

PENERAPAN TEKNIK STENSIL UNTUK BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI BERTEMA ILUSTRASI IKON SURABAYA DI SMP LABSCHOOL UNESA 2

Muhammad Rifqi Syahbana¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadrifqi.21048@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pembelajaran seni grafis di tingkat SMP masih jarang diterapkan secara optimal karena keterbatasan sarana dan prasarana, serta kompetensi pendidik di bidang seni grafis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman praktik seni grafis secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan, salah satunya melalui teknik stensil. Teknik stensil dipilih karena menggunakan alat dan bahan yang mudah diperoleh, relatif aman bagi siswa, serta efektif dalam membantu siswa memahami prinsip dasar seni grafis dua dimensi melalui kegiatan praktik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses persiapan, pelaksanaan, hasil pembelajaran, serta respon guru dan siswa terhadap penerapan pembelajaran seni grafis menggunakan teknik stensil dengan tema ilustrasi ikon Kota Surabaya di SMP *Labschool* Unesa 2. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa ekstrakurikuler desain grafis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teknik stensil dapat dilaksanakan dengan baik dan menghasilkan karya seni rupa dua dimensi yang berkualitas, dengan 80% siswa berkategori sangat baik dan 20% berkategori baik, serta memperoleh respon positif dari guru dan siswa sebagai alternatif pembelajaran seni grafis di SMP.

Kata kunci: seni grafis, teknik stensil, seni rupa dua dimensi, ikon Surabaya, SMP *Labschool* Unesa 2.

Abstract

Graphic art learning at the junior high school level is still rarely implemented optimally due to limited facilities and infrastructure, as well as teachers' competence in graphic art education. This condition causes students to have minimal opportunities to gain direct practical experience in graphic art activities. Therefore, a simple, economical, and easily implemented learning alternative is required, one of which is the stencil technique. The stencil technique was chosen because it uses easily accessible materials, is relatively safe for students, and effectively helps students understand the basic principles of two-dimensional graphic art through hands-on practice. This study aims to describe the preparation process, implementation, learning outcomes, and teacher and student responses toward the application of graphic art learning using the stencil technique with the theme of Surabaya city icons at SMP Labschool Unesa 2. The research subjects consisted of fifteen students participating in the graphic design extracurricular program. This study employed a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires, then analyzed descriptively. The findings indicate effective implementation, high quality student artworks, positive responses, and confirm stencil learning as a suitable alternative method.

Keywords: graphic art, stencil technique, two-dimensional art, Surabaya city icons, SMP *Labschool* Unesa 2.

PENDAHULUAN

Seni grafis merupakan cabang seni rupa dua dimensi yang dihasilkan melalui berbagai teknik cetak, seperti cetak tinggi (woodcut, linocut), cetak datar (lithography, allugraphy), cetak dalam (etching, mezzotint, aquatint), dan cetak saring (stensil, sablon). Setiap teknik memiliki tingkat kerumitan serta keunikan visual tersendiri (Sitompul, 2021). Namun, pembelajaran seni grafis masih jarang diterapkan di sekolah, sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman pendidikan seni secara utuh.

Berdasarkan hasil observasi di SMP *Labschool* Unesa 2, materi seni grafis belum diajarkan karena keterbatasan sarana prasarana, kurangnya tenaga pendidik yang sesuai bidang keahlian, serta kesulitan dalam pelaksanaan praktik. Padahal, pembelajaran seni grafis memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, motorik halus, kepekaan estetis, kemampuan berpikir visual, serta ekspresi diri siswa. Jika kondisi ini terus berlanjut, peserta didik akan kehilangan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar seni sesuai tuntutan kurikulum.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran seni grafis menggunakan teknik stensil. Teknik ini relatif sederhana, ekonomis, mudah diaplikasikan, serta dapat menggunakan alat dan bahan yang sederhana seperti kertas, plastik mika, atau kardus bekas. Teknik stensil juga memungkinkan penggunaan pola cetak secara berulang sehingga memudahkan siswa dalam proses berkarya (Maharani & Muhajir, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan teknik stensil dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik, dan minat siswa dalam pembelajaran seni budaya (Maharani & Muhajir, 2019).

