

BERKARYA IKON SURABAYA BERBAHAN KALENG BEKAS DAN BUBUR KERTAS SMA IPIEMS SURABAYA

Annisah Wardah¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: annisah.22065@unesa.ac.id

²Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menerapkan pembelajaran seni rupa teknik mozaik timbul berbahan dasar media campuran limbah kaleng dan bubur kertas bertema ikon kota Surabaya di SMA IPIEMS Surabaya sebagai upaya inovatif, ekonomis, serta penguatan kesadaran siswa dalam mendukung program penanganan dan pengurangan sampah di Surabaya. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil karya relief, serta tanggapan guru dan siswa kelas XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya dengan teknik triangulasi. Proses pembelajaran berlangsung dalam empat kali pertemuan, meliputi pemaparan materi, perancangan desain, pembentukan bubur kertas (modeling), pewarnaan, penempelan potongan kaleng bekas (mozaik), hingga finishing dan presentasi karya. Hasil karya 18 siswa menunjukkan kategori sangat baik sebanyak 3 siswa (16,67%), kategori baik sebanyak 11 siswa (61,11%), dan kategori kurang sebanyak 4 siswa (22,22%). Tanggapan guru dan wakil kepala sekolah bidang humas sangat positif, sedangkan hasil angket siswa menunjukkan respons yang sangat baik dengan rata-rata jawaban 'Ya' sebesar 97%. Penelitian ini memberikan pengalaman berkarya sekaligus pengetahuan baru bagi siswa mengenai ikon Kota Surabaya.

Kata Kunci: Relief, ikon Surabaya, kaleng bekas, bubur kertas, mozaik

Abstract

This study implemented an art lesson using a raised mosaic technique utilizing mixed media of waste tin cans and paper pulp themed around Surabaya's city icons at SMA IPIEMS Surabaya, serving as an innovative and cost-effective approach while fostering student awareness of waste management. The study aimed to describe the instructional process, the resulting relief artworks, and feedback from teachers and Grade XI students. A qualitative method was used, with data collected through observation, interviews, and documentation, analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, and validated using triangulation. The process spanned four sessions: material presentation, design creation, paper pulp modeling, coloring, attaching tin can fragments, and finishing. Of 18 students, 3 (16.67%) achieved the 'very good' category, 11 (61.11%) achieved 'good', and 4 (22.22%) achieved 'poor'. Teacher feedback was highly positive, and student questionnaire responses averaged 97% favorable. This study provided students with both artistic experience and deeper knowledge of Surabaya's icons.

Keywords: Relief, Surabaya icon, used cans, paper pulp, mosaic

PENDAHULUAN

Surabaya menduduki posisi sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia, dengan luas sekitar 335,28 km² dan jumlah penduduk 3.000.076 jiwa pada pertengahan tahun 2023.

Perkembangan ekonomi di Surabaya mendorong perubahan gaya hidup masyarakat menuju pola konsumsi yang praktis, sehingga penggunaan kemasan kaleng minuman, makanan, dan produk lainnya meningkat tajam. Kaleng memerlukan

waktu puluhan hingga ratusan tahun untuk terurai sepenuhnya; jika tidak dipilah dengan baik, sampah kaleng akan mempersempit ruang tampung TPA dan mengganggu efisiensi pengolahan sampah organik. Pemerintah melalui Peraturan Nomor 97 Tahun 2017 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengelolaan Sampah Rumah Tangga menargetkan pengurangan 30% dan penanganan 70% sampah pada tahun 2025 (Pradana & Nugroho, 2018).

