

EKSPLORASI TEKNIK *SCRAPE* SEBAGAI MEDIA PERMAINAN TEKSTUR DI SMA NEGERI 14 SURABAYA

Ayu Zahra Fausetya¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ayu.21008@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni rupa di tingkat Sekolah Menengah Atas menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas serta pemahaman siswa terhadap unsur seni rupa, khususnya tekstur. Namun, pembelajaran seni lukis di sekolah masih cenderung menggunakan teknik konvensional sehingga ruang eksplorasi siswa menjadi terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik *scrape* sebagai media permainan tekstur dalam pembelajaran seni lukis di SMA Negeri 14 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksploratif-deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, dokumentasi karya siswa, angket proses dan hasil pembelajaran, serta wawancara dengan guru seni rupa dan beberapa siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang meliputi pemberian materi, praktik eksplorasi tekstur menggunakan teknik *scrape*, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *scrape* mampu memberikan pengalaman belajar yang eksploratif dan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta berani bereksperimen dalam berkarya seni lukis. Berdasarkan penilaian karya, sebagian besar siswa memperoleh kategori “sangat baik” dan “baik”, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi tekstur secara optimal. Respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan sikap positif, di mana siswa merasa tertarik, menikmati proses pembelajaran, serta memperoleh pengalaman baru dalam memahami tekstur. Selain itu, guru seni rupa menilai bahwa teknik *scrape* efektif sebagai alternatif pembelajaran karena menggunakan alat sederhana dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, teknik *scrape* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran seni lukis berbasis eksplorasi tekstur di SMA.

Kata Kunci: Teknik *Scrape*, Eksplorasi Tekstur, Pembelajaran Seni Lukis

Abstract

Art education at the senior high school level requires learning strategies that are able to develop students' creativity and understanding of the elements of visual art, particularly texture. However, painting instruction in schools still tends to rely on conventional techniques, resulting in limited opportunities for students to explore. Based on this condition, this study aims to explore the application of the *scrape* technique as a medium for texture exploration in painting learning at SMA Negeri 14 Surabaya. This study employs a qualitative approach with an exploratory-descriptive research design. The research subjects were 33 students of class XI-2 at SMA Negeri 14 Surabaya. Data collection techniques included observation of the learning process, documentation of students' artworks, process and outcome questionnaires, as well as interviews with the art teacher and several students. The study was conducted in three meetings, which consisted of material explanation, practical activities of texture exploration using the *scrape* technique, and evaluation and reflection of the learning process. The results indicate that the application of the *scrape* technique provides an exploratory learning experience and encourages students to be more active, creative, and confident in experimenting with painting. Based on the assessment of students' artworks, most students achieved the “very good” and “good” categories, indicating their ability to optimally explore texture. Students' responses showed positive

attitudes toward the learning process, as they felt interested, enjoyed the activities, and gained new experiences in understanding texture. In addition, the art teacher stated that the scrape technique is effective as an alternative learning method because it uses simple tools and increases student participation. Therefore, the scrape technique can be considered a relevant learning medium to support texture-based painting instruction at the senior high school level.

Keywords: *Scrape Technique, Texture Exploration, Painting*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa menjadikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan keterampilan dengan eksperimen berbagai bahan, teknik, dan media di bidang seni rupa. Dalam pembelajaran diharapkan bisa memberikan peserta didik menjadi siswa yang kompeten dan mampu memahami materi seni rupa, kepekaan estetika, dan pengembangan kreativitas. Selain itu, terdapat seni yang mempelajari seni lukis dengan media cat akrilik yang mendorong untuk mengeksplorasi atau mengenal teknik lukis yang dapat diterapkan oleh siswa serta mendorong meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan artistik mereka. Teknik tersebut memungkinkan siswa untuk mengekspresikan emosi dan ide mereka dengan bebas, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan apresiasi terhadap seni.

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berfokus pada pengembangan gambar dan melukis. Menurut Muklisin & Triyanto (2020) seni lukis merupakan bentuk seni dua dimensi yang mengekspresikan identitas visual seseorang menggunakan elemen-elemen seperti warna, bentuk, tekstur, dan skema warna yang dituangkan di bidang dua dimensi. Setiap goresan warna yang dituangkan pada bidang dua dimensi menjadikan bahasa visual sebagai bentuk untuk mengekspresikan emosi, mengungkapkan perasaan, pesan, ilusi, dan gerak yang diciptakan sebagai karya seni lukis yang diinginkan dari penciptannya melalui teknik-teknik melukis. Selain itu, melukis tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa.

