

Penciptaan Karya Mural di Madrasah Diniyyah Awaliyah Al Qamariyyah di Kampung Kota Ciroyom Bandung (*The Creation of Mural in Al Qamariyyah Madrasah Diniyyah Awaliyah at Ciroyom Bandung Urban Village*)

¹Taufan Hidayatullah, ²Setiawan Sabana

^{1,2}Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,
Jl Ganesha 10, Bandung 40132, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : taufanhidayatullah0210@gmail.com

Abstrak

Keberadaan Madrasah Diniyah Awaliyyah Al Qamariyyah menjadi bagian penting bagi masyarakat kampung kota Ciroyom Bandung. Di madrasah ini para siswa dapat mempelajari pendidikan agama Islam dengan baik. Tetapi madrasah ini belum didukung oleh lingkungan yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan tindakan yang dapat membantu untuk meningkatkan kualitas lingkungan madrasah. Tindakan yang telah dilakukan adalah dengan menciptakan karya mural di lingkungan madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan proses penciptaan karya mural di lingkungan Madrasah Diniyah Awaliyyah Al Qamariyyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian artistik yang disampaikan oleh Borgdorff. Penelitian ini mengkomunikasikan konten yang menyertakan pengalaman estetis, praktik kreatif dan mewujudkan produk artistik. Penelitian ini menjelaskan tahap-tahap penciptaan karya dari tahap persiapan, elaborasi, sintesis, eksplorasi dan produksi karya. Dari proses penciptaan tersebut telah dihasilkan karya seni mural yang menggambarkan kegembiraan para siswa. Karya mural ini juga menjadi media belajar yang baik dan berfungsi untuk menginformasikan keberadaan madrasah.

Kata kunci: penciptaan, mural, madrasah, kampung kota

Abstract

The existence of Madrasah Diniyah Awaliyyah Al Qamariyyah is an important part of the community in the urban-village of Ciroyom, Bandung. In this madrasah students can learn Islamic religious education well. However, this madrasah has not been supported by an adequate environment. Therefore, actions are needed that can help improve the quality of the madrasah environment. The action that has been taken is to create a mural work in the madrasah environment. This study aims to convey the process of creating a mural work in Madrasah Diniyah Awaliyyah Al Qamariyyah. The method used in this research is the artistic research method presented by Borgdorff. This research communicates content that includes aesthetic experiences, creative practices and creating artistic products. This research describes the stages of creation from the stages of preparation, elaboration, synthesis, exploration and production of works. From the creation process, a mural art work that depicts the joy of the students has been produced. This mural work is also a learning medium and serves to inform the existence of madrasah.

Keywords: creation, mural, madrasah, urban village

PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis keagamaan telah menjadi bagian penting dalam perkembangan pendidikan di Indonesia. Masyarakat Indonesia tumbuh sebagai masyarakat yang religius dan memiliki pandangan mengenai pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mayoritas warganya yang beragama Islam maka lembaga pendidikan keagamaan Islam tumbuh di berbagai lapisan masyarakat dengan berbagai jenjang dari mulai pendidikan usia dini (taman kanak-kanak Al Quran) sampai ke tingkat perguruan tinggi. Dari sistem pengelolaannya pun lembaga pendidikan keagamaan Islam ada yang berkategori formal, nonformal dan informal.

Tingkatan dalam pendidikan keagamaan Islam untuk usia anak adalah Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah. Penyelenggaraan Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah dapat dilakukan oleh berbagai elemen masyarakat atau organisasi seperti pesantren, pesantren, pengurus masjid,

pengelola pendidikan formal dan non formal serta organisasi kemasyarakatan Islam lainnya. Minat masyarakat untuk menitipkan anak-anaknya di madrasah diniyah awaliyah cukup tinggi. Sebagai contoh di kota Bandung Lembaga Pendidikan Madrasah Diniyah terdapat 1.363 unit tersebar di 30 kecamatan (Oktafiani, 2019). Masyarakat memandang Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah merupakan lembaga yang mampu memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar nilai keagamaan Islam dan membina perilaku anak-anak sesuai dengan ajaran agama Islam.

