

LAPORAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



**PKM MURAL DI GEDUNG PERPUSTAKAAN
SDN JAMPANG 01 KECAMATAN KEMANG BOGOR**

Oleh :

**Rio Satriyo H., M.Ds (NIDN - 0330078504)
Rian Dwi Antoro, M.Sn (NIDN - 0326108802)
Vidya Kharishma, M.D.s. (NIDN - 0330048402)
Annisa Rachimi Rizka, M.Ds. (NIDN - 0329018802)
Aditya Nur Arif (NIM – 120101058)**

Universitas Paramadina

Jakarta

Juni 2023

UNIVERSITAS PARAMADINA

2023

Halaman Pengesahan

Judul	PKM Mural Gedung Perpustakaan SDN Jampang
Peneliti Pelaksana	
Skema Hibah	PKM
Peneliti/Pelaksana	
Ketua Peneliti	Rio Satriyo H., M.Ds
Perguruan Tinggi	Universitas Paramadina
NIDN	0330078504
Alamat email	rio.satriyo@paramadina.ac.id
Nama Anggota	Rian Dwi Antoro, M.Sn Vidya Kharishma, M.Ds. Annisa Rachimi Rizka, M.Ds. Aditya Nur Arif
NIDN/NIM	0326108802 0330048402 0329018802 120101058
Perguruan Tinggi	Universitas Paramadina
Nama Mitra 1	GNOTA
Nama Mitra 2	Matahari
Penanggung Jawab	

Tahun Pelaksanaan	Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan	2023
Biaya Keseluruhan	5.000.000,-

Jakarta , Juni 2023

Mengetahui
Dekan FIR

Gilang Cempaka M.Sn
NIP 207020129

Ketua Pelaksana

Rio Satriyo H., M.Ds.
NIP 207020129

Menyetujui
Direktur LPPM

Dr. Sunaryo
NIP.216040313

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	4
BAB 1 PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Profil Mitra.....	6
1.3 Solusi Permasalahan	8
1.4 Prioritas Pemecahan Masalah	8
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN	14
2.1 Solusi	14
2.2 Jenis Luaran dan Publikasi.....	16
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	18
3.1 Lokasi.....	18
3.2 Jadwal Pelaksanaan	18
3.3 Metode Pelaksanaan	19
3.4 Pihak yang Terlibat	19
3.5 Tim Pengusul (tambahkan data tim mahasiswa- RDA).....	20
BAB 4 PELAKSANAAN KEGIATAN	22
4.1 Wawancara dan Observasi	22
4.2 Konsep Desain	23
4.3 Pengadaan alat dan bahan	26
4.4 Pelaksanaan kegiatan.....	27
4.5 Evaluasi	29
BAB 5 KESIMPULAN dan SARAN	31
Daftar Pustaka.....	32

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bidang industri kreatif, terutama Desain Komunikasi Visual, para mahasiswa dituntut untuk dapat mengamalkan dan mengabdikan keilmuannya di masyarakat sekitar agar terasa manfaat dari apa yang telah dipelajari. Keilmuan desain pun senantiasa berubah seiring waktu dengan pesatnya kemajuan teknologi. Prodi DKV Paramadina sangat peduli terhadap perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan di era industri 4.0 ini. Oleh karena itu, para dosen pengajar melibatkan para mahasiswa untuk bergabung menerapkan keilmuan mereka agar bermanfaat bagi masyarakat.

Untuk memenuhi salahsatu Tridharma dosen yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat, Prodi DKV Paramadina melakukan kegiatan mural yang bekerjasama dengan Yayasan GNOTA dan Matahari. Adapun tema mural yang akan dibuat disesuaikan dengan tujuan dari pihak GNOTA, yaitu kesadaran tentang pentingnya wajib belajar Pendidikan Dasar Indonesia. GNOTA sendiri merupakan sebuah organisasi non profit yang banyak bergerak di bidang sosial, terutama menyangkut pendidikan anak di Indonesia. Adapun pelaksanaan mural dipilih berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari pihak sekolah agar minat para murid untuk mendatangi perpustakaan dapat semakin meningkat. Pelaksanaan mural ini sendiri dilaksanakan di SDN 01 Jampang, Kecamatan Kemang, Bogor.

Media lukis mural pada umumnya merupakan permukaan tembok pada sebuah bangunan, menggunakan cat indoor atau outdoor. Tujuan dari pembuatan mural ini sendiri adalah untuk memperindah bangunan sekolah yang usang, terutama setelah gedung perpustakaan selesai direnovasi. Hal ini dilakukan atas dasar permintaan mandatory dari Matahari sebagai program CSR perusahaan, agar dapat menciptakan suasana belajar yang hangat dan kondusif di SDN 01 Jampang, sehingga dengan tampilan yang lebih indah dan estetik, para murid lebih termotivasi dan berminat untuk membaca dan mendatangi perpustakaan di sekolah.

Dalam pelaksanaan mural di gedung perpustakaan SDN 01 Jampang ini, prodi DKV Paramadina bersama GNOTA dan pihak Matahari Persero sebagai mitra, melibatkan

media agar langkah baik terkait pengabdian kepada masyarakat ini dapat dipromosikan dan disebarluaskan, sehingga nama baik Universitas Paramadina dapat semakin dikenal oleh khalayak banyak.

GNOTA bekerja sama dengan program CSR dari perusahaan retail Matahari, lalu mengajak DKV Paramadina untuk dapat berkolaborasi membantu mewujudkan bentuk pengabdian mereka dalam dunia pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun selain memberikan bantuan sarana kegiatan belajar mengajar, GNOTA juga berniat merenovasi fasilitas prasarana dari perpustakaan yang dimiliki sekolah, sesuai dengan amanat dari perseroan Matahari.