Pratik seni lukis yang diterapkan di SMA Negeri 14 Surabaya sebagian besar masih menggunakan alat yang umum digunakan seperti kuas dan palet. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, hasil karya siswa SMA Negeri 14 Surabaya tidak menunjukkan variasi gaya

dan tekstur tertentu. Salah satu aspek yang tidak diperhatikan dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 14 Surabaya adalah permainan tekstur. Oleh karena itu, kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi beragam tekstur sebagai bentuk ekspresi visual masih terbatas.

Selain itu, pendekatan pembelajaran seni lukis yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah menggunakan teknik basah (aquarel) dan teknik kering (pensil warna, arang). Hal ini menyebabkan siswa terbatas dalam eksplorasi tentang teknik alternatif yang dapat menambah proses dan pengalaman dalam berkarya untuk mengenal berbagai tekstur. Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk mengembangkan eksplorasi teknik dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 14 Surabaya, peneliti menggunakan teknik *scrape* sebagai teknik alternatif untuk mengembangkan eksplorasi teknik siswa di SMA Negeri 14 Surabaya.

Teknik *i* merupakan teknik yang dalam prosesnya menggunakan penggoresan atau pengikisan diatas permukaan cat, sehingga menimbulkan tekstur serta efek visual yang ekspresif (Color, 2022). Teknik ini memberikan dorongan untuk lebih kritis dan bereksperimen dengan berbagai media dalam mengolah tekstur dan komposisi dalam karya seni. Dalam eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape* menggunakan media cat akrilik ini memberikan pengalaman artistik yang berbeda dari teknik yang sudah ada. Teknik *scrape* mendorong mereka untuk lebih berani mencoba teknik dan tekstur baru, hal ini juga membantu meningkatkan pembelajaran yang lebih kreatif, fleksibel, dan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide lewat goresan teknik *scrape*.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa mengenai berbagai macam tekstur dan warna melalui pengembangan seni lukis media cat akrilik menggunakan teknik *scrape*. Siswa dapat mengembangkan kemampuan teknik tersebut melalui kegiatan menggosok dan

mengikis permukaan cat, meningkatkan kesabaran dan ketelatenan, meningkatkan kemampuan mengembangkan gagasan dan konsep yang unik, serta memperbanyak pengajaran seni di tingkat sekolah menengah. Diharapkan melalui penelitian ini mampu menghasilkan efek visual tekstur melalui eksperimen teknik, serta diharapkan dapat menumbuhkan keberanian dalam bereksperimen, mengasah kepekaan visual terhadap tekstur, dan mendorong kebebasan berkarya tanpa terikat pada pola-pola yang monoton. Selain itu, hal tersebut dapat menambah wawasan para siswa mengenai teknik lukis khususnya teknik *scrape*. Penelitian eksplorasi ini tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga tentang bagaimana siswa berproses, bereksperimen dan menemukan gaya visual teksturnya sendiri melalui media yang sederhana yang mudah ditemukan dan respon siswa dalam pengalaman berkarya teknik baru tersebut.

Berkaitan dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni 1) Bagaimana persiapan pembelajaran seni lukis dengan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya?; 2) Bagaimana proses pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* dalam eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya?; 3) Bagaimana hasil karya seni siswa setelah mengikuti pembelajaran teknik *scrape* untuk eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya? dan; 4) Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur di kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya?.

Selain itu, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan persiapan pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi di kelas XI-2 di SMA Negeri 14 Surabaya, mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* dalam eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya, mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya siswa setelah mengikuti pembelajaran teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMAN 14 Surabaya, dan mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA 14 Negeri Surabaya.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian eksploratif-deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena karena berfokus pada pendalaman terhadap proses pembelajaran seni lukis dengan teknik *scrape*, termasuk pengalaman, respons, dan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Jenis eksploratif digunakan untuk menggali fenomena yang masih jarang diteliti, yaitu teknik *scrape* sebagai media permainan tekstur dalam pembelajaran seni lukis di SMA Negeri 14 Surabaya. Sementara itu, sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran, hasil siswa dan respons siswa secara lengkap sesuai hasil lapangan.

