



PERANCANGAN MURAL SEBAGAI MEDIA PENGINGAT KISAH NABI DAN RASUL BERGELAR ULUL AZMI DI TPA PESAYIDAN KOTA CIREBON

Bagus Arif Subakti¹, Tri Annisa², Dzulfiqar Fickri Rosyid³, Yuni Awalaturrohmah Solihah³
^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia Cirebon
Jl. Kesambi 22, Kota Cirebon, 45133, Jawa Barat, Indonesia
e-mail : bagus.subakti.dkv.21@cic.ac.id¹, tri.annisa.dkv21@cic.ac.id², dzulfiqar.fickrirosyid@cic.ac.id³
yuniasolihah@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Seni mural adalah seni gambar yang menggunakan media tembok atau dinding. Selain mempunyai nilai estetika, mural juga adalah salah satu media yang efektif untuk memberikan sebuah pesan, sebab melalui seni mural sosialisasi yang dilakukan diperlukan akan lebih komunikatif. Perancangan mural tidak hanya untuk nilai keindahan saja, namun hal ini dapat memudahkan siswa dalam belajar serta mudah mengingat serta dapat menaikkan minat belajar anak. Sehingga pemanfaatan mural sebagai media pengingat akan kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi akan sangat efektif di TPA Pesayidan. Karena penggunaan media mural dapat digunakan sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran, maka berharap lewat perancangan ini membantu para siswa-siswa untuk meningkatkan daya ingat belajar anak di TPA Pesayidan, Kota Cirebon.

Kata Kunci: Seni Mural, Sosialisasi, Nabi dan Rasul, Ulul Azmi

ABSTRACT

Mural art is image art that uses wall or wall media. Apart from having aesthetic value, murals are also an effective medium for conveying a message, because through mural art the socialization carried out is needed to be more communicative. Mural design is not only for aesthetic value, but it can make it easier for students to learn and remember easily and can increase children's interest in learning. So the use of murals as a medium to remember the story of the Prophet and Apostle with the title Ulul Azmi will be very effective at Pesayidan TPA. Because the use of mural media can be used as additional media in the learning process, it is hoped that this design will help students to improve children's learning memory at Pesayidan TPA, Cirebon City.

Keywords: Mural Art, Socialization, Prophets and Apostles, Ulul Azmi

1. PENDAHULUAN

Nabi dan Rasul adalah utusan dari Allah SWT dan dia membawa ajaran agama yang dibawa oleh para rasul sebelumnya. Menurut ajaran yang disampaikannya, Nabi disebut juga Basyir (yang membawa kabar gembira) dan Nadzir (yang memberi peringatan). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pemahaman antara Nabi dan Rasul. Perbedaannya adalah Nabi tidak diperingatkan untuk menyampaikan wahyu Allah yang diterima kepada umatnya, sedangkan Rasul mendapat wahyu Allah SWT, harus disampaikan kepada umatnya. Artinya selain menerima wahyu kenabian untuk dirinya sendiri, ia juga memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan wahyu kepada umatnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap Rasul adalah Nabi, sedangkan setiap Nabi belum tentu seorang Rasul. (Gamas, 2022).

Ulul Azmi adalah seorang laki-laki yang sangat sabar dan tekun dalam melaksanakan tugasnya sebagai Nabi dan Rasul Allah SWT. Dia tetap teguh dalam melakukan tugasnya,

meskipun menghadapi banyak kesulitan dan cobaan. Ulul Azmi yaitu seorang Nabi dan Rasul yang dipilih oleh Allah SWT karena keberanian dan kesabarannya yang luar biasa dalam berdakwah. Para nabi dan rasul Ulul Azmi juga memikul beban berat, tetapi mereka tidak pernah mengeluh. (Gamas, 2022). Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini membentuk fondasi untuk perkembangan selanjutnya. Taman Pendidikan Al-Qur'an adalah jenis pendidikan yang menyediakan program pendidikan berbasis agama Islam. Pada TPA siswa tidak hanya diajarkan cara mengaji atau menghafal Al-Qur'an, tetapi di TPA diajarkan fiqih, nilai moral, akhlaq, sejarah Islam, dan sikap terpuji dari Nabi dan Rasul.