Pembelajaran teknik stensil dapat diperkaya dengan tema ilustrasi ikon kota Surabaya sebagai upaya pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Ikon kota merupakan bagian dari cagar budaya yang mencerminkan identitas dan warisan budaya suatu daerah (UU RI No. 11 Tahun 2010). Ikon dalam kajian semiotika memiliki kesamaan rupa dengan objek yang diwakilinya dan berfungsi sebagai representasi visual dari objek tersebut (Mikke, 2012). Oleh karena itu, pengolahan ikon kota Surabaya ke dalam ilustrasi dua dimensi

perlu memperhatikan karakteristik, kesederhanaan bentuk, keseimbangan, serta proporsi agar tetap mudah dikenali (Yongky, 2006).

Melalui penerapan teknik stensil dengan tema ilustrasi ikon kota Surabaya, pembelajaran seni grafis diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan berkarya siswa, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal serta menghadirkan pembelajaran seni yang inovatif, kontekstual, dan aplikatif (Rakhmat, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan kondisi apa adanya tanpa pengujian hipotesis statistik (Sugiyono, 2019). Metode ini digunakan untuk mengkaji penerapan pembelajaran seni grafis menggunakan teknik stensil dalam berkarya seni rupa dua dimensi dengan tema ilustrasi ikon Kota Surabaya di SMP *Labschool* Unesa 2.

Penelitian dilaksanakan di SMP *Labschool* Unesa 2, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, dengan subjek penelitian yaitu 15 siswa ekstrakurikuler desain grafis. Objek penelitian meliputi proses pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan teknik stensil pada media kardus bekas bertema ikon Surabaya, yang difokuskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil karya siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif non-terstruktur, wawancara dengan guru seni budaya dan siswa, dokumentasi berupa foto proses dan hasil karya, serta angket untuk mengetahui pemahaman dan respon siswa terhadap pembelajaran. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

Penilaian hasil karya siswa dilakukan secara individu menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek desain ilustrasi, proses berkarya stensil, sikap dan perilaku, serta hasil akhir karya. Data kuantitatif pendukung dianalisis menggunakan rumus persentase $P = (f/N) \times 100$, yang digunakan untuk mengetahui nilai akhir atau tingkat pencapaian hasil karya siswa dalam bentuk

persentase guna mempermudah interpretasi hasil penilaian.

Teknik analisis data mengacu pada tahapan kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Validitas data diuji menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket untuk memperoleh temuan yang konsisten dan dapat dipercaya..

KERANGKA TEORETIK

a. Penerapan dalam Pendidikan Seni

Penerapan dalam pembelajaran dipahami sebagai proses sistematis yang dapat diamati dan dievaluasi secara objektif melalui aktivitas nyata siswa (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016). Penerapan tidak hanya sebatas pelaksanaan praktik, tetapi harus menghasilkan perubahan perilaku, keterampilan, dan kompetensi yang terukur pada peserta didik (Rahmah & Aly, 2023). Dalam konteks pendidikan seni, penerapan berfungsi sebagai sarana pembentukan kompetensi visual, ekspresi diri, serta internalisasi nilai-nilai budaya secara kontekstual (Gunansyah & Fadillah, 2024).

Manfaat penerapan pembelajaran seni terletak pada kemampuannya mengembangkan kreativitas, berpikir visual, ekspresi diri, serta memperkuat identitas dan apresiasi budaya lokal siswa (Amanda, Jumadi, & Sufyadi, 2023). Dengan demikian, penerapan pembelajaran seni tidak hanya berdampak pada aspek keterampilan, tetapi juga pembentukan karakter dan kesadaran budaya peserta didik.

b. Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa dua dimensi merupakan karya visual yang diwujudkan pada bidang datar dan memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar, tanpa unsur volume (Astari & Mutmainah, 2024). Seni rupa dua dimensi berperan sebagai media ekspresi dan pembelajaran yang efektif karena teknik dan medianya relatif sederhana serta mudah dikembangkan oleh siswa (Nugroho, 2021).