Penelitian ini melibatkan siswa SMA Negeri 14 Surabaya yang berfokus pada siswa kelas XI-2 dengan jumlah siswa 36. Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur, yang meliputi pelaksanaan pembelajaran, hasil karya seni lukis siswa, dan respons siswa terhadap penerapan teknik *scrape* di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya.

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, angket respon siswa dan dokumentasi foto. Teknik observasi adalah teknik yang melibatkan proses pengamatan dan pengumpulan data secara langsung berdasarkan objektif dan sistematis. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Sugiono dalam Aini (2024) yang menjelaskan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara meninjau secara langsung ke lapangan yang menjadi objek penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung saat kegiatan proses pembelajaran eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape* oleh siswa SMA Negeri 14 Surabaya yang meliputi cara siswa menggunakan alat dan bahan, kreativitas eksplorasi teknik, interaksi guru dan siswa selama proses berkarya serta ekspresi dan artistik yang ditunjukkan. Proses pengamatan ini dilakukan melalui penggunaan lembar observasi serta didukung dokumentasi foto dan video.

Teknik wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari narasumber yang bersangkutan, yaitu guru seni

budaya dan siswa kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya. Wawancara ini bertujuan menggali pemahaman siswa terhadap eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape*, pengalaman proses berkarya, kesulitan siswa dalam berkarya teknik *scrape* dan pendapat guru tentang keefektifitasan teknik *scrape* dalam pembelajaran seni rupa.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data visual dan tertulis dalam penelitian berupa pengumpulan foto saat pembelajaran eksplorasi teknik *scrape*, hasil karya siswa, serta catatan guru. Dokumentasi ini untuk mendukung hasil wawancara, observasi, dan memberikan gambaran mengenai proses dan hasil eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape*.

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengelola dan menyimpulkan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi sehingga memberikan pemahaman mendalam mengenai proses dan hasil pembelajaran eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape* di SMA Negeri 14 Surabaya. Pendekatan analisis data ini mengacu pada model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Untuk menjaga data tetap valid dan dapat dipercaya, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru seni rupa serta refleksi bersama siswa untuk memastikan data yang sesuai dengan kenyataan di lapangan.

KERANGKA TEORETIK

a. Seni Lukis

Seni lukis menurut Zakky (2019) adalah pengembangan lebih lanjut dari menggambar dan termasuk ke dalam jenis dua dimensi yang menggunakan media kanvas, kertas, atau papan sebagai media ekspresi bagi pelukis. Selain sebagai wujud ekspresi emosi dan jiwa, seni lukis memiliki fungsi lain seperti fungsi komersial, religious, komersial dan simbolis. Oleh karena itu, seni lukis tidak hanya dipandang sebagai karya yang mengedepankan nilai estetika, tetapi juga memiliki peran dan makna yang penting dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.

Selain itu, menurut Yunaldi (2016) adalah keberadaan seni lukis selalu berkaitan dengan kenyataan yang berfungsi untuk menampilkan

sesuatu, baik non-figuratif maupun figuratif. Oleh karena itu, gambaran dalam seni lukis dapat muncul dalam bentuk yang jelas dan konkret tetapi dapat bersifat abstrak yaitu berupa kesan, simbol atau imajinasi. Seni lukis menurut Damayanti & Nagara (2022) adalah bentuk ungkapan batin yang muncul dari pengalaman estetis maupun pandangan hidup dan diwujudkan melalui penggunaan unsur garis dan warna. Ekspresi ini terinspirasi dari berbagai pengalaman kehidupan sehari-hari lalu dituangkan di atas media dua dimensi seperti kanvas atau kertas.

b. Teknik

Teknik dalam konteks seni rupa dapat diartikan sebagai cara atau metode yang digunakan oleh seniman atau peserta didik dalam mengolah media dan bahan untuk menghasilkan sebuah karya seni. Teknik berperan sebagai pedoman dalam proses berkarya agar gagasan visual dapat diwujudkan secara efektif melalui penguasaan alat, bahan, dan langkah kerja tertentu. Dalam pembelajaran seni rupa, penguasaan teknik tidak hanya berkaitan dengan keterampilan motorik, tetapi juga dengan pemahaman proses, eksplorasi, serta pengembangan kreativitas peserta didik.