Motivasi belajar dapat berasal dari siswa dan dari lingkungan belajar siswa. Terkadang semangat belajar siswa menurun atau tidaknya, tergantung pada situasi dan kondisi siswa dan lingkungan belajarnya. Dalam hal ini, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan sesuai dengan tingkat pengembangan anak. (Giri, 2021).

Para pengajar atau guru sering menggunakan metode dan media pengajaran konvensional. Kurangnya pengetahuan tentang metode pengajaran, penggunaan media yang tidak sesuai serta menarik adalah penyebab banyak kegagalan dan pembelajaran dari penjar. Kurang efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Misalnya, menggunakan metode ceramah dan media hanya dengan buku pelajaran, spidol dan papan tulis. Dalam metode ceramah, pengajar hanya menjelaskan materi pelajaran dari awal hingga akhir hanya menggunakan lisan tanpa menggunakan media apapun. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan pengajar. Hal ini dapat membuat siswa jenuh dan bosan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM). (Putri et al., 2023). Hal ini disampaikan Rosidah (2024) selaku kepala TPQ di TPA Pesayidan Kota Cirebon, bahwa motivasi dan daya ingat dalam belajar mengenal Nabi dan Rasul mulai menurun, disebabkan karena penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif, karena metode pengajaran di TPA Pesayidan hanya sebatas menjelaskan materi saja tanpa adanya media pembelajaran lain selain membaca dan menulis, sehingga siswa mudah bosan dan jarang sekali mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, Penulis melakukan wawancara dengan kepala TPQ dan juga pengajar lainnya di TPA Pesayidan. Pengajar di TPA Pesayidan mengaku bahwa selama ini mereka kesulitan mengajar, karena tidak adanya media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu mereka memudahkan dalam menyampaikan materi, sehingga dari tenaga pengajar meminta kepada penulis untuk membuat perancangan media edukasi berupa mural kisah nabi dan rasul bergelar ulul azmi di TPA Pesayidan Kota Cirebon.

Mural di dinding sekolah anak usia dini secara tidak langsung meningkatkan kepekaan visual anak. Selain berfungsi sebagai dekorasi, keterampilan visual dapat mengembangkan kreativitas anak secara tidak langsung. Dengan demikian, mural memiliki kapasitas untuk menumbuhkan daya ingat, serta lingkungan imajiner anak dari mural dalam karya mereka. Setelah melihat hal ini, anak-anak akan menjadi lebih terbuka dan peka terhadap lingkungan kita. Akibatnya, mereka akan menghasilkan ide-ide baru. (Suryawan Putra, & Putra, A., 2021). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat belajar anak, dan inovasi terhadap media belajar agar mudah dicerna atau dipahami oleh siswa TPA Pesayidan, Kota Cirebon.

Seni mural adalah seni gambar yang menggunakan media tembok atau dinding. Selain mempunyai nilai estetika, mural juga adalah salah satu media yang efektif untuk menyampaikan sebuah pesan. Melalui seni mural, sosialisasi yang dilakukan akan lebih komunikatif. Mural atau lukisan dinding belum terlalu dikenal bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Mural yang terdapat di tempat yang strategis akan sangat efektif sebagai media penyampai pesan-pesan tertentu. (Pandanwangi et al., 2021).

Media visual dan interaktif telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman. Berdasarkan Sahuni et al. (2020) media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca indera. Dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru kepada siswa dapat tercapai secara maksimal. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam belajar, serta mudah mengingat dan

dapat menaikkan minat belajar anak. Sehingga pemanfaatan mural sebagai media pengingat akan kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi akan sangat efektif penyampaiannya.

Tujuan perancangannya adalah membuat media edukasi berupa mural yang menarik dan efektif untuk menjadi media pengingat Kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi bagi siswa di TPA Pesayidan, yang diantaranya, yaitu kelas TKQ, TPQ, dan DTA Sehingga mereka dapat memahami dengan jelas tanpa harus membaca ulang materi secara mandiri.

2. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah Design Thinking. Metode ini dipilih karena design thinking umumnya digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang ada pada masyarakat, kemudian terdapat proses kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. Penggunaan metode ini dapat dilakukan dari tahap-tahap serta proses untuk pengembangan, sehingga tercapainya solusi serta desain yang efektif dan efisien. Adapun tahap-tahap metode design thinking:

2.1. Tahap Empathize.

Pada tahap ini kami melakukan pembelajaran di kelas DTA dengan menceritakan kisah nabi dan rasul yang bergelar Ulul Azmi, menggunakan dua metode, metode berceramah menceritakan kisah nabi dan rasul bergelar Ulul Azmi, dan yang kedua menggunakan buku bergambar kisah nabi dan rasul Ulul Azmi.

Tahap selanjutnya adalah dengan mengamati lingkungan TPA dan aktivitas belajar apa saja yang digunakan kepada siswa untuk memahami konteks penggunaan mural yang sesuai dengan kebutuhan belajar di TPA Pesayidan.

Kesimpulan yang didapat penulis pada tahap emphasize, Siswa TPA Pesayidan lebih menyukai metode pembelajaran menggunakan media visual, dan pengajar merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berupa mural. Hal ini terbukti saat penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa dan pengajar terkait metode belajar menggunakan media mural, yang membuat pengajar mudah menyampaikan materi dan anak-anak mudah mengingat dan betah untuk menyimaknya.

2.2. Tahap Define.

Setelah data dikumpulkan pada tahap empathize, hasilnya diungkapkan dan diurutkan sehingga lebih fokus pada satu masalah. Selanjutnya menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan masalah utama dari masalah-masalah yang telah teridentifikasi. Menggambarkan permasalahan yang ditemui pada tahap empathize dan mempersempit pembahasannya, maka akan memicu ide-ide solutif yang tepat dan mendalam.

Pada tahap define peneliti melakukan pembahasan mendalam konsep dan desain mural yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan pengajaran kisah nabi dan rasul bergelar Ulul Azmi:

- a. Peta Kisah Nabi: Pada tahap ini penulis membuat sketsa awal yang menampilkan perjalanan atau kisah utama dari masing-masing nabi. Contohnya, Nabi Musa dengan tongkat dan Laut Merah, dan Nabi Nuh dengan bahtera, Nabi Ibrahim dengan mukjizat tidak terbakar api, Nabi Isa dengan melihat burung mati dan hidup kembali, Nabi Muhammad dengan Al-Qur'an.
- b. Detail dan Narasi: Selanjutnya pada tahap ini penulis akan menambahkan elemen penting dari setiap kisah dengan detail yang cukup. Dan menambahkan deskripsi dari setiap kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi agar siswa bisa memahami konteks cerita.
- c. Penggunaan Warna: Warna-warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan hidup untuk membuat mural lebih menarik dan mudah dipahami.

2.3. Tahap Ideate.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat masalah dan menemukan solusinya. menekankan pada ide-ide yang dapat dibuat atau dikembangkan melalui konsep-konsep yang telah dijelaskan dalam proses sebelumnya sehingga menghasilkan suatu ide atau solusi yang kuat dan mudah dimengerti oleh masyarakat. Untuk perancangan ini, konsep visual yang berkaitan dengan desain komunikasi visual adalah mural. Mural adalah media yang akan dirancang pada perancangan ini.

Pada tahap ideate, penulis juga melakukan brainstorming serta pembuatan mind mapping untuk menentukan detail kisah dari setiap nabi dan rasul, setelah melakukan brainstorming pada setiap peristiwa Nabi dan Rasul gelar Ulul Azmi, selanjutnya penulis membuat sketsa mural dari setiap kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi.

2.4. Tahap Prototype.

Tahap Prototype adalah penggunaan ide-ide yang telah dikembangkan di tahap sebelumnya. Tahap Prototype mencakup mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan desain selama proses eksekusi. Pada tahap ini desainer membuat sketsa kasar dan mockup digital dari mural berdasarkan dari ide ide yang telah dipilih, membuat model fisik kecil dari mural menggunakan kanvas kecil ataupun papan.

