



**PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA BERKARYA
SENI GRAFIS CETAK TINGGI DI SMPN 1 MLATI,
SLEMAN, YOGYAKARTA**

**Rony Siswo Setiaji¹, Zulfi Hendri², Kharisma Creativani³, Alifia Zahra⁴,
Denny Wahyu Triawan⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ronysiswo@uny.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa sangat berperan dalam menumbuhkan dan mengembangkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran seni rupa di sekolah meliputi aktivitas berkarya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menghasilkan karya seni kreatif termasuk seni grafis cetak tinggi. Program pengabdian pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis cetak tinggi di SMP N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta memberi manfaat terhadap pengembangan materi seni budaya di sekolah, karena membuat karya seni grafis cetak tinggi di atas media tas kanvas tergolong hal baru bagi peserta didik. Kegiatan program ini meliputi kegiatan pra-pelaksanaan program yaitu kegiatan penyusunan materi, rpp, media, dan model pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan program adalah kegiatan pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis untuk kelas IX. Kegiatan pasca-pelaksanaan program merupakan kegiatan evaluasi program pengabdian yaitu pengisian angket oleh peserta didik terkait pelaksanaan program pengabdian. Secara keseluruhan hasil evaluasi terhadap program yang kami laksanakan mendapat respon yang positif sebanyak 87,3% peserta didik sangat setuju bahwa program sesuai dengan kebutuhan. Sebesar 88,26% sangat setuju bahwa program dapat meningkatkan motivasi belajar dan skor 88,03% menyatakan bahwa program dapat mendorong kemampuan peserta didik. Kemudian pada aspek program dapat bermanfaat untuk peserta didik memperoleh skor 89,9% dan pada aspek program memunculkan pemberdayaan peserta didik memperoleh skor sebesar 85,6%.

ABSTRACT

Fine arts learning really participates in growing and developing all the competencies possessed by students. Fine arts learning at school includes creative activities to gain knowledge and skills in producing creative works of art, including relief printmaking. The fine arts learning service program for creating relief printmaking at SMP N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta provides benefits for the development of cultural arts materials in schools, because creating relief printmaking on canvas bag media is a new thing for students. The activities of this program include pre-program implementation activities, which are activities for preparing materials, lesson plans, media, and learning models. Program implementation activities are visual arts learning activities creating relief printmaking for class IX. Post-implementation activities of the program are evaluation activities of the community service program, namely filling out items by students related to the implementation of the community service program. Overall the results of the evaluation of the program that we implemented received a positive response as much as 87.3% of students strongly agreed that the program was in accordance with their needs. 88.26% strongly agreed that the program could increase learning motivation and a score of 88.03% stated that the program could encourage students' abilities. Then in the program aspect it can be useful for the students obtaining a score of 89.9% and in the program aspect giving rise to student empowerment obtaining a score of 85.6%.



KEYWORDS

*Pembelajaran Seni Rupa, Seni Grafis, Cetak tinggi
Fine Arts Learning, Graphic arts, Relief printmaking*

ARTICLE HISTORY

Received 22 Maret 2024
Revised 30 April 2024
Accepted 12 Mei 2024

CORRESPONDENCE : Rony Siswo Setiaji @ ronysiswo@uny.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah bertujuan untuk meningkatkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik seperti daya pikir, daya cerap, perkembangan fisik dan motorik serta perkembangan imajinasi dan kreativitas pada anak. Pembelajaran seni termasuk didalamnya pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan dan keterampilan dalam rangka meningkatkan kreativitas (Gunada, 2021). Lebih lanjut manfaat pembelajaran seni di sekolah yaitu dapat membantu pertumbuhan peserta didik secara fisik, mental dan estetik (Nurhayati, Fitria, & Nurfadhillah, 2020). Pembelajaran seni rupa merupakan pelatihan, pembimbingan, pemahaman dan pembinaan terhadap semangat peserta didik dalam mencipta, memproduksi karya atau menghasilkan pribadi yang utuh dengan berkembangnya daya cipta, rasa dan karsa (Pamadhi, 2012).

Kegiatan pembelajaran seni rupa terdiri dari berbagai macam kegiatan praktik berkarya seni seperti melukis, membatik, membentuk, mematung dan berkarya seni grafis. Salah satu kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi adalah berkarya seni grafis. Seni grafis merupakan karya seni rupa dengan melibatkan proses pencetakan dari suatu cetakan atau pelat di atas permukaan media lain seperti kertas, kanvas atau kain. Seni grafis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang berkaitan dengan teknik cetak mencetak untuk memperbanyak atau melipatgandakan karya (Kartika, 2017). Lebih lanjut Marianto dalam Tanama menyatakan bahwa seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal yang dibuat dan diproduksi dengan berbagai proses cetak (Tanama, 2020).