c. Teknik *Scrape*

Teknik *scrape* (kerok) adalah metode eksperimen yang memanfaatkan alat bantu seperti pisau palet, kartu bekas dan benda keras lainnya untuk menggeser dan menarik cat di permukaan kanvas. Teknik ini sering diterapkan menggunakan cat akrilik karena sifatnya fleksibel dan cepat kering, sehingga mendukung terciptanya efek visual yang ekspresif dan berlapis (Color, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian karya eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape* yang dilakukan sebanyak 33 siswa, diperoleh distribusi nilai yang terbagi ke dalam empat kategori. Pada kategori “Sangat Baik” dengan rentang nilai 86-100, terdapat 15 siswa atau sebesar 45,45%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengaplikasikan teknik *scrape* secara optimal, baik dalam penguasaan teknik, kreativitas, dan kerapian karya. Selanjutnya pada kategori “Baik” dengan rentang nilai 71-85, terdapat 14 siswa atau sebesar 42,42%. Siswa dalam kategori tersebut

menunjukkan memiliki kemampuan yang baik dalam mengeksplorasi tekstur dan dapat menerapkan teknik *scrape*, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum sepenuhnya maksimal.

Pada kategori “Cukup” dengan rentang nilai 56-70, terdapat 4 siswa atau sebesar 12,12%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sebagian kecil siswa masih mengalami kendala dalam penerapan teknik *scrape*, terutama dalam mengontrol hasil tekstur dan penyusunan komposisi karya. Terakhir pada kategori “Kurang” dengan rentang nilai <55 tidak temukan siswa (0%). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dan menghasilkan karya dengan tingkat pencapaian minimal kategori cukup. Secara keseluruhan, distribusi nilai tersebut mengindikasikan bahwa penerapan teknik *scrape* dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 14 Surabaya efektif dalam meningkatkan kemampuan eksplorasi tekstur siswa, yang tergambar berdasarkan hasil kategori “sangat baik” dan “baik” dalam penilaian karya.

Selain itu, siswa yang telah menerapkan teknik *scrape* dengan benar mampu menghasilkan karya yang baik dan menarik secara visual. Siswa dapat mengontrol kedalaman tekanan serta arah goresan alat yang digunakan, sehingga tekstur yang dihasilkan terlihat lebih jelas dan variatif. Hasil dari keseluruhan karya yang dianalisis, sebanyak 33 karya siswa mampu menghasilkan empat jenis tekstur berbeda dalam satu karya, sedangkan karya lainnya menghasilkan dua hingga tiga jenis tekstur yang tetap dinilai layak dan menarik secara visual. Hasil karya tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengeksplorasi berbagai alat di sekitar mereka untuk menciptakan permainan tekstur melalui teknik *scrape*.

Setelah kegiatan penilaian dan evaluasi, peneliti menginstruksikan kepada siswa kelas XI-2 di SMA Negeri 14 Surabaya untuk mengisi tautan *Google Form* guna memperoleh respons dan pendapat mereka setelah mengikuti kegiatan pembuatan karya eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape*. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Bagus Arma Apriliyanto, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Seni Rupa di kelas XI-2 di SMA Negeri 14 Surabaya untuk mendapatkan respons dari sudut

pandang pendidik terhadap proses pembelajaran eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape*.

Berdasarkan hasil angket *Google Form* yang telah diisi oleh 33 siswa kelas XI-2 SMAN 14 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam mengeksplorasi tekstur menggunakan teknik *scrape*. Meskipun demikian, respons siswa terhadap pembelajaran ini menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Siswa menilai kegiatan eksplorasi tekstur dengan teknik *scrape* sebagai pengalaman baru yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk diterapkan dalam pembelajaran seni rupa.

Berikut merupakan hasil karya eksplorasi tekstur menggunakan teknik *scrape*.

1) Rafie Agustiyo S.



Gambar 3.1 Rafie

Sumber: Rafie Agustiyo S. 2025

Karya seni rupa yang dibuat oleh Rafie Agustiyo S. ini menggunakan teknik *scrap* dengan memanfaatkan alat penggaris, garpu, dan batu, sehingga menghasilkan tekstur kasar yang kuat dan ekspresif. Pola yang muncul terlihat berulang menyerupai jejak sisir atau garpu, dipadukan dengan aksen organik dari batu yang memberi kesan alami dan dinamis pada bidang karya. Perpaduan warna yang kontras memperkuat karakter visual serta menambah kedalaman tekstur, membuat karya tampak hidup dan tidak monoton. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap eksplorasi alat dan teknik, sehingga layak memperoleh nilai 97 dengan kategori Sangat Baik.