Karakteristik seni rupa dua dimensi terletak pada pengolahan unsur visual seperti garis, warna, bentuk, dan komposisi pada bidang datar secara harmonis (Hidayatullah et al., 2020; Triyono Bramantyo et al., 2023). Unsur dan prinsip seni

rupa, seperti keseimbangan, harmoni, proporsi, dan ritme, menjadi dasar penting dalam menciptakan karya yang komunikatif dan estetis serta mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Salah satu bentuk seni rupa dua dimensi adalah seni grafis, yaitu karya seni yang dihasilkan melalui proses cetak. Seni grafis dalam pembelajaran berperan dalam melatih logika visual, ketelitian, serta pemahaman konsep positif–negatif dalam komposisi visual (Wulandari et al., 2022; Hidayatullah et al., 2020).

c. Teknik Stensil

Teknik stensil merupakan bagian dari seni grafis dua dimensi yang menggunakan pola berlubang sebagai media cetak untuk menghasilkan bentuk visual pada permukaan datar (Nurjanah & Afandi, 2021). Teknik ini tergolong sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan di lingkungan pendidikan, sehingga efektif dalam mengenalkan prinsip dasar seni rupa dan keterampilan mencetak (Hidayatullah et al., 2020).

Dalam pembelajaran seni budaya, teknik stensil mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik, serta pemahaman visual siswa, khususnya ketika dikaitkan dengan motif atau tema budaya lokal (Maharani & Muhajir, 2019; ADI, 2024). Beragam jenis stensil—seperti stensil dalam, stensil luar, positif-negatif, dan stensil berlapis—dapat digunakan untuk melatih perencanaan desain, ketelitian, serta pemahaman komposisi visual secara bertahap.

d. Ikon Kota Surabaya

Ikon kota merupakan representasi visual budaya lokal yang berfungsi sebagai identitas dan simbol sejarah suatu daerah (Wardhana & Zaini, 2015). Ikon Surabaya, seperti Tugu Pahlawan, Patung Sura dan Baya, Jembatan Suramadu, serta tokoh Bung Tomo, tidak hanya berperan sebagai penanda visual kota, tetapi juga mengandung nilai historis, simbolik, dan edukatif (Tanuwidjaja, 2011; Chandler, 2022).

Monumen dan bangunan bersejarah termasuk dalam kategori built heritage yang memiliki nilai sejarah, estetika, dan identitas kota (Ashworth & Tunbridge, 1990; Diliawan et al., 2025). Pengolahan ikon Surabaya ke dalam karya seni

rupa dua dimensi dapat menjadi media edukasi budaya sekaligus sarana pembentukan kesadaran sejarah dan identitas lokal siswa.

e. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan teknik stensil dalam pembelajaran seni budaya mampu meningkatkan kreativitas dan minat siswa serta mudah diterapkan di lingkungan sekolah (Maharani & Muhajir, 2019). Penelitian lain menegaskan bahwa penggabungan seni grafis dengan tema budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih aplikatif, bermakna, dan menyenangkan (Makagingge, Pangkey, & Saul, 2023; Arum, 2020). Keseluruhan penelitian tersebut memperkuat bahwa seni grafis bertema budaya lokal efektif sebagai media pembelajaran kontekstual dan edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Persiapan Pembelajaran Teknik Stensil Untuk Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi Dengan Tema Ikon Kota Surabaya Oleh Siswa SMP Labschool Unesa 2

Sebelum pelaksanaan pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil, peneliti melakukan tahap persiapan yang terencana untuk menjamin pembelajaran berjalan sistematis dan sesuai tujuan penelitian. Persiapan ini mencakup perencanaan akademik, teknis pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana.

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi antara peneliti dan guru Seni Budaya SMP Labschool Unesa 2 guna menentukan jadwal pelaksanaan, menyamakan persepsi materi seni grafis, serta menyesuaikan tema ilustrasi ikon Kota Surabaya dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Koordinasi ini penting untuk memastikan kesesuaian pembelajaran dengan kondisi sekolah dan kebutuhan peserta didik (Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, peneliti menyusun modul ajar sebagai pedoman pembelajaran selama tiga pertemuan. Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, materi pengenalan seni grafis dan teknik stensil, langkah-langkah pembelajaran, serta indikator penilaian. Penyusunan modul disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikomotorik siswa SMP agar materi mudah dipahami dan aplikatif (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016).

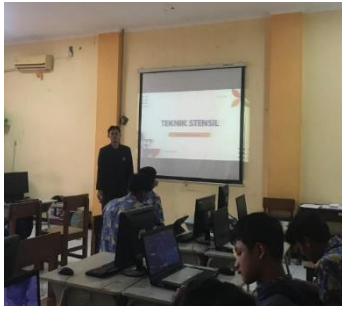
Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa bahan presentasi dan contoh karya seni grafis teknik stensil bertema ikon Kota Surabaya. Media visual ini berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep dan memberikan gambaran konkret mengenai hasil karya yang diharapkan. Tahap persiapan juga meliputi penyediaan alat dan bahan berkarya, seperti kertas, mika, pen cutter, cat akrilik, kuas, dan kardus bekas, dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kemudahan penggunaan, serta efisiensi biaya (Maharani & Muhajir, 2019).

