



## **Workshop *Stencil Print* Untuk Anak- Anak SD di Wilayah Makmoer *Art Project* Sebagai Upaya Menanamkan Jiwa Kreativitas**

Sigit Purnomo Adi<sup>1</sup>

FSRD Universitas Sebelas Maret Surakarta<sup>1</sup>

e-mail: [sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id](mailto:sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id)

Received: 23 January 2024; Revised: 12 February 2024; Accepted: 27 February 2024

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.4.1.67-72.2024>

### **Abstrak**

Bermain *gadget*, *game online* atau lainnya memang menyenangkan bagi anak-anak akan tetapi kegiatan tersebut tidak membuat anak menjadi kreatif inovatif, malah sebaliknya akan menjadikannya malas dan kecanduan termasuk belajar. Untuk menanggulangnya diperlukan kegiatan yang menarik serta tidak membosankan, salah satu diantaranya adalah *stencil print*. Teknik ini berusaha menggabungkan dengan kemampuan teknik manual dengan teknik digital, sehingga memacu otak untuk berpikir aktif kreatif dan inovatif. Tujuan dari pengabdian ini, memberikan workshop atau pelatihan *stencil print* agar dapat menumbuhkan jiwa kreativitas dan tentunya dapat mengurangi penggunaan *gadget* maupun *game online* pada anak-anak SD di dekat Makmoer *Art Project*. Luarnya dapat menghasilkan karya-karya yang inspiratif dan juga bermanfaat baik dari segi kreativitas maupun cinta lingkungan hidup.

### **Kata Kunci**

*Seni Grafis, Stencil Print, Gadget Game, Game Online*

### **Pendahuluan**

Pada jaman sekarang semakin canggihnya dunia teknologi, anak-anak kalau tidak diisi dengan kegiatan yang kreatif dan inovatif akan larinya akan ke *gadget* maupun *game online* atau lainnya, hal tersebut dinilai kurang bagus bagi perkembangan anak, karena akan membuat kecanduan, dapat merusak mata serta dampak negatif lainnya. (Chusn, 2017), (Maria & Novianti, 2020). Bermain *gadget*, *game online* atau lainnya memang menyenangkan bagi anak-anak akan tetapi kegiatan tersebut tidak membuat anak menjadi kreatif inovatif, malah sebaliknya akan menjadikannya malas semuanya termasuk belajar. Untuk menanggulangnya diperlukan kegiatan yang menarik serta tidak membosankan, salah satu diantaranya adalah *stencil print*. *Stencil print* masuk dalam kegiatan berkesenian terutama seni grafis (Supriyanto, 2000).

*Stencil print* merupakan teknik seni grafis yang sederhana bisa dimasukkan teknik cetak saring, karena tidak memerlukan proses pengafrodukan (Mayar et al., 2019), (Nusantara, 2003), (Susanto, 2003), (Adi, 2022). Teknik ini berusaha menggabungkan dengan kemampuan teknik manual dengan teknik digital, sehingga memacu otak untuk berpikir aktif kreatif dan inovatif (Michalko, 2012), (Eskak, 2013), (Adi et al., 2022),

(Adi et al., 2021). *Stencil print* memang sudah dikenalkan sejak jaman TK dengan menggunakan alat sikat gigi, daun dan tinta warna. Teknik ini tidak sefamiliar dengan kegiatan mewarnai maupun menggambar, akan tetapi dibalik kegiatan tersebut dapat merangsang kreativitas dan tentunya dapat mengalihkan perhatian anak-anak terutama yang sudah sekolah dasar dari kegiatan bermain *gadget*, *game online*. (Piliang, 2019).