2) Imelda Agustin Putri



Gambar 3.2 Imelda

Sumber: Imelda Agustin Putri 2025

Karya seni rupa yang dihasilkan oleh Imelda Agustin Putri menggunakan teknik *scrape* dengan memanfaatkan berbagai alat seperti garpu, ranting, tutup pulpen, batu, dan mika snack, sehingga menciptakan tampilan visual yang kaya dan variatif. Tekstur yang dihasilkan tampak kasar dan berlapis, dengan garis-garis berulang yang muncul dari penggunaan alat-alat tersebut secara berulang dan terkontrol. Perpaduan warna yang menyebar dan saling bertumpuk menambah kesan dinamis pada bidang karya, sekaligus menunjukkan eksplorasi alat yang cukup baik. Secara keseluruhan, karya ini mencerminkan pemahaman siswa terhadap teknik *scrape* dan menghasilkan karakter tekstur yang jelas, sehingga memperoleh nilai 82 dengan kategori Baik.

3) Danish Aryanugraha W.



Gambar 3.3 Danis

Sumber: Danish Aryanugraha W.i 2025

Karya Danish Aryanugraha W. dibuat dengan teknik *scrape* menggunakan alat garpu, paku, ranting, dan tusuk sate, yang menghasilkan tekstur kasar dengan dominasi garis-garis lengkung tersusun dalam pola ritmis. Goresan yang berulang dan terarah menciptakan kesan dinamis serta kedalaman visual yang kuat, menunjukkan kontrol alat yang sangat baik dan eksplorasi tekstur yang matang, sehingga karya ini memperoleh nilai 97 dengan kategori Sangat Baik.

4) Callysta Azkha S.



Gambar 3.4 Callysta

Sumber: Callysta Azkha S.2025

Karya Callysta Azkha S. memanfaatkan alat sisir, garpu, dan ranting untuk menghasilkan garis-garis bergelombang yang tersusun ritmis dan paralel, membentuk pola yang cukup konsisten pada bidang karya. Tekstur yang muncul tergolong sedikit kasar namun tetap terkontrol, dengan pengulangan pola yang memperkuat karakter visual karya secara keseluruhan. Karya ini menunjukkan pemahaman yang baik terhadap teknik *scrape* dan pengolahan tekstur, sehingga mendapatkan nilai 87 dengan kategori Baik.

5) Lateevah Pinashty A.Q.A



Gambar 3.5 Lateevah

Sumber: Lateevah Pinashty A.Q.A.2025

Karya seni rupa yang dihasilkan oleh Lateevah Pinashly A.Q.A. dibuat dengan teknik *scrape* menggunakan alat tutup botol, garpu, dan ranting, sehingga menghasilkan tekstur garis lengkung yang saling tumpang tindih dan tampak padat pada bidang karya. Goresan-goresan yang berlapis menciptakan kesan kasar namun dinamis, menunjukkan eksplorasi alat yang kuat serta keberanian dalam mengolah tekstur. Komposisi garis yang bergerak memberi energi visual dan kedalaman pada karya, menandakan kontrol teknik yang sangat baik. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan kualitas pengolahan tekstur yang matang sehingga memperoleh nilai 97 dengan kategori Sangat Baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran seni lukis dengan teknik *scrape* sebagai eksplorasi tekstur di kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *scrape* mampu memberikan pengalaman berkarya yang berbeda bagi siswa khususnya dalam mengeksplorasi tekstur. Hasil karya seni siswa setelah mengikuti pembelajaran teknik *scrape* menunjukkan adanya keberagaman karakter tekstur yang dihasilkan, meskipun didominasi oleh tekstur membentuk garis berulang. Selain itu, hasil karya juga memperlihatkan variasi tekstur dari segi permukaan, arah dan bentuk goresan, pola, serta kedalaman tekstur. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik yang telah ditetapkan, dominasi kategori “sangat baik” dan “baik” pada hasil penilaian menunjukkan bahwa penerapan teknik *scrape* memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengeksplorasi tekstur. Hal ini ditunjukkan oleh presentase siswa pada kategori “sangat baik” dan “baik” yang mencapai 87,87% dari total keseluruhan siswa. Teknik *scrape* ini mendorong siswa untuk lebih berani bereksperimen dengan media dan alat, sehingga menghasilkan variasi tekstur yang beragam.

