



BERKREASI MELUKIS IKON KABUPATEN LAMONGAN BERSAMA REMAJA KAMPUNG KUSUMA BANGSA

Rosalita Prajnya Paramita¹, Muchlis Arif²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya email:
rosalita.17020124062@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
email:muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Lamongan adalah kabupaten yang berada di provinsi Jawa Timur yang memiliki beberapa ikon yang cukup terkenal. Berdasarkan survei melalui *google form*, sebagian besar masih terdapat remaja yang belum mengetahui makna dan filosofi dari ikon Kabupaten Lamongan, terutama ikon bandeng lele yang menjadi ikon utama Kabupaten Lamongan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan pengetahuan mengenai makna ikon Kabupaten Lamongan dan melatih kreatifitas remaja dengan cara mengajak remaja Kampung Kusuma Bangsa untuk berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan menggunakan media kaos. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, terdapat hasil lukisan yang beragam dengan tema ikon bandeng lele kabupaten lamongan. Terbatas dengan adanya pandemi Covid- 19, peneliti hanya diperbolehkan mengajak 7 remaja Kampung Kusuma Bangsa dalam melakukan penelitian. Hasil karya melukis ikon Kabupaten Lamongan yang dibuat oleh remaja Kampung Kusuma Bangsa secara keseluruhan tergolong dalam kategori baik. Hal tersebut dibuktikan dengan remaja Kampung Kusuma Bangsa yang sudah memahami makna dan filosofi ikon Lamongan serta memahami langkah pembuatan karya tersebut pada media kaos.

Kata kunci: *Berkreasi, Melukis, Ikon, Kabupaten Lamongan, Remaja Kusuma Bangsa*

Abstract

Lamongan is a district in the province of East Java. Lamongan has several icons that are quite famous. Based on a survey via google form, it turns out that there are still teenagers who do not know the meaning of the icons of Lamongan Regency, especially the catfish milkfish icon which is the main icon of Lamongan Regency. The purpose of this research is to provide knowledge about the meaning of the icons of Lamongan Regency and to train creativity by inviting the youth of Kampung Kusuma Bangsa to be creative in painting the icons of their birthplace using t-shirts. Researchers used a qualitative descriptive method, with data collection methods of observation, interviews, and documentation. Based on the results of the research, after explaining the meaning of the Lamongan Regency icon and also the steps for painting on T-shirts, there are various painting results with the theme of the Lamongan Regency catfish icon. However, due to the COVID-19 pandemic, researchers are only allowed to invite 7 teenagers. However, the Kusuma Bangsa youth are still enthusiastic and enthusiastic about being creative. The results of the work of painting Lamongan Regency icons made by Kusuma Bangsa Village youth are generally classified as good, Kusuma Bangsa Village youths are considered to have understood the meaning of the Lamongan icon and also understood the steps for making the work.

Keywords: *Creative, Painting, Icon, Lamongan Regency, Kusuma Bangsa Youth*

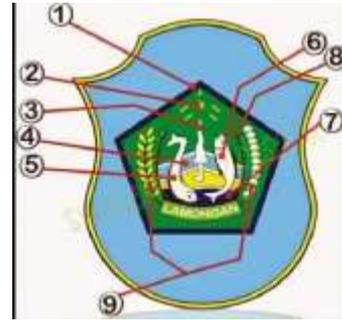
PENDAHULUAN

Lamongan merupakan suatu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Lamongan memiliki profil yang terbilang unik, karena letaknya yang berbatasan langsung dengan laut Jawa bagian pesisir utara pulau Jawa. Jika dilihat dari segi geografis, Lamongan berbatasan langsung dengan Gresik pada bagian timur, Mojokerto dan Jombang pada bagian selatan, Tuban dan Bojonegoro pada bagian baratnya. Munasyaroh F (2019).

Lamongan memiliki beragam daya tarik wisata, baik wisata buatan maupun alamnya antara lain, goa, religi, pantai, alam, serta wisata alam buatan. Terdapat beberapa tempat wisata yang populer saat ini di Lamongan antara lain adalah Waduk Gondang, WBL (Wisata Bahari Lamongan), Alun-alun Lamongan, Patung ikon Bandeng Lele Lamongan, dll. Dari beberapa ikon yang ada di Lamongan, peneliti hanya berfokus pada satu ikon utama kota Lamongan yaitu bandeng lele yang memiliki ketertarikan dan filosofi tersendiri, terlebih dalam dunia seni.

Saat ini, terdapat beberapa remaja yang kurang mengetahui makna dan filosofi dari ikon bandeng lele Lamongan. Berdasarkan survei sementara melalui *Google Form* dari 21 anak yang mengisi, 85% anak belum mengetahui makna dari masing-masing ikon bandeng lele. Selibhnya, ada yang mengerti ikon daerahnya, tetapi tidak memahami makna yang terdapat dalam ikon tersebut. Hasil tersebut membuat peneliti prihatin karena masih terdapat sebagian besar remaja yang belum mengerti makna dan filosofi dari ikon bandeng lele asal daerahnya.

Terdapat kemungkinan peluang menguntungkan dengan mengetahui makna ikon daerahnya jika generasi muda lebih kreatif dan inovatif dalam mengimplentasikan ikon daerah Lamongan menjadi aneka produk industri kreatif. Lamongan memiliki lambang bentuk segi lima sama sisi (1), bintang yang memiliki lima sudut (2), sebuah keris (3), air beriak di dalam tempayan (4), undak bertingkat lima, ikan lele (5), ikan bandeng (6), bukit atau gunung yang tidak berapi (7), tempayan batu dan pita yang bertuliskan Lamongan (8), padi dan kapas (9). Gambar lambang Lamongan dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Gambar Ikon Bandeng Lele
(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dari Hasil penjelasan tersebut, peneliti ingin memberikan pengetahuan mengenai makna ikon Kabupaten Lamongan melalui kegiatan berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan pada anak kampung Kusuma Bangsa. Selain dapat menambah pengetahuan tentang makna ikon Kabupaten Lamongan, hal ini juga dapat melatih kreatifitas remaja di desa tersebut untuk membuat sebuah karya ikon daerah Lamongan pada kaos dengan menerapkan seni lukis. Peneliti memilih kain kaos karena kaos sebagian besar di gunakan oleh remaja.