Pemanfaatan sampah kaleng bekas dalam pembuatan karya seni merupakan salah satu bagian dari upaya penanganan sampah tersebut, sekaligus dapat diterapkan sebagai sarana pembelajaran seni rupa di kelas yang menggabungkan penanganan limbah dengan penciptaan karya kreatif. Penelitian ini menerapkan kaleng bekas sebagai media pembelajaran menggunakan teknik mozaik dengan tema ikon Kota Surabaya di SMA IPIEMS Surabaya. Penggunaan ikon Kota Surabaya sebagai tema karya bertujuan agar siswa tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga mengenali sejarah dan budaya Surabaya sebagai aset warisan yang perlu dilindungi (Mikke Susanto, 2012). Mozaik sendiri merupakan bentuk seni yang melibatkan pembentukan gambar dengan mengatur potongan-potongan kecil bahan seperti kaca, batu, atau material lain yang ditempelkan pada permukaan datar (Hajar Pamadhi, Mayar et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan bubur kertas sebagai bahan pendukung agar karya lebih unik dan menarik, karena hasilnya terlihat bertekstur dan sedikit timbul, suatu pendekatan yang sebelumnya belum pernah diterapkan di SMA IPIEMS Surabaya. Proses pembelajaran pada hakikatnya bertujuan mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Mulyasa, 2005). Penelitian ini memiliki relevansi dengan beberapa kajian terdahulu, di antaranya penelitian Rida Puspita Gaya Puji Permatasari (2024) tentang pemanfaatan kaleng bekas dengan teknik mozaik bertema flora-fauna di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya, penelitian Dani Garsia (2024) tentang uji coba mozaik kaleng bekas bertema figur raja dan ratu, serta penelitian Bagus Arma Apriliyanto (2023) tentang kriya logam dari kaleng bekas

kemasan makanan dengan teknik wudulan, tekan, dan krawangan. Penelitian ini memiliki persamaan dalam pemanfaatan limbah kaleng dan teknik mozaik, namun berbeda pada tema yang diangkat, yaitu ikon Kota Surabaya.

Penelitian ini menggunakan bubur kertas sebagai bahan pendukung agar karya lebih unik dan menarik, karena hasilnya terlihat bertekstur dan sedikit timbul, suatu pendekatan yang sebelumnya belum pernah diterapkan di SMA IPIEMS Surabaya. Proses pembelajaran pada hakikatnya bertujuan mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Mulyasa, 2005). Penelitian ini memiliki relevansi dengan beberapa kajian terdahulu, di antaranya penelitian Rida Puspita Gaya Puji Permatasari (2024) tentang pemanfaatan kaleng bekas dengan teknik mozaik bertema flora-fauna di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya, penelitian Dani Garsia (2024) tentang uji coba mozaik kaleng bekas bertema figur raja dan ratu, serta penelitian Bagus Arma Apriliyanto (2023) tentang kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan dengan teknik wudulan, tekan, dan krawangan. Penelitian ini memiliki persamaan dalam pemanfaatan limbah kaleng dan teknik mozaik, namun berbeda pada tema yang diangkat, yaitu ikon Kota Surabaya.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pembelajaran berkarya relief tema ikon Surabaya berbahan kaleng bekas dan bubur kertas oleh siswa kelas XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya; (2) Bagaimana hasil pembelajarannya; dan (3) Bagaimana tanggapan guru dan siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses pembelajaran, menganalisis hasil karya, dan mengidentifikasi tanggapan guru serta siswa terhadap pembelajaran berkarya relief tema ikon Surabaya berbahan kaleng bekas dan bubur kertas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan memotret realitas sosial dan berbagai sudut pandang di dalamnya, mulai dari konsep, tingkah laku, cara pandang, hingga dinamika permasalahan subjek penelitian. Objek

penelitian adalah penerapan teknik mozaik pada kaleng bekas dengan tema ikon Kota Surabaya, sedangkan subjek penelitian adalah 18 siswa kelas XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya yang mengerjakan karya secara individu berukuran 25 x 25 cm. Guru mata pelajaran seni budaya kelas XI Merdeka 5 turut ditetapkan sebagai informan ahli untuk memberikan data pendukung terkait proses pembelajaran dan standardisasi teknik berkarya.