Kehadiran madrasah diniyah membutuhkan kondisi lingkungan yang baik sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan dengan suasana yang menyenangkan. Montessori menilai pembelajaran spontan anak dipengaruhi oleh lingkungan. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak merupakan agen aktif di lingkungannya. Lingkungan ideanya dapat menyenangkan anak. Dengan demikian maka potensi individu anak dapat memiliki kesempatan untuk berkembang. (Hidayatulloh, 2014). Dengan demikian penyelenggara pendidikan madrasah diniyah perlu memikirkan kondisi lingkungan yang baik bagi peserta didik (santri). Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan karya seni mural di lingkungan madrasah. Dengan hadirnya karya mural maka para peserta didik dapat merasakan suasana yang lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan proses penciptaan karya mural yang berada di lingkungan pendidikan informal Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Al Qamariyyah yang berada di kawasan kampung kota Ciroyom Kota Bandung. Kondisi lingkungan (MDA) Al Qamariyyah yang berada di tengah permukiman padat harus disiasati dengan menghadirkan karya seni yang dapat memberikan nilai tambah secara estetis serta membantu proses pendidikan.



Gambar 1. Suasana Santri yang Sedang Belajar di MDA Al Qamariyyah (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

KAJIAN TEORI

Mural sebagai Seni Ruang Publik

Seni ruang publik berhubungan dengan artefak-artefak karya seni yang dihadirkan di ruang publik. Seni ruang publik memiliki keragaman bentuk, seperti patung dan mural (lukisan dinding) atau grafiti. Perbincangan tentang seni ruang publik berkaitan dengan berbagai dimensi, seperti dimensi sosiologis, ideologis, lingkungan dan karya seni rupanya itu sendiri. (Indarto, 2016) menyampaikan karya seni (rupa di ruang) publik itu dapat mengekspresikan nilai-nilai dalam masyarakat (*community values*), menambah kualitas lingkungan, mengubah lanskap, meningkatkan kesadaran kita, maupun mempertanyakan asumsi yang ada dalam masyarakat. *Public art* diletakkan di ruang publik yang dapat diakses oleh semua orang dan merupakan bentuk dari gabungan ekspresi masyarakat.

Kampung Kota

Perkembangan kota pada umumnya ditandai dengan semakin padatnya permukiman-permukiman. Menurut Sullivan seperti yang dikutip (Nugroho, 2009) terdapat tiga model permukiman yaitu permukiman terencana dengan penataan infrastruktur yang baik, permukiman kampung dengan rumah-rumah yang berada dalam gang (permukiman lama) dan permukiman pinggiran atau kumuh (*slum*) yang bermunculan di ruang marjinal kota seperti di tepi sungai, tanah milik negara (kampung ilegal). Adriadi (2017) menyampaikan kampung kota merupakan kawasan permukiman yang tumbuh secara organik. Pertumbuhan tidak direncanakan tetapi berkembang seiring dengan dinamika aktivitas perkotaan. Kampung kota pada umumnya memiliki infrastruktur yang tidak