Penelitian ini menjadi penting, artinya remaja Kampung Kusuma Bangsa dapat mengetahui, memahami, sekaligus bangga terhadap ikon daerahnya. Selain itu, berguna untuk dipakai dan dijadikan sebagai peluang usaha. Kaos yang berbahan kain katun mempunyai permukaan halus dan lembut sehingga nyaman dipakai, awet, dan mudah meresap cat. Selain bertujuan untuk melatih kreatifitas, peneliti juga berharap agar kelak remaja lain dapat mengenalkan ciri khas daerahnya melalui kegiatan berkreasi ini. Berikut tiga penelitian yang relevan, pertama dari Skripsi Idang Roy Sudiro, (2020) Mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya berjudul "Penerapan Ornamen pada Boran Menggunakan Teknik Lukis dengan Tema Kota Lamongan". Tujuan dari penelitian ini untuk menguraikan proses, hasil serta tanggapan dari masyarakat tentang penerapan ornamen pada boran menggunakan teknik lukis bertemakan Kota Lamongan. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development /R&D*). Sedangkan pendekatannya adalah deskriptif kualitatif yakni dekripsi dari hasil wawancara, observasi, angket, dan validitas yang telah dilakukan. Dari angket yang diberikan kepada 10 responden diperoleh hasil bahwa proses penerapan ornamen pada Boran mudah untuk diterapkan, sehingga produk yang

dihasilkan nampak lebih menarik dan indah, karena dinilai unik masyarakat pun memberikan tanggapan positif untuk produk yang sudah dikembangkan. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah keduanya mendeskripsikan tentang ikon Lamongan dengan tujuan mengembangkan kreatifitas masyarakat sekitar. Selain itu, dari pengumpulan datanya sama-sama menggunakan teknik kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian penulis adalah penelitian ini sasarannya kepada orang paruh baya, sedangkan penelitian penulis memilih sasaran remaja yang masih berstatus sebagai siswa. Perbedaan lainnya adalah pada objek yang digunakan dalam menghasilkan karyanya, penelitian ini menggunakan objek pada boran (tempat nasi dari anyaman bambu), namun penelitian dalam artikel ini menggunakan objek kaos dengan teknik lukis. Penelitian relevan lainnya adalah Skripsi Made Diah Angendari, (2013) Mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Boga Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Berjudul “Pembuatan Motif Hias dengan Teknik *Painting* dan Bordir pada Tekstil”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan motif hias menggunakan teknik *painting* dan bordir pada tekstil serat alami dan serat buatan (sintetis), hasil penerapan motif hias melalui teknik *painting* dan bordir pada tekstil serat alami dan serat buatan (sintetis). Proses kegiatan ini dimulai dari menyiapkan alat dan bahan tekstil pembuatan desain/motif hias, menjiplak motif pada bahan tekstil, mencampur cat, dan memulai melukis/*painting*. Setelah kegiatan melukis selesai, dilanjutkan dengan persiapan mesin bordir dan alat- alat untuk membordir dan melakukan proses membordir, baru *finishing*. Proses *finishing* yang dilakukan yaitu merapikan bordir an lukisan pada kaos. Persamaan kedua penelitian ini merupakan penerapan motif hias pada tekstil. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, penelitian ini lebih fokus pada desain tekstil, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis

berfokus pada pengenalan ikon Lamongan kepada anak- anak kampung untuk menghasilkan karya pada kaos menggunakan teknik lukis.

Penelitian relevan ketiga adalah Skripsi Lilis Noniar, (2017) Mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh. Berjudul “Penerapan Motif Hias Tradisional Aceh pada Kerudung Segi Empat dengan Teknik Lukis”. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mendesain motif tradisional Aceh yang sesuai dengan kerudung, mengenal jenis bahan kerudung yang sesuai dengan teknik lukis, mengaplikasikan motif tradisional Aceh menggunakan teknik lukis plakat pada kerudung. Metode yang digunakan adalah eksperimen terapan. Objek dalam penelitian ini yaitu beraneka macam motif hias tradisional Aceh yang diterapkan pada kerudung segi empat menggunakan teknik lukis. Beragam jenis bahan tekstil yaitu kaos, sutra, roberto, paris, rosella, dan katun. Teknik pemakaian motif yang diaplikasikan pada penelitian ini adalah teknik plakat, menggunakan jenis cat yang tahan lama dan tidak luntur.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian artikel ini adalah keduanya menerapkan ragam hias daerah asal dan menggunakan teknik lukis. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian artikel yaitu penelitian terdahulu yang dilakukan lebih berfokus pada kreatifitas anak kampung sekitar, sedangkan penelitian artikel berfokus pada hasil untuk mengenalkan makna ikon Kabupaten Lamongan. dalam tulisan ini, akan dijelaskan mengenai cara untuk memperkenalkan makna ikon Kabupaten Lamongan kepada remaja Kampung Kusuma Bangsa, dengan melalui proses mengajarkan pembuatan karya remaja Kampung Kusuma Bangsa dan mengetahui Bagaimana hasil karya yang dihasilkan remaja Kampung Kusuma Bangsa. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk Mengenalkan makna ikon Kabupaten Lamongan kepada remaja Kampung Kusuma Bangsa, Dapat mengetahui kemampuan remaja Kampung Kusuma Bangsa dalam pembuatan karya melukis ikon Kabupaten Lamongan pada

kain kaos dan, dapat Mendeskripsikan hasil karya yang dibuat remaja Kampung Kusuma Bangsa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Moelong (2014:6) mengatakan, kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berfungsi untuk mendalami suatu fenomena yang dialami subjek penelitian, anatara lain, persepsi, perilaku, tindakan, dan motivasi, dengan menganalisis dan mendeskripsikan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif mengilustrasikan tentang sebuah fenomena dari suatu subjek dan objek pada sebuah penelitian mendalam berbentuk sebuah pengungkapan dan penjelasan deskriptif mengenai bagaimanakah melukis ikon Kabupaten Lamongan pada kaos dengan tujuan mengenalkan ikon Lamongan, makna dan mengajak remaja sekolah menengah pertama untuk berkreasi dengan ikon Lamongan.

Objek dalam penelitian ini yaitu berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan dengan remaja Kampung Kusuma Bangsa, subjek dalam penelitian ini adalah remaja Kampung Kusuma Bangsa.