Seni grafis sendiri dapat dikategorikan sebagai seni rupa 2 dimensional, yang menggunakan cetak mencetak serta dapat digandakan (Rohidi & Sabana, 2015), (Adi et al., 2020), (Marianto, 1988). Untuk *state of the art* dari tulisan ini ada jurnal Pendidikan Tambusai dengan judul Penerapan Model Evaluasi Cipp Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Seni Grafis *Stencil Print* Di Taman Kanak-Kanak tulisan dari Farida Mayar dkk dari Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia membahas mengenai pembelajaran grafis *stencil* yang ditunjukkan pada anak-anak TK, untuk perbedaannya pada tulisan ini, lebih ke workshop anak-anak SD (Mayar et al., 2019). Selanjutnya jurnal dari *Serupa : The Journal Of Art Education* dari Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang tulisan dari Leo Wibowo yang berjudul Senyum Sahabat Dalam Karya Seni Grafis Teknik Stensil membahas mengenai karya seni grafis teknik *stencil* dengan tema senyum sahabat, jadi tulisan ini lebih mengarah ke seni grafis teknik *stencil* sebagai media ekspresi dalam berkarya seni rupa, sedangkan tulisan ini lebih ke penerapan seni grafis teknik *stencil* ke pelatihan atau workshop siswa-siswa SD (Wibowo et al., 2017).

Tujuan dari pengabdian ini, memberikan workshop atau pelatihan *stencil print* agar dapat menumbuhkan jiwa kreativitas dan tentunya dapat mengurangi penggunaan *gadget* maupun *game online* pada anak-anak SD di dekat Makmoer *Art Project*.

### Metode Pelaksanaan

Pada metode pengabdian ini ada beberapa tahapan diantaranya;

1. **Mengidentifikasi permasalahan dari anak-anak khususnya SD di dekat Makmoer *Art Project* yang akan diberi pelatihan atau *workshop*.**

Permasalahannya kurang kreativitas disebabkan terlalu banyak bermain *gadget* dan *game online*. Setelah mengidentifikasi permasalahan akhirnya ditentukan workshop atau pelatihan yang cocok untuk mereka, dan akhirnya dipilih pelatihan atau workshop seni grafis teknik *stencil print*.



**Gambar 1.** Makmoer *Art Project*, komunitas yang bergerak di seni dan kemanusiaan.  
(Foto : Sigit Purnomo Adi)

2. Memberikan *workshop* atau pelatihan dengan cara mendampingi secara langsung kepada para peserta pelatihan/ *workshop*. Pada bagian ini tim Makmoer Art Project mendampingi dalam proses *workshop stencil print*. Dengan menggunakan cat pillox dan kertas bekas serta teknik kolase tempel.



Gambar 2. Proses Pelatihan *stencil print*.  
 (Foto: Maulana Surya)



Gambar 3. Proses Pelatihan *stencil print* dipandu oleh Tim Makmoer Art Project.  
 (Foto: Maulana Surya)

3. Penyelesaian pada pelatihan/ *workshop* serta mengevaluasi kinerja pelatihan/ *workshop*, untuk *finishingnya* hasil karya akan dipamerkan secara *online* di galeri virtual Makmoer Art Project. Pemilihan galeri virtual sebagai media publikasinya, agar pameran lebih cepat menyebar dan ramah lingkungan. Untuk proses evaluasinya masih perlu perbaikan dalam proses menyemprot cat pillox, perlu diajarkan agar hasil rapi dan bersih supaya karya yang dihasilkan bagus.



**Gambar 4.** Proses Pelatihan *stencil print* dipandu oleh Tim Makmoer Art Project.  
 (Foto: Maulana Surya)

### Hasil dan Pembahasan

*Workshop* atau pelatihan yang memakai seni grafis dengan teknik *stencil print* ini, bisa dilihat dari antusiasme anak-anak SD di sekitar Makmoer Art Project yang sangat banyak. *Workshop* seperti ini memang jarang, selain *workshop* yang jarang juga didukung pada waktu pelatihan, anak-anak dibebaskan di dalam berkarya sesuai daya imajinasinya. Hasilnya jelas siswa SD menjadi lebih kreatif dan dapat mencintai lingkungan karena juga mempergunakan kolase kertas bekas. Dan yang paling penting lagi *workshop* ini juga diliput oleh media massa. Media massa berperan sebagai sarana mengkampanyekan kreativitas dan inovasi siswa SD terutama di dekat Makmoer Art Project, dari hasil kampanye tersebut di dapat berita-berita yang menginspirasi sehingga kegiatan *workshop stencil print* dapat dijadikan salah satu alternatif mengurangi dampak negatif *gadget* dan *game online*.