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan perwakilan Yayasan GNOTA, maka Prodi DKV Paramadina membentuk tim lapangan mural yang terdiri dari para mahasiswa untuk mengerjakan di lapangan. Sebelum eksekusi pengerjaan, dibentuklah tim lapangan yang terdiri dari 7 orang mahasiswa yang akan membuat mural, durasi pengerjaan sekitar 1 minggu lebih. Nantinya pengecatan akan melibatkan kolaborasi dari para murid dari perwakilan tiap kelas di SDN Jampang 01.

1.2 Profil Mitra

a. GNOTA

GNOTA atau Gerakan Nasional Orang Tua Asuh merupakan sebuah organisasi yang bergerak di bidang sosial secara independent dan bersifat nirlaba, yang memperjuangkan agar anak-anak Indonesia untuk mendapatkan Pendidikan dasar sebagai landasan untuk masa depan yang lebih baik. Organisasi ini berdiri pada tanggal 29 Mei 1996, sampai sekarang sudah mendistribusikan 2,3 juta paket bantuan pendidikan dan donasi keuangan untuk membantu anak-anak yang berasal dari keluarga yang kurang mampu, agar dapat meneruskan sekolah dan menyelesaikan kewajibannya. Dengan melalui program-program GNOTA, para orang tua asuh dapat membantu menyediakan sarana pendidikan seperti buku-buku pelajaran, seragam, sepatu, dan sarana lain bagi para anak-anak dari keluarga yang kurang mampu, agar mereka dapat lebih fokus dalam proses belajar.

b. Matahari (Persero)

Matahari adalah platform ritel terbesar di Indonesia, yang memiliki 148 gerai di 80 kota di seluruh Indonesia, dengan penjualan serta secara offline maupun online. Matahari menyediakan produk pakaian, kecantikan dan sepatu yang berkualitas, fashionable dan terjangkau bagi kalangan menengah Indonesia yang semakin meningkat. Matahari bermitra dengan sekitar 600 pemasok lokal serta internasional. Matahari (“Perseroan”) memiliki sejarah yang panjang dalam dunia ritel Indonesia. Memulai perjalanan pada tanggal 24 Oktober 1958 dengan membuka gerai pertamanya berupa toko fashion anak-anak di daerah Pasar Baru Jakarta, Matahari melangkah maju dengan membuka department store modern pertama di Indonesia pada tahun 1972. Sejak itu Matahari telah menjadikan dirinya sebagai merek asli nasional.

c. Visi GNOTA :

GNOTA secara aktif turut serta mendukung pemerataan dan penyelesaian dari Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun yang diluncurkan pemerintah Indonesia. GNOTA terus mensosialisasikan kegiatan, sehingga dapat mengembangkan, meningkatkan serta berbagi kepedulian, peranan dan menjadikan orang tua asuh sebagai sebuah tradisi yang baik.

d. Misi GNOTA :

Dengan mengumpulkan dan mengintegrasikan sumber-sumber yang ada serta dana masyarakat, kami dapat membantu menjamin kelangsungan pendidikan anak-anak dari keluarga kurang mampu, dari orang tua yang cacat dan mereka yang tinggal di tempat-tempat terpencil untuk belajar pendidikan dasar wajib. GNOTA mempermudah orang tua asuh dengan mengumpulkan dan menyediakan data yang akurat tentang calon anak asuh, anak asuh terkini, calon orang tua asuh dan orang tua asuh terkini. Yayasan GNOTA merupakan organisasi sosial yang profesional, bertanggungjawab serta memiliki reputasi sangat baik dengan jaringan serta hubungan kerja yang luas, mulai dari pemerintah pusat hingga desa-desa di seluruh Indonesia.

1.3 Solusi Permasalahan

Berdasarkan hasil survey lapangan dan olah wawancara dengan beberapa pihak, terdapat beberapa permasalahan mitra, yaitu sebagai berikut:

1. SDN Jampang 01 Bogor memiliki fasilitas Gedung perpustakaan yang sudah usang dan minim estetika.
2. Anak-anak siswa SD Jampang 01 kurang berminat mendatangi perpustakaan sekolah untuk belajar, dikarenakan kondisi gedung.
3. Anak-anak siswa SDN Jampang perlu dilibatkan dalam pembuatan mural, agar dapat melatih tanggung jawab dan kemampuan estetika mereka dalam berkesenian di sekolah.
4. Tema mural disesuaikan dengan dunia pendidikan dan cita-cita masa depan anak Indonesia. Hal ini sesuai dengan konsep ke-Indonesiaan dari Universitas Paramadina, juga dengan visi misi dari GNOTA itu sendiri.