Tabel 1. Data subjek penelitian melukis ikon Kabupaten Lamongan

No	Nama	Kelas	Umur	Sekolah
1	Putri Awaliya	IX SMP	14 Tahun	SMP N 3 Lamongan
2	Carissa Aria W.	IX SMP	14 Tahun	SMP N 2 Lamongan
3	Nawang Calista Nur	VII SMP	13 Tahun	SMP N 3 Lamongan
4	Karina Aria W	VII SMP	13 Tahun	SMP N 3 Lamongan
5	Fadilla Mareta	VIII SMP	14 Tahun	SMP N 3 Lamongan
6	M. Armis Andre	IX SMP	15 Tahun	SMP N 2 Lamongan
7	Moch. Rohib S.	X SMA	16 Tahun	SMK N 1 Lamongan

Subjek dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pengisian *link google form* yang telah disebar, penentuan jumlah tersebut dilakukan berdasarkan kesepakatan dengan Bapak RT setempat di karenakan untuk pembatasan aktivitas sosial dan juga dikarenakan adanya pandemi *covid -19*. Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu karya melukis ikon Kabupaten Lamongan yang dibuat oleh remaja Kampung Kusuma Bangsa dan data yang didapatkan saat wawancara dengan RT juga remaja Kampung Kusuma Bangsa, Lamongan. Penelitian ini dilakukan terhadap Remaja Kampung Kusuma Bangsa, Lamongan yang masih berstatus siswa atau siswi sekolah SMP hingga SMA yang berumur 13-16 tahun. Waktu penelitian pada tanggal (31 Juli - 1 Agustus 2021).

Peneliti menggumpulkan data dengan teknik observasi dengan 1) cara mengamati remaja kampung sekitar dan beberapa pertanyaan melalui *link google form*; 2) Wawancara digunakan untuk memperoleh data pendukung antara peneliti dan RT setempat yang bernama Bapak Mifti; 3) Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini berupa foto pelaksanaan kegiatan dan hasil karya remaja Kampung Kusuma Bangsa.

Penelitian ini dianalisis menggunakan cara mereduksi data, menyuguhkan data, dilanjut dengan memverifikasi data yang telah ditemukan. Tujuan mereduksi data agar data yang diperoleh lebih terfokus pada hal yang paling penting. Teknik pengumpulan data berdasarkan dari proses pembuatan karya dan evaluasi hasil karya. Dapat ditarik simpulan bahwa kegiatan mengevaluasi karya merupakan tindakan mengakumulasi data atau informasi yang bersifat ilmiah untuk penarikan simpulan akhir. Evaluasi karya juga dipakai untuk mengetahui hasil data yang mencantumkan kemampuan dan hasil karya remaja Kampung Kusuma Bangsa setelah dilakukan proses pembuatankarya.

KERANGKA TEORETIK

1. Berkreasi

Berkreasi yaitu, kegiatan menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari pikiran atau ide

baru yang lebih baik daripada ide yang ada sebelum ide baru muncul. Menurut Chandra (1994), berkreasi merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda, orisinal, indah, efisien, dan tepat sasaran. Sedangkan menurut Jawwad (2004), berkreasi adalah kemampuan berpikir untuk meraih hasil yang variatif, serta memungkingkan untuk di aplikasikan, baik dalam bidang keilmuan, keolahragaan maupun bidang lain yang melimpah. Berkreasi adalah sarana untuk meluangkan ide yang dimiliki dan dapat diaplikasikan dalam suatu karya melukis ikon Kabupaten Lamongan, berkreasi dalam penelitian ini yaitu peneliti mengajak remaja Kampung Kusuma Bangsa untuk menuangkan idenya mulai dari membuat sketsa, dan menentukan warna.

2 Mengetahui Budaya Daerah Lamongan

Wilayah Lamongan yang dekat dengan pesisir, berpengaruh pada ciri khas kebudayaannya terutama dalam sisi kesenian. Salah satu pengaruhnya terdapat pada motif ragam hias, yang identik dengan corak khas pesisir dan kebiasaan masyarakat daerah sekitar. (Fitinline, 2013). Kegunaan dalam menambahkan sedikit ragam hias atau corak dalam suatu karya akan dapat lebih menarik untuk hasil karya yang dibuat oleh remaja Kampung Kusuma Bangsa. Selain itu, hal yang paling menonjol di daerah Lamongan yaitu patung ikan bandeng lele yang memiliki arti sebagai berikut:

- a.) **Segilima sama sisi** pada lambang Kabupaten Lamongan melambangkan dasar negara pancasila.
- b.) **Bintang** berwarna kuning yang memancarkan sinar yang terang ke semua penjuru, melambangkan sila yang pertama yaitu Ketuhanan yang Maha Esa.
- c.) **Keris** yang melambangkan kewaspadaan, memiliki arti tersendiri bagi warga Lamongan. Keris erat kaitannya dengan latar belakang sejarah panjang tentang penamaan Lamongan.
- d.) **Bukit atau gunung yang tidak berapi**

melambangkan bahwa Lamongan juga memiliki daerah pegunungan (di wilayah Selatan) yang mengandung banyak sumber daya untuk pembangunan Lamongan.

- e.) **Ikan lele** pada lambang Kabupaten Lamongan melambangkan sikap ulet, sabar, tahan menderita namun jangan berani menggonggonya. Sebab ikan lele memiliki patil sebagai senjata yang siap untuk menyerang jika merasa terancam.
- f.) **Ikan bandeng** melambangkan potensi komoditi yang dimiliki oleh Lamongan, dengan memanfaatkan kekayaan alam berupa dataran dan perairan yang cukup luas untuk membudidayakan ikan.
- g.) **Air beriak di dalam tempayan** melambangkan bahwa air selalu menjadi masalah bagi wilayah ini. Di musim penghujan, beberapa wilayah di Lamongan sering kali tergenang banjir. Sedangkan di musim kemarau, hampir seluruh wilayah Lamongan selalu kesulitan air. “*Rendeng gak iso ndodok, tigo gak iso cewok,*” ungkapan inilah yang selalu melekat bagi masyarakat Lamongan.
- h.) **Tempayan batu** melambangkan tempat air bersih, bisa diambil oleh siapa saja yang memerlukan.
- i.) **Padi dan kapas** memiliki arti bahwasannya masyarakat Lamongan hidup makmur, dengan serba berkecukupan baik sandang pangan maupun lainnya. (Yayik Dukhan, 2015). Sayangnya dari semua makna tersebut masih banyak remaja yang belum mengetahui arti dari lambang ikon lamongan tersebut sehingga peneliti mengajak beberapa remaja untuk lebih mengetahui makna dari ikon tersebut dengan cara melukis dan berkreasi dengan media kaos yang bertemakan lambang ikon Kabupaten Lamongan.

