

SCHOOL ART LAB

PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PENCIPTAAN SENI PARTISIPATORI



DISERTASI

Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
Minat Utama Penciptaan Seni Rupa

Adam Wahida

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

i

SCHOOL ART LAB

PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PENCIPTAAN SENI PARTISIPATORI

DISERTASI

Untuk memperoleh Gelar Doktor
dalam Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Telah dipertahankan di hadapan
Panitia Ujian Doktor Terbuka

Pada hari : Kamis
Tanggal : 7 Januari 2016
Jam : 10.00 s.d. 12.00 WIB

Oleh:

Adam Wahida
NIM. 103 0055 511

LEMBAR PERSETUJUAN

Naskah disertasi ini telah disetujui
untuk diajukan dalam Ujian Tahap II (Terbuka) tanggal: 7 Januari 2016



Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D
NIP. 19561019 198303 1 003

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001

Telah diuji pada Ujian Tahap I (Tertutup)
Tanggal : 6 November 2015
Dan disetujui untuk diajukan ke Ujian Tahap II (Terbuka)
Tanggal : 7 Januari 2016

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Ketua : Prof. Dr. Djohan, M.Si

Anggota :

1. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A, Ph.D
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
4. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D
5. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des
6. Dr. St. Sunardi
7. Prof. Dr. Suminto A. Sayuti
8. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

Ditetapkan dengan Surat Keputusan
Direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Nomor: 03.A/K14.04/PP/2016
Tanggal: 5 Januari 2016

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Prof. Dr. Djohan, M.Si	1.
Anggota	2. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D	2.
	3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum	3.
	4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum	4.
	5. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D	5.
	6. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des	6.
	7. Dr. St. Sunardi	7.
	8. Prof. Dr. Suminto A. Sayuti	8.
	9. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum	9.

Direktur,

Prof. Dr. Djohan, M.Si
NIP. 196112171994031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa disertasi yang ditulis dan karya seni yang dipamerkan ini, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai wujud pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas originalitas disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang membuat pernyataan,

Adam Wahida
NIM. 103 0055 511

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kemudahan, kesehatan dan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan proyek seni dan disertasi yang berjudul **“SCHOOL ART LAB: Pemberdayaan Siswa Melalui Penciptaan Seni Partisipatori”**. Proyek seni yang melibatkan partisipasi siswa SMA di Surakarta ini menawarkan perspektif baru dalam praktik penciptaan seni, khususnya di wilayah pendidikan. Strategi yang dijalankan telah berhasil membangkitkan minat dan kreativitas siswa (partisipasi) dalam mengekspresikan gagasan dan menyelesaikan persoalannya melalui seni rupa. Dengan demikian, praktik penciptaan seni ini bisa menjadi alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di SMA.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak maka proyek seni dan disertasi ini tentu tidak akan selesai. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.FA, Ph.D sebagai Promotor dan Dr. Timbul Raharjo, M.Hum sebagai Ko-Promotor, yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta memotivasi penulis agar selalu terbuka terhadap perkembangan *genre* kesenian hingga menemukan konsep dan bentuk karya seni kontekstual yang baru dalam spirit kontemporer.
2. Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta dan Ketua Program Studi S3 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi dalam menyelesaikan tahap-tahap studi.

3. Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA sebagai pembimbing mata kuliah penunjang disertasi/karya seni, yang telah memberikan pengetahuan teori dan konsep-konsep seni kontekstual, serta tinjauan karya-karya seniman yang bergerak di wilayah proyek seni partisipatori.
4. Tim penilai kelayakan dan penguji disertasi: Prof. Dr. Djohan, M.Si., Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D., Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., Dr. St. Sunardi, Prof. Dr. Suminto A. Sayuti, Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum yang telah memberikan masukan dan saran dalam perbaikan.
5. Rektor Universitas Sebelas Maret, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan ijin dan menugaskan penulis untuk menempuh studi lanjut S3 bidang penciptaan seni rupa di ISI Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah, Guru Seni Rupa, dan Siswa-siswa SMA Negeri 2 Surakarta, SMA Negeri 5 Surakarta, SMA Negeri 6 Surakarta, SMA Negeri 7 Surakarta, SMA MURNI Surakarta, dan MA Al Islam Surakarta, yang telah memberikan ijin penelitian dan penciptaan seni di sekolah, membantu memfasilitasi waktu dan tempat pembelajaran, serta memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran seni rupa.
7. Istriku Ratih Windu Arini dan anak-anakku tercinta: Haidar Ammar, Aida Salma, Annida Faisa Azmi yang selalu mendo'akan agar diberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam segala hal.