Penelitian dilaksanakan di SMA IPIEMS Surabaya, Jalan Raya Menur No. 125, Kelurahan Manyar Sabrangan, Kecamatan Mulyorejo, Surabaya, pada semester genap tahun 2026, yaitu tanggal 16-17 dan 23-24 April 2026, dengan alokasi 90 menit per pertemuan (empat kali pertemuan). Alat yang digunakan meliputi gunting plat logam, penggaris, pensil, dan tools clay, sedangkan bahan yang digunakan meliputi kaleng bekas, lem PVAC, bubur kertas, kertas dupleks, dan cat akrilik.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap seluruh proses berkarya, wawancara mendalam dengan siswa, guru seni budaya, dan wakil kepala sekolah bidang humas, studi dokumentasi berupa foto dan video kegiatan, serta angket berskala Likert kepada 18 siswa untuk menjangring pemahaman, keterampilan, dan sikap mereka terhadap pembelajaran. Penilaian karya menggunakan instrumen rubrik penilaian proses (aspek sketsa dan perencanaan, pembentukan bubur kertas, pewarnaan, serta penempelan dan finishing) dan rubrik penilaian hasil (aspek kesesuaian dengan tema, desain motif utama, desain motif tambahan, dan kerapian), masing-masing dengan skor maksimal 25 per komponen.

Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik (menyilangkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi) dan triangulasi sumber (membandingkan informasi dari siswa, guru, dan hasil karya relief) guna memastikan validitas dan akurasi data penelitian.

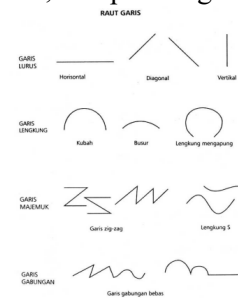
KERANGKA TEORETIK

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya dengan media yang dapat ditangkap indra penglihatan dan peraba, tersusun dari unsur garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan ruang (Sofyan Salam, 2015).

1) Garis

Adalah unsur seni rupa paling dasar yang terbentuk dari titik-titik yang bersambungan atau hasil goresan/coretan sehingga menghasilkan jejak. Garis memiliki dimensi memanjang dengan arah tertentu, serta memiliki sifat-sifat seperti panjang, pendek, lurus, lengkung, tebal, tipis, horizontal, vertikal, maupun diagonal.



Gambar 1. Garis

(sumber: <https://binus.ac.id/malang/wp-content/uploads/2022/06/OIP-2d.png>)

2) Bidang

Unsur seni rupa yang terbentuk dari pertemuan beberapa garis yang saling berhubungan (garis yang menyatu pada titik awal dan titik akhirnya), sehingga membentuk suatu area atau ruang dua dimensi yang memiliki sisi panjang dan lebar (dimensi datar). Bidang meliputi geometris dan non geometris.



Gambar 2 Bidang Geometris

(Sumber: <https://books.google.co.id/books/publisher/content?i>)



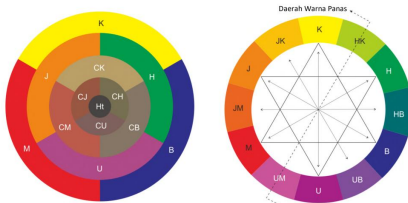
Gambar 3. Bidang Non Geometris

(Sumber:

<https://books.google.co.id/books/publisher/content?i>)

3) Warna

Unsur seni rupa yang dihasilkan dari pantulan cahaya terhadap suatu benda, yang ditangkap oleh indra penglihatan. Warna memberikan kesan visual yang membuat suatu karya seni rupa terlihat lebih hidup, ekspresif, dan memiliki daya tarik estetika.



Gambar 4. Warna

(Sumber:

<https://books.google.co.id/books/publisher/content>)

4) Tekstur

Unsur seni rupa yang berkaitan dengan sifat dan kualitas permukaan suatu benda atau karya, yang dapat dirasakan melalui indra peraba (sentuhan) maupun dilihat secara visual oleh indra penglihatan.



Gambar 5. Tekstur

(Sumber:

<https://books.google.co.id/books/publisher/content>)

5) Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang menunjukkan kesan kedalaman, jarak, atau luas suatu bidang gambar, baik secara nyata (pada karya tiga dimensi) maupun secara semu/ilusi (pada karya dua dimensi).