3. Pengertian Teknik Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa dengan dasar pengertian sama. Pada dasarnya seni lukis merupakan pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis

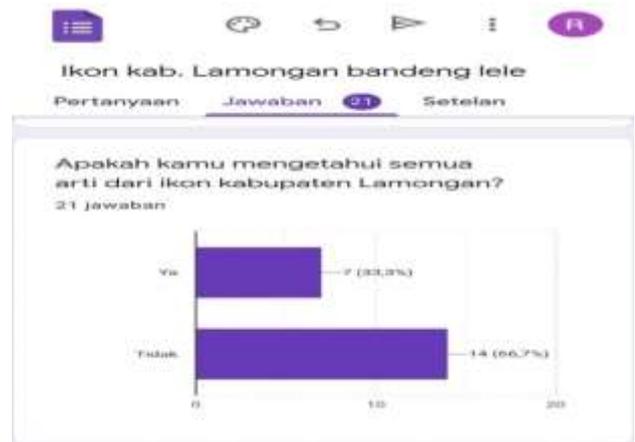
sendiri adalah kegiatan menjadikan medium dua dimensi atau permukaan suatu objek tiga dimensi agar mendapat kesan khusus. Media melukispun beragam, mulai dari kanvas, kertas, papan, dan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa beaneka ragam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan. Lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya yang dibilang unik karena diwujudkan melalui karya dua dimensi yang mengandung dua unsur pokok dalam karya dua dimensional yakni garis dan warna.(Soedarso 1990:11). Melukis adalah kegiatan yang dapat menuangkan ide baru yang dimiliki dapat diolah dari media dua dimensi atau tiga dimensi, peran melukis dalam kegiatan ini dapat meningkatkan kreatifitas yang dimiliki dan dapat lebih mudah mengetahui suatu makna.

4. Remaja Kampung Kusuma Bangsa

Menurut (Rita Eka Izzaty, dkk 2008), mengatakan bahwa pengertian remaja berasal dari bahasa latin yakni *adolescence* yang memiliki makna tumbuh dalam artian tumbuh menjadi dewasa. *Adolecen* atau remaja menggambarkan seluruh perkembangan remaja baik perkembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari, daerah Kampung Kusuma Bangsa terletak di Jalan Kusuma Bangsa, Gang Kertanegara, Kelurahan Tumenggungan, Kota Lamongan, Kabupaten Lamongan. Kampung ini berbatasan dengan jalan raya yang hanya dibatasi oleh rel kereta api. Peneliti hanya berfokus untuk mengajak partisipasi remaja usia 13-16 tahun, yang sedang berstatus siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Alasannya karena mereka lebih dapat memahami apa yang akan diajarkan oleh peneliti. Dalam usia produktif mereka, pemilihan ikon Kabupaten Lamongan juga dimaksudkan agar mereka dapat lebih memahami makna-makna yang terkandung dalam ikon daerahnya. Karena dalam masa pra-observasi, peneliti masih menjumpai banyak remaja yang kurang

mengetahui apa makna ikon daerahnya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya angket *google form* berikut :



Gambar 2. Gambar hasil angket *google form* (Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dari 21 remaja yang mengisi angket *google form* tersebut, terdapat 14 remaja yang belum mengetahui makna atau arti ikon Kabupaten Lamongan dan 7 remaja yang sudah mengetahui makna ikon Kabupaten Lamongan.

5. Standart Instrumental Penilaian

fisik, intelektual, emosional, dan moral. Menurut (Hurlock (dalam Rita Ek

Ruang lingkup atau landasan penilaian merupakan ranah belajar yang digunakan untuk peserta didik melalui beberapa aspek yang kemudian dikembangkan dalam sebuah proses pembelajaran. Aspek tersebut adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah sikap merupakan semua aspek yang meliputi penanaman nilai-nilai dan karakter yang diwujudkan dalam bentuk perilaku. Ranah pengetahuan merupakan semua aspek yang meliputi kemampuan berpikir atau aktivitas otak. Ranah keterampilan merupakan semua aspek yang meliputi kemampuan untuk menciptakan, membuat, atau mengembangkan sebuah ide yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas, produk, atau tugas tertentu. Muchtar (Sudaryono, 2014: 10) setiap ranah memiliki cakupannya masing-masing. Cakupan dari ranah sikap adalah penerimaan, partisipasi, penilaian, penentuan sikap, organisasi, dan

pembentukan pola hidup. Adapun ranah pengetahuan meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun ranah keterampilan adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Sama halnya dengan materi pendidikan lain, kegiatan melukis yang dilakukan oleh peneliti juga memiliki ranah penilaian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kreativitas anak tentang kegiatan melukis ikon Lamongan ini.

b. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk melihat dan mengevaluasi proses pengerjaan, kemampuan anak dalam memahami makna ikon Lamongan yang dijelaskan, dan hasil lukisan yang dikerjakan. Karena dalam kegiatan kali ini, peneliti tidak hanya sekedar memberikan tugas untuk menyelesaikan sebuah lukisan, melainkan pemahaman mengenai maknanya juga.

c. Prinsip Penilaian

Penilaian kepada siswa harus memenuhi seluruh kompetensi atau aspek, antara lain pengetahuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Setiap instrumen atau teknik penilaian juga disesuaikan dengan kompetensi yang akan dinilai. Prinsip beracuan kriteria berarti penilaian didasarkan pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Kriteria yang digunakan juga disesuaikan dengan aspek yang akan dinilai.

d. Mekanisme Penilaian

Hasil penilaian mengenai kesesuaian hasil karya anak dijelaskan langsung oleh peneliti saat anak menyampaikan penjelasan tentang makna lukisannya. Sedangkan untuk bahan laporan, peneliti akan menjelaskannya dalam bentuk tabel penilaian berupa angka dan deskripsi.