Respons siswa terhadap pembelajaran seni lukis menggunakan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur tergolong sangat positif. Siswa menunjukkan minat, semangat, dan rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran. Kebebasan dalam bereksperimen dengan berbagai alat dan pengalaman berkarya yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya menjadi faktor utama yang mendorong respons positif tersebut.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran seni lukis dengan teknik *scrape* sebagai media eksplorasi tekstur di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik nonkonvensional dalam pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada tahap awal pembelajaran, ternyata pemahaman siswa di kelas XI-2 SMA Negeri 14 Surabaya belum pernah menggunakan teknik *scrape* dalam kegiatan seni lukis, sehingga pengalaman berkarya dengan teknik tersebut menjadi hal baru bagi sebagian besar siswa.

Kondisi ini memberikan pengaruh terhadap antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mendorong rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan eksplorasi tekstur.

Implikasi selanjutnya menunjukkan bahwa pembelajaran seni lukis yang dirancang secara terencana dan sistematis, disertai dengan pemilihan teknik serta alat yang variatif, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih eksploratif dan bermakna. Proses pendampingan yang diberikan selama kegiatan berlangsung berperan dalam membantu siswa mengatasi kesulitan awal, sehingga siswa dapat lebih berani bereksperimen dan mengembangkan karakter tekstur dalam karya yang dihasilkan.

REFERENSI

- Aini, W. H. (2024). Analisis Kepuasan Konsumen Pada Penggunaan Ojek Onlien dan Ojek Konvensional di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Manajemen Dan Akutansi*, 12(1), 14-18.
- Cahyani, N. P., Suara, I. M., & Kristiantari, R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Melalui Kegiatan Menggambar dengan Teknik Kerok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B TK Setya Budhi III Mengwitani Badung Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksa*, 2(1).
- Color, N. (2022). *Make Scrape Art With Acrylic Paints*. <https://novacolorpaint.com/blogs/nova-color/make-scrape-art-with-acrylic-paints>
- Damayanti, A. A., & Nagara, M. R. (2022). Seni Lukis Kontemporer Karya Andie Aradhea dalam Pendekatan Kritik Seni. *Jurnal ATRAT*, 10(5), 116-124.
- Fahmansyah, M. R. M. (2025). *Eksplorasi Teknik Kolase Pada Seni Lukis Kaligrafi dengan Memanfaatkan Limbah Plastik di SMP Assadah Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Kebudayaan, K. . (2025). *Profil SMAN 14 Surabaya*. Sekolah Data Kemdikbud. <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/home/profile/dcd588dec-f67a-4fd6-8e0b-fe7fb20af61f>
- Muklisin, & Triyanto, R. (2020). Analisis Formal Lukisan Andi Ian Surya. *Jurnal Seni Rupa*, 09(September).
- Mulyanti, D., & Winarno. (2023). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS REALIS KELAS XI DI SMK. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1),

- 123-136.
- Nisa, B. D. A., Sutrisno, L. B., & Suartini, L. (2023). Pembelajaran Melukis dengan Teknik Mixed Media Oleh Guru Seni Lukis di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 46-59.
- Oktavia, R. D., Firmansyah, D., & Siswanto, S. (2025). Pembelajaran Seni Lukis Menggunakan Cat Akrilik dengan Teknik Plakat di Kelas VIII Ignatius Global School Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 756-765.
- Ratnaningsih, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2).
- Salam, S., B, S., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Segara, N. B. (2014). Penggunaan Rubrik Sebagai Alternative Assessment Pada Mata Kuliah Seminar Studi Sosial. *Edunomic*, 2(2).
- Swastika, A. (2019). *Membaca Praktik Negosiasi Seniman Perempuan dan Politik Gender Orde Baru*.
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi goresan garis dan warna dalam karya seni lukis. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 46-51.
- Zakky. (2019). *Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi , Tujuan , dan Unsur-Unsurnya*. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-seni-lukis/>
- Zulkifli, A., & Rahmawati, I. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo Pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3).