Gambar 6. Ruang Semu dan Ruang Maya

(Sumber:

<https://books.google.co.id/books/publisher/content>)

b. Kriya Logam

Kriya logam didefinisikan sebagai karya keterampilan tangan yang menggunakan logam sebagai material utama, terbagi menjadi logam mulia (emas, perak, platina) dan logam non-mulia (kuningan, tembaga, aluminium, perunggu, timah putih) (Indah Chrysanti, 2003). Kaleng bekas aluminium yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kategori logam non-mulia, yang melalui teknik mozaik dieksplorasi kembali menjadi karya bernilai estetis sekaligus solutif bagi lingkungan.

c. Mozaik

Mozaik adalah karya seni rupa yang dibentuk melalui penyusunan dan penempelan potongan-potongan material pada media datar menggunakan bahan perekat (Hajar Pamadhi & Sukardi, 2008). Dalam penelitian ini, teknik mozaik mengubah limbah kaleng menjadi elemen dekoratif melalui proses pemotongan dan penempelan. Teknik modeling diposisikan sebagai proses pembentukan volume secara bertahap menggunakan bubur kertas, mengubah adonan yang semula tidak berwujud menjadi relief ikon Surabaya yang memiliki proporsi, kedalaman ruang, dan kesatuan organik dengan material kaleng bekas.

c. Ikon Kota Surabaya

Ikon Kota Surabaya digunakan sebagai sumber ide berkarya karena merupakan simbol berupa bangunan fisik yang memiliki karakteristik unik dan nilai historis sebagai identitas pembeda Surabaya dengan wilayah lain (Mikke Susanto, 2012). Empat ikon yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Tugu Pahlawan, yang strukturnya menjulang menjadi media uji coba ideal bagi perpaduan teknik mozaik dan modeling; Bambu Runcing, dengan karakter bentuk silinder sederhana namun berpotongan diagonal tajam yang menuntut kedisiplinan proporsi dan ritme; Sura dan Baya, yang menuntut penyatuan dua karakter material (bubur kertas yang masif dan kepingan kaleng yang tajam) untuk membentuk narasi perkelahian legendaris; dan Jalesveva Jayamahe, yang menuntut pembangunan massa bubur kertas secara vertikal untuk membentuk anatomi figur berdiri tegak dengan detail busana militer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan. Pelaksanaan tersebut dilaksanakan setiap hari kamis pukul 12.30-14.00 WIB.

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama (16 April 2026), peneliti menyampaikan materi kriya logam, teknik mozaik, alat dan bahan, serta tema ikon Surabaya, dilanjutkan sesi tanya jawab dan pembentukan kelompok sesuai tema.



Gambar 7. Pemaparan Materi
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)



Gambar 8. Sesi Tanya Jawab
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua (17 April 2026) difokuskan pada pembuatan sketsa/desain, dengan pendampingan langsung untuk memperbaiki proporsi bentuk.



Gambar 9 Pembuatan sketsa atau desain
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga (23 April 2026) merupakan tahap inti praktik: siswa mencampur bubur kertas dengan lem PVAC hingga kalis, membentuknya di atas dupleks mengikuti sketsa menggunakan tools clay (teknik modeling), melakukan pewarnaan dasar, kemudian menempelkan potongan kaleng bekas satu per satu sesuai warna dan pola (teknik mozaik). Kendala keterbatasan lem sempat muncul pada tahap ini dan diantisipasi dengan penambahan stok pada pertemuan berikutnya.



Gambar 10. Mencampur Bubur Kertas Dengan Lem
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)



Gambar 11. Membentuk Bubur kertas
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)



Gambar 12. Pewarnaan Dasar
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)



Gambar 13. Penempelan Potong Kaleng
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)

4) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat (24 April 2026) diisi dengan tahap finishing dan presentasi karya di depan kelas.



Lampiran 8. Presentasi Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Annisah, 2026)

Evaluasi proses pembelajaran siswa kelas XI Merdeka 5, pada pertemuan pertama yaitu penyampaian materi melalui *PowerPoint* berjalan interaktif, siswa mulai mengeksplorasi referensi ikon kota yang telah ditentukan oleh peneliti. Pertemuan kedua, peneliti memantau dan membimbing progres masing-masing siswa dalam pembuatan sketsa dan konsep. Pertemuan ketiga, siswa mulai membentuk dan pewarnaan dasar bubur kertas, serta melakukan tahap penempelan potongan kaleng. Namun, kendala sempat muncul terkait keterbatasan lem yang tersedia, sehingga pada pertemuan berikutnya peneliti mengantisipasi hal tersebut

dengan menambah ketersediaan stok lem PVAC. Pada pertemuan terakhir, siswa melakukan tahap *finishing* pada karya, dan sesi presentasi berjalan lancar.