8. Bapakku Drs. Wachid dan Ibuku Tasrifah yang selalu mendo'akan dengan tulus di mana pun dan dalam keadaan apapun.
9. Om Hendra Himawan, Om Jeihan Angga, Pak Ong Hari Wahyu, Bung Samuel Indratma, Prof. Mark Cooper yang telah memberikan inspirasi, motivasi dan menguatkan gagasan penciptaan proyek seni partisipatori ini.
10. Teman-teman seniman pendukung *School Art Lab*: Robet BP, Agung Eko, Dwi Afendi, Briasanda A, Dwi Agung W, Jajang F, Dwi Rahmad, Wahid Satria A, Yanuar Ihsan, Bella Bounty, Firdaus Bima AR, Arif Bayu, Ferry Mega N, Yesca Nugrahanto, Agusta Hudatama, Edwan Eka S, Nandar AP, Erry Febriana, dan Galih, yang telah memberikan sumbangan pemikiran serta ide-idenya untuk mengembangkan proyek seni partisipatori ini.
11. Teman-teman S3 se-perjuangan: Bu Sri Supriyatini, Bu Jamilah, Bu Tety Mirwa, Pak Ponimin, Pak Gustiyan Rahmadi, Kang Ade Rudiana, Pak Agus Purwanto, Mas Rusnoto Susanto, Mas Heri, Mas Naam, Mas Yoga Parta, dan Mas Nanang Garuda, yang sering memberikan support selama menempuh pendidikan.

Semoga saran, motivasi, sumbangan pemikiran, support, dan do'a yang tulus tersebut menjadi amal sholeh serta memberikan kebaikan untuk semua, amin.

Yogyakarta, Januari 2016

Adam Wahida

ABSTRACT

SCHOOL ART LAB: EMPOWERMENT OF THE STUDENTS THROUGH CREATION OF PARTICIPATORY ART

Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2015
By Adam Wahida

The general objective of this participatory art project is to inspire and to provide concrete solutions to the problems of creativity of high school students in Surakarta. While specifically, it aims to: 1) realize strategy of participatory art project 'School Art Lab' based on the creative power of students, 2) implement participatory art project 'School Art Lab' to empower the creative potential of students in art subject, 3) create participatory artwork sourced of the students' socio-cultural context.

The method / process of art creation includes the preparation phase and the formation phase. The preparation phase include: 1) observation / research on the process of art learning, gathering information and theory to find problems of students creativity, 2) elaboration, set at key ideas related to the implementation of participatory art project that rests on lateral thinking to integrate the project material with students' socio-cultural context, 3) synthesis, create a synthesis of workshop process with participatory art practice to realize the conception of the artwork, 4) realization of the concept, define the concept of creation that comes from youth culture into a variety of art mediums, 5) completion, realize the concept into final form of participatory artwork. The formation phase include: 1) exploration, search main and supporting information related to the phenomenon of youth culture to set a theme, ideas, and materials of workshop, 2) improvisation / experimentation, provide workshops on lateral thinking and art creations rests on the socio-cultural context of students as well as sketching of artwork, 3) embodiment, determine the final shape of artwork, process and combine several artworks resulting from experimentation / workshop to be part of participatory artworks and realize a personal artwork rests on the workshop process or the phenomenon of youth culture.

Through this art creation, the following results are obtained: 1) the realization of a strategy of participatory art projects 'School Art Lab' including: research, workshops and making artwork in a participatory and personal, 2) the implementation of participatory art projects 'School Art Lab' which can raise students' awareness of the socio-cultural conditions as creative potential for studying and creating artwork, 3) the realization of artwork in various mediums, printmaking, etching, stencil, comic strip, comic puppet, drawing, canvas / sponge cutting, patchwork, and painting as an expression of creativity in addressing the phenomenon of socio-cultural of students.

Keywords: participatory art, creativity, students

ABSTRAK

SCHOOL ART LAB : PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PENCIPTAAN SENI PARTISIPATORI

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015
Adam Wahida

Tujuan umum penciptaan seni partisipatori ini untuk memberikan inspirasi dan solusi konkret atas permasalahan kreativitas siswa SMA di Surakarta. Sedangkan secara khusus, bertujuan untuk : 1) mewujudkan strategi proyek seni partisipatori *School Art Lab* yang berpijak pada daya kreatif siswa, 2) melaksanakan proyek seni partisipatori *School Art Lab* untuk memberdayakan potensi kreatif siswa di bidang seni rupa, 3) mewujudkan karya seni partisipatori yang bersumber dari konteks sosio-kultural siswa.

Metode/proses penciptaan seni ini meliputi tahap persiapan dan tahap pembentukan. Tahap persiapan meliputi: 1) observasi/penelitian tentang proses pembelajaran seni rupa, mengumpulkan informasi dan teori pendukung untuk menemukan permasalahan kreativitas siswa, 2) elaborasi, menetapkan gagasan pokok terkait dengan pelaksanaan proyek seni partisipatori yang berpijak pada *lateral thinking* untuk mengintegrasikan materi proyek dengan konteks sosio-kultural siswa, 3) sintesis, membuat sintesa proses workshop dengan praktik seni partisipatori untuk mewujudkan konsepsi karya seni, 4) realisasi konsep, menentukan konsep penciptaan yang bersumber dari budaya remaja ke dalam berbagai medium seni, 5) penyelesaian, mewujudkan konsep ke dalam bentuk akhir karya seni partisipatori. Tahap pembentukan meliputi: 1) eksplorasi, melakukan pencarian informasi utama dan pendukung terkait dengan fenomena budaya remaja untuk menetapkan tema, ide, dan materi workshop, 2) improvisasi/eksperimentasi, memberikan workshop *lateral thinking* dan kreasi seni yang berpijak pada konteks sosio-kultural siswa, serta membuat sketsa rancangan karya seni, 3) perwujudan, menentukan bentuk akhir karya seni, mengolah dan menggabungkan beberapa karya hasil eksperimentasi/workshop menjadi bagian karya seni partisipatori serta mewujudkan karya seni secara personal berpijak pada proses workshop atau fenomena budaya remaja.

Melalui penciptaan seni ini dapat diperoleh hasil sebagai berikut: 1) terwujudnya strategi proyek seni partisipatori *School Art Lab* yang meliputi: penelitian, workshop dan pembuatan karya seni secara partisipatif maupun personal, 2) terlaksananya proyek seni partisipatori *School Art Lab* yang mampu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap kondisi sosio-kulturalnya sebagai potensi kreatif untuk mempelajari dan menciptakan karya seni, 3) terwujudnya karya seni dengan berbagai medium, grafis, etsa, *stencil*, strip komik, wayang komik, *drawing*, *canvas/sponge cutting*, *patchwork*, dan lukis sebagai wujud kreativitas dalam menyikapi fenomena sosio-kultural siswa.

Kata kunci : seni partisipatori, kreativitas, siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PRASYARAT GELAR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan	1
1. Kondisi Pembelajaran Seni Rupa SMA di Surakarta	4
2. Aktivitas Kreatif Siswa di Luar Sekolah	8
3. Deliminasi Masalah Penciptaan Seni	12
4. Deliminasi Gagasan (Ide) Penciptaan Seni.....	13
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	20
C. Estimasi Karya dan Metode Penciptaan	20
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	26
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KARYA-KARYA TERDAHULU... ..	29
A. Subjek Studi	29
B. Karya-Karya Terdahulu	30
1. Ong Hari Wahyu dan Seni Komunitas di Nitiprayan	28
2. Samuel Indratma dan Mural Kota Yogyakarta	38
3. Mark Cooper dan Proyek Kolaborasi	43
4. Tania Bruguera dan Sekolah Seni ‘ <i>Catedra Arte de Conducta</i> ’.....	51
C. Temuan Konsep/Teoretikal	59
1. Seni Partisipatori (<i>Participatory Art</i>)	59
2. Pendidikan Humanistik	72
3. Kreativitas dengan Pendekatan 4 P	86
4. Rumusan Teoretikal	88
5. Proposisi	95