Karya seni grafis menjadi media yang menarik bagi seniman dalam mengeksplorasi dan menciptakan karya estetik dengan karakternya yang khas.



Kualitas teknis dan ide yang ditampilkan oleh seniman merupakan faktor kematangan dan keindahan karya seni grafis (Suseno, 2014). Secara umum karya seni grafis memiliki 4 teknik pembuatan yaitu teknik cetak datar, cetak dalam, cetak saring dan cetak tinggi (Ramadhan, 2018). Teknik cetak datar atau disebut dengan *lithography* adalah teknik cetak grafis yang proses pembuatannya menggunakan permukaan batu atau limestone sebagai media gambar kemudian diberi pewarna dan direaksikan secara kimia, sehingga gambar dapat ditransfer pada permukaan kertas (Prakoso, Wicaksana, Soedarso, & Carina, 2019). Teknik seni grafis cetak dalam atau intaglio merupakan teknik cetak dengan mengukir atau menggores permukaan logam seperti tembaga atau seng, sehingga gambar yang dihasilkan berada di bawah permukaan datar logam dan tinta menempel pada bagian yang digores atau diukir. Teknik seni grafis cetak saring atau sering disebut dengan teknik sablon yaitu teknik seni grafis yang menggunakan cetakan layar atau screen untuk menerapkan tinta pada media cetakan. Teknik ini biasa digunakan pada berbagai media yang memiliki permukaan tidak teratur atau struktur yang kompleks seperti plastik, tekstil, kaca, dan kayu (Shindy, Rukiah, & Nurcahyawati, 2018). Teknik seni grafis cetak tinggi atau relief print adalah teknik seni grafis dimana gambar atau desain dicetak dari permukaan yang lebih tinggi atau timbul. Pada kegiatan pengabdian pendampingan pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis menggunakan teknik cetak tinggi.

Seni grafis cetak tinggi menggunakan teknik cetak dengan acuan permukaan yang timbul atau menonjol yang memiliki fungsi sebagai penghantar tinta. Dalam menghasilkan acuan permukaan yang timbul atau menonjol dapat menghilangkan atau mencukil bagian-bagian yang tidak terkena tinta sehingga tersisa bagian-bagian yang memang bertujuan untuk menghantarkan tinta (Luzar, 2011). Gambar yang dihasilkan dari seni grafis cetak tinggi yaitu gambar cetak positif, gambar cetak negatif dan kombinasi. Gambar cetakan positif yaitu dimana area yang dicetak adalah yang bagian menonjol atau lebih tinggi daripada permukaan cetakan sehingga menghasilkan gambar berwarna dengan latar belakang putih



atau tidak terkena warna. Gambar cetakan negatif yaitu dimana area yang dicetak adalah bagian yang lebih rendah dari permukaan cetakan, sehingga menghasilkan gambar berwarna putih atau tidak terkena warna dengan latar belakang berwarna. Gambar cetakan kombinasi menghasilkan gambar dengan memunculkan kombinasi antara cetakan positif dan cetakan negatif (Wibowo & Sandra, 2023).

Prosedur pembuatan karya seni grafis cetak tinggi adalah sebagai berikut: 1) Pembuatan sketsa gambar yang akan dibuat di atas kertas. 2) Pemindahan sketsa pada linocut atau mdf kayu. 3) Mencukil sesuai sketsa pada bagian yang tidak akan terkena tinta grafis. 4) Melapisi permukaan linocut atau mdf yang telah tercukil dengan tinta grafis menggunakan alat rol tinta. 5) Meletakkan kertas atau media cetak diatas linocut atau mdf kemudian gosok dengan alat penggosok secara merata. 6) Membuka Kertas atau media cetak dan hasil karya seni cetak grafis telah tercetak pada kertas atau media cetak.