Pada tahap prototype, penulis membuat sketsa berdasarkan konsep kreatif yang telah dikembangkan, serta membuat mockup sketsa menggunakan sketsa digital untuk gambaran lebih jelas mengenai mural yang akan dibuat, yang menyertakan elemen detail narasi dari setiap kisah Nabi dan rasul bergelar Ulul Azmi, berikut contoh sketsa digital:



Gambar 1. Sketsa Mural
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

2.5. Tahap Test.

Produk atau desain akan diuji dan dinilai oleh masyarakat, tahap terakhir dari proses pemikiran desain. Proses ini ditandai dengan interaksi antara pengguna dan desainer. Tahap ini memberikan kesempatan untuk memperbaiki solusi dan membuat produk atau desain menjadi lebih baik. Pada Tahap ini desainer mengimplementasikan user testing, dimana desainer memasang prototipe mural di lokasi TPA dan apakah desain tersebut berhasil untuk menarik perhatian Siswa, setelah itu tahapan terakhirnya adalah dengan melakukan revisi prototipe dan ulangi pengujian jika diperlukan dan pastikan mural memenuhi kebutuhan harapan di TPA Pesayidan Kota Cirebon.

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan feedback mulai dari guru, siswa serta pengurus, Adapun feedback yang disampaikan oleh Kak Rosidah dan tenaga pengajar lainnya, "Kami sangat mengapresiasi pembuatan mural ini di TPA Pesayidan. Mural ini berhasil menghadirkan visualisasi yang menarik dan mendalam tentang kisah para nabi dan rasul bergelar Ulul Azmi. Dengan adanya mural ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat kisah-kisah penting tersebut. Ini benar-benar menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam mendidik anak-anak tentang nilai-nilai keagamaan."

Mandala selaku siswa di kelas DTA menyampaikan, "Gambar-gambar di dinding TPA keren banget! Aku jadi semangat belajar tentang kisah para nabi. Kalau lihat gambarnya, aku langsung ingat ceritanya, terus aku jadi pengen tahu lebih banyak lagi. Seru banget pas ustadz cerita sambil nunjukin gambar, rasanya kayak masuk ke dalam cerita itu!"

Keysha selaku siswi di kelas TKQ menyampaikan "Aku suka banget sama gambar-gambar di dinding TPA! Ceritanya keren, ada Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, dan lainnya. Waktu kak Ros cerita sambil nunjukin gambar, jadi lebih gampang ngerti. Gambarnya juga bagus banget, bikin aku jadi ingat terus ceritanya. Terima kasih udah bikin gambar-gambar ini!"

Lisa selaku siswi di kelas TPQ menyampaikan "Wow, gambar-gambarnya bikin aku semangat banget belajar! Cerita tentang para nabi jadi lebih hidup, kayak aku beneran ada di sana sama mereka. Setiap lihat muralnya, aku jadi penasaran sama ceritanya dan nggak sabar dengerin ustadz cerita. Seru banget, aku jadi makin suka belajar di TPA!"

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

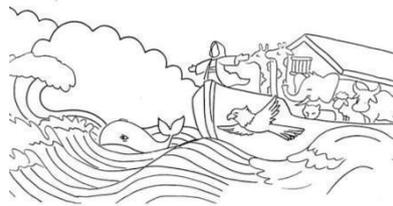
3.1. Konsep Visual.

Mural edukasi untuk anak anak, sebagian besar memiliki karakteristik bentuk yang diambil dari karakter kartun. Warna yang digunakan juga menggunakan warna primer, seperti merah, kuning, hijau, dan biru. Tipografi merupakan salah satu elemen desain dalam komunikasi visual. Prinsip dasar tipografi selalu berkembang untuk memaksimalkan fungsi, ketika memilih huruf untuk anak anak, desain yang digunakan harus sederhana dan friendly.

1. Nabi Nuh AS,

Konsep visual Nabi Nuh AS, menggunakan visual tentang kehidupan dan perjuangannya dalam menyampaikan ajaran Allah SWT kepada kaum nya. Pada konsep ini bahtera besar digunakan sebagai visualisasi utama, yang mewakili simbol ketaatan dan ketekunan Nabi Nuh dalam menjalankan perintah tuhan, meski Nabi Nuh mengalami ejekan dan penolakan dari kaumnya. Bahtera yang dibuat oleh Nabi Nuh tidak semata mata hanya perahu saja, melainkan memiliki nilai fungsi, dimana bahera Nabi Nuh dapat menampung berbagai jenis hewan yang diselamatkan dari banjir besar. Elemen ombak yang besar meliputi seluruh permukaan bumi melambangkan azab kehancuran yang menimpa kaum yang ingkar.