e. Instrumen Penilaian

Instrumen atau alat penilaian merupakan suatu alat yang dipakai pada saat melakukan kegiatan penilaian sehingga dapat memperoleh

kumpulan data dari kompetensi yang dinilai. Pendidik menggunakan instrumen penilaian berupa tes, pengamatan, penugasan, praktik, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta aspek yang akan di nilai. Dalam hal ini, peneliti mulai melakukan penilaiannya saat remaja menuangkan idenya mulai dari membuat sketsa, menentukan warna, serta penjelasan yang disampaikan mengenai makna lukisan yang dibuatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini merupakan suatu kegiatan berkreasi untuk mengenalkan makna dari ikon Kabupaten Lamongan, ikon bandeng lele yang di kenal di Kabupaten Lamongan dan juga untuk menuangkan ide-ide yang di miliki oleh remaja Kampung Kusuma Bangsa sesuai imajinasi mereka sendiri tetapi tetap berpaku pada tema ikon Kabupaten Lamongan, selain bertujuan untuk melatih kreativitas dan juga mereka bisa bangga terhadap ciri khas yang ada di tempat tinggalnya. Dari penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil berupa sebuah karya dari remaja Kampung Kusuma bangsa yang melakukan kegiatan berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan, dari proses pembuatan karya hingga evaluasi karya, berdasarkan dari observasi dan wawancara dengan remaja Kampung Kusuma Bangsa diketahui bahwa mereka belum mengetahui arti dari makna ikon Kabupaten Lamongan, maka dari itu peneliti mengajak beberapa remaja Kampung Kusuma Bangsa untuk berkreasi dalam melukis ikon Kabupaten.

Lamongan ini. Setelah melakukan kegiatan berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini, selanjutnya yaitu melakukan analisis dan evaluasi karya. Evaluasi di lakukan dengan penilaian terhadap karya lukis remaja Kampung Kusuma Bangsa.

Berikut ini adalah tabel instrumen penilaian hasil karya remaja kampung kusuma bangsa.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Karya
(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

No	Standar	Kategori Nilai	Nilai
----	---------	----------------	-------

	Penilaian	(SB)	(B)	(C)	(K)	(1-20)
1	Kecocokan dengan tema, menarik dan unik. (makna lukisan yang dibuat)					
2	Kreativitas hasil karya					
3	Kerapian Hasil Karya					
4	Keaslian Karya (proses pembuatan sketsa)					
5	Keindahan hasil Karya (proses pemilihan warna dan finishing)					

Keterangan :

SB : (90-100) Sangat baik

B : (85-90) Baik

C : (80-85) Cukup

K : (>80) Kurang

Penilaian :

Nilai akhir = Jumlah keseluruhan angka

Tabel 3. Rubrik Standar Penilaian Hasil Karya
(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P., 2021)

No	Standar Penilaian	Rubrik Standar Penilaian Karya
1	Kecocokan dengan tema, menarik dan unik	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya cocok dengan tema, menarik dan juga unik. • Hasil karya cocok dengan tema, tapi kurang menarik dan unik. • Hasil karya kurang cocok dengan tema, tapi menarik dan unik. • Hasil karya tidak

		cocok dengan tema.
2.	Kreasi hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya merupakan ide yang di buat dan di kreasikan dengan baik. • Hasil karya merupakan ide yang di buat tetapi kurang di kreasikan dengan baik.
3.	Kerapian hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya yang dibuat rapi dan tidak ada noda/coretan dalam gambar. • Hasil karya yang dibuat rapi tetapi ada sedikit coretan/noda dalam gambar. • Hasil karya yang dibuat kurang rapi dan ada noda/coretan dalam gambar. • Hasil karya yang di buat tidak rapi juga ada noda/coretan dalam gambar.

Evaluasi dan analisis karya di tentukan pada 4 kategori nilai, yaitu: (SB) sangat baik, yang kedua (B) baik, yang ketiga (C) cukup baik, yang terakhir yaitu (K) kurang. Penilaian tertuju pada standar penilaian yaitu , (1) Kecocokkan dengan tema, unik, dan menarik. (2) Kreativitas hasil karya, (3) Kerapian hasil karya, (4) Keaslian karya, (5.) Keindvvhahan hasil karya.

Berikut adalah rincian hasil nilai keseluruhan setiap karya dari masing-masing remaja, dan penilaian berdasarkan standar instrumen penilaian karya yang sudah dibuat.

Tabel 4. Rincian Penilaian Hasil Karya
(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P., 2021)

Nama dan Kelas	Standar Penilaian	Nilai	Kategori nilai			
			(SB)	(B)	(C)	(K)
M. Armis Andre Taufik A, IX SMP	Kecocokan Dengan tema, Menarik dan unik	20	Sangat Baik (SB)			
	Kreativitas	20				
	Kerapian	15				
	Keaslian	20				
	Keindahan	15				
	Jumlah Nilai	90				
Carissa Aria W., IX SMP	Kecocokan dengan tema,unik menarik	20	Sangat Baik (SB)			
	Kreativitas	20				
	Kerapian	15				
	Keaslian	20				
	Keindahan	20				
Jumlah Nilai	95					
Moch. Rohib Syahputra, X SMA	Kecocokan dengan tema,unik, Menarik	20	Sangat Baik(SB)			
	Kreativitas	20				
	Kerapian	20				
	Keaslian	15				

Kategori nilai		Jumlah Nilai	
Fadilla Mareta, VIII SMP	Kecocokan Dengan tema,unik dan Menarik	20	Baik (B)
	Kreativitas	20	
	Kerapian	15	
	Keaslian	20	
	Keindahan	10	
Jumlah Nilai		85	
Karina Aria W, VII SMP	Kecocokan dengan tema,unik menarik	20	Baik (B)
	Kreativitas	15	
	Kerapian	20	
	Keaslian	15	
	Keindahan	15	
Jumlah Nilai		85	
Putri Awaliya, IX SMP	Kecocokan dengan tema,unik menarik	20	Cukup (C)
	Kreativitas	15	
	Kerapian	15	
	Keaslian	15	
	Keindahan	15	
Jumlah Nilai		80	
Nawang Calista Nur Lintang, VII SMP	Kecocokan dengan tema, unik dan menarik	20	Kurang (K)

	Kreativitas	15	
	Kerapian	10	
	Keaslian	15	
	Keindahan	10	
Jumlah Nilai		70	

Hasil dari berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan dengan remaja Kampung Kusuma Bangsa ini yang berjumlah 7 remaja terhitung dengan kategori sangat baik (SB) yaitu berjumlah 2 remaja, kategori baik (B) sejumlah 2 remaja, cukup (C) sejumlah 1 remaja, dan kategori kurang (K) sejumlah 1 remaja.