1.4 Prioritas Pemecahan Masalah

Setelah melakukan observasi, maka prioritas pemecahan masalah dalam kegiatan ini dirangkum sebagai berikut :

1. Diperlukan pengecatan mural di fasilitas gedung perpustakaan yang dimiliki oleh SDN Jampang di bagian tembok dalam dan luar gedung, untuk meningkatkan estetika sekolah agar siswa lebih tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan.
2. Dalam pelaksanaan mural, para siswa perwakilan dari setiap kelas akan dilibatkan untuk pengecatan. Hal ini agar mereka dapat berkontribusi dalam karya yang dihasilkan, sehingga tercipta rasa tanggung jawab untuk merawat fasilitas sekolahnya.
3. Merancang desain mural yang sesuai dengan keperluan sekolah, bertemakan pendidikan dasar yang menggunakan aspek visual sesuai dengan psikologi anak, agar dapat meningkatkan motivasi mereka untuk membaca dan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak GNOTA dan Matahari, dalam pengerjaan mural ini, tematik karya yang diusung adalah Cita-cita masa depan anak Indonesia. Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan untuk *workshop* antara lain sebagai berikut:

1. **Cat Tembok Indoor**, dengan merk Mowilex merupakan peralatan utama yang diperlukan untuk pengecatan mural. Jenis cat indoor ini berjenis akrilik, jadi akan lebih mudah digunakan untuk dipulas ke permukaan tembok, ketimbang menggunakan cat outdoor yang memerlukan beberapa kali pulasan agar dapat menghasilkan warna yang rata.



Gambar 1.1 Cat interior Mowilex

Sumber : <https://udhargabangunan.com/wp-content/uploads/2020/03/cat-Moliwex.jpg>

2. **Cat Biang Sablon**, merupakan sejenis cat yang berbahan dasar air, digunakan untuk menghasilkan warna di cat tembok yang akan digunakan untuk membuat mural. Dengan menakar dan mencampur cat biang warna ini, akan membuat

variasi warna yang diperlukan untuk pengecatan, sehingga dapat menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 1.2 Cat biang sablon

Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/55076c594d6a64283adeb12bbe65585e>

3. **Kuas cat**, adalah peralatan lain yang dibutuhkan untuk memulas cat ke atas permukaan tembok dengan rata. Jeni kuas dibedakan dari beda ukuran dan tingkat kehalusan cat yang digunakan. Untuk penggunaan lukis mural, kuas yang akan digunakan adalah kuas tembok berbentuk lebar dan kuas lukis minyak dengan berbagai variasi ukuran, dengan tujuan memudahkan pekerjaan di lapangan.



Gambar 1.3 Kuas Cat Lukis Mural

Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/67014bdf04571e183f4bcbbe6006ee4c>

4. **Varnish** adalah cairan transparan yang digunakan untuk kegiatan finishing berbahan dasar kayu, plastik, kertas, batu alam, cement composite dan logam. Berfungsi sebagai pelapis yang memberikan ketahanan jangka panjang dan meningkatkan kecerahan tampilan.



Gambar 1.4 Propoan Acrylux
Sumber: <https://www.propanraya.com/id/product/acrylux/>

5. **Isolasi kertas (masking tape)**, adalah peralatan kantor yang cukup penting keberadaannya, terbuat dari material kertas tipis memiliki sifat mudah sobek sehingga dalam penggunaannya tidak memerlukan gunting untuk memotong. Isolasi kertas sering digunakan sebagai alat bantu dalam proses pewarnaan atau pengecatan. Selain sebagai penanda juga sebagai media penutup untuk bagian yang tidak terkena cat yang diinginkan.



Gambar 1.5 Isolasi Kertas
Sumber: <https://mitranpack.com/masking-tape/>

6. **Kapur tulis berwarna**, menjadi salah satu alat tulis yang telah lama digunakan. Alat tulis zaman dahulu ini biasa digunakan pada papan tulis berwarna hitam. berbentuk silinder yang terbuat dari olahan batu kapur alam. Seiring perkembangan, keberadaan kapur tulis kini memiliki varian warna yang cukup banyak. Tak heran keberadaannya kini, kapur tulis berwarna digunakan dalam kegiatan pembuatan sketsa pada dinding yang memiliki warna dasar selain berwarna hitam.



Gambar 1.6 Isolasi Kertas

Sumber: <https://siplah.pesonaedu.id/product/101165/kapur-tulis-warna>

7. **Gelas plastik**, Gelas plastik merupakan jenis gelas yang mudah kita temui sehari-hari. Baik di dalam rumah untuk kebutuhan pribadi maupun gelas plastik yang digunakan sebagai wadah produk minuman. Gelas plastik memang banyak dipilih karena punya banyak kelebihan dibanding gelas lain. Diantaranya lebih tahan banting, punya bobot ringan dan mudah untuk dibawa-bawa. Gelas plastik juga punya banyak variasi bentuk dan jenis sehingga mudah disesuaikan untuk berbagai kebutuhan kita. Mulai dari bentuk oval, gelas plastik bentuk cangkir, gelas plastik dengan penutup (lid) dan gelas plastik cetak printing untuk kemasan produk. Oleh karena itu gelas plastik dinilai sebagai gelas unik yang multifungsi.



Gambar 1.7 Gelas plastik

Sumber: <https://www.rajawalimall.com/jasa-cetak-cup-gelas-plastik>

8. Kompresor angin, merupakan alat atau mesin yang berfungsi untuk meningkatkan tekanan udara melalui tenaga penggerak menggunakan motor listrik, diesel, atau mesin bensin. Kompresor memiliki beragam ukuran mulai dari kecil hingga besar. Semakin besar alatnya, maka semakin tinggi kecepatan pengisian udara ke tangka. Dalam aplikasinya, kompresor