Tujuan dari konsep visual ini adalah untuk menginspirasi, mengedukasi, dan sebagai media pengingat tentang nilai-nilai keimanan, kesabaran, keteguhan hati, serta setiap peristiwa dari kisah Nabi Nuh AS,.

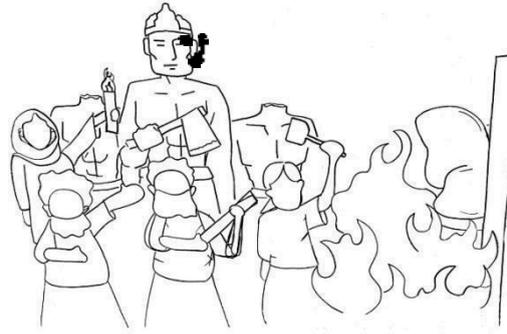


Gambar 2. Sketsa Nabi Nuh AS,
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

2. Nabi Ibrahim AS,

Konsep visual Nabi Ibrhaim AS, yang digunakan adalah memenggal berhala serta Nabi Ibrahim dibakar oleh kaumnya, visual ini merupakan interpretasi yang menggambarkan keberanian dan keteguhan iman Nabi Ibrahim. Dalam visualisasi ini, adegan pemenggalan berhala-berhala yang dihancurkan melambangkan keruntuhan kepercayaan palsu dan kebangkitan ajaran tauhid.

Visualisasi ketika Nabi Ibrahim dilemparkan ke api yang menyala nyala. Adegan ini di visualisasikan api besar yang mengelilingi Nabi Ibrahim, namun dengan keajaiban tuhan, api tersebut tidak membakar Nabi Ibrahim. Tujuan dari konsep ini adalah untuk menginspirasi dan mengedukasi anak-anak tentang nilai nilai keberanian, dan kepercayaan kepada Tuhan dalam menghadapi tantangan dan ancaman. Melalui visual ini, diharapkan menjadi sarana refleksi, dan media pengingat, kisah sejarah Nabi Ibrahim.



Gambar 3. Sketsa Nabi Ibrahim AS,
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

3. Nabi Musa AS,

Konsep visual Nabi Musa AS, yang membelah lautan dan menenggelamkan raja Fir'aun merupakan visualisasi yang paling menonjol dalam peristiwa Nabi Musa, visualisasi yang menampilkan air laut yang terbelah menjadi dua dinding besar yang menciptakan jalan kering di tengah-tengahnya. Elemen visual seperti tongkat diangkat tinggi oleh Nabi Musa, dan Cahaya Ilahi yang menyertai peristiwa tersebut mempertegas keajaiban yang terjadi.

Tujuan konsep visual ini untuk menginspirasi dan mengedukasi audience tentang kekuasaan tuhan yang tidak terbatas dan peran Nabi Musa sebagai pemimpin yang membawa keselamatan bagi kaumnya. Melalui visual ini, diharapkan menjadi sarana media pengingat, serta dijadikan media edukasi untuk anak anak.

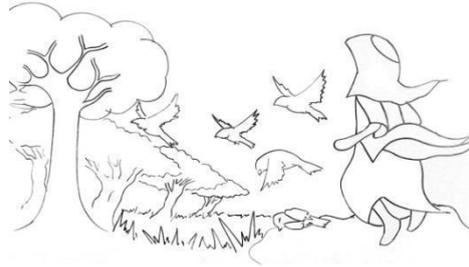


Gambar 4. Sketsa Nabi Musa AS,
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

4. Nabi Isa AS,

Konsep visual Nabi Isa, yang diangkat ke langit dan dapat menghidupkan burung mati kembali merupakan gambaran yang penuh makna tentang keajaiban dan keagungan peran beliau sebagai Nabi. Dalam visualisasi ini, adegan saat Nabi Isa diangkat ke langit oleh Allah, divisualisasikan dengan dengan latar belakang langit yang terbuka, dan sinar yang terang. Konsep visual ini juga menampilkan salah satu mukjizat terkenal dari Nabi Isa, yaitu kemampuan beliau untuk menghidupkan burung mati, adegan ini di visualisasikan dengan step by step burung yang mati lalu dihidupkan kembali. Latar belakang adegan ini menunjukkan lingkungan sederhana dan alami, memperkuat pesan bahwa mukjizat dapat terjadi dimana saja, dan kekuasaan tuhan meliputi seluruh alam semesta.