Dengan persiapan yang matang, pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil diharapkan dapat berlangsung efektif, terarah, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Teknik Stensil Untuk Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi Dengan Tema Ikon Kota Surabaya Oleh Siswa SMP Labschool Unesa 2

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil pada siswa ekstrakurikuler desain grafis SMP Labschool Unesa 2 dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pembelajaran dirancang secara bertahap, mulai dari pemberian materi, perancangan desain, hingga praktik berkarya, agar siswa memperoleh pemahaman konseptual dan keterampilan teknis secara optimal.

Pertemuan pertama difokuskan pada pemberian materi dasar mengenai seni rupa dua dimensi, seni grafis, pengenalan teknik stensil, serta alat dan bahan yang digunakan. Peneliti juga menjelaskan langkah-langkah berkarya teknik stensil, mulai dari pembuatan sketsa, pemindahan desain ke media mika, proses pemotongan, pewarnaan, hingga evaluasi hasil karya. Pada tahap ini, siswa diperlihatkan contoh karya seni grafis teknik stensil bertema ikon Kota Surabaya sebagai referensi visual. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal dan menumbuhkan motivasi serta minat siswa dalam berkarya seni grafis (Maharani & Muhajir, 2019).



Gambar 1. Pemaparan Materi Teknik Stensil
(Sumber: M Rifqi Syahbana, 2025)

Selain itu, siswa menentukan referensi ikon Kota Surabaya yang akan digunakan sebagai objek ilustrasi pada tahap berkarya selanjutnya. Pertemuan kedua berfokus pada proses perancangan desain ilustrasi. Siswa membuat sketsa ilustrasi ikon Kota Surabaya secara manual, kemudian mengolahnya kembali menggunakan media digital. Setiap desain yang telah selesai dikonsultasikan kepada peneliti untuk memastikan kesesuaian bentuk dan kemudahan dalam proses pemotongan stensil. Tahap ini bertujuan melatih ketelitian, kreativitas, serta kemampuan visual siswa dalam mengolah bentuk ilustrasi dua dimensi (Yongky, 2006).



Gambar 2. Proses Menggambar Sketsa Digital
(Sumber: M Rifqi Syahbana, 2025)

Pertemuan ketiga merupakan tahap praktik berkarya seni grafis teknik stensil. Peneliti mendemonstrasikan cara memotong desain pada kertas mika serta teknik pewarnaan pada media kardus bekas. Siswa kemudian mempraktikkan proses tersebut secara mandiri, mulai dari memotong pola stensil, menempelkan pada media karya, melakukan pewarnaan, hingga melepas stensil setelah cat mengering. Kegiatan ini menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pertemuan, peneliti

melakukan evaluasi singkat terhadap proses dan hasil karya siswa.



Gambar 3. Demonstrasi Pemotongan Stensil
(Sumber: M Rifqi Syahbana, 2025)



Gambar 4. Proses Pewarnaan Stensil
(Sumber: M Rifqi Syahbana, 2025)



Gambar 4. Hasil Karya Siswa
(Sumber: M Rifqi Syahbana, 2025)

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran teknik stensil berlangsung dengan baik dan sistematis. Pembelajaran ini tidak hanya melatih keterampilan teknis siswa dalam seni grafis, tetapi juga meningkatkan kreativitas, ketelitian, serta pemahaman siswa terhadap ikon Kota Surabaya sebagai bagian dari pengenalan budaya lokal (Sugiyono, 2019).

c. Hasil Penerapan Teknik Stensil Untuk Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi Bertema Ilustrasi Ikon Surabaya oleh Siswa Kelas Ekstrakurikuler Desain Grafis di SMP Labschool Unesa 2

1. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran selama tiga pertemuan, siswa ekstrakurikuler desain grafis SMP Labschool Unesa 2 mampu menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil dengan baik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, serta keberanian untuk bertanya dan berdiskusi ketika mengalami kesulitan. Kendala yang muncul umumnya berkaitan dengan ketelitian dalam pemotongan pola stensil dan pengontrolan cat saat pewarnaan. Namun, melalui bimbingan langsung dari peneliti, kendala tersebut dapat diatasi sehingga siswa mampu melanjutkan proses berkarya dengan lebih baik. Secara keseluruhan, hasil akhir karya menunjukkan penerapan teknik stensil yang cukup rapi, sesuai dengan desain ilustrasi ikon Kota Surabaya, serta memenuhi tujuan pembelajaran.

2. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa

Hasil wawancara dengan guru seni budaya SMP Labschool Unesa 2 menunjukkan bahwa pembelajaran teknik stensil dinilai efektif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan tema ilustrasi ikon Kota Surabaya dianggap memberikan nilai tambah karena tidak hanya melatih keterampilan seni grafis, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Guru memberikan respons positif dan merekomendasikan teknik stensil sebagai alternatif pembelajaran seni grafis.

Tanggapan siswa diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 15 siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif, ditandai dengan dominasi jawaban “Ya” pada hampir seluruh pernyataan. Siswa menyatakan memahami pengertian dan langkah-langkah teknik stensil, merasa pembelajaran menyenangkan, serta menilai teknik stensil mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar seni rupa. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis pada penggunaan alat dan bahan, siswa tetap mampu menyelesaikan karya secara mandiri.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Siswa

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya memahami pengertian teknik stensil	15	0
2.	Saya memahami langkah-langkah berkarya menggunakan teknik stensil	15	0
3.	Penjelasan guru/peneliti mudah dipahami	15	0
4.	Pembelajaran stensil terasa menyenangkan	15	0
5.	Teknik stensil membuat saya lebih tertarik pada pembelajaran seni rupa	15	0
6.	Alat dan bahan yang digunakan mudah digunakan	12	3
7.	Saya dapat mengerjakan karya stensil secara mandiri	15	0
8.	Teknik stensil dapat meningkatkan kreativitas saya	15	0
9.	Saya puas dengan hasil karya stensil yang saya buat	13	2
10.	Pembelajaran ini bermanfaat bagi saya	15	0

3. Hasil Penilaian Siswa

Penilaian hasil karya siswa didasarkan pada beberapa aspek, meliputi pembuatan desain ilustrasi ikon Surabaya, proses berkarya stensil, sikap dan perilaku, serta kerapian hasil akhir karya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Dari 15 siswa, sebanyak 12 siswa (80%) berada pada kategori sangat baik dengan rentang nilai 86–100, sedangkan 3 siswa (20%) berada pada kategori baik dengan rentang nilai 76–85. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup maupun kurang.

Perbedaan nilai dipengaruhi oleh tingkat ketelitian dalam pemotongan pola stensil, kerapian pewarnaan, serta kesesuaian desain ilustrasi dengan tema yang ditentukan. Secara umum, siswa mampu menyederhanakan bentuk ikon Surabaya agar sesuai dengan karakter teknik

stensil serta menampilkan komposisi dan warna yang mendukung kejelasan visual karya.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Hasil Karya

Keterampilan	Skor	Rubrik
Pembuatan desain ilustrasi ikon Surabaya	16-25	Desain karya sesuai dengan tema.
	11-15	Ide karya kurang sesuai dengan tema.
	5-10	Ide karya tidak sesuai dengan tema.
Proses berkarya stensil	16-25	Proses berkarya stensil sesuai dengan tahapan dan memiliki kreativitas serta kerapihan tinggi.
	11-15	Proses berkarya stensil sesuai dengan tahapan dan memiliki kreativitas serta kerapihan kurang.
	5-10	Proses berkarya stensil tidak sesuai dengan tahapan dan tidak memiliki kreativitas serta kerapihan.
Sikap dan perilaku	16-25	Menunjukkan sikap yang sopan, tertib dan mengerjakan tugas tepat waktu.
	11-15	Menunjukkan sikap yang kurang sopan dan tidak tertib, namun mengerjakan tugas tepat waktu.
	5-10	Menunjukkan sikap yang kurang sopan, tidak tertib, dan tidak mengerjakan tugas tepat waktu.
Deskripsi hasil karya	16-25	Hasil <i>finishing</i> karya rapih.
	11-15	Hasil <i>finishing</i> karya kurang rapih.
	5-10	Hasil <i>finishing</i> karya tidak rapih.