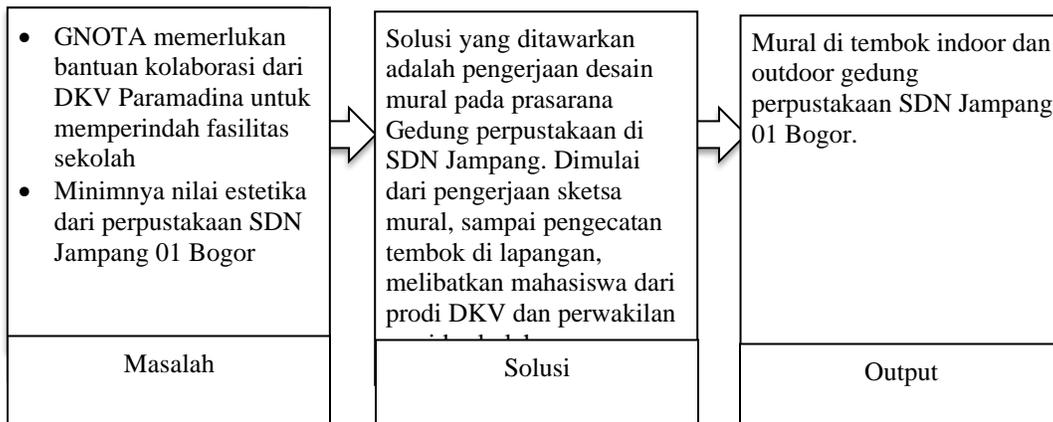
umumnya dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti menyuplai udara untuk para penyelam, Mengisi udara di ban, menyuplai udara bagi airbrush atau alat-alat spray dan sebagai suplai udara bersih bertekanan untuk sistem kontrol heating, air conditioning pneumatic, dan ventilation pada bangunan-bangunan sekolah maupun perkantoran.



Gambar 1.8 Kompresor

Sumber: <https://www.binaindojaya.com/mengenal-jenis-jenis-dan-fungsi-kompresor-angin>

Matahari sebagai brand retail terkemuka di Indonesia Bersama GNOTA memiliki visi yang sama terkait cara pandang permasalahan dalam dunia Pendidikan. Selain memberikan bantuan fasilitas buku dan alat tulis serta fasilitas lainnya, untu meningkatkan motivasi belajar para siswa sekolah, Prodi DKV diajak berkolaborasi untuk memberikan solusi permasalahan yang sesuai dengan cara pandang keilmuan desain. Adapun mengenai Langkah pengerjaan pengabdian, berikut merupakan skema rencana kerja dan gambaran dari kegiatan PKM mural yang dilaksanakan oleh Prodi DKV:



Gambar 1.4 Skema kerja PKM mural SD Jampang 01 Bogor

Sumber: Data olahan Penulis

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Mengacu pada peta Program Desain Komunikasi Visual (DKV), jalan kegiatan di mana ada kegiatan untuk mengaplikasikan desain komunikasi visual untuk menyelesaikan solusi pada permasalahan di masyarakat, kegiatan PKM ini sudah sejalan dengan peta jalan kegiatan dan mendukung salah satu agenda penting dalam sasaran strategis keberadaan tim pelaksana.

Tabel 2.1 Tabel peta Pengmas Prodi DKV

Sumber: Data Pribadi Penulis

Keindonesiaan	Kekayaan Budaya Lokal dalam Desain Komunikasi Visual	Komunikasi visual dan budaya;	Pelatihan logo/ identitas visual untuk perusahaan local/ukm makanan	Pelatihan logo/ identitas visual perusahaan local/ukm fashion	Pengenalan, FGD, dan pemaparan logo/ identitas visual perusahaan nasional jasa pada masyarakat	Pengenalan , FGD, dan pemaparan logo/ identitas visual perusahaan nasional ritel pada masyarakat	Pengenalan , FGD, dan pemaparan logo/ identitas visual perusahaan multinasional pada masyarakat
		Komunikasi visual nusantara.	Pengenalan dan pelatihan batik lustrasi nusantara Betawi	Pengenalan dan pelatihan batik lustrasi nusantara Solo	FGD Komparasi Motif Batik Betawi Dalam dan Betawi Luar di Daerah DKI Jakarta	FGD Makna dan Simbol pada Batik Betawi Terogong di Jakarta	FGD Analisa Visual Refleksi Kehidupan Masyarakat Betawi pada Batik
		Identitas visual, berbasis budaya dan Kearifan lokal	Pelatihan dan perancangan logo KUKM dengan konsep dan filosofi nilai budaya lokal	Pelatihan dan perancangan logo dan kemasan KUKM dengan konsep dan filosofi nilai budaya lokal	FGD analisa Visual Seni Tradisi Betawi pada Batik di Jakarta	Pelatihan Tema Kearifan Lokal pada Kemasan Makanan di Indonesia	Pelatihan motif batik pada kaos dan sablon
		Estetika Budaya Nusantara dalam Kegiatan Desain Visual/Branding	Pengenalan dan pelatihan visual branding untuk KUKM fashion	Pengenalan dan pelatihan visual branding untuk KUKM makanan dan minuman	FGD pengaruh vernaculair dalam karakter tipografi pada kendaraan angkot	FGD analisis Visual pada Desain Kemasan Kuliner Lokal Indonesia	FGD Identitas Visual Nusantara Tokoh Perempuan di Media Iklan

Berdasarkan penjelasan tema per tahun dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Memiliki fokus pada pengembangan, pendampingan dan pelatihan kepada mitra binaan agar dapat berkembang dan mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual untuk dapat diterapkan pada kebutuhan masyarakat.

2. Pengabdian masyarakat ini menggali dan menekankan tema kearifan lokal, nilai keislaman, sebagai bagian dari pilar Universitas, yakni Keindonesiaan, Keislaman dan Kemoderan, yang semuanya akan menguatkan pengembangan dan pendampingan pada mitra.