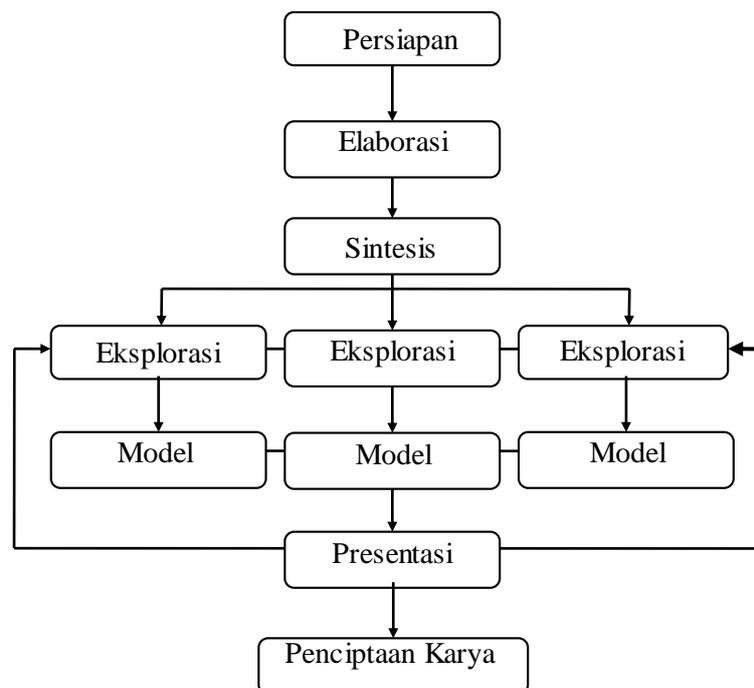
memadai. Kampung kota tidak identik dengan kawasan kumuh (*slum*) dan ilegal. Kampung kota dapat berupa kawasan yang memiliki legalitas.

Madrasah

Salah satu tingkatan dalam pendidikan keagamaan Islam adalah Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah. Dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Keagamaan Islam disebutkan bahwa Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah termasuk kedalam pendidikan diniyah nonformal seperti juga pendidikan Al Quran, dan majelis taklim. Secara umum tujuan dari penyelenggaraan pendidikan keagamaan Islam diantaranya adalah menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik menjadi ahli ilmu agama Islam (*mutafaqqih fiddin*) dan/ atau menjadi muslim yang dapat mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu untuk mengembangkan pribadi akhlakul karimah bagi peserta didik yang memiliki kesalehan individual dan sosial dengan menjunjung tinggi jiwa keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan sesama umat Islam, rendah hati, toleran, keseimbangan, moderat, keteladanan, pola hidup sehat dan cinta tanah air. Untuk mencapai tujuan tersebut, bagi tingkat Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah disiapkan materi ajar yang paling sedikitnya meliputi Al Quran, Al Hadist, Fiqih, Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian artistik. Menurut Borgdorff seperti yang dikutip (Guntur, 2016), dalam konteks akademik dan artistik, penelitian artistik berupaya menyampaikan dan mengkomunikasikan konten yang menyertakan pengalaman estetik, memerankan praktik kreatif dan mewujudkan produk artistik. Untuk mencapai tujuan penelitian artistik maka dilakukan 2 tahap yaitu (1) *Tahap penelitian*. Pada tahap ini dilakukan penelitian secara komprehensif dan mendalam tentang permasalahan yang menjadi titik tolak penciptaan dengan tujuan menemukan makna dan merumuskan konsep, (2) *Tahap penciptaan*. Pada tahap ini dilakukan penciptaan karya dengan bertitik tolak pada permasalahan yang diangkat dengan tujuan menerjemahkan konsep dan memberikan makna. Berikut tahap eksperimen karya yang akan dilakukan dengan mengadaptasi metode penciptaan yang disampaikan (Safanayong, 2006)



Gambar 2. Metode Penciptaan Karya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan proses penciptaan karya mural di lingkungan MDA Al Qamariyyah.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan penciptaan karya di lingkungan MDA Al Qamariyyah dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke lapangan. Tujuannya untuk memperoleh gambaran langsung dari kondisi yang ada baik kondisi secara fisik (tangible) maupun non fisik (intangible). Lokasi karya terletak di dinding kios pedagang jajanan baso tahu goreng yang terletak di tepi jalan Ciroyom Barat dan berseberangan dengan pasar Ciroyom Bermartabat. Gang yang berada di belakang kios ini merupakan akses menuju Madrasah Al Qamariyyah. Area ini merupakan kawasan yang multi fungsi selain untuk akses jalan ke dalam perkampungan juga digunakan sebagai tempat bermain santri madrasah, tempat penyimpanan gerobak dagangan dan tempat berdagang



Gambar 3. Kondisi Dinding pada Tahun 2018 (Kiri), dan 2019 (Kanan)
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Tahap Elaborasi