Tujuan konsep visual ini untuk menginspirasi dan mengedukasi anak anak tentang kekuasaan tuhan yang tidak terbatas. Melalui visual ini diharapkan anak anak dapat dapat mengambil pelajaran berharga tentang keimanan, ketenangan hati, dan keyakinan kepada kekuasaan tuhan, dan juga sebagai media pengingat kisah sejarah Nabi Isa AS,.

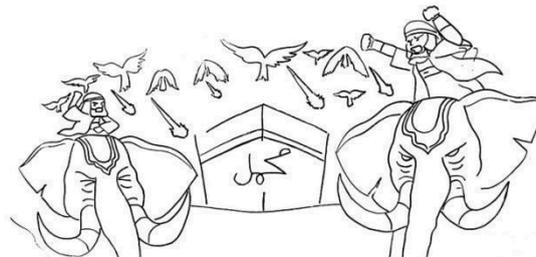


Gambar 5. Sketsa Nabi Isa AS,
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

5. Nabi Muhammad SAW,

Konsep visual Nabi Muhammad SAW, yang berkaitan dengan peristiwa penyerangan Ka'bah oleh pasukan gajah, yang kemudian digagalkan oleh pertolongan Allah melalui burung ababil. Dalam visualisasi ini, momen ketika pasukan gajah yang dipimpin oleh Abrahah mendekati Ka'bah digambarkan dengan latar belakang yang dramatis, dan seluruh pasukan gajah kalang kabut menyelamatkan diri. Konsep visual ini menampilkan intervensi Ilahi yang dramatis, ketika burung ababil, datang membawa batu panas dari neraka. Burung-burung kecil ini digambarkan dengan formasi yang rapi, membawa batu-batu kecil namun mematikan.

Tujuan konsep visual ini untuk menginspirasi dan mengedukasi anak-anak tentang kekuasaan Allah dalam melindungi tempat-tempat suci umat muslim. Dalam visual ini diharapkan menjadi sarana media edukasi dan juga sebagai media pengingat, agar anak-anak dapat belajar caranya bersyukur, berani, kuat dan tabah dalam menjalani berbagai cobaan, serta dapat mengingat setiap detail kisah dari Nabi Muhammad SAW.



Gambar 6. Sketsa Nabi Muhammad SAW.
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

3.2. Proses Perancangan Mural

Proses perancangan mural dimulai dengan membuat lineart tahap awal, di mana penulis menggambar kerangka atau garis besar desain pada permukaan dinding. Tahap ini penting untuk menentukan komposisi dan proporsi gambar. Setelah lineart awal selesai, penulis melanjutkan dengan pewarnaan dasar, yang melibatkan pengisian area utama dengan warna-warna dasar untuk membentuk dasar gambar. Langkah berikutnya adalah pewarnaan background, di mana penulis mengaplikasikan warna pada latar belakang mural untuk menciptakan suasana dan kedalaman. Terakhir, penulis menambahkan lineart tahap akhir untuk memperjelas detail dan kontur gambar, memberikan sentuhan akhir yang memastikan mural terlihat jelas dan hidup.



Gambar 7. Hasil Akhir Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

3.3. Cara Penggunaan Mural

Para tenaga pengajar dapat memanfaatkan mural ini sebagai alat bantu visual dalam menyampaikan kisah para nabi dan rasul bergelar Ulul Azmi. Mereka bisa mengajak murid-murid untuk melihat mural dan kemudian menjelaskan setiap tokoh yang digambarkan, menyampaikan pesan moral dari setiap cerita, serta memberikan kesempatan bagi murid untuk bertanya dan berdiskusi. Dengan demikian, mural ini tidak hanya menjadi hiasan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan tanya jawab dan diskusi terkait nilai moral dari mural kisah nabi dan rasul bergelar ulul azmi dilakukan seminggu sekali pada hari kamis pada saat pelajaran Sejarah Kejayaan Islam (SKI). Kemudian tenaga pengajar memberikan kesempatan untuk anak-anak dalam mengingat, bertanya serta berdiskusi seputar kisah nabi dan rasul bergelar ulul azmi.