Tabel 2.2. Indikator Kinerja Utama Universitas Paramadina

Sumber: Data Olahan Penulis

Aspek	No	Indikator Kinerja Utama	Presentase
Kualitas Lulusan	1	Mendapatkan pekerjaan sesuai keahlian	60% dari total kelulusan per tahun.
		Studi lanjut	5% dari total kelulusan per tahun.
		Wirausaha	2% dari total kelulusan per tahun.
	2	Mahasiswa menghabiskan paling tidak 20 sks di luar kampus	2-3% per prodi/tahun
		Meraih prestasi minimal tingkat nasional	2-3% dari jumlah mahasiswa aktif pada tahun berjalan.
Kualitas Dosen	3	Persentase dosen yang berkegiatan tridharma di QS 100	1-5% dari total jumlah dosen per universitas.
		Membina mahasiswa berprestasi di tingkat nasional	1-5% dari total jumlah dosen per universitas.
	4	Persentase dosen berkualifikasi doctor	50% per prodi.
	5	Memiliki sertifikasi kompetensi	30-50% per prodi.
		Jumlah luaran penelitian dan pengabdian per dosen yang mendapatkan rekognisi (disitasi) internasional	10-30% per prodi dari jumlah dosen.
		Jumlah luaran penelitian dan pengabdian per dosen diterapkan masyarakat	30-50% dari jumlah dosen per prodi
Kualitas kurikulum dan pembelajaran	6	Kerjasama dengan mitra	50% prodi dari jumlah program studi di universitas.

	7	Mata kuliah menggunakan <i>case method</i> atau <i>project based learning</i>	50% dari total mata kuliah yang ada dalam kurikulum per prodi.
	8	Program studi program sarjana yang memiliki akreditasi internasional	1% dari total jumlah program studi di universitas.
		Program studi program sarjana yang memiliki sertifikasi internasional	1% dari total jumlah program studi di universitas.

Berdasarkan permasalahan mitra dan fokus peta jalan kegiatan program Studi Desain Komunikasi Visual, maka solusi PKM ini yaitu:

1. Perancangan Mural pada Ruang Perpustakaan Sekolah

Solusi dalam bentuk pendampingan ini adalah meningkatkan lingkungan dan suasana belajar dan mengajar mitra dengan mengaplikasikan desain mural pada ruang perpustakaan. Desain mural akan dirancang pada bagian indoor dan outdoor ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan dipilih karena merupakan tempat siswa meminjam dan membaca buku-buku pelajaran. Karena itu, melalui peningkatan ruang belajar siswa, diharapkan siswa-siswa dapat lebih semangat dan termotivasi dalam belajar dan membaca buku di perpustakaan sekolah.

2. Mural Bersama dengan Siswa

Praktika pembuatan mural Bersama dengan siswa akan memotivasi dan memberikan kepercayaan diri terhadap siswa untuk meningkatkan kreatifitas mereka. Selain itu, dengan mengajak siswa ikut menggambar mural Bersama di ruang tempat mereka belajar akan dapat meningkatkan kebersamaan dan perasaan memiliki siswa pada ruang tersebut.

2.2 Jenis Luaran dan Publikasi

Luaran Perancangan Mural untuk Perpustakaan Sekolah di SDN Jambang, Bogor yaitu:

1. Adanya Mural yang tematik dan sesuai dengan tujuan belajar siswa
2. Publikasi artikel pada Jurnal Nasional ber-ISSN terakreditasi.
3. Publikasi di media massa/cetak

Tabel 2.3 Luaran Pengmas Mural SDN Jampang 01

Sumber: Data Olahan Penulis

No	Aktivitas	Jenis Luaran
	Pertemuan dengan Mitra	Hasil diskusi dengan Mitra mengenai kebutuhan dan permasalahan mitra
	Observasi lokasi	Data dan Dokumen lokasi yang akan dimural
	Desain Mural	Adanya desain mural yang sesuai tematik dan kebutuhan dari Mitra
	Pelaksanaan Pembuatan Mural	Aplikasi desain mural pada ruang perpustakaan
	Menggambar Mural Bersama Siswa	Praktika menggambar mural bersama dengan mitra
	Evaluasi	Hasil evaluasi kegiatan
	Publikasi	Jurnal Desain atau Prosiding Nasional terakreditasi

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Lokasi

Berdasarkan permintaan dari mitra, kegiatan pelatihan dilaksanakan di SDN Jampang 01 Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16330, di gedung perpustakaan sekolah.

3.2 Jadwal Pelaksanaan

Berikut adalah rencana pelaksanaan dengan tabel kegiatan

Tabel 3.1 Rancangan ilustrasi dan grid mural perpustakaan SD Jampang 01

Sumber: Data olahan Penulis

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Informasi Pendanaan	■							
2	Kontrak	■							
3	Persiapan pengabdian		■	■					
4	Wawancara dan observasi		■	■					
5	Pembelian alat dan bahan mural		■						
6	Pelaksanaan Mural		■	■	■				
7	Evaluasi				■				
8	Laporan akhir					■	■		

3.3 Metode Pelaksanaan

Dalam rangka pembuatan mural pada tembok perpustakaan di SDN Jampang 01 Bogor, maka kegiatan proses desain dan pembuatan karya melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pihak tim PKM Prodi DKV Universitas Paramadina melakukan survey ke lokasi SDN Jampang 01 Bogor.
2. Pihak tim PKM Prodi DKV Universitas Paramadina melakukan perancangan mural untuk perpustakaan SDN Jampang 01 Bogor.
3. Pihak tim PKM Prodi DKV Universitas Paramadina melakukan pembuatan karya mural di gedung perpustakaan SDN 01 Jampang Bogor.