Memasuki tahap elaborasi sebagai tahap penetapan gagasan pokok karya. Berikut gagasan-gagasan pokok yang menjadi arahan untuk karya-karya yang akan diciptakan:

1. Figur Santri sebagai Tokoh

Dari proses pengamatan yang dilakukan maka karya yang akan diciptakan mengusung tema tentang anak sebagai santri yang memiliki semangat dalam belajar. Dengan demikian maka identitas kesantriannya akan dimunculkan secara visual melalui penggambaran atribut yang khas seperti seragam yang dikenakan santri MDA Al Qamariyyah.

2. Latar Tempat yang Imajinatif

Latar tempat menjadi unsur penting dalam mendukung suatu tema karena berfungsi untuk mendukung pesan yang disampaikan. Latar akan mengarahkan persepsi para santri bahwa saat mereka berada di MDA Al Qamariyyah, mereka berada di tempat belajar yang akan mempelajari berbagai hal. Latar tempat yang dimunculkan adalah ruang imajinasi yang diciptakan untuk menggambarkan suasana belajar dengan latar di suatu tempat yang masih menampakkan kesan alami dan ideal. Konsep latar ini untuk menciptakan suasana kontras dengan lingkungan sekitar MDA Al Qamariyyah dengan tujuan untuk memberikan pengalaman imajinatif bagi anak-anak.

3. Penyisipan Retorika Visual Majas

Pada dasarnya, setiap karya yang diciptakan berpijak dari suatu narasi yang di dalamnya terkandung muatan pesan tertentu yang berhubungan dengan pembelajaran dan lingkungan. Dalam proses penyampaian pesan ditampilkan objek-objek visual dengan pendekatan yang berbeda tetapi tetap terangkai sehingga anak-anak diharapkan tetap mampu memahami pesan tetapi sekaligus dapat mengembangkan imajinasi. Objek-objek visual tersebut sebagian ditampilkan secara konkrit dan beberapa diantaranya dimunculkan objek-objek dengan pendekatan retorika visual (majas) yang unsur pembentuknya masih dekat dengan aktivitas pembelajaran dan pengalaman sehari-hari anak-anak.

4. Karya sebagai Media Permainan

Dikonsepkan pada karya ini terdapat nilai tambah lainnya yang bermanfaat bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan motoris anak berupa permainan sederhana. Permainan ini berupa *wall game* yang bertema tentang materi pembelajaran.

Tahap sintesis

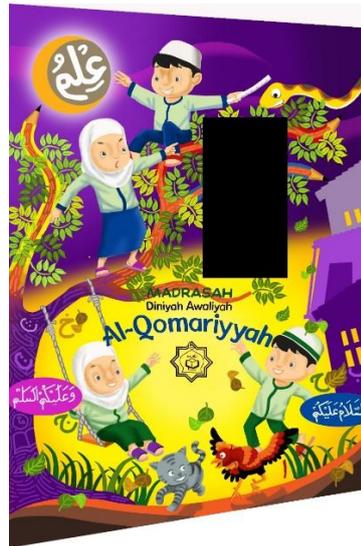
Karya mural memanfaatkan dinding dari kios jajanan terletak di pinggir jalan Ciroyom Barat. Karya ini berfungsi juga sebagai media informasi keberadaan Madrasah Al Qamariyyah yang aksesnya masuk ke gang. Di area ini terdapat ruang terbuka berukuran sekitar 3x4 meter (12 m²). Di area ini setiap pukul 15.00, para santri biasanya berkerumun dan bermain sesaat sebelum masuk jam mengaji. Suasana yang terbangun di area ini selalu memunculkan suasana yang penuh kegembiraan. Tampak mereka sangat menikmati saat-saat akan belajar atau mengaji. Mereka tampak tidak peduli dengan keterbatasan di tempat belajar. Saat bel terdengar, mereka bergegas masuk ke ruangan kelas. Sementara orang tua mereka dengan sabar menunggu di luar sambil berbincang-bincang. Gambaran seperti ini yang muncul dari hari Senin sampai Sabtu menunjukkan bagaimana keinginan kuat dari anak untuk memperoleh ilmu pengetahuan.



Gambar 4. Suasana Santri Sedang Bermain Menjelang Belajar di Lokasi Karya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Terinspirasi dari suasana yang teramat, karya ini menampilkan kegembiraan santri saat bermain di sebuah lanskap yang menampilkan objek pohon yang dijadikan tempat bermain. Objek pohon dalam karya ini tidak ditampilkan sebagai wujud pohon secara konkrit, tetapi menjadi asosiasi atau perumpamaan dari konsep pohon ilmu. Untuk memperkuat retorika visual perumpamaan dibagian objek pohon yaitu ujung dahan diubah menjadi pensil. Di bagian latar digambarkan rumah untuk menyampaikan pesan bahwa para santri keluar rumah untuk tujuan yang baik.

Figur para santri ditampilkan berinteraksi untuk menunjukkan keakraban dan kebersamaan diantara mereka. Seorang figur santri laki-laki tampak menuju figur santri perempuan yang sedang bermain ayunan yang tergantung di dahan pohon. Di samping figur santri laki-laki ditampilkan balon kata bertuliskan '*assalamu'alaikum*' dan di samping figur santri perempuan ditampilkan balon kata bertuliskan '*wa'alaikum salam*' yang dituliskan dalam huruf Arab. Ditampilkannya ke dua tulisan tersebut bertujuan untuk mengingatkan para santri untuk selalu mengucapkan salam kepada rekannya sebagai bentuk pengamalan adab dalam bersosialisasi dengan sesama. Dua figur santri lainnya sedang bermain di dahan pohon. Seorang figur santri laki-laki tampak sedang meraih lingkaran yang diasosiasikan sebagai bulan yang dalam bahasa arab disebut *al qamar*. Di lingkaran tersebut bertuliskan teks ilmu dalam tulisan arab untuk menyampaikan pesan bahwa kehadiran para santri untuk mencari dan mengeksplorasi ilmu pengetahuan dengan penuh kegembiraan. Cara penggambaran yang cenderung hiperbolis dapat lebih menarik perhatian masyarakat.



Gambar 5. Perencanaan Awal Dari Karya
 (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Untuk memperkuat nuansa alam, ditambahkan objek hewan kucing dan ayam yang keduanya ditampilkan sedang bermain dan berinteraksi. Di lingkungan MDA AL Qamariyyah, terdapat hewan kucing yang dipelihara oleh pengelola dan kerap kali berbaur dengan para santri. Karena memiliki fungsi informatif untuk menyampaikan keberadaan MDA Al Qamariyyah maka tetap dimunculkan identitas visual lembaga. Selain itu karya ini dimanfaatkan juga sebagai media belajar dengan konsep permainan mencari benda-benda yang disamarkan atau disisipkan diantara objek lain.

Tahap Eksplorasi

Dari hasil diskusi dengan pengelola dan pengajar MDA Al Qamariyyah diperoleh penjelasan bahwa salah satu materi pelajaran yang diunggulkan adalah pembelajaran tentang tajwid yaitu ilmu tentang pelafalan bacaan kitab suci Al-Qur'an. Berdasarkan penjelasan tersebut maka terdapat bagian perencanaan yang diubah yaitu ilustrasi benda-benda yang awalnya menjadi bagian dari permainan akan dihilangkan dan diganti dengan huruf-huruf hijaiyah. Dengan demikian maka para santri dapat belajar huruf hijaiyah dengan model permainan mencari dan menemukan.

Tahap Penciptaan Karya

Dengan bidang meninggi yang berukuran 2,6x3,5 meter proses pengerjaan dilakukan secara bertahap dimulai bagian bawah. Pembuatan sketsa bagian atas dilakukan setelah proses pewarnaan selesai dilakukan di bagian bawah karya. Pada bagian atas terjadi perubahan yang cukup banyak. Ketidakakuratan pada saat membuat model menyebabkan adanya perubahan pada posisi objek. Objek yang dihilangkan adalah penggambaran ular sebagai metafora dari gangguan untuk menghilangkan potensi penafsiran yang bergeser.

Proses pewarnaan dilakukan secara bertahap dimulai dari pelapisan tahap pertama secara merata, dilanjutkan dengan penebalan dan di tahap terakhir dilakukan proses memberikan bayangan lebih gelap untuk memberikan ilusi kedalaman. Konsep pemilihan warna berdasarkan pertimbangan agar karya ini dapat tampil mencolok di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian maka dipilih warna kuning sebagai warna latar untuk memberikan kesan kontras. Untuk warna objek secara keseluruhan masih mengacu pada warna yang dikenali dari objek yang menjadi rujukan. Kecuali untuk warna batang pohon yang menggunakan nuansa warna ungu untuk memberikan kesan visual yang berbeda karena konsep dasar dari pohon tersebut sebagai asosiasi dari MDA Al Qamariyyah.

Peralihan warna latar kuning ke warna yang bermuansa merah marun di bagian latar merepresentasikan konsep tentang waktu. Siang atau senja di bagian bawah kemudian berubah menjadi malam untuk bagian atas karya. Kehadiran objek yang menyerupai bulan sebagai asosiasi dari ilmu pengetahuan pada akhirnya seperti menegaskan perjalanan dari para santri dalam mencari ilmu pengetahuan.



Gambar 6. Proses Pengerjaan Karya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah tahap pewarnaan selesai, tahap akhir adalah memberikan lapisan pelindung warna agar dapat bertahan. Pelindung warna yang dipilih khusus untuk melindungi tampilan warna material yang ditempatkan di luar ruang. Karya mural yang telah selesai memberikan beberapa dampak positif bagi MDA Al Qamariyyah. Tidak hanya untuk memberikan nilai tambah secara estetis, karya mural ini memiliki beberapa fungsi seperti fungsi *identification sign* yang memudahkan masyarakat untuk mengetahui keberadaan MDA Al Qamariyyah. Melalui karya mural ini, santri juga dapat belajar huruf-huruf arab sebagai bagian penunjang materi pembelajaran baca tulis Al Quran.



Gambar 7. Hasil Akhir Karya dan Respons Santri Terhadap Karya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

SIMPULAN

Tahap penting dalam penciptaan karya mural sebagai sebuah bentuk karya seni ruang publik adalah memahami berbagai dimensi yang terdapat di sebuah lingkungan. Dalam lingkungan pendidikan agama untuk anak-anak yang terdapat di kawasan kampung kota maka dimensi pendidikan, sosial dan lingkungan perlu dipahami terlebih dahulu agar karya yang diciptakan memberikan berbagai manfaat. Karya mural yang diciptakan untuk suatu lingkungan pendidikan seyogyanya menghadirkan karakteristik dari entitas tersebut. Dengan demikian maka akan terbangun relasi yang kuat antara karya dengan masyarakat.

REFERENSI

- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press.
- Hidayatulloh, M. A. (2014). Lingkungan Menyenangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pemikiran Montessori. *Jurnal Pendidikan Islam*, 139.
- Indarto, K. (2016). *Mengartikulasikan Ruang Publik dan Karya Seni*. Yogyakarta: Matajendela-vol XI Nomor 1/2016.
- Istiyani, D. (2017, Juni). Tantangan dan Eksistensi Madrasah Diniyah sebagai Entitas Kelembagaan Pendidikan Keagamaan Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 127-145.
- Nugroho, A. C. (2009). Kampung Kota sebagai Sebuah Titik Tolak dalam Membentuk Urbanitas dan Ruang Kota Berkelanjutan. *Jurnal Rekayasa*, 13(3), 209-218.
- Oktafiani, M. (2019). Implementasi Kurikulum Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Di Kota Bandung Universitas Pendidikan Indonesia. 4.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.