Gambar 8. Penyerahan mural kepada TPA Pesayidan Kota Cirebon
Sumber : dokumentasi penulis, 2024

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian laporan yang telah disusun terkait PERANCANGAN MURAL SEBAGAI MEDIA PENGINGAT KISAH NABI DAN RASUL BERGELAR ULUL

AZMI DI TPA PESAYIDAN KOTA CIREBON, maka didapatkan beberapa Kesimpulan sebagai berikut :

Perancangan mural berhasil diwujudkan dengan menggabungkan aspek artistik dan edukatif secara harmonis. Kisah-kisah Nabi Nuh, Ibrahim, Musa, Isa, dan Muhammad digambarkan dengan jelas dan ekspresif, menyampaikan momen-momen penting dengan kedalaman narasi visual. Selain berfungsi sebagai dekorasi, mural ini efektif sebagai media pengajaran nilai-nilai keimanan dan keteladanan kepada anak-anak di TPA.

Kesuksesan proyek ini tercapai berkat kerjasama erat antara seniman, pengajar, dan komunitas setempat. Mural ini memperkaya lingkungan belajar di TPA Pesayidan dengan sentuhan estetis dan pesan moral yang mendalam. Dengan kehadiran mural ini, anak-anak di TPA diharapkan tumbuh dengan nilai-nilai keimanan yang kokoh dan inspirasi dari kisah para nabi dan rasul ulul azmi.

4.2. Saran

Dari berbagai sudut pandang, penulis menyadari perancangan mural ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki di kemudian hari. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa poin yang dapat menjadi dasar untuk perbaikan. Lakukan pemeliharaan rutin pada mural untuk memastikan warna dan detail tetap terjaga serta mencegah kerusakan akibat cuaca atau faktor lingkungan lainnya. Lakukan evaluasi berkala untuk mengetahui seberapa efektif mural sebagai media pengingat dan edukatif, serta dapatkan masukan dari anak-anak dan pengajar untuk peningkatan lebih lanjut. Gunakan mural sebagai inspirasi untuk aktivitas kreatif lainnya, seperti lomba menggambar atau menulis cerita berdasarkan kisah yang tergambar di mural, untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak. Berikan pelatihan kepada pengajar di TPA tentang cara memanfaatkan mural dalam proses belajar-mengajar, sehingga pesan dan nilai yang terkandung dalam mural dapat disampaikan dengan efektif. Promosikan keberadaan mural melalui media sosial dan acara komunitas untuk menarik perhatian lebih banyak pihak dan mendapatkan dukungan untuk proyek serupa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A., & Syaripudin, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Dewan Guru Tenaga Harian Lepas Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri Kunciran 6 Kota Tangerang. *Biner: Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(1), 17–25. <https://doi.org/10.32699/Biner.V1i1.2449>
- Aryanti, S. Z., Nasucha, Y., & Al-Ma'ruf, A. I. (N.D.). Mural Art Media F0r Millennials Character Education.
- Dwi Puspitasari, Y., & Miftakhul Ulum, W. (2020). Studi Kepustakaan Siswa Hiperaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.29408/Didika.V6i2.2507>
- Gamas, M. F. (2022). Perancangan Informasi Kisah Para Nabi Ulul Azmi Melalui Video Animasi [Other, Univeristas Komputer Indonesia]. https://doi.org/10/Unikom_mochamad%20gamas%20f_bab%20v.Pdf
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/Jpa.V8i1.22657>
- Liana, P. (2020). Taman Pendidikan Al Quran Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak Di Desa Semawot. 8(2).
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. 6.
- Putri, D. S., Ilmi, D., Jasmienti, J., & Alimir, A. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mind Map Terhadap Daya Ingat Siswa Pada Materi Ski Kelas Viii Di



- Mtsn 3 Pasaman. Concept: Journal Of Social Humanities And Education, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/Concept.V2i2.287>
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737. <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Suherman, S., Giyanti, S., & Anggraeni, S. P. K. (2019). Mural Di Lingkungan Sekolah Dalam Konteks Pendidikan Konservasi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V9i2.3303>
- Surentu, Y. Z., & Warouw, D. M. D. (N.D.). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa.
- Tantona, L., & Gani, A. C. (N.D.). *Pengaruh Pemilihan Warna Cat Dinding Pada Ruang Belajar Dalam Meningkatkan Niat Belajar Anak.*