Berikut ini adalah hasil evaluasi karya remaja Kampung Kusuma Bangsa:

1. Hasil Karya Remaja Kategori (SB) Sangat Baik.



Gambar 3. Hasil Karya M. Armis Andre Taufik A.

(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Foto diatas merupakan hasil karya dari M.Armis Andre Taufik A. Remaja kelas IX SMP, remaja ini secara keseluruhan mampu menyelesaikan hasil karya melukis ikon Kabupaten Lamongan dengan baik, dari hasil wawancara, menurutnya karya yang dibuat menggambarkan tentang sikap keuletan dan kesabaran serta ketaqwaan dalam agama

yang di miliki warga lamongan, hal ini menjadi maksud remaja tersebut menggambarkan bintang ditengah ikon bandeng lele, gambar rerumputan juga menjelaskan tentang suburnya tanah lamongan dan juga perairan yang sangat luas, dapat dijadikan budidaya ikan bandeng lele yang divisualisasikan dengan memberi warna biru pada gambar ikan bandeng lele tersebut . Analisis hasil karya dari remaja ini tergolong sangat baik karena sesuai dengan tema, menarik, dan memiliki tingkat kerapian yang baik, tetapi masih ada sedikit noda yang ada dalam kaos tersebut. Ide yang di gunakan dalam proses pembuatan karya tersebut cukup baik dapat dilihat dari kreasinya dengan memadukan antara daun dan juga ikon bandeng lele dan ditengah diberi ikon bintang dan memiliki komposisi sangat baik, untuk aspek keaslian karya sudah sangat baik dan imajinatif dengan di beri sedikit hiasan pada sisik ikan tetapi pada aspek keindahan karya masih kurang karena pemilihan warna biru dan hijau saja yang kurang menarik.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah sangat baik, dan karya Andre ini tergolong masuk kategori nilai yang sangat baik (SB), namun pemilihan warna kurang menarik dan tepat, juga sedikit ada noda dalam gambar.



Gambar 4. Hasil Karya Carissa Aria Widyatmoko

(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Foto diatas merupakan hasil karya dari Carissa Aria Widyatmoko remaja kelas IX

SMP, remaja ini telah menyelesaikan hasil berkreasi melukis ikon kabupaten dengan baik. Dari hasil wawancara, menurutnya karyanya memiliki makna tentang masyarakat lamongan yang sangat memegang teguh semangat juang nasionalisme, hal ini digambarkan dengan bandeng lele yang diberi warna merah putih, serta sikap sabar dan keuletan warga lamongan, gambar lahan dan hiasan bunga yang dilukis menjelaskan tentang cukup subur nya lahan yang ada di lamongan. Dari standar hasil kecocokan gambar dengan tema, unik dan menarik karya remaja ini tergolong sudah sangat baik dilihat dari hasil karyanya yang imajinatif dengan memadukan lambang ikon bandeng lele yang di hiasi ragam hias dan juga di kreasikan dengan baik dan pemilihan warna yang menarik, tetapi dalam standar kerapian karya masih ada sedikit yang kurang rapi.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah sangat baik, dan karya Cessa ini tergolong masuk kategori nilai yang sangat baik (SB), namun dalam proses kerapian dalam menggambar kurang maksimal.



Gambar 5. Hasil Karya Moch. Rohib Syahputra (Sumber : Dokumen Rosalita Prajnya P., 2021)

Dokumentasi foto karya diatas merupakan hasil karya dari Moch. Rohib Syahputra Remaja kelas X SMA, remaja ini secara keseluruhan mampu menyelesaikan hasil karya melukis ikon Kabupaten Lamongan dengan baik, dari hasil wawancara dengan andre, menurutnya karya yang dia buat memiliki makna yang menceritakan tentang warga lamongan yang memiliki sifat waspada, ulet

dan sabar serta menjunjung tinggi agama yang berbaur menjadi satu dan seimbang, divisualisasikan dengan gambar bandeng lele, keris, dan juga bintang yang ada di atas. Pemilihan konsep dan warna hitam putih dikatakanya karena itu identik dengan ciri khas *suporter club* sepak bola asal lamongan yaitu *curva boys* yang memiliki sikap ulet dan pantang menyerah yang dia sukai. Analisis hasil karya dari remaja ini tergolong sangat baik karena sesuai dengan tema, menarik, dan memiliki tingkat kerapian yang baik, keorisinilan karya dan kreasi hasil karya juga cukup baik dengan menggambarkan ikan bandeng lele yang di tengahnya terdapat sebuah keris dan diberi sedikit hiasan di pinggir, memiliki komposisi yang cukup bagus , tetapi dari sisi keindahan warnanya monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah sangat baik, dan karya Roy ini tergolong masuk kategori nilai yang sangat baik (SB) ,Namun pemilihan warna kurang menarik dan tepat.

2. Hasil Karya Remaja Kategori (B) Baik



Gambar 6. Hasil Karya Fadila Maretta (Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dokumen foto diatas merupakan hasil karya dari Fadila Maretta. Remaja kelas VIII SMP, remaja ini telah menyelesaikan hasil berkreasi melukis ikon kabupaten dengan baik. Dari hasil wawancara dengan remaja tersebut, menurutnya hasil karyanya memiliki makna

yang menggambarkan tentang harapanya bahwa kabupaten lamongan juga bisa menjadi destinasi wisata yang menarik layaknya pulau dewata, hal ini digambarkannya dengan mengkreasikan gambar bandeng lele dengan sedikit warna dan motif seperti baju wisata di bali, dan juga menggambarkan tentang warga lamongan yang memiliki sifat ramah,ulet dan sabar, tentang kabupaten lamongan yang memiliki perairan yang cukup luas yang dapat dijadikan sebagaibudidaya ikan bandeng lele tersebut.