BAB III. PROSES PENCIPTAAN	98
A. Persiapan	104
1. Penelitian/Observasi Proses Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah..	104
2. Elaborasi	129
3. Sistesis	133
4. Realisasi Konsep	135
a. Merayakan Konsumerisme dalam Spirit <i>Indie</i> : Antara Identitas Diri dan Kelompok	137
b. Menemukan Identitas Diri dalam <i>Personal Merchandise</i>	139
c. Mencari Identitas Diri Melalui Komik	140
d. Cita-Cita dan Harapan Masa Depan	141
e. Lingkungan Sebagai Sumber Belajar	143
f. Religiusitas	145
g. Kebebasan Berekspresi sebagai Jiwa Remaja	146
h. Kenakalan Remaja	148
5. Penyelesaian	149
B. Pembentukan	150
1. Tahap Eksplorasi	150
a. Eksplorasi Melalui Workshop <i>Lateral Thinking</i>	151
b. Hasil Eksplorasi	160
2. Tahap Improvisasi/Eksperimentasi	170
a. Workshop Kreasi Seni	171
b. Evaluasi dan Refleksi Pelaksanaan Workshop	204
c. Alternatif Sketsa Bentuk Karya	208
3. Tahap Perwujudan Karya Seni	214
a. Karya Seni Instalasi ‘Grafis’	214
b. Karya Seni Instalasi ‘Etsa’	218
c. Karya Seni Instalasi ‘Stencil’	220
d. Karya Seni Instalasi ‘Komik’	222
e. Karya Seni Instalasi ‘Wayang Komik’	225
f. Karya Seni Instalasi ‘Drawing’	227
g. Karya 2 Dimensi dengan Teknik <i>Drawing</i> dan <i>Patchwork</i>	230
h. Karya 2 Dimensi dengan Teknik <i>Cutting</i>	232
i. Karya 2 Dimensi dengan Teknik Cukil	234
j. Karya 2 Dimensi dengan Teknik <i>Swirl</i> dan Sketsa	237
BAB IV. ANALISIS DAN SINTESIS	240
A. Strategi Proyek Seni <i>School Art Lab</i>	240
B. Proses Pelaksanakan Proyek Seni <i>School Art Lab</i>	245
C. Karya Seni Yang Bersumber dari Konteks Sosio-Kultural Siswa	249
1. Karya ke-1: <i>Gubuk Grafis</i>	251
2. Karya ke-2: <i>Personal Identity</i>	255
3. Karya ke-3: <i>Wulang Reh</i>	258
4. Karya ke-4: <i>Wayang Komik</i>	263
5. Karya ke-5: <i>Personal Merchandise</i>	267

6. Karya ke-6: <i>PLUR (Peace, Love, Unity, Respect)</i>	271
7. Karya ke-7: <i>Jejak Langkah</i>	274
8. Karya ke-8 : <i>Memayu Hayuning Bawana</i>	278
9. Karya ke-9: <i>Seniman Idola</i>	282
10. Karya ke-10 : <i>Di Antara Tokoh</i>	284
11. Karya ke-11: <i>Dokumentasi Proyek</i>	287
D. Sintesis	290
 PENUTUP	 294
A. Kesimpulan	294
B. Temuan dan Rekomendasi	302
C. Saran-Saran	304
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 1. Perbandingan gagasan Grant H Kester dan Claire Bishop tentang praktik seni partisipatori.....	70
Tabel 2. Identifikasi Proses Pembelajaran Seni Rupa di Beberapa Sekolah ..	128
Bagan 1. Persepsi Seseorang	74
Bagan 2. Hirarki Kebutuhan Menurut Maslow	78
Bagan 3. Skema Proposisi	97
Bagan 4. Skema Proses Penciptaan Seni	100