**Gambar 5.** Antusiasme siswa SD yang sangat banyak dikarenakan workshop yang menarik.  
 (Foto: Sigit Purnomo Adi)



**Gambar 6.** Liputan Media Massa Online.  
 (Foto: Maulana Surya)

## Simpulan

Bermain *gadget*, *game online* atau lainnya memang mengasyikkan bagi anak-anak akan tetapi kegiatan tersebut tidak membuat anak menjadi kreatif inovatif, malah sebaliknya akan menjadikannya malas semuanya termasuk belajar. Untuk menanggulangnya diperlukan kegiatan yang menarik serta tidak membosankan, salah satu diantaranya adalah *stencil print*. *Stencil print* masuk dalam kegiatan berkesenian terutama seni grafis. *Stencil print* memang sudah dikenalkan sejak jaman TK dengan

menggunakan alat sikat gigi, daun dan tinta warna. Teknik ini tidak sefamiliar dengan kegiatan mewarnai maupun menggambar, akan tetapi dibalik kegiatan tersebut dapat merangsang kreativitas dan tentunya dapat mengalihkan perhatian anak-anak terutama yang sudah sekolah dasar dari kegiatan bermain *gadget*, *game online*. Tujuan dari pengabdian ini, memberikan workshop atau pelatihan stencil print agar dapat menumbuhkan jiwa kreativitas dan tentunya dapat mengurangi penggunaan gadget maupun game online pada anak-anak SD di dekat Makmoer *Art Project*. Hasil kegiatan ini dapat menginspirasi sehingga kegiatan workshop stencil print dapat dijadikan salah satu alternatif mengurangi dampak negatif *gadget* dan *game online*.

### Daftar Pustaka

- Adi, S. P. (2022). *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis* (B. Nofianto (ed.)). Ideas Publishing.
- Adi, S. P., Pandanwangi, A., Ngurah, I. G., & Marutama, T. (2021). *PENCIPTAAN KARYA CETAK TINGGI BERBASIS TRADISI JAWA MENGGUNAKAN*. 13(1), 77–84. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3570>
- Adi, S. P., Sukerta, P. M., Marianto, M. D., Hadi, S., & Pandanwangi, A. (2022). Pelatihan Teknik Cetak Tinggi dengan Format Mini Sebagai Hiasan di Café-Café Kekinian Pada Komunitas Grafis Makmur Sukoharjo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2387–2396.
- Adi, S. P., Susanti, N., & Panggabean, M. N. R. (2020). *Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya*. Dwi-Quantum.
- Chusna, P. A., & others. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Eskak, E. (2013). Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni. *Corak*, 2(2). <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2338>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak. *Atf{=a}luna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81.
- Marianto, M. D. (1988). *Seni Cetak Cukil Kayu*. Kanisius.
- Mayar, F., Sari, N. E., Lina, L., & Zulherma, Z. (2019). Penerapan Model Evaluasi Cipp Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Seni Grafis Stencil Print Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1434–1439.
- Michalko, M. (2012). *Pemikiran Pemikir Kreatif*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nusantara, G. (2003). *Cetak Sablon Untuk Pemula*. Puspa Swara.
- Piliang, Y. A. (2019). *Medan Kreativitas Memahami Dunia Gagasan*. Cantrik Pustaka.
- Rohidi, T. R., & Sabana, S. (2015). Seni grafis sebagai ekspresi budaya dan jejak teraannya dalam kancah seni rupa dan pendidikan seni di indonesia. *Imajinasi*, IX(2), 79–88.
- Supriyanto, E. (2000). *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Buku Baik.
- Wibowo, L., Ariusmedi, M. S., Irwan, M. S., & others. (2017). SENYUM SAHABAT DALAM KARYA SENI GRAFIS TEKNIK STENSIL. *Serupa The Journal of Art Education*, 5(1).