Tabel 3. Kriteria Skor Penilaian

No	Total Nilai	Predikat
1	86 – 100	Sangat Baik
2	76 – 85	Baik
3	66 – 75	Cukup
4	0 – 65	Kurang Baik

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Karya

No.	Kategori	Jumlah Kategori	Jumlah Karya Siswa	Hasil Presentase
1.	Kurang Baik	0	15	$P = \frac{0}{15} \times 100 = 0\%$
2.	Cukup Baik	0		$P = \frac{0}{15} \times 100 = 0\%$
3.	Baik	3		$P = \frac{3}{15} \times 100 = 20\%$
4.	Sangat Baik	12		$P = \frac{12}{15} \times 100 = 80\%$

Tabel rekapitulasi hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil pada siswa ekstrakurikuler desain grafis SMP Labschool Unesa 2 memperoleh hasil yang sangat baik. Dari 15 karya siswa yang dinilai, tidak terdapat karya yang berada pada kategori kurang maupun cukup. Sebanyak 12 karya siswa (80%) berada pada kategori sangat baik, sedangkan 3 karya siswa (20%) berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dan menerapkan teknik stensil dengan baik, baik dari aspek desain ilustrasi, proses pemotongan pola, pewarnaan, maupun kerapian hasil akhir karya. Dengan demikian, pembelajaran teknik stensil terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam berkarya seni rupa dua dimensi.

Tabel 5. Hasil Karya Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Karya	Nilai
1.	Eiffel Raiza Nadira		96
Kategori: Sangat baik			
No	Nama Siswa	Hasil Karya	Nilai
2.	Adjie Reksa Nugroho		90
Kategori: Sangat baik			
No	Nama Siswa	Hasil Karya	Nilai
3	Alief Putra Nur R		83
Kategori: Baik			

Berdasarkan evaluasi proses, tanggapan guru dan siswa, serta hasil penilaian karya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil bertema ilustrasi ikon Kota Surabaya berjalan efektif. Pembelajaran ini mampu meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap seni grafis sederhana, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

d. Respon Hasil Pembelajaran

1. Respon Guru

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, guru memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran seni grafis menggunakan teknik stensil bertema ilustrasi ikon Kota Surabaya. Teknik ini dinilai mudah diterapkan, sesuai dengan karakteristik siswa SMP, serta tidak memerlukan sarana dan prasarana yang rumit. Pembelajaran melalui praktik langsung dianggap efektif dalam membantu siswa memahami konsep dasar seni grafis.

Penggunaan tema ikon Kota Surabaya dinilai memberikan nilai edukatif karena mampu mengenalkan identitas dan budaya lokal, sekaligus meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengekspresikan ide visual. Guru juga menilai media mika lebih unggul dibandingkan kertas HVS karena lebih kuat, tahan lama, dapat digunakan berulang kali, serta menghasilkan cetakan yang lebih rapi dan presisi.

Adapun saran dari guru meliputi perlunya penambahan waktu pembelajaran, khususnya pada tahap pemotongan pola dan pewarnaan, pengembangan variasi media dan warna, serta pendampingan yang lebih intensif saat penggunaan alat potong demi keamanan dan kualitas hasil karya.

2. Respon Siswa

Berdasarkan hasil angket dan pengamatan, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran seni grafis dengan teknik stensil. Siswa menilai pembelajaran ini menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan karena mereka dapat langsung mempraktikkan proses berkarya secara mandiri.

Tema ikon Kota Surabaya dianggap menarik dan membantu siswa menuangkan gagasan visual, sekaligus memberikan pengalaman baru yang meningkatkan rasa percaya diri dalam berkarya seni rupa dua dimensi. Meskipun demikian, beberapa siswa menyarankan penambahan waktu praktik serta pendampingan yang lebih intensif, terutama pada tahap pemotongan pola yang dinilai cukup sulit bagi pemula.