DAFTAR GAMBAR

Gb.1.	Corat-coret siswa di meja sekolah, merupakan bentuk ekspresi yang terpendam	7
Gb.2.	Corat-coret di buku pelajaran dan tembok kantin, menunjukkan adanya kesadaran dan kebutuhan ruang berekspresi	7
Gb.3.	Sticker di helm dan materi majalah dinding di sekolah merupakan bentuk ekspresi kreatif yang lebih terarah	8
Gb.4.	Klub motor (a) dan klub sepeda <i>low rider</i> (b) sedang pameran variasi modifikasi, serta atraksi <i>skate board</i> (c) dan <i>dance cover</i> (d), masing-masing menunjukkan identitas kelompoknya	10
Gb. 5.	Siswa mengekspresikan diri dan kelompoknya melalui graffiti	11
Gb.6.	Bersama warga memanfaatkan persawahan sebagai subyek penciptaan seni	34
Gb.7.	Karya seni instalasi anak-anak Kampung Nitiprayan	35
Gb.8.	Masyarakat berpartisipasi aktif dalam penciptaan seni.	37
Gb.9.	Karya Ong Hari Wahyu & Nitiprayan Art Community, ' <i>Ruang Tamu</i> '	37
Gb.10.	Warga terlibat aktif dalam pembuatan mural kampung.....	42
Gb. 11.	Presentasi karya <i>sign art</i> pada pameran <i>0274 art project</i> di Jogja National Museum.....	42
Gb. 12.	Patung publik ' <i>Janus</i> ' pada acara <i>First Night in Boston</i> , warga menorehkan semua keinginannya pada objek patung.....	45
Gb.13.	Kolase Kolaborasi' potret keluarga dari kelas TK oleh David Harris	47
Gb.14.	<i>Billboard</i> dibuat secara kolaborasi oleh anak-anak dari tujuh sekolah di New York City	49
Gb.15.	Performance Art karya Tania Bruguera, <i>Tatlin's Whisper # 6</i>	57
Gb. 16.	Visualisasi hasil <i>brainstorming</i>	154
Gb. 17.	Contoh bentuk visual yang mencerminkan karakter kata sifat.....	155
Gb. 18.	Bentuk huruf yang mencerminkan karakter kokoh, kuat, tegas, dan keras	156
Gb. 19.	Siswa melakukan eksplorasi ide berdasarkan pengamatannya terhadap benda di sekitarnya	157
Gb. 20.	Siswa serius mengamati dan membuat sketsa benda yang menjadi sumber ide	158
Gb. 21.	Sketsa hasil eksplorasi visual yang dilakukan oleh siswa.....	159
Gb. 22.	Beberapa hasil eksplorasi dan olahan citra visual tentang budaya konsumerisme	161
Gb. 23.	(a) Mempertanyakan 'diri' dalam berbagai citra visual, (b) Hasil olahan citra bentuk gaya remaja yang menunjukkan identitas diri.....	162
Gb. 24.	(a, b) Hasil olahan citra visual beragam profesi yang diidolakan siswa. (c) Beberapa tokoh yang menjadi idola siswa	164
Gb. 25.	Hasil olahan citra visual tentang kepedulian lingkungan hidup.....	166
Gb.26.	Hasil data visual tentang graffiti sebagai bentuk eksistensi diri dan	