Prodi DKV Universitas Paramadina menempatkan diri sebagai pelaksana yang membuat karya mural pada area gedung perpustakaan berupa gambar bertema cita-cita anak-anak Indonesia, diharapkan akan memberikan motivasi kepada anak-anak SDN 01 Jampang agar semangat dalam belajar dan mengejar cita-cita. GNOTA sebagai mitra memiliki kendala sumber daya manusia (SDM) dan keterbatasan wawasan terhadap aspek desain khususnya metode menggambar mural.

3.1. Pihak yang Terlibat

Pihak yang terlibat ada 5 (Lima) unsur yaitu:

- 1) LPPM Universitas Paramadina, sebagai pemberi dana, pembina, dan pelaksanaan monitoring evaluasi.
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), memprakarsai proposal ini untuk melakukan kegiatan proses desain dan pembuatan karya untuk gedung perpustakaan SDN 01 Jampang Bogor. Tim dosen yang terlibat dalam proses desain karya yang diakses oleh khalayak umum. Penerapan proses perancangan ini juga menjadi bahan ajar di kelas, dengan demikian bisa memperkuat aspek pengajaran khususnya di mata

kuliah terkait dengan Mata Kuliah ilustrasi dasar dan ilustrasi aplikasi. Output lainnya adalah hasil karya bisa dituangkan ke dalam publikasi di jurnal nasional untuk optimalisasi output dosen dan program studi yang pada akhirnya bisa mendukung kinerja akreditasi.

- 3) Mahasiswa, kegiatan ini bisa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bersama-sama mempraktikkan konsep yang dipelajari khususnya aspek keterampilan ilustrasi. Pengalaman mahasiswa dengan mengikuti program ini adalah mereka diberi kesempatan untuk berkarya dan karyanya dapat di akses dan dinikmati oleh khalayak, sehingga diharapkan bisa menambah pengalaman dan meningkatkan kepekaan mereka.
- 4) Yayasan GNOTA, sebagai mitra.
- 5) Matahari (Perseroan), sebagai pihak yang bekerjasama dengan GNOTA.

3.5 Tim Pengusul

No	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
	Rio Satriyo H., M.Ds.	Desain Komunikasi Visual	Ketua Tim	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Koordinator perencanaan ide ▪ Koordinator organisasi ide ▪ Koordinator evaluasi ide dan monitoring
	Vidya Kharishma	Desain Komunikasi Visual	Anggota Tim	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktualisasi program ▪ Monitoring program ▪ Pelaksanaan program
	Rian Dwi Antoro, M.Sn.	Desain Komunikasi Visual	Anggota Tim	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktualisasi program ▪ Pelaksanaan program

	Annisa Rachimi Rizka	Desain Komunikasi Visual	Anggota Tim	<ul style="list-style-type: none">▪ Aktualisasi program▪ Pelaksanaan program
	Aditya Nur Arif	Desain Komunikasi Visual	Anggota Tim	<ul style="list-style-type: none">▪ Aktualisasi program▪ Pelaksanaan program

BAB 4

PELAKSANAAN KEGIATAN

4.1 Wawancara dan Observasi

Berdasarkan permintaan dari mitra, kegiatan pelatihan dilaksanakan di SDN Jampang 01 Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16330, di gedung perpustakaan sekolah. Kegiatan penggambaran dilakukan selama 10 hari yaitu dari tanggal 14 - 26 Maret 2023. Pada pertemuan antara tim dari program studi DKV yang terdiri dari para dosen dan perwakilan mahasiswa di bulan Januari, di pertemuan pertama membahas mengenai layout dan kondisi dinding yang akan dilukis mural. Berdasarkan hasil observasi lapangan ini, didapatkan temuan bahwa interior dan outdoor dari Gedung perpustakaan harus direnovasi terlebih dahulu. Hal ini perlu ditempuh dikarenakan kondisi cat gedung yang sudah kusam dan beberapa plafon yang sudah lepas. Dengan kondisi ruangan perpustakaan yang sudah dicat dan dipugar, diharapkan dapat meningkatkan minat para murid SD Jampang 01 untuk tertarik membaca buku di perpustakaan dengan lebih nyaman. Agar proses pengecatan mural dapat berjalan dengan lancar, maka renovasi perpustakaan dilakukan oleh pihak sekolah sampai tanggal 13 Februari.



Gambar 4.1 Kunjungan dan wawancara dengan Kepsek SDN Jampang 01 Bogor

Pada pertemuan observasi ini, tim dosen dan mahasiswa dari prodi DKV Universitas Paramadina berdiskusi dengan pihak sekolah mengenai prosedur pengecatan mural dan denah gedung perpustakaan sebelah mana saja yang akan dilukis. Tidak lupa, mahasiswa dan dosen juga mempresentasikan tema dan sketsa mural kepada Kepala SD

Jampang 01 Bogor, dengan ukuran mural di dalam ruangan dengan tinggi 3 meter dan lebar 7 meter. Pihak sekolah juga meminta agar para murid dapat diikutsertakan dalam proses pengecatan mural, agar mereka dapat menghargai proses kreatif dan lebih dapat menjaga kondisi gedung perpustakaan yang baru.