Di SMP N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta praktik berkarya seni grafis cetak tinggi belum pernah di ajarkan kepada peserta didik dan memberikan tambahan referensi bagi pendidik dalam mengajar mata pelajaran praktik berkarya seni rupa di sekolah. Meski demikian, pemilihan praktik berkarya seni grafis cetak tinggi telah sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah SMP N 1 Mlati, Sleman Yogyakarta. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Pada silabus kelas IX kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar yang harus ditempuh peserta didik yaitu kompetensi dasar 3.2 dan 4.2. Kompetensi Dasar 3.2 menyatakan bahwa peserta didik harus memahami prosedur berkarya seni grafis meliputi konsep, jenis, alat dan bahan serta teknik berkarya seni grafis. Kompetensi Dasar 4.2 menyatakan bahwa peserta didik harus mampu menciptakan karya seni grafis. Berdasarkan latar belakang di atas, maka program pengabdian masyarakat yang penulis laksanakan adalah Pendampingan Pembelajaran Seni Rupa Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi di SMP N 1 Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian ini terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan pra-pelaksanaan program, kegiatan pelaksanaan program dan kegiatan pasca-pelaksanaan program. Kegiatan pra-pelaksanaan program adalah kegiatan yang meliputi persiapan pelaksanaan program seperti penyiapan materi, media, rpp, dan model pembelajaran seni grafis cetak tinggi. Kegiatan pelaksanaan program meliputi kegiatan pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis cetak tinggi untuk kelas IX. Kegiatan pasca-pelaksanaan program adalah kegiatan evaluasi program pengabdian yaitu pengisian angket oleh peserta didik terkait pelaksanaan program pengabdian.



Gambar 1. Kegiatan Analisis Kebutuhan dengan Observasi dan Wawancara

Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran seni budaya di SMP N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta. Hasil analisis kebutuhan meliputi a) Program pengabdian adalah praktik pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis cetak tinggi pada media totebag atau tas kanvas. b) Program ini dilaksanakan pada tanggal 8 sampai 24 November 2022 selama 3 minggu atau 3 kali pertemuan dengan durasi 3 jam pelajaran. c) Program ini diperuntukan untuk siswa SMP kelas IX (IX A, IX B, IX C dan IX D) dengan total jumlah peserta adalah 125 peserta didik. Peserta untuk kelas IXA adalah 30 siswa, IX B dan IX C masing-masing berjumlah 32 siswa serta IX D yaitu 31



siswa. d) Pembagian tugas masing-masing dosen dan mahasiswa untuk mengampu satu kelas setiap minggunya.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan Pra-Pelaksanaan Program Pengabdian. Kegiatan Pra-Pelaksanaan Program Pengabdian merupakan tahap persiapan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berkarya seni grafis cetak tinggi dengan mengacu pada silabus yang digunakan oleh SMP N 1 Mlati Sleman, Yogyakarta. Kompetensi dasar yang digunakan adalah 3.2 yaitu peserta didik memahami prosudur berkarya seni grafis meliputi konsep seni grafis, jenis-jenis seni grafis, alat, bahan dan teknik berkarya seni grafis dan 4.2 yaitu peserta didik mampu menciptakan karya seni grafis cetak tinggi secara kreatif dan inovatif.

Model pembelajaran yang digunakan adalah *team based project*. Pembelajaran berbasis proyek tim atau *team based project* merupakan model pembelajaran yang dikerjakan secara berkelompok (tim) untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah atau proyek. Model pembelajaran *team based project* memiliki tingkat efektifitas yang tinggi untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, dalam bekerja sama, berkolaborasi dan berkomunikasi. Hal ini diperkuat dalam hasil penelitian yang menyatakan bahwa *team based project model* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Nursulistyo, Siswandari, & Jaryanto, 2021). Model *pembelajaran team based project* dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi peserta didik (Tekad & Pebriana, 2022). Penggunaan model pembelajaran *team based project* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wijaya et al., 2021).

Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Metode ceramah dan diskusi dilakukan saat memberi materi secara teori tentang berkarya seni grafis yang meliputi konsep, jenis, alat, bahan dan teknik berkarya seni grafis. Demonstrasi dilakukan untuk memberikan contoh secara langsung terkait langkah-langkah berkarya seni grafis cetak tinggi. Media



pembelajaran yang digunakan adalah media power point, media audio-visual dan contoh-contoh karya seni grafis cetak tinggi. Evaluasi pada kegiatan pembelajaran menggunakan tes pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait dengan karya seni grafis serta evaluasi penilaian terhadap proses berkarya dan produk yang dihasilkan oleh peserta didik. Kegiatan pra-pelaksanaan program selanjutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan berkarya seni grafis cetak tinggi meliputi yaitu kertas sketsa, cukil, rol tinta, tinta grafis, karet linoleum, tas kanvas atau totebag, sarung tangan, dan koran bekas sebagai alas untuk berkarya.



Gambar 2. Kegiatan Pra-Pelaksanaan Program atau Kegiatan Persiapan Pelaksanaan Program

Kegiatan Pelaksanaan Program Pengabdian. Kegiatan pelaksanaan program pengabdian merupakan pelaksanaan program pembelajaran praktik berkarya seni grafis cetak tinggi untuk kelas IX di SMP N 1 Mlati Sleman Yogyakarta. Kegiatan pelaksanaan dilaksanakan selama 3 minggu atau 3 kali pertemuan dengan durasi waktu 3 jam pelajaran. Setiap minggu terdapat 4 kelas yaitu IX A, IX B, IX C, IX D yang masing-masing kelas akan memperoleh bimbingan dan pendampingan oleh satu dosen dan satu mahasiswa.

Pada minggu pertama kegiatan dimulai dengan penjelasan materi dan diskusi mengenai konsep berkarya seni grafis, jenis-jenis karya seni grafis, alat dan bahan serta teknik berkarya seni grafis. Kemudian pendidik bersama peserta didik membagi kelas menjadi beberapa kelompok atau tim, setiap kelompok terdiri dari 4 anggota peserta didik. Setelah kelompok terbentuk maka dosen, mahasiswa dan peserta didik membuat sketsa secara manual diatas kertas HVS

sesuai dengan tema yang disepakati seperti flora, fauna, kegiatan manusia atau alam benda. Masing-masing kelompok membentuk pola dari setiap gambar dan tema yang telah dikerjakan sebagai acuan dalam proses pencetakan pada tas kanvas.



Gambar 3. Kegiatan Minggu Pertama adalah Pemahaman Materi dan Pembuatan Sketsa

Kegiatan pada minggu kedua peserta didik bersama dosen dan mahasiswa memindahkan sketsa yang telah dibuat dari kertas HVS ke linocut (karet cukil) dengan ukuran yang telah disediakan yaitu 10 cm x10 cm. Setelah sketsa dipindahkan pada linocut proses selanjutnya adalah peserta didik mencukil linocut dengan alat cukil sesuai sketsa. Peserta didik mencukil bagian yang tidak menjadi objek gambar atau tidak terkena tinta grafis. Hasil cukilan terdapat dua bagian yaitu bagian tinggi dan bagian rendah. Bagian yang tinggi menjadi objek gambar dan menjadi bagian yang terkena tinta grafis. Bagian yang rendah merupakan bagian yang tidak menjadi objek gambar atau tidak terkena tinta grafis.



Gambar 4. Kegiatan Minggu Kedua Peserta Didik Mencukil Linocut sesuai dengan Sketsa

Pada minggu ketiga peserta didik bersama dosen dan mahasiswa melakukan proses pewarnaan dan proses pencetakan. Proses pewarnaan merupakan proses melapisi permukaan linocut menggunakan tinta grafis dengan alat rol tinta. Permukaan bidang linocut yang tinggi akan terlapisi oleh tinta grafis sedangkan bagian bidang yang rendah tidak terlapisi oleh tinta grafis. Proses pewarnaan dilakukan secara hati-hati agar tinta grafis tidak mengotori lingkungan sekolah.



Gambar 5. Kegiatan Minggu Ketiga Proses Pewarnaan

Proses terakhir adalah proses pencetakan. Peserta didik bersama dosen dan mahasiswa mencetak linocut yang telah terlapisi oleh tinta pada media tas kanvas atau totebag. Pencetakan dilakukan sesuai masing-masing kelompok, tema dan pola yang telah ditentukan. Setelah proses pencetakan selesai maka karya seni grafis cetak tinggi pada media tas kanvas telah selesai dan siap digunakan.



Gambar 6. Kegiatan Minggu Ketiga Proses Pencetakan



Gambar 7. Hasil akhir kegiatan berkarya seni grafis cetak tinggi yang bermanfaat bagi peserta didik

Kegiatan Pasca-Pelaksanaan Program Pengabdian. Kegiatan pasca-pelaksanaan program pengabdian merupakan kegiatan evaluasi program pengabdian. Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu program yang telah berjalan. Evaluasi program merupakan kegiatan atau usaha untuk mendapatkan suatu informasi atau penilaian terkait sejauh mana kegiatan atau program terlaksana sesuai rencana dan dengan hasil penilaian tersebut dapat mengetahui keputusan atau langkah seperti apa yang harus diambil selanjutnya (Ambiyar & Muharika, 2019). Evaluasi dilaksanakan dengan menyebar angket kepada peserta didik kelas IXA, IXB, IXB, IXD dengan total jumlah peserta 125 orang. Peserta didik juga memberi saran dan masukan yang sangat membangun untuk program pengabdian kami meliputi ketepatan waktu dalam pembelajaran, variasi materi yang diberikan, dan pemberian reward saat penyampaian materi. Hasil evaluasi program dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pendampingan

No	Pernyataan	Nilai
1	Kesuaian program dengan kebutuhan peserta didik	87,3% sangat setuju
2	Program dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	88,26% sangat setuju
3	Program dapat mendorong kemampuan peserta didik	88,03% sangat setuju
4	Hasil program dapat bermanfaat untuk peserta didik	89,9% sangat setuju
5	Program memunculkan pemberdayaan peserta didik	85,6% sangat setuju
Nilai maksimum 100%		



SIMPULAN

Pembelajaran seni rupa di sekolah sangat bermanfaat bagi perkembangan anak karena dapat meningkatkan berbagai kompetensi anak seperti daya pikir, daya cerap, perkembangan fisik dan motorik serta perkembangan imajinasi dan kreativitas anak. Berkarya seni cetak grafis merupakan salah satu kegiatan praktik pembelajaran seni rupa di sekolah. Program pengabdian masyarakat yang kami laksanakan adalah pendampingan pembelajaran seni rupa berkarya seni grafis cetak tinggi di SMP N 1 Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara keseluruhan program pengabdian masyarakat kami berjalan dengan lancar dan memiliki manfaat terhadap pengembangan materi seni budaya di sekolah. Karena membuat karya seni cetak grafis di atas media totebag atau tas kanvas adalah hal yang baru bagi peserta didik. Pembelajaran ini juga dapat menjadi referensi tambahan kepada pendidik terkait variasi praktik berkarya seni rupa di sekolah. Respon pendidik dan peserta didik sangat positif terhadap program kami. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang menyatakan bahwa sebesar 87,3% peserta didik sangat setuju jika program sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sekitar 88,26% peserta didik menyatakan program dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menyatakan bahwa program dapat mendorong kemampuan peserta didik dengan skor 88,03%. Selanjutnya dengan skor 89,9% peserta didik sangat setuju bahwa program yang kami laksanakan dapat bermanfaat bagi mereka. Terakhir sebanyak 85,6% menyatakan program ini telah memberdayakan peserta didik. Dalam pelaksanaan program tidak ada kendala yang berarti, hal ini karena program telah dipersiapkan dan direncanakan secara baik. Namun perlu perhatian pada aspek kebersihan karena bahan tinta grafis yang digunakan tidak mudah hilang jika terkena seragam sekolah, hal tersebut membuat kami selalu mengingatkan peserta didik untuk berhati-hati dalam penggunaan tinta grafis.

DAFTAR PUSTAKA

Ambiyar, & Muharika. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program*.



Bandung: Penerbit Alfabeta.

Gunada, I. W. A. (2021). Konsepsi Agama dan Seni Rupa dalam Rurub Kajang Tutuan (Kajian Estetika Hindu). *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 153–162. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1072>

Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Luzar, L. C. (2011). Karya Seni Grafis yang Menarik dan Kreatif melalui Teknik Cukil. *Humaniora*, 2(1), 300. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3007>

Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di Sds Islam Harapan Ibu School. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426–434. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Nursulistyo, E. D., Siswandari, S., & Jaryanto, J. (2021). Model Team-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Secara Daring Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 128. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32321>

Pamadhi, H. (2012). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.

Prakoso, E. P., Wicaksana, I. H. B., Soedarso, N., & Carina, R. (2019). Teknik Cetak Datar Kitchen Lithography Sebagai Media Ekspresi Desain Pada Metode Reproduksi Grafika. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(2), 155–168.

Ramadhan, M. S. (2018). Penerapan Metode Reduksi pada Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu Chiaroscuro. *Jurnal Rupa*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.25124/rupa.v3i1.1330>

Shindy, M., Rukiah, Y., & Nurcahyawati, E. (2018). Teknik Sablon dengan Lem sebagai Alternatif Membuat Bahan Ajar bagi Guru-Guru TK/RA di Cimahi Bandung. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 251. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i03.2465>

Suseno, B. A. (2014). Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalam Kesenirupaan Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(2), 110–120. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.792>

Tanama, A. A. (2020). *Cap Jempol: Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta:



Penerbit SAE.

- Tekad, T., & Pebriana, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Team-Based Project terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5445>
- Wibowo, R., & Sandra, Y. (2023). Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Dengan Motif Fauna Kelas Ix Di Smp Negeri 29 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24036/stjae.v12i1.120537>
- Wijaya, K., Siregar, S., Sutrisno, Yuzni, S. Z., Sari, R. A., Idris, I., & Ramadani. (2021). The Effectiveness of Learning with the Team Based Project Method in the Decision Making Technique Course by Using the Product Oriented Module. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 216–234. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.22907>