estetika Seni Rupa Nusantara*. (2007). Surakarta: ISI Press Solo.
- Kartika, D. S. (2004). In *Seni Rupa Modern* (p. 26). Bandung: Rekayasa Sains.
- Piliang, Y. A. (2019). Seni, Desain, dan Kebudayaan dalam Spirit Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, (pp. vol.2, hlm 1-9).
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syamsiar, C. (2009). Bentuk dan Strategi perupa Mural di Ruang Publik. *Brikolase*, vol.1, No.1 (ISSN: 2087-0795).
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Wicandra, O. B. (2005). Berkomunikasi Secara visual Melalui Mural di Yogyakarta. *Jurnal Nirmana*, vol.7 No.2, hlm. 126-133.