3. Simpulan Respon Pembelajaran

Secara keseluruhan, respon guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran seni grafis

menggunakan teknik stensil bertema ilustrasi ikon Kota Surabaya memperoleh tanggapan yang sangat positif. Metode ini dinilai efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa dalam berkarya, sekaligus memberikan nilai edukatif melalui pengenalan budaya lokal. Namun demikian, diperlukan penambahan waktu dan pendampingan yang lebih optimal agar hasil karya dapat lebih rapi dan maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan teknik stensil dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi bertema ilustrasi ikon Kota Surabaya pada siswa ekstrakurikuler desain grafis SMP Labschool Unesa 2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah terlaksana dengan baik mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa teknik stensil efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa, dibuktikan dengan 80% siswa memperoleh kategori sangat baik dan 20% kategori baik. Selain itu, respon guru dan siswa menunjukkan tanggapan yang sangat positif, karena teknik stensil dinilai mudah diterapkan, menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa SMP, serta memberikan nilai edukatif melalui pengenalan identitas dan budaya lokal. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan teknik stensil bertema ikon Kota Surabaya layak diterapkan sebagai alternatif metode pembelajaran seni budaya di tingkat SMP.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru seni budaya dapat mengembangkan pembelajaran teknik stensil dengan variasi tema, media, dan waktu pembelajaran yang lebih optimal serta pendampingan yang lebih intensif, khususnya pada tahap pemotongan pola dan pewarnaan. Siswa diharapkan lebih berani mengeksplorasi ide visual, menyederhanakan bentuk, serta mengembangkan komposisi dan pewarnaan agar kualitas karya semakin meningkat. Pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan berkelanjutan dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran seni rupa, sedangkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian

ini sebagai referensi untuk pengembangan pembelajaran teknik stensil pada tema, media, atau jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Adi, S. P. (2024). Workshop Stencil Print untuk Anak-Anak SD di Wilayah Makmoer Art Project sebagai Upaya Menanamkan Jiwa Kreativitas. *DIKMAS:Jurnal Pendidikan Masyarakat*.
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598–607.
<https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>.
- Arum, Z. D. P. (2020). *Perancangan Mural Sebagai Media Komunikasi Nilai Kearifan Lokal Kota Magelang Melalui Ungkapan Peribahasa Jawa*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ashworth, G. J., & Tunbridge, J. E. (1990). *The Tourist Historic City*. London: Belhaven Press.
- Astari, A. R., & Mutmainah, S. (2024). Patung Polymerclay Karakter Among Us Anak Sanggar Seni Devina Damarsih, Buduran Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 12(3), 121–130.
- Chandler, D. (2022). *Semiotics: The Basics* (4th Editio). Routledge.
- Diliawan, Y. B., Sari, S. R., IRH, B., & Sukawi, . (2025). Analisis Pengembangan Heritage Tourism pada Kawasan Kota Lama Semarang. *Arsitekta : Jurnal Arsitektur Dan Kota Berkelanjutan*, 7(1), 83–90.
<https://doi.org/10.47970/arsitekta.v7i01.814>
- Gunansyah, G., & Fadillah, H. E. (2024). Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian Dongkrek pada Kelas IV. *JPGSD*, 12(07), 1265–1275.
- Hidayatullah, R., Kristanto, A., Andaryani, E. T., & Fitriah, L. (2020). *Diskursus Pendidikan Seni Hari Ini*. Quantum Yogyakarta.

- Maharani, P. A., & Muhajir. (2019). Penerapan Teknis Stensil Dalam Berkarya Ragam Hias Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII-E SMP Negeri 17 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 07(03), 1–8.
- Makagingge, J. L., Pangkey, F., & Saul, J. (2023). Penerapan Motif Ragam Hias Sengihe Pada Kaos Dengan Teknik Seni Cetak Sablon. *Kompetensi: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 3(4), 2159–2174. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i4.6115>
- Mikke, S. (2012). *DIKSI RUPA, Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. DictiAr.
- Nugroho, A. T. (2021). Pengembangan LKPD Seni Budaya Berbasis Etnik untuk Materi Seni Rupa Dua Dimensi. *Jurnal Edukasi Seni Budaya*, 9(1).
- Nurjanah, D. I., & Afandi, N. M. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Seni Grafis bagi Guru Seni Budaya se-Kawedanan Jatinom, Klaten, Jawa Tengah. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 33–42. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i1.4546>
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89–100. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Rakhmat, S. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Andi Susanto.
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 371–380. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/view/230%0Ahttps://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/download/230/152>
- Wardhana, A. L. K., & Zaini, I. (2015). Penerapan Gambar Ilustrasi Berbentuk Ikon Kota Surabaya untuk Meredesain Majalah Sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(3), 141–158.
- Yongky, S. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Buana Printing.