	kelompok remaja	167
Gb.27.	Suasana workshop, siswa sedang membuat desain gambar di atas kertas.....	174
Gb.28.	Penulis sedang membimbing siswa dalam membuat desain	174
Gb.29.	Siswa memindahkan desain pada <i>hardboard</i>	175
Gb.30.	Siswa mencukil rancangan gambar pada <i>hardboard</i>	175
Gb.31.	Meratakan tinta pada cetakan <i>harboard</i>	176
Gb.32.	Siswa melakukan proses pencetakan di atas kertas	177
Gb.33.	Siswa merevisi gambar pada cetakan dan pewarnaan ulang	178
Gb.34.	(a) Proses pencetakan gambar pada kaos, (b) <i>hardboard</i> diinjak-injak untuk menghasilkan tekanan yang lebih kuat	179
Gb.35.	Proses pengangkatan <i>hardboard</i> dan hasil cetakan yang terlihat.....	179
Gb.36.	Siswa menunjukkan hasil karya seni grafis pada kaosnya masing-masing	179
Gb.37.	Siswa membuat cetakan dengan bahan sponge hati.....	180
Gb.38.	Bentuk cetakan dengan bahan <i>sponge</i> , lakban dan daun kering.....	181
Gb.39.	Siswa melakukan proses pencetakan	181
Gb.40.	Hasil karya siswa menggunakan cetakan kolase dari <i>sponge</i> , daun dan lakban	182
Gb.41.	Menerapkan <i>stencil</i> pada gitar dengan membubuhkan cat menggunakan <i>sponge</i>	183
Gb.42.	Siswa sedang membuat rancangan gambar di kertas	184
Gb.43.	Siswa sedang melobangi gambar yang telah dibuat sebelumnya	185
Gb.44.	Hasil cetakan <i>stencil</i> dengan menggunakan gabus/ <i>sponge</i> yang dicelup cat	185
Gb.45.	Siswa membuat desain di atas kertas dan melobanginya sebagai pola <i>stencil</i>	186
Gb.46.	Proses pembuatan <i>stencil</i> bentuk visual ‘teks’ menggunakan cat <i>spray</i>	186
Gb.47.	(a) Proses pembuatan <i>stencil</i> gambar figur wajah, (b) hasil karya <i>stencil</i>	187
Gb.48.	(a) Proses pembuatan <i>stencil</i> simbol identitas diri, (b) siswa menunjukkan hasil karyanya	187
Gb.49.	Siswa merekatkan lakban, meggambar, melobangi, dan menyemprotkan cat	188
Gb.50.	Hasil penerapan teknik <i>spray</i> pada kaleng	188
Gb.51.	Dokumentasi proses pembelajaran komik strip	191
Gb.52.	Beberapa karya komik yang dihasilkan siswa	192
Gb.53.	Siswa sedang mengerjakan pewarnaan pada bentuk wayang	195
Gb.54.	Siswa sedang mengerjakan pemasangan gapit pada wayang	196
Gb.55.	Siswa sedang membuat gambar pada aluminium	197
Gb.56.	Karya etsa yang dihasilkan siswa	198
Gb.57.	(a) Proses membentuk pola di atas kertas, (b) Membuat pola gambar yang akan diterapkan pada sandal	200
Gb.58.	Siswa menyalin desain pada sandal menggunakan karbon	201
Gb.59.	Siswa tampak antusias mencukil bidang sandal	202

Gb.60.	Mewarnai pola cukilan dengan cat	203
Gb.61.	Menimpa sandal dengan cat warna hitam, menggunakan <i>roll</i>	203
Gb.62.	Siswa merevisi cukilan sandalnya; menambahkan cukilan dan warna hitam	204
Gb.63.	Beberapa karya sandal <i>theklek</i> yang dibuat oleh siswa	204
Gb.64.	Rancangan karya seni instalasi tentang isu konsumerisme / fenomena <i>indie clothing</i> , akan dibuat dengan beberapa material karya grafis hasil workshop	209
Gb.65.	Rancangan karya seni instalasi tentang isu identitas diri; perilaku dan gaya hidup remaja (siswa), akan dibuat dengan menyusun karya komik hasil workshop	209
Gb.66.	Rancangan karya seni instalasi tentang tema cita-cita dan harapan siswa/tokoh idola, akan dibuat dengan beberapa karya wayang komik hasil workshop	210
Gb.67.	Rancangan karya seni instalasi tentang tokoh-tokoh idola, akan dibuat dengan teknik <i>drawing</i> dan <i>patchwork</i>	210
Gb.68.	Rancangan karya stencil	211
Gb.69.	Rancangan instalasi tentang isu identitas diri dalam <i>personal merchandise</i> , akan dibuat dari karya etsa hasil workshop	211
Gb.70.	Rancangan karya seni dengan tema spiritualitas, akan dibuat dengan material sandal sandal jipit	212
Gb.71.	Rancangan karya seni tentang isu lingkungan sebagai sumber belajar, akan dibuat dengan teknik <i>paper cutting</i>	212
Gb.72.	Rancangan karya seni instalasi dengan tema kenakalan remaja, terinspirasi oleh bentuk senjata tawuran	213
Gb.73.	Rancangan instalasi dokumentasi foto proses proyek seni	213
Gb.74.	Proses pencetakan karya grafis	216
Gb.75.	Proses penggabungan antar kanvas	216
Gb.76.	Proses penataan karya pada bagian dalam tenda	217
Gb.77.	Penulis mengerjakan pemasangan etsa pada papan kayu	219
Gb.78.	(a) Penulis sedang melakukan pemasangan benang pada etsa. (b) Pengaturan dan penataan etsa pada kanvas	220
Gb.79.	Penulis membuat <i>sticker</i> dengan teknik <i>stencil</i>	221
Gb.80.	Penyajian karya komik dalam bentuk buku	223
Gb.81.	Proses pembuatan ulang gambar karakter komik, pemotongan gambar karakter, dan penempelan pada <i>sponge</i>	224
Gb.82.	Posisi penataan wayang dan balon kata	226
Gb.83.	Menambahkan beberapa elemen artistik pada karya yang sudah dirangkai	228
Gb.84.	Rangkaian gambar setelah dibentangkan	228
Gb.85.	(a) Bentuk rangka sepeda kumbang, (b) Bentuk sepeda <i>lowrider</i> hasil modifikasi gaya <i>cruiser</i>	229
Gb.86.	Penerapan teknik sulam dan penempelan kain perca	231
Gb.87.	Karya seni yang dibuat dengan teknik <i>drawing</i> dan <i>patchwork</i>	231
Gb.88.	(a) Proses <i>cutting</i> /pelobangan objek pada kanvas, (b) Proses pewarnaan kanvas menggunakan <i>roll</i>	233