Dari standar hasil kecocokan gambar dengan tema, unik dan menarik karya remaja ini juga tergolong baik di lihat dari hasil karyanya yang di gambar ikon bandeng lele yang di padukan dengan bunga dan juga diberi blok warna, dari aspek kreasi hasil karya ini dikreasikan dengan baik dengan warna-warna yang beragam, tetapi karya tersebut kurang sedikit rapi dan ada sedikit noda cat yang bocor dalam proses pewarnaan. Dalam aspek keaslian karya sudah sesuai langkah pembuatan dan cukup imajinatif juga pemilihan warna dalam karya yang menarik.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah cukup baik, dan karya dila ini tergolong masuk kategori nilai yang baik (B) , Hasil karya sudah bagus kurang dan cukup baik dalam berkreasi dan juga pemilihan warna yang cukup menarik hanya saja kurang rapi dalam proses pewarnaan.



Gambar 7. Hasil Karya Karina Aria W.

(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dokumen foto diatas merupakan hasil karya dari Karina Aria W remaja kelas VII SMP. Remaja ini telah menyelesaikan hasil berkreasi melukis ikon kabupaten dengan baik. Dari hasil wawancara dengan remaja tersebut,

menurutnya hasil karyanya memiliki makna yang menggambarkan tentang kota lamongan yang mempunyai keindahan dan lahan yang cukup luas dan cukup subur yang divisualisaikan dengan gambar hiasan bunga-bunga yang dia buat, menjelaskan juga tentang sikap ulet dan sabar warga lamongan dan juga menjelaskan bahwa kabupaten lamongan adalah tempat tinggal yang dia tinggali dengan penuh keceriaan yang disimbolkan dengan pemilihan warna kuning dalam semua gambar. Dari standar hasil kecocokan gambar dengan tema, unik dan menarik karya remaja ini tergolong baik di lihat dari hasil karyanya yang dihiasi oleh motif dalam gambar ikan dan juga di padukan dengan kelopak bunga, dalam aspek berkreasi karya tersebut kurang di kreasikan dan juga pemilihan warna yang kurang menarik, hanya warna kuning saja yang di pakai (monoton) dan juga kurang imajinatif. Tetapi dalam aspek kerapian karya tersebut sangat rapi dan tidak ada noda/coretan dalam gambar juga memiliki komposisi yang baik. Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah cukup baik, dan karya karin ini tergolong masuk kategori nilai yang baik (B), Hasil karya sudah bagus kurang dikreasikan dan juga pemilihan warna yang kurang tepat dan kurang menarik.

3. Hasil Karya Remaja Kategori (C) Cukup.



Gambar 8. Hasil Karya Putri Awaliya.

(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dokumen foto di atas merupakan hasil karya dari Putri Awaliya remaja kelas IX SMP . Remaja ini telah menyelesaikan hasil berkreasi melukis ikon kabupaten dengan baik. Dari

hasil wawancara dengan remaja tersebut, menurutnya hasil karyanya menggambarkan tentang warga lamongan yang memiliki sikap sabar dan kuat untuk bertahan hidup dengan memanfaatkan kekayaan alam berupa perairan yang cukup luas yang dapat dijadikan untuk membudidayakan ikan bandeng dan lele tersebut dan divisualisasikan dengan gambar bandeng lele yang berada diantara jangkar besar. Dari standar hasil kecocokan gambar dengan tema, unik dan menarik karya remaja ini tergolong cukup baik di lihat dari hasil karyanya yang memadukan ikon bandeng lele dengan sebuah jangkar, tetapi dari aspek keaslian karya sudah mengikuti langkah tetapi kurang imajinatif karena tidak ada hiasan lainnya yang di lukis, tetapi karyanya memiliki komposisi yang bagus. Hasil karya rapi tetapi masih ada sedikit noda dalam gambar dan juga pemilihan warna yang kurang menarik.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya sudah cukup baik, dan karya putri ini tergolong masuk kategori nilai yang cukup (C), tetapi alangkah baiknya jika pemilihan warna yang dilukis lebih menarik dan diberi sedikit hiasan dalam lukisan.

4. Hasil Karya Remaja Kategori (K) Kurang.



Gambar 9. Hasil Karya Nawang Calista Nur Lintang S.
(Sumber: Dokumen Rosalita Prajnya P.,2021)

Dokumen foto di atas merupakan hasil karya dari Nawang Calista Nur Lintang S. remaja kelas VII SMP. Secara keseluruhan remaja ini telah menyelesaikan hasil berkreasi

melukis ikon kabupaten dengan baik, dalam hasil wawancara dengan remaja tersebut, menurutnya hasil karyanya menggambarkan tentang ikon bandeng lele yang memiliki makna bahwa warga lamongan mempunyai sikap yang sabar, pantang menyerah dan tahan menderita, hiasan bunga yang digambar menjelaskan bahwa menurutnya kabupaten lamongan memiliki keindahan tersendiri. Menurut analisis peneliti, meskipun masih kurang dalam hasil karyanya, tetapi dari standar hasil kecocokan gambar dengan tema, unik dan menarik karya remaja ini tergolong cukup baik di lihat dari hasil karyanya, dalam aspek keaslian karya juga kurang imajinatif, kerapian hasil karya juga kurang di karenakan hasil dalam karya tersebut masih banyak coretan/noda, juga pemilihan warna yang gelap dan kurang menarik, tetapi masih ada hiasan motif dalam karya tersebut.

Berdasarkan evaluasi hasil karya berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini seluruhnya masih ada yang kurang, tetapi dapat dilakukan dengan baik oleh remaja ini, dan karya Lintang ini tergolong masuk kategori nilai yang kurang (K), alangkah baiknya jika pemilihan warna yang dilukis lebih beragam dan menarik, juga dalam proses melukis gambar lebih di rapikan lagi.

Kegiatan berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan ini di mulai dengan menjelaskan tentang makna ikon Kabupaten Lamongan, cara melukis diatas kaos dan juga contoh hasil yang telah di buat oleh peneliti.



Gambar 10. Proses penjelasan makna dan langkah pembuatan.
(Sumber : Dokumen Chintya Dwi I., 2021)

Langkah selanjutnya yaitu menjelaskan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam proses berkreasi, antara lain yaitu:



Gambar 11. Alat Dan Bahan
(Sumber : Dokumen Rosalita Prajnya P, 2021)

Bahan yang pertama ada yaitu :

- a.) Kaos polos berwarna putih, berkain katun yang kainnya dapat menyerap cat dengan baik.
- b.) Cat *acrylic*, pemilihan cat tersebut di gunakan agar cat tidak mudah luntur.