Gambar 4.2. Kondisi interior dan eksterior Gedung perpustakaan sebelum dipugar

Sumber: Data Penulis

4.2 Konsep Desain

Proses pembuatan karya mural bertema “Meraih cita-cita anak Indonesia” dan dirancang dan dikerjakan oleh tim DKV Paramadina. Tema ini berdasarkan diskusi antara tim mural prodi DKV Paramadina dengan pihak GNOTA dan Matahari sebagai mitra. Dengan maksud meningkatkan ketertarikan siswa-siswi SDN Jampang untuk berkunjung dan berliterasi di perpustakaan maka mural ini di desain sesuai minat dan imajinasi anak yaitu dengan tema “Meraih cita-cita anak Indonesia”.

“Meraih cita-cita anak Indonesia” ini di dasari dari esensi belajar yang berguna bagi masa depan dan dengan harapan data mencapai cita-cita, dengan menabung ilmu sejak dini. Kemudian di buat keyword sebagai landasan desain mural yaitu : Anak sekolah, Buku, literasi , edukasi, study, happy, colorful, cita-cita, profesi dan Indonesia. Melalui perpustakaan siswa-siswi bisa belajar dan Menimba pengetahuan mencapai kemajuan,

sehingga perpustakaan sebagai wadah yang tepat untuk membangun literasi dan intelektual.



Gambar 2.1 gambar sketsa / konsep visual SD Jampang 01

Sumber: Data olahan Penulis

Gagasan “Meraih cita-cita anak Indonesia” ini yang diterjemahkan dalam mural ilustrasi dengan penggambaran karakter anak-anak dengan seragam SD untuk representasi dari siswa-siswi SDN Jampang 01 pagi, dan sosok Ibu dan Bapak Guru yang membimbing, membina dan Ibu guru menunjuk ke arah kanan dimana bermacam karakter profesi hadir sebagai representasi dari cita-cita dan masa depan Anak Indonesia. Kemudian ikon yang digunakan adalah subject dekat relasinya dengan pendidikan dan edukasi atau kegiatan belajar mengajar di sekolah yang sering digunakan buku, alat tulis, dan kertas. Karakter yang hadir adalah dokter, astronot, pelukis dan koki dengan seragam yang khas dan atribut pekerjaan yang bisa di kenali anak-anak. ke-Indonesiaan di wakilkkan dengan Bendera merah putih yang berkibar bersama para profesi yang di gambarkan gagah dengan tangan ke atas sebagai simbol semangat dan kemenangan. Dengan panorama cerah menggunakan warna hangan dan ilustrasi matahari yang terabit sempurna merepresentasikan masa depan anak Indonesia yang cerah dan gemilang seperti sinar matahari dan di kaitkan dengan Brand matahari dept.store sebagai Mitra.

Gagasan kemudian di tuangkan kedalam sketsa digital dengan teknik digital drawing yang kemudian di diskusikan bersama, Lalu dari sketsa yang disetujui, kemudian

mulai membuat grid layout ilustrasi dan mockup visual. Hal ini dilakukan agar ukuran gambar mural yang dihasilkan proporsional dengan bidang dinding perpustakaan yang ada di lapangan. Kemudian setelah selesai rancangan final, maka tim mengeksekusi ke media dinding perpustakaan.



Gambar 2.2 Rancangan ilustrasi dan grid ukuran mural interior perpustakaan SD Jampang 01

Sumber: Data olahan Penulis



Gambar 2.3 Rancangan ilustrasi dan grid ukuran mural exterior perpustakaan SD Jampang 01

Sumber: Data olahan Penulis

4.3 Pengadaan alat dan bahan

Dalam kegiatan mural, kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan diadakan melalui pembelian sesuai dengan perhitungan yang dilakukan sebelumnya. Terkecuali kompresor yang penggunaannya dioptimalkan melalui fasilitas kampus. Setiap bahan dan alat memiliki fungsi sesuai dengan kebutuhan dalam mengoptimalkan pengerjaan mural. Kapur tulis berwarna digunakan di tahap awal pengerjaan yang berfungsi untuk pembuatan sketsa objek/ilustrasi merujuk pada konsep yang telah ditentukan. Tahap pembuatan komposisi warna yang dibutuhkan menggunakan berbagai cat warna indoor dan cat biang sablon yang di padu padankan dalam gelas plastik lalu disesuaikan dengan tampilan konsep sebagai acuan warna. Tahap berikutnya adalah pewarnaan mural pada dinding perpustakaan menggunakan berbagai jenis ukuran kuas. Kuas berukuran besar biasanya digunakan untuk mewarnai bagian yang cukup besar atau dominan sedangkan kuas berukuran kecil digunakan untuk mewarnai bagian detail objek. Pada tahap pewarnaan, bagian yang tidak diwarnai ditutupi dengan isolasi kertas agar ketepatan dan kerapihan pertemuan warna terjaga. Tahap terakhir adalah finishing yaitu tahapan pelapisan varnish (cairan transparan) pada objek mural dengan kompresor angin agar lebih merata, cepat kering dan efisiensi waktu dan biaya.



Gambar 3.3 berbagai alat dan bahan mural
Sumber: Data olahan Penulis

4.4 Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan Mural berlangsung selama dari tanggal 14 - 26 Maret 2023. Finishing dinding tanggal 6 Maret 2023. Penutupan dan simbolis penutupan dengan pihak GNOTA dan pihak Matahari pada tanggal 27 Maret 2023. Pada prosesnya pembuatan mural dibagi dua yaitu mural pada dinding dalam perpustakaan dan mural pada dinding luar perpustakaan. Mural pada dinding dalam diselesaikan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mural pada dinding bagian luar. Pemilihan waktu ini dikarenakan pada proses pembuatan mural di dinding bagian luar akan melibatkan murid SDN 01 Jampang.