Gb.89.	Membuat cukilan pada sandal jipit	236
Gb.90.	Rencana <i>display</i> sebagian karya sandal jipit cukil	236
Gb.91.	(a) Proses penerapan teknik <i>swirl</i> pada plastik mika, (b) pengecapan pada kertas	238
Gb.92.	Proses pembuatan sketsa wajah	238
Gb.93.	Sketsa wajah dan bentuk pigura model <i>box</i>	239
Gb.94.	<i>Gubuk Grafis</i> , Dimensi Variabel, Kanvas, Meja, Kursi, Hardboard, <i>LCD Projector</i> , 2013	251
Gb.95.	<i>Identitas</i> , 120 x 200 cm, Mix Media, 2013	255
Gb.96.	<i>Wulang Reh</i> , 120x200 cm, Mix Media dan Buku Kompilasi Komik, 2013	258
Gb.97.	<i>Wayang Komik</i> , Dimensi Variabel, Mix Media, 2014	263
Gb.98.	<i>Personal Merchandise</i> , Dimensi Variabel, <i>Spray Paint</i> di Kertas <i>Sticker</i> dan Kaleng, 2013	267
Gb.99.	<i>PLUR (Peace Love Unity Respect)</i> , Dimensi Variabel, Tinta di Kain dan Sepeda, 2015	271
Gb.100.	<i>Jejak Langkah</i> , dimensi variabe ,cukil pada sandal, 2013	274
Gb.101.	<i>Memayu Hayuning Bawana</i> , 200 x110 cm (3 Panel), Kanvas, 2014..	278
Gb.102.	<i>Memayu Hayuning Bawana#2</i> , <i>Box Kaca</i> , <i>Sponge</i> , <i>Lampu</i> , 2014.....	281
Gb.103.	<i>Seniman Idola</i> , \varnothing 30 cm (12 panel), Kain perca, benang, <i>pamidangan</i> , 2014	282
Gb.104.	<i>Di Antara Tokoh</i> , 20 x 30 cm (20 panel), cat minyak dan tinta di kertas, 2015	284
Gb.105.	<i>Dokumentasi #1</i> , Dimensi Variabel, Cat Minyak di Kanvas dan Tinta di Kertas, 2013	287
Gb.106.	<i>Dokumentasi #2</i> , Dimensi Variabel, Foto, Benang, Penjepit Jemuran, 2014	288
Gb.107.	<i>Dokumentasi #3</i> , Video, 2013	289