b. Hasil Karya Relief Tema Ikon Surabaya Berbahan Kaleng Bekas Dan Bubur Kertas Oleh Siswa XI SMA IPIEMS Surabaya

Sebagai bentuk pencapaian kompetensi keterampilan dan kreativitas berbasis kearifan lokal, berikut disajikan produk akhir dari hasil karya relief tema ikon Surabaya berbahan kaleng bekas dan bubur kertas oleh siswa XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya. Berikut merupakan tabel penilaian hasil karya siswa kelas XI Merdeka 5:

Hasil Karya Relief Tema ikon Surabaya	
Nama : Fachrizal A.A Tema : Bambu Runcing Nilai : 95 	Nama : Nur Hidayah R. Tema : Tugu Pahlawan Nilai : 90 
Nama : Sanita N. Zahra Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 90 	Nama : Aisyah Khomairoch Tema : Tugu Pahlawan Nilai : 85 

Nama : Deva S. Andaresta Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 80 	Nama : Erlina Dwi Oktaviani Tema : Bambu Runcing Nilai : 85 	Nama : Ronaldi A. Putra Tema : Tugu Pahlawan Nilai : 80 	Nama : Satrya Dinar S.W Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 85 
Nama : Kevin A. Pratama Tema : Sura dan Baya Nilai : 85 	Nama : Kheysa D. Azzahra Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 85 	Nama : Daffa F. Zacky Tema : Bambu Runcing Nilai : 70 	Nama : Dewi T. Afjari Tema : Bambu Runcing Nilai : 60 
Nama : Mochammad Ismail Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 80 	Nama : Nararya A. M. Yosa Tema : Sura dan Baya Nilai : 80 	Nama : Frida A. Rahman Tema : Bambu Runcing Nilai : 65 	Nama : Nafisah Wahyu N.I Tema : Sura dan Baya Nilai : 70 
Nama : Nathania H.J Larasati Tema : Tugu Pahlawan Nilai : 85 	Nama : Patricia A.E Samon Tema : Jalesveva Jayamahe Nilai : 85 	Hasil penilaian karya siswa kelas Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya menunjukkan bahwa sebanyak 3 Siswa 16,67% berhasil menghasilkan karya dengan kategori sangat baik pada rentang nilai 86-100. Lalu, sebanyak 11 siswa 61,11% berhasil menghasilkan karya dengan kategori baik pada rentang nilai 71-85. Kemudian, sebanyak 4 siswa 22,22% menghasilkan karya kategori kurang baik pada rentang nilai 56-70.	

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Proses pembelajaran Berkarya Relief Tema Ikon Surabaya Berbahan Kaleng Bekas dan Bubur Kertas oleh Siswa XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Tahapan dimulai dari penyampaian materi kriya logam, teknik mozaik, dan sesi tanya jawab. Kemudian berfokus pada perancangan ide dan konsep melalui pembuatan desain, diikuti dengan proses pencampuran adonan bubur kertas dengan lem di atas media dupleks, pemberian warna dasar, dan penempelan potongan kaleng satu-persatu. Proses ini ditutup dengan tahap *finishing* dan presentasi hasil karya sebagai wujud evaluasi.

Penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreativitas siswa kelas XI Merdeka 5. Melalui perpaduan teknik *modeling* bubur kertas dan teknik mozaik kaleng bekas, siswa mampu menghasilkan karya relief dua dimensi bertema ikon kota Surabaya yang bertekstur, memiliki kedalaman ruang, dan bernilai ekonomis. Hal ini ditunjukkan dengan mayoritas nilai proses dan hasil akhir karya siswa yang mencapai kategori sangat baik dan baik. Hasil penilaian karya dari 18 siswa kelas Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya menunjukkan bahwa sebanyak 3 Siswa 16,67% berhasil menghasilkan karya dengan kategori sangat baik pada rentang nilai 86-100. Lalu, sebanyak 11 siswa 61,11% berhasil menghasilkan karya dengan kategori baik pada rentang nilai 71-85. Kemudian, sebanyak 4 siswa 22,22% menghasilkan karya kategori kurang baik pada rentang nilai 56-70.