Tahap awal pengerjaan mural diawali dengan sketsa menggunakan kapur tulis. Pada pembuatan sketsa, tim menggunakan proyektor untuk menyorot sketsa ke dinding, sehingga hasil sketsa mural persis dan konsisten dengan konsep desain Mural. Tim mural menggunakan stager untuk mencapai posisi tinggi dalam pembuatan sketsa. Setelah semua sketsa selesai, proses selanjutnya yaitu pengecatan.

Sebelum proses pengecatan, tim mencampur cat warna indoor dan cat biang sablon dalam gelas plastik untuk mendapatkan warna yang sesuai konsep. Setelah mendapatkan warna yang cocok, maka proses pengecatan dilakukan secara bertahap. Proses pengecatan dilakukan dengan mengecat bagian mural yang terbesar secara keseluruhan dengan kuas ukuran besar lalu dilanjutkan dengan mengecat bagian detail mural dengan kuas yang ukurannya lebih kecil. Supaya batas pengecatan lebih rapi maka tim menggunakan dengan isolasi kertas untuk menutupi bagian yang tidak kena cat. Setelah proses pengecatan mural selesai maka selanjutnya tim mengecat mural menggunakan lapisan varnish dengan kompresor angin.



Gambar 3.5 Pengecatan mural indoor perpustakaan

Sumber: Data Penulis

Pengecatan mural dinding pada bagian luar melibatkan 10 siswa/siswi SDN 01 Jampang yang merupakan perwakilan dari setiap kelas. Siswa/siswi ini mengecat mural pada sketsa yang sudah dibuat oleh tim mural sebelumnya. Tim mural mendampingi siswa/siswi dalam pengecatan dengan mengarahkan dalam teknik mengecat mural yang tepat sehingga hasilnya rapih.



Gambar 3.6 Pengecatan mural melibatkan murid SD Jampang 01

Sumber: Data Penulis



Gambar 3.7 Dokumentasi hasil mural gedung perpustakaan SD Jampang 01

Sumber: Data Penulis

4.5 Evaluasi

Proses pembuatan mural berjalan lancar dan selesai sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Pada proses pembuatan, tim membagi tugas pada setiap anggota dari sketsa sampai finishing sehingga masing-masing anggota berkontribusi dan dapat melakukan pekerjaan secara efektif. Keterlibatan siswa/siswi SDN 01 Jampang pada pengecatan mural bagian luar disambut positif oleh pihak sekolah. Siswa/siswi tersebut

menyatakan ketertarikannya dalam kegiatan pengecatan mural. Hasil pengecatannyapun tetap rapih karena pada prosesnya didampingi oleh tim mural.

BAB 5

KESIMPULAN dan SARAN

Program Pengmas mural SDN Jampang 01 yang didukung oleh kemitraan antara Prodi DKV Universitas Parmadina dan Yayasan GNOTA bersama Matahari, dapat meningkatkan pengalaman dan kemampuan dari para mahasiswa DKV. Dengan keterlibatan mereka dalam program pengabdian serupa, maka penerapan keilmuan yang dipelajari dari para dosen di prodi akan dapat diimplementasikan secara langsung untuk kesejahteraan masyarakat sekitar.

Lukisan mural di tembok dapat memberikan nuansa hidup dan keunikan tersendiri dengan konsep tematik yang matang. Tentunya hal tersebut hanya bisa dicapai dengan persiapan dan kolaborasi yang baik dengan pihak mitra. Diharapkan di masa depan ada kegiatan lanjutan seputar pelatihan maupun pengecatan mural secara berkala yang nantinya melibatkan mahasiswa Prodi DKV, sebagai ajang pelatihan bagi mahasiswa agar dapat mengasah dan menerapkan kemampuan kreatifnya.

Program mural Paramadina di SDN Jampang 01 Kecamatan Kemang Bogor, dengan ukuran medium sekitar 3 x 8 meter per bidang tembok perpustakaan ini berpotensi besar dalam membenahi lingkungan agar lebih bersih dan indah. Selain itu, pelaksanaan yang melibatkan para murid dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa agar lebih menghargai fasilitas sekolah. Dengan adanya kolaborasi dengan para murid, maka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreatif mahasiswa dalam menerapkan ilmunya. Diharapkan ke depannya pun, pihak GNOTA sebagai mitra dapat melanjutkan kerjasama untuk program-program pengabdian lain yang sesuai dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual.

Daftar Pustaka

Salam, Sofyan, 2017, *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*, Yogyakarta, Percetakan Sunrise.

Barber, Barrington, 2007, *The Complete Fundamentals of Drawing*, London, Arcturus Publishing Limited.

Sumanto, 2006, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Wheeler, Alina, 2009, *Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Entire Branding Team*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.

Bardini, M. (2018). *The Art of Spray Paint: Inspirations and Techniques from Masters of Aerosol*. Rockport Publishers.

Trespass: A History of Uncommissioned Urban Art. (2010). Edited by Ethel Seno. Taschen.

Schacter, R. (2018). *Street Art World*. Rizzoli.

Long, J. (2019). *Street Art: A History of Artwork in Public Spaces*. Tate Publishing.

O'Neil, M., & Stout, M. (2017). *Mural Masters: A New Generation*. Gingko Press.

Lewisohn, C. (2009). *Street Art: The Graffiti Revolution*. Tate Publishing.

Male, A., & Forsythe, S. (2016). *Wall and Piece*. Random House UK.

Harrington, S., & Rojo, J. (2010). *Street Art New York*. Prestel Publishing.