Alat yang di pakai :

- a.) Pensil dan penghapus yang digunakan untuk proses pembuatan sketsa.
- b.) Kertas karton, yang tebal digunakan untuk alas dalam melukis agar kain tidak menempel satu sama lain.
- c.) Palet, di gunakan untuk mencampur warna cat yang akan di pakai.
- d.) Kuas, di gunakan untuk alat melukis gambar.
- e.) Binder clip di gunakan untuk menahan/ mengencangkan kaos agar pada waktu proses pembuatan sketsa sampai pewarnaan kain lebih mudah di aplikasikan.
- f.) Tempat air agar dapat mencuci kuas yang sudah terpakai.

Setelah menjelaskan alat dan bahan yang di gunakan untuk berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan, langkah selanjutnya yaitu praktek pembuatan sesuai dengan langkah yang telah di jelaskan. Langkah pertama memasukkan kertas karton ke dalam tengah kaos lalu di jepit menggunakan binder clip agar kencang dan mudah untuk di lukis.



Gambar 12. Menyiapkan kaos untuk di lukis.
(Sumber : Dokumen Chintya Dwi I., 2021)

Selanjutnya proses pembuatan sketsa menggunakan pensil dan proses pewarnaan menggunakan *cat acrylic* yang di laksanakan dengan proses pembuatan dari awal hingga akhir.



Gambar 13. Proses melukis ikon kabupaten Lamongan. (Dokumen : Chintya Dwi I., 2021)

KESIMPULAN AN SARAN

Simpulan

Setelah meminta persetujuan dengan Bapak Mifti RT Kampung Kusuma Bangsa, akhirnya di perbolehkan melakukan kegiatan praktik secara langsung dengan tema kegiatan berkreasi melukis ikon Kabupaten Lamongan bersama remaja Kampung Kusuma Bangsa yang di lakukan di salah satu rumah warga dengan tetap menaati protokol kesehatan karena tidak dapat dipungkiri masih dalam keadaan pandemi Covid 19, Bapak Mifti menyarankan 7 remaja untuk mengikuti kegiatan tersebut. Remaja tersebut dipilih berdasarkan angket *google form* yang telah disebarakan sebelumnya, dalam proses berkreasi langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menjelaskan makna ikon Kabupaten Lamongan tersebut juga

menjelaskan langkah-langkah pembuatan karya. Untuk proses pembuatan dalam berkreasi melukis ini remaja Kampung Kusuma Bangsa telah mengikuti dengan baik langkah-langkah pembuatan yang telah di jelaskan oleh peneliti. Sesuai pengamatan peneliti para remaja Kampung Kusuma Bangsa tersebut menuangkan ide-idenya dengan tetap menggunakan tema ikon Kabupaten Lamongan.

Hasil karya melukis ikon Kabupaten Lamongan yang dibuat oleh remaja Kampung Kusuma Bangsa secara keseluruhan tergolong dalam kategori baik, remaja Kampung Kusuma Bangsa dianggap sudah memahami makna ikon Lamongan juga memahami langkah pembuatan karya tersebut. Evaluasi dan Hasil karya dinilai dari 4 kategori penilaian yaitu yang pertama (SB) sangat baik, (B) baik, (C) cukup, dan (K) kurang. Penilaian karya menunjuk pada standar penilaian yang dibuat oleh peneliti artikel dengan melakukan observasi dan wawancara dan juga referensi dari beberapa artikel lain. Peneliti mengevaluasi karya dengan memberi nilai yang bertujuan sebagai alat ukur untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada sub bagian sebelumnya, peneliti menyarankan beberapa hal berikut yaitu kegiatan berkreasi melukis ikon Lamongan, dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan seni dengan menambah jumlah subjek dan memperluas tempat penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini hanya menggunakan alat dan bahan berupa kaos dan cat *acrylic* yang di kerjakan secara manual, di sarankan untuk peniliti selanjutnya agar dapat menambah media, bahan dan alat yang berbeda seperti menggunakan totebag atau bisa juga menggunakan media cetak digital di kaos, dll.

REFERENSI

Arsdiyansah, Muhammad, Riza. 2021 “Pemanfaatan Sampah Plastik Pada Bahan Kerajinan Tangan Berbasis Adiwiyata”. *Jurnal Pendidikan*, Vol.

- 9 No. 2, Tahun 2021, 419-429
- Chandra, (1994) dikutip dari Kemendikbud (2011:28). *Kreativitas: bagaimana menanam, membangun dan mengembangkannya*. Diunduh pada pukul 18.00 tanggal 25 maret tahun 2021, dari
- Dukhan, Yayik. 2015. *Arti Lambang Lamongan*. Lamongan: Berita lamongan.com. Diunduh pada pukul 18.00 tanggal 25 maret <https://beritalamongan.com/read/2015/09/20/4854/arti-lambang-lamongan-yang-wajib-anda-ketahui/>
- F, Munasyaroh. 2019. *Profil Kabupaten Lamongan Jawa Timur*. Lamongan: munasya.com Diunduh pada pukul 18.00 tanggal 25 Maret tahun 2021, dari <https://munasya.com/kabupaten-lamongan-jawa-timur/>
- Fitinline. 2013. *Batik Lamongan*. Lamongan: fitinline.com. Diunduh pada pukul 18.00 tanggal 25 maret tahun 2021, dari <https://fitinline.com/article/read/batik-lamongan/>
- Izzaty, R.E, dkk (2008). *Perkembangan Peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jawwad, (2004) dikutip dari Kemendikbud (2011: 28) *Kreativitas: bagaimana menanam, membangun dan mengembangkannya*. Diunduh pada pukul 18.00 tanggal 25 maret tahun 2021, dari <http://3hardiansyah29.blogspot.com/2017/11/pengertian-kreativitas-menurut-conny-r.html>
- Kusnain, Noven. 2020 “Analisis Standar Penilaian Pendidikan Di Indonesia” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5 No.1, Tahun 2020, 1-7
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Octariza, Sheyla. 2021 “Penerapan Ecoprint Menggunakan Teknik Pounding Pada Anak Sanggar Alang-Alang Surabaya” . *Jurnal Pendidikan*, Vol. 9 No.2, Tahun 2021, 308-317
- SP. Soedarso. *Tinjauan Seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*, Yogyakarta : Saku Dayar Sana 1990