Berdasarkan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran seni budaya, menilai bahwa metode ini efektif untuk melatih ketelitian, ketekunan, dan kesabaran siswa dalam proses berkarya. Hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa bebas bereksperimen, memahami identitas budaya lokal, serta berhasil menumbuhkan kesadaran dan kepedulian dalam kelestarian lingkungan sekitar.

b. Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran seni rupa berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan memanfaatkan media

campuran dari limbah kaleng bekas dan bubur kertas terbukti efektif menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kompetensi psikomotorik dan kreativitas siswa kelas XI Merdeka 5 SMA IPIEMS Surabaya. Secara praktis keberhasilan proyek ini mengimplikasikan bahwa penggunaan material siswa yang fleksibel dan bernilai ekonomis mampu menciptakan ruang eksperimen yang aman bagi siswa, sekaligus menumbuhkan kesadaran ekologis yang selaras dengan penguatan karakter profil pelajar Pancasila. Bagi institusi dan tenaga pendidik, penelitian ini menjadi pedoman bahwa materi kriya logam konvensional dapat didekonstruksi secara kreatif menjadi kegiatan yang kontekstual dan menarik, sehingga mendorong pembaruan kurikulum seni budaya yang lebih adaptif terhadap isu lingkungan di tingkat sekolah menengah.

c. Saran

1) Bagi Sekolah

SMA IPIEMS Surabaya disarankan untuk menyediakan wadah pengumpulan sampah daur ulang khusus, seperti kaleng dan kertas bekas di area sekolah, guna mendukung ketersediaan bahan baku yang berkelanjutan bagi pembelajaran berbasis lingkungan. Selain itu, pihak manajemen sekolah dapat memfasilitasi ruang pameran tetap atau galeri mini di area publik sekolah untuk memasang atau mendisplay karya relief ikon Surabaya atau karya lainnya dari hasil kreativitas siswa sebagai bentuk apresiasi apresiasi estetis sekaligus media penguatan identitas lokal.

2) Bagi Guru

Guru mata pelajaran seni budaya disarankan untuk terus mengembangkan variasi tema konteksnya di luar ikon Surabaya, sekaligus memantapkan manajemen waktu studio agar proses pengeringan bubur kertas tidak menyita durasi jam Pelajaran inti pada pertemuan berikutnya. Di samping itu, guru perlu memberikan atensi serta panduan keselamatan kerja yang lebih ketat saat siswa melakukan proses pemotongan material kaleng bekas guna meminimalisasi Risiko cedera fisik akibat tepi logam yang tajam.

3) Bagi Siswa

Siswa dapat terus meningkatkan kualitas ketelitian, kesabaran, dan keterampilan motorik halusnyanya dalam mengatur kerapatan jarak antar potongan kaleng agar hasil akhir tekstur mozaik lebih presisi tanpa meninggalkan celah kosong. Lebih dari sekedar tugas sekolah, siswa juga disarankan untuk mengaplikasikan kesadaran ekologis ini ke dalam kehidupan sehari-hari dengan mulai membiasakan diri memilah, memanfaatkan, dan mendaur ulang sampah anorganik di lingkungan rumah maupun masyarakat.

REFERENSI

- Aini, F. N. (2018). Perlindungan Hukum Konsumen Terhadap Produk Makanan dan Minuman (Studi Makanan dan Minuman Kaleng).
- Angge, I. C. (2016). Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya: Unesa.
- Buku Pedoman Tugas Akhir 2026. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Permatasari, R. P. G. P., & Angge, I. C. (2024). Berkarya Dengan Teknik Mozaik Memanfaatkan Kaleng Bekas Di Sma Labschool Unesa 1 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 12(4), 127-136.
- Sal, F. A., & Sembiring, T. B. (2024). Pengelolaan sampah kaleng bekas minuman menjadi barang bernilai. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(1), 57-61.
- Suhermawan, R., & Nugraha, R. A. (2010). *Seni Rupa*. Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia.