

PENERAPAN UNSUR SENI RUPA 2D MELALUI DOODLE ART PADA MEDIA PLASTICBAG OLEH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA PGRI 1 JOMBANG

Bagas Febriansyah¹, Imam Zaini²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: bagas.20025@mhs.unesa.ac.id

²Pendidikan Seni Rupa S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Dikalangan anak remaja terutama kalangan anak SMA banyak sekali yang tidak tertarik dengan pelajaran seni budaya. Hal ini terjadi dikarenakan pembelajaran terlalu monoton dan membosankan serta materi dengan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukannya mengeksplorasi media, alat maupun bahan yang ada disekitar kita. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan, proses, hasil karya seni, dan pendapat guru maupun peserta didik. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, dilakukan secara berkelompok, melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Terdapat perencanaan pembelajaran yang mencakup modul ajar, materi unsur seni rupa 2D dan *doodle art*, mempersiapkan media seperti *plasticbag*, kertas A4, spidol *permanent*, dan evaluasi. Pembelajaran ini memiliki empat pertemuan dalam satu bulan, satu minggu sekali setiap hari kamis. Pertemuan pertama penyampaian materi, pembagian kelompok, dan pembuatan sketsa. Pertemuan kedua pengaplikasian sketsa. Pertemuan ketiga mewarnai *doodle art* pada satu sisi. Pertemuan keempat yaitu mewarnai gambar *doodle art* juga melakukan *finishing*. Dilanjut pengisian angket, pengambilan dokumentasi, kegiatan observasi, wawancara. Hasil penelitian sesuai dengan perencanaan dan juga proses pembelajaran yang terlaksana dengan baik dan lancar. Hasil karya peserta didik juga sesuai dengan kategori penilaian mendapatkan total 89% dan dapat dinyatakan memenuhi standar juga memuaskan. Pendapat guru seni budaya dan peserta didik pada pembelajaran ini juga sangat positif. Dengan adanya pembelajaran ini peserta didik dapat menuangkan ekspresi, ide kreatif, imajinasi, dan juga mengeksplor media baru dalam berkarya seni.

Kata Kunci: Unsur Seni Rupa 2D, *Doodle art*, *Plasticbag*

Abstract

Among teenagers, especially high school students, there are many who are not interested in cultural arts lessons. This happens because learning is too monotonous and boring and the material is with the lecture method. Therefore, it is necessary to explore the media, tools and materials that are around us. The purpose of this research is to know and describe the planning, process, artwork, and opinions of teachers and students. The research uses a qualitative descriptive method, conducted in groups, conducting observations, interviews and documentation. There is a learning plan that includes teaching modules, 2D art element materials and doodle art, preparing media such as plastic bags, A4 paper, permanent markers, and evaluation. This learning has four meetings in one month, once a week every Thursday. The first meeting was the presentation of material, group division, and sketching. The second meeting is the application of sketches. The third meeting colored doodle art on one side. The fourth meeting is coloring doodle art drawings and also finishing. Followed by filling out questionnaires, taking documentation, observation activities, and interviews. The results of the research are in accordance with the planning and also the learning process that is carried out well and smoothly.

The students' work is also in accordance with the assessment category, getting a total of 89% and can be declared to meet the standards and is also satisfactory. The opinions of cultural arts teachers and students on this learning are also very positive. With this learning, students can express their expressions, creative ideas, imagination, and also explore new media in making art.

Keywords: 2D Fine Art Elements, Doodle art, Plasticbag

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu peranan penting yang dapat menentukan bagi perwujudan dan perkembangan seseroang, terutama dalam perkembangan kemajuan bangsa dan negara. Dalam mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik bisa dilakukan dengan meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik. Kreativitas yang dapat dilakukan peserta didik tak hanya mencoba dan menemukan ide saja, tetapi bisa menciptakan, mengkreasikan, merancang ulang bahkan bisa juga memadukan gagasan lama ataupun baru menjadi suatu kombinasi baru yang terampil dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilakukan pembaruan dalam melaksanakan pendidikan, supaya kualitas pendidikan dapat meningkat dan ditingkatkan. Terutama pada pelajaran seni budaya, melalui pelajaran seni budaya dapat dilakukan peningkatan kreativitas peserta didik yang masih minim dengan melakukan berbagai eksplorasi seperti media dalam berkarya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMA PGRI 1 Jombang, kegiatan pada pelajaran seni budaya kelas XI yang diterapkan oleh guru masih dominan menjelaskan teori dan kegiatan praktik serta penerapan materinya masih menggunakan media kertas gambar dibandingkan dengan kegiatan praktik yang harusnya bisa dilakukan dengan eksplorasi media dalam berkarya yang juga digunakan untuk membantu meningkatkan kreativitas, sebuah motivasi dan juga menambah minat belajar terutama untuk peserta didik. Masalah ini terjadi disebabkan guru masih hanya memberikan sebuah penjelasan materi-materi kepada peserta didik dan hanya praktik menggunakan media kertas gambar saja, sedangkan mengeksplorasi media dalam berkarya dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan hasil karya peserta didik juga tidak monoton atau pasif. Materi-materi yang disampaikan juga membuat peserta didik mengalami beberapa kendala seperti kesulitan dalam hal memahami

pembelajaran materi seni rupa. Keterampilan serta minat dalam sebuah pembelajaran materi seni rupa tentunya sangat penting karena dapat membantu peserta didik dalam berkarya lebih maksimal. Kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran materi seni rupa dalam mengekspresikan karya seni disebabkan karena kurang puas dan sering merasa jenuh dengan metode ceramah dan cara penerapan materi yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dan jarang sekali guru menggunakan media berkarya dalam melaksanakan proses pembelajaran seni budaya. Akibatnya peserta didik yang kurang minat dan kurang paham mengenai materi seni rupa seringkali menyepelekan pembelajaran tersebut karena merasa tidak penting dan membosankan. Setelah melakukan wawancara pra penelitian dengan guru pengampu bidang seni budaya kelas XI di SMA PGRI 1 Jombang, mendapatkan hasil bahwasannya pemahaman yang dialami peserta didik dalam pembelajaran seni rupa dalam hal mengekspresikan karya seni masih rendah jika dibandingkan dengan pelajaran lain. Berdasarkan permasalahan yang tercantum di atas, Guru dan peneliti mencoba mengeksplorasi media pembelajaran dengan cara menerapkan unsur-unsur seni rupa 2D kepada peserta didik dengan pembelajaran menggambar *doodle art* menggunakan media *plasticbag*.

Plasticbag yaitu suatu produk yang dibuat menggunakan bahan plastik biasanya diperuntukkan sebagai wadah atau tempat membawa barang bawaan. Namun desain yang kurang kreatif dan monoton juga menjadi salah satu kelemahan *plasticbag*. Namun sebenarnya kita juga dapat menerapkan ide karya seni yang kreatif dan imajinatif pada media *plasticbag*, salah satu ide yang bisa diterapkan yakni dengan membuat suatu karya seni berupa karya seni rupa dengan menggambar *doodle art* pada media *plasticbag*. Apalagi dikalangan anak remaja tepatnya pada peserta didik SMA yang suka mencorat-coret, menggambar *doodle art* cocok

untuk di aplikasikan pada media *plasticbag* ditambah dengan kreasi dan imajinasi yang dimiliki oleh peserta didik SMA. Dengan dilaksanakannya pembelajaran tersebut peserta didik akan mempunyai dan mendapatkan keterampilan baru dengan pembelajaran penerapan unsur-unsur seni rupa 2D dengan menggambar *doodle art* pada media *plasticbag* dan yang pasti mereka akan lebih bersemangat dan aktif dalam berekspresif.

Berdasarkan hal tersebut dapat diyakinkan bahwa menggambar *doodle art* pada media *plasticbag* patut untuk diteliti lebih lanjut dengan berbagai metode, untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan minat peserta didik di kelas XI SMA PGRI 1 Jombang dalam pembelajaran seni rupa dan untuk penggunaan *plasticbag* ramah lingkungan.

Dan dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, proses pembelajaran, hasil dan juga pendapat peserta didik juga guru tentang hasil pembelajaran *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Jombang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian kali ini, penelitiannya bersifat deskriptif kualitatif, Moleong (dalam Swariga, 2013: 03) mengungkapkan jika metode penelitian kualitatif menyampaikan secara langsung diantara peneliti dan juga responden dalam hakikat hubungan, dan lebih peka serta juga sanggup menyesuaikan diri dengan lebihnya peningkatan sebuah pengaruh kebersamaan dan pada pola-pola yang tentunya dinilai, serta sangat mementingkan dari segi proses, supaya bagian-bagian yang akan diteliti jauh lebih jelas. Metode ini memiliki hubungan dengan data yang memiliki sifat informative. Pada penelitian kualitatif kali ini dilakukan secara berkelompok, melakukan wawancara dan melakukan observasi sebagai pengambilan sample penelitian.

Creswell (dalam Dawam & Mutmainah, 2021:03) mengungkapkan jika metode kualitatif merupakan pendekatan bahkan penelusuran suatu gejala sentral dengan cara memahami dan juga eksplorasi. Yang digunakan pada penelitian kualitatif kali ini meliputi dokumentasi, wawancara dan juga observasi. Dan pada penelitian ini deskriptif kualitatif adalah peneliti

mencoba mengungkapkan suatu gambaran sesuatu dengan kenyataan sesungguhnya secara objektif dan juga menganalisis segala proses, manfaat, dan juga hasil dari penerapan unsur-unsur seni rupa 2 Dimensi melalui *doodle art* pada peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Jombang.

Pada penelitian yang dilakukan kali ini akan dilaksanakan oleh peneliti secara langsung di SMA PGRI 1 Jombang dengan waktu yang dibutuhkan sekitar satu bulan. Penelitian ini dilakukan dikarenakan kurangnya penerapan unsur-unsur seni rupa 2 Dimensi dan pengembangan media pembelajaran senirupa pada peserta didik kelas XI dan juga pembelajaran seni rupa yang hanya monoton menggunakan metode ceramah. Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan juga membantu perkembangan media pada pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media *plasticbag* yang juga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menggunakan tas kertas yang inovatif, memiliki ketahanan lebih, bisa digunakan berulang kali dan juga ramah lingkungan. Oleh karena itu sekolah SMA PGRI 1 Jombang menjadi alasan lokasi yang tepat untuk melakukan penerapan unsur seni rupa 2 Dimensi pada kalangan peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Jombang, penelitian ini akan dilaksanakan dimulai dari awal bulan Agustus 2024 hingga akhir Agustus 2024.

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang akan di teliti baik dilakukan pada orang, benda ataupun bahkan suatu lembaga atau organisasi. Subjek pada penelitian yaitu yang akan dikenai atau terdapat dalam kesimpulan hasil suatu penelitian. Pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI IPA 4 SMA PGRI 1 Jombang dengan jumlah peserta didik 36 dan juga pada guru seni rupa atau seni budaya selaku pengajar kelas XI di SMA PGRI 1 Jombang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melaksanakan observasi, wawancara, dokumentasi dan juga angket. Observasi merupakan proses pengumpulan sebuah data yang dilakukan dengan cara melakukan observasi (pengamatan) dan juga mencatat keadaan maupun perilaku pada objek sasaran. Tujuan dilakukannya observasi pada kali ini juga untuk mengamati tentang peningkatan motivasi dan minat belajar pada peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Jombang. Wawancara yang

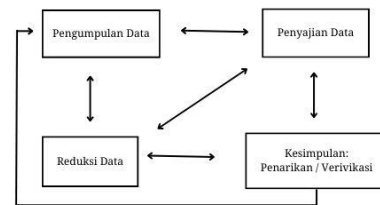
dilakukan untuk penelitian kali ini ditujukan kepada guru pengampu mata pelajaran seni budaya dan peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Jombang dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang pelaksanaan pembelajaran penerapan unsur-unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* dengan media *plasticbag*. Dokumentasi juga dapat digunakan guna memperkuat data-data yang sudah ada sebelumnya dan juga dapat digunakan untuk mendapatkan dokumen, data bahkan sebuah catatan yang caranya menggunakan kamera sebagai pengambil gambar saat pengerjaan membuat *doodle art* pada media *plasticbag* yang sedang berlangsung. Angket atau kuisioner yang dipakai oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian kali ini yaitu pertanyaan yang bersifat tertutup dan juga terbuka, pada pertanyaan tertutup yaitu responden diwajibkan memilih satu jawaban pada pertanyaan yang sesuai dengan pengalaman mereka. Sedangkan pada pertanyaan terbuka, peserta didik di bebaskan mengisi jawaban pada beberapa pertanyaan sesuai dengan respon dan tanggapan masing-masing.

Instrumen penelitian kali ini yaitu berisi pedoman wawancara, observasi, dokumentasi, dan juga form berupa penilaian karya peserta didik yang berdasarkan kriteria penilaian. Wawancara pada penelitian kali ini dirancang dengan tujuan memperoleh sebuah informasi berupa teknik, metode, dan juga strategi dari guru pengampu mata pelajaran seni budaya, terdapat beberapa bentuk pertanyaan wawancara yang akan ditujukan kepada peserta didik dan juga guru seni budaya. Observasi dilakukan agar mengetahui bagaimana keadaan, respon dari peserta didik dan juga guru seni budaya. Dokumentasi dilakukan agar memperoleh sebuah data berupa arsip dan juga bisa berupa foto atau video untuk memperkuat data pada penelitian. Sedangkan form kriteria penilaian digunakan sebagai pedoman untuk menilai dan mengkategorikan hasil dari proses berkarya peserta didik.

Pada *form* penilaian berisi kriteria penilaian yang disusun dengan tujuan mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta didik dan juga keberhasilan siswa pada proses membuat karya. Terdapat juga butir-butir indikator dalam kriteria penilaian yang dapat memperlihatkan hasil usaha dan juga tingkat kesuksesan peserta

didik untuk menggapai sebuah kompetensi yang sudah dirancang. Pada kriteria penilaian peserta didik kali ini sengaja dibuat dengan berbentuk *form* dengan tujuan mempermudah pada saat proses penilain hasil karya peserta didik. Dibawah ini merupakan *form* penilaian hasil karya penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik dan juga beberapa pertanyaan wawancara.

Pada penelitian kali ini proses analisis data akan dilakukan dengan deskriptif kualitatif. Setelah memperoleh data-data, selanjutnya dapat melakukan analisis data dengan memilih data, menyusun data yang ada, mempelajarinya, dan mendeskripsikan data yang berguna untuk dapat menarik sebuah kesimpulan dalam proses analisis data. Menurut Miles dan Huberman (Swariga, 2013: 04) menyebutkan terdapat tiga unsur pada saat proses menganalisis sebuah penelitian kualitatif yaitu ada reduksi data, penyajian data juga adanya verifikasi (Penarikan Kesimpulan).



Bagan. 1. Struktur Teknik Analisis
(Sumber: Dokumentasi Bagas, 2024)

KERANGKA TEORETIK

1. Unsur-Unsur Seni Rupa 2 Dimensi

Unsur-unsur visual nampak berupa wujudnya dan bisa dipakai guna membentuk sebuah karya seni yaitu unsur-unsur seni rupa dua dimensi. Terdapat berbagai unsur-unsur seni rupa dua dimensi. Unsur-unsur seni rupa dua dimensi yaitu:

a. Titik, Sebuah komponen yang paling kecil dan paling dasar pada suatu karya seni yaitu titik. Titik adalah sebuah bagian paling kecil dari adanya sebuah garis, sebuah titik biasa dikenal dengan memiliki bentuk bulat (Al-Faruq et al., 2022).

b. Garis, merupakan perhubungan antara dua buah titik ataupun jejak pada titik yang saling bersambung bahkan berderet dan mampu

menghasilkan sebuah irama (Suparta, 2020). Tak hanya itu, batas pada benda, ruang, tekstur, luas warna, dan lainnya sebagian besar diwakili oleh sebuah garis.

c. Bidang, Syafei (dalam Febrianto et al., 2014) menjelaskan bahwa “Bidang seringkali juga disebut sebagai ‘raut’. Raut merupakan tampang, sebuah potongan, ataupun bentuk pada suatu objek.

d. Bentuk, adalah sebuah bangun dasar dua dimensi dan dibuat dengan sebagian ataupun keseluruhan dengan menggunakan garis, warna, ataupun sebuah tekstur (Al-Faruq et al., 2022). Termasuk sebuah komponen paling dasar pada visual seni, bentuk terkadang memiliki sifat tiga dimensi objek atau benda dalam tiga dimensi.

e. Tekstur, merupakan sebuah sifat ataupun kualitas dalam permukaan (nilai raba) pada sebuah benda seperti: testur kasar, licin, halus, juga berkerut (Suparta, 2020). Dan menurut galeri seni rupa tekstur merupakan suatu unsur yang menyajikan permukaan suatu bahan atau benda, biasanya dibentuk supaya mendapatkan halus dan kasarnya suatu bidang pada karya seni.

f. Warna, Unsur warna memiliki peran penting dalam berkarya seni, karena warna dapat memberikan kesan rasa dan adanya pesan disuatu karya seni yang tentunya ingin disampaikan oleh sang seniman. Warna juga memiliki peran dalam penerapannya seperti sebagai simbol, mewakili alam, dan mewakili dirinya. Warna juga dibagi menjadi berbagai jenis yaitu warna primer, sekunder, tersier, analogous dan juga komplementer.

g. Gelap Terang, Menurut Pamadhi (dalam Setyaningsih & Yermiandhoko, 2015) Sebuah bayangan akan terjadi dikarenakan adanya sebuah pencahayaan. Gelap terang dapat muncul dikarenakan terjadinya perbedaan pada cahaya dan jatuh dipermukaan suatu benda, bagian suatu benda yang terkena adanya cahaya akan menjadi terang, sedangkan bagian benda tidak terkena cahaya akan menjadi gelap, disitulah terciptanya gelap terang.

2. *Doodle Art*

Doodle art merupakan sebuah teknik atau cara menggambar yang spontan bentuknya *freehand* biasanya mengekspresikan perasaan

sang seniman yang mempunyai suatu kedalaman sebuah makna dan biasanya menggunakan teknik blok, linear, dusel, pointilis, aquarel, dan plakat Mia Coulter (dalam Affan Afriansyah et al., 2021: 30). *Doodle art* juga dapat dikatakan salah satunya sebuah media yang dapat dimanfaatkan sebagai menuangkan suatu pesan, adanya pikiran bahkan sebuah perasaan sekalipun yang dituangkan dalam visual melalui gambar yang abstrak.

3. Media

Ramadhani & Wulandari (dalam Rahmawati et al., 2020: 30) menjelaskan jika media pembelajaran adalah alat yang memiliki sebuah fisik jika digunakan dapat menghasilkan ransangan perhatian, pikiran, adanya perasaan bahkan kemauan pada minat belajar, bertujuan untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Dalam pembelajaran digunakannya sebuah media dalam membuat karya seni rupa dapat menggunakan berbagai macam media yang ada di sekitar kita maupun sekolah, tidak harus memamakai media baru dengan kualitas bagus dan harga belinya mahal.

4. Alat dan Bahan

Pada saat membuat karya seni rupa, media memiliki pengertian yang mencakup sebuah bahan, alat dan teknik dalam membuat sebuah karya seni. Dan dalam membuat karya pastinya membutuhkan sebuah bahan yang akan di olah menjadi sebuah karya. Menurut Rondhi (dalam Setyoko, 2012: 03) bahan merupakan sebuah material untuk diolah bahkan diubah dengan tujuan dijadikan suatu barang baru dapat berupa bentuk karya seni atau barang baru yang lain.

Dan disimpulkan alat merupakan suatu hal atau suatu benda yang dapat dipakai untuk memudahkan pekerjaan seseorang. Alat biasanya dinamakan perabotan yang fungsinya sama sebagai alat bantu manusia dan bahan yaitu benda paling dasar yang digunakan untuk menghasilkan barang jadi. Alat dan bahan yang diperlukan dalam penelitian kali ini terdapat spidol *permanent*, penghapus, dan bahan berupa *plasticbag*.

5. *Plasticbag*

Plasticbag atau biasa disebut kantong plastik merupakan sebuah benda yang tidak bisa lepas dari keseharian seluruh manusia. Fungsi dari *plasticbag* yaitu digunakan sebagai pembungkus atau sebagai tempat untuk membawa barang

belanjaan atau barang bawaan seperti halnya minuman, pakaian, makanan ataupun benda yang lainnya. Menurut Yosiawati (dalam Junaedi, 2016) mengungkapkan jika tas belanja plastik atau *plasticbag* lebih unggul pada ketahanan air, yang artinya konsumen menganggap tas plastik adalah tas belanja yang memiliki ketahanan kuat terhadap air dibandingkan pada tas kertas dan juga tas kain yang dianggap mudah rusak dan tidak tahan air. *Pasticbag* memiliki dua macam jenis, seperti tas plastik sekali pakai dan juga tas plastik yang bisa digunakan berkali kali seperti tas plastik barang bawaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil penelitian kali ini ditujukan untuk menguraikan dengan detail dan objektif tentang bagaimana seluruh proses pelaksanaan pada pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* pada peserta didik kelas XI 4. Pada kegiatan penelitian ini menggunakan sebuah data kualitatif yang diolah serta ditampilkan dengan bentuk deskriptif yang sesuai dengan indikator pada jenis penelitian. Pada penelitian yang dilakukan kali ini peneliti mencoba menguraikan tentang seluruh kegiatan pelaksanaan penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* pada peserta didik kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang.

1. Perencanaan Kegiatan Pembelajaran Penerapan Unsur Seni Rupa 2D melalui *Doodle Art* pada Media *Plasticbag*

a. Persiapan Kegiatan Pembelajaran Oleh Peneliti

Dibawah ini terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag*.

1.) Menyusun modul ajar untuk pembelajaran, peneliti menyusun modul ajar yang berisi urutan seluruh kegiatan pembelajaran, alokasi waktu dan juga metode ajar yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Modul ajar yang disusun berisi materi unsur seni rupa 2D, materi *doodle art*, teknik menggambar *doodle art*, konsep pembelajaran, juga penjelasan mengenai kegiatan

praktik penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag*.

2.) Mempersiapkan Materi untuk Pembelajaran, materi yang disiapkan untuk pembelajaran yaitu tentang unsur seni rupa 2D dan juga *doodle art*.

3.) Mempersiapkan Media Pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan media serta alat dan bahan sesuai dengan jumlah kelompok yang sudah ditentukan pada kelas XI 4 yaitu dengan jumlah 9 kelompok. Media serta alat dan bahan yang dipersiapkan oleh peneliti yaitu *plasticbag*, spidol *permanent*, dan juga kertas gambar yang akan digunakan peserta didik untuk praktik penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag*

4.) Melakukan kegiatan evaluasi, peneliti juga menentukan metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur bagaimana pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan kegiatan praktik.

Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi dan/atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang diperoleh dengan teori. Komparasi yang dimaksud adalah penulis membandingkan hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu yang relevan.

b. Persiapan Kegiatan Pembelajaran Oleh Peserta didik

Persiapan kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* melalui beberapa tahapan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan persiapan kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag*.

1.) Terdapat pemahaman materi dan tugas yang telah diberikan, seluruh peserta didik harus memahami materi, tugas dan tujuan kegiatan pembelajaran dengan jelas dan benar. Seperti memahami materi, konsep, teknik, juga tema dalam menggambar *doodle art* pada media *plasticbag*.

2.) Peserta didik diminta mencari referensi ataupun ide mengenai gambar *doodle art*. Peserta

didik dapat menemukan referensi melalui internet ataupun contoh gambar *doodle art* yang diberikan pada materi PPT dan juga sumber lainnya.

3.) Membuat sketsa *doodle art*, peserta didik dapat membuat sketsa gambar *doodle art* sesuai referensi ataupun ide yang ditemukan pada kertas A4 yang telah diberikan.

4.) Proses penjiplakan atau pengaplikasian sketsa pada media *plasticbag*. Peserta didik dapat melakukan pengaplikasian sketsa gambar *doodle art* yang telah dibuat dengan cara dijiplak atau digambar ulang dengan menggunakan spidol hitam *permanent* pada media *plasticbag*.

5.) Proses pewarnaan gambar, peserta didik dapat langsung mewarnai sketsa gambar *doodle art* yang telah diaplikasikan pada media *plasticbag* menggunakan spidol *permanent* warna hitam dan putih.

6.) Persiapan dan perencanaan waktu, peserta didik dapat langsung merencanakan berapa waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan gambar *doodle art* pada media *plasticbag*, mereka memperkirakan berapa waktu yang dibutuhkan untuk melakukan setiap tahapan dan proses.

2. Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Penerapan Unsur Seni Rupa 2D Melalui *Doodle Art* Pada Media *Plasticbag*

a. Pembuka atau Kegiatan Awal

1.) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2024 tepatnya pukul 06.30 WIB berlangsung hingga pukul 08.00 WIB pada kelas XI 4. Bapak Haryono selaku guru seni budaya kelas XI 4 memasuki kelas tepat pada pukul 06.30 WIB. Setelah dilakukannya doa bersama satu sekolahan untuk kegiatan pembuka pembelajaran, Pak Haryono memberikan salam pembuka pembelajaran sekaligus melaksanakan absensi pada peserta didik, dilanjut mengkondisikan peserta didik untuk memperkenalkan peneliti kepada peserta didik untuk menjelaskan tujuan kedatangan peneliti tentang pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang dengan topik penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag*. Setelah diperkenalkan oleh Pak Haryono, peneliti langsung memulai

pembelajaran dengan melakukan perkenalan sedikit sekaligus menyampaikan materi mengenai unsur seni rupa 2D, *doodle art*, bahan dan juga prosedur dalam melaksanakan praktik menggambar *doodle art* pada media *plasticbag*.

2.) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua kegiatan praktik pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2d melalui *doodle art* pada media *plasticbag* dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2024 pukul 06.30 WIB hingga pukul 08.00 WIB di kelas XI 4. Setelah jam pembelajaran dimulai guru dan peneliti memasuki kelas dengan memberikan salam sekaligus mengkondisikan peserta didik XI 4 yang menyenangkan dilanjut diskusi tanya jawab mengenai kompetensi yang sudah disampaikan sebelumnya tentang unsur seni rupa 2D dan *doodle art* dan kegiatan pembelajaran selanjutnya yang akan dipelajari.

3.) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga pada pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2d melalui *doodle art* pada media *plasticbag* dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024 pukul 06.30 WIB hingga pukul 08.00 WIB di kelas XI 4. Setelah jam pembelajaran dimulai guru dan peneliti memasuki kelas dan memberikan salam juga sekaligus mengkondisikan kelas juga mereflesi hasil pembelajaran juga tentang konsep dan proses sketsa gambar *doodle art* yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.

4.) Pertemuan Keempat

Dilaksanakannya pertemuan keempat pada kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2024 tepat pukul 06.30 WIB hingga pukul 08.00 WIB pada kelas XI 4. Setelah memasuki kelas guru dan peneliti memberikan salam pembuka juga mengkondisikan peserta didik XI 4 serta melakukan refleksi mengenai hasil pembelajaran yang dilakukan dalam pertemuan sebelumnya mengenai proses pengaplikasian sketsa dan juga proses pewarnaan gambar *doodle art* pada media *plasticbag*.

b. Kegiatan Inti

1.) Pertemuan Pertama

Pada saat pertemuan pertama setelah dilakukannya kegiatan apersepsi, guru meminta

kepada peneliti untuk menjelaskan mengenai materi tentang unsur seni rupa dan doodle art. Sebelumnya juga peserta didik diminta untuk memperharikan penjelasan dari peneliti melalui tayangan power point (PPT) tentang materi unsur seni rupa 2D, doodle art dan juga menggambar doodle art pada media *plasticbag* dengan penjelasan seperti penerapan unsur seni rupa 2D pada doodle art, konsep, alat dan bahan, tahapan, serta contoh hasil dari menggambar doodle art pada media *plasticbag*. Setelah selesai pemberian materi melalui power point, peserta didik melakukan sebuah tanya jawab juga berdiskusi dengan teman sebangku agar menumbuhkan sifat kerja sama dan gotong royong. Dilanjut dengan membentuk kelompok yang beranggotakan 4 peserta didik secara acak. Setelah seluruh peserta didik menemukan anggota kelompok, tercipta 9 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 peserta didik.

Setelah seluruh peserta didik memahami tahapan-tahapan cara membuat gambar *doodle art* pada media *plasticbag*, peneliti membagikan alat dan bahan seperti kertas A4 2 lembar, spidol *permanent* warna hitam putih, dan juga *plasticbag*. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan alat dan bahan, setiap kelompok diminta membuat 2 sketsa gambar *doodle art* sesuai hasil referensi dan konsep masing-masing kelompok. Setiap sketsa akan diaplikasikan pada setiap sisi *plasticbag*. Jadi hasil akhir *plasticbag* bergambar *doodle art* di setiap sisinya.

2.) Pertemuan Kedua

Dalam pertemuan kedua masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan hasil sketsa *doodle art* untuk mendapatkan saran dari guru maupun peneliti. Setelah sketsa gambar *doodle art* selesai, peserta didik mendapatkan arahan dari peneliti untuk memulai tahapan pengaplikasian atau memindahkan gambar sketsa *doodle art* pada media *plasticbag* menggunakan spidol *permanent* warna hitam yang telah dibagikan.

3.) Pertemuan Ketiga

Dalam pertemuan ketiga, peserta didik diminta untuk melanjutkan proses pewarnaan pada satu sisi hingga proses *detailing* dan juga *finishing*. Setelah satu sisi selesai, peserta didik diminta untuk menunggu kering gambar *doodle*

art agar gambar tidak menempel pada alas menggambar lantaran spidol *permanent* yang digunakan mudah menempel pada benda jika belum kering maksimal. Selagi menunggu kering, peserta didik juga melakukan konsultasi kepada guru ataupun peneliti tentang gambar *doodle art* pada *plasticbag* yang telah dibuat pada satu sisi. Setelah gambar sudah kering maksimal, peserta didik bisa melanjutkan proses pewarnaan gambar *doodle art* pada sisi satunya dan diberikan arahan agar berhati-hati pada saat melakukan proses pewarnaan pada sisi satunya agar gambar *doodle art* tidak tergores ataupun rusak.

4.) Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, peserta didik diminta melanjutkan proses pewarnaan gambar *doodle art* pada sisi terakhir, dilanjut hingga proses *detailing* dan juga *finishing*. Setelah proses *detailing* dan *finishing* karya selesai, peserta didik dapat melakukan konsultasi kepada guru ataupun peneliti tentang gambar *doodle art* pada *plasticbag*. Setelah setiap kelompok menyelesaikan proses berkarya *doodle art* pada media *plasticbag*, peneliti dibantu guru untuk memberikan *review* ataupun penilaian dari hasil karya yang telah dihasilkan oleh masing-masing kelompok.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup setiap pertemuan yang dilakukan hampir sama yaitu dengan menyampaikan kesimpulan, mengarahkan siswa untuk tugas berikutnya, evaluasi, mengucapkan terimakasih dan juga salam penutup. Dan dilanjutkan pengambilan dokumentasi dan wawancara pada pertemuan keempat atau terakhir.

3. Hasil Karya Penerapan Unsur Seni Rupa 2D Melalui Doodle Art Pada Media Plasticbag

Dari kategori penilaian hasil karya penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik XI 4 dapat dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Dengan adanya kriteria penilaian pada hasil karya peserta didik, pengelompokan hasil dari karya peserta didik kelas XI 4 dapat dikategorikan seperti dibawah ini.

“Penerapan Unsur Seni Rupa 2D Melalui *Doodle Art* Pada Media *Plasticbag* Oleh Peserta Didik Kelas XI SMA PGRI 1 Jombang”



berbagai unsur seni rupa 2D, sangat kreatif dalam membuat karakter, komposisi yang harmonis dan tepat, juga proses *finishing* yang sangat rapi dan juga bersih dibandingkan yang lain. Gambar tersebut hasil karya dari kelompok 3, 5, 6 dan 8 yang memiliki nilai mulai dari 91-98 dengan menganalisa dari empat aspek yang digunakan sebagai penilaian seperti penerapan unsur seni rupa 2D, Kreativitas, Komposisi, dan juga *Finishing*.



Gambar 1. Karya Peserta Didik Kategori Sangat Baik
(Sumber: Dokumentasi Bagas, 2024)

Gambar 2. Karya peserta didik kategori baik
(Sumber: Dokumentasi Bagas, 2024)

Pada seluruh gambar diatas adalah hasil dari karya peserta didik dengan kategori yaitu sangat baik, karena karyanya sangat menerapkan



Gambar 2. Karya peserta didik kategori baik
(Sumber: Dokumentasi Bagas, 2024)

Dari seluruh gambar diatas adalah hasil dari karya peserta didik dengan kategori yaitu baik, karena karyanya menerapkan berbagai unsur seni rupa 2D dengan baik, kreatif dalam membuat karakter, menggunakan komposisi harmonis dan tepat dengan baik, melakukan proses *finishing* yang rapi dan juga bersih dengan baik dibandingkan yang lain. Gambar tersebut hasil karya dari kelompok 1, 4, 7, dan 9. Gambar hasil karya diatas dapat memiliki nilai mulai dari 81-90 dengan menganalisa dari empat aspek yang digunakan sebagai penilaian seperti penerapan unsur seni rupa 2D, Kreativitas, Komposisi, dan juga *Finishing*.



Gambar 3. Karya peserta didik kategori cukup
(Sumber: Dokumentasi Bagas, 2024)

Dari gambar diatas adalah hasil dari karya peserta didik dengan kategori yaitu cukup, karena karyanya cukup menerapkan berbagai unsur seni rupa 2D, cukup kreatif dalam membuat karakter, komposisi yang cukup harmonis dan tepat, juga proses *finishing* yang cukup rapi dan juga bersih.

Gambar hasil karya diatas dapat memiliki nilai mulai dari 75-80 dengan menganalisa dari empat aspek yang digunakan sebagai penilaian seperti penerapan unsur seni rupa 2D, Kreativitas, Komposisi, dan juga *Finishing*.

Dari kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* ini menghasilkan karya seni dengan jumlah 9 karya dari 9 kelompok peserta didik. Sesuai dengan instrumen kriteria penilaian, dinyatakan hasil karya peserta didik memenuhi standar kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Berikut hasil penilaian karya peserta didik sesuai dengan kisi-kisi instrumen kriteria penilaian karya.

Tabel 1. Kategori Penilaian Peserta Didik

Kelompok	Kategori	Nilai
1	Baik	87
2	Cukup	79
3	Sangat Baik	92
4	Baik	88
5	Sangat Baik	94
6	Sangat Baik	93
7	Baik	82
8	Sangat Baik	94
9	Baik	85
Rata Rata	$P = \frac{F \times 100}{N}$	$P = \frac{794}{900} \times 100\% = 89\%$

Ket: P = Presentasi Hasil

F = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal 100%= Bilangan tetap

Hasil dari penilaiannya peserta didik sesuai dengan instrumen kriteria penilaian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memperoleh 89% yang artinya memenuhi standar penilaian yang menunjukkan bahwasannya kegiatan penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* merupakan sebuah media berkarya yang baru dan inovatif bagi peserta didik khususnya untuk menambah sebuah pengalaman juga meningkatkan kreativitas.

4. Pendapat Guru dan Peserta Didik Mengenai Pembelajaran Penerapan Unsur Seni Rupa 2D Melalui *Doodle Art* Pada Media *Plasticbag*

a. Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Setelah dilaksanakannya wawancara pada Bapak Haryono S.Pd. selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas XI 4, beliau menanggapi bahwasannya pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* ini sangat menarik dan merupakan hal yang baru, karena pada umumnya kegiatan menggambar biasanya dilakukan pada media kertas gambar ataupun kanvas dan menggunakan alat pensil, krayon atauun yang lainnya. Penggunaan *plasticbag* sebagai media menggambar merupakan hal yang baru, menarik dan juga menantang, karena alat yang digunakan menggunakan spidol *permanent* yang tentunya sulit dihapus dan hal tersebut dapat melatih peserta didik untuk selalu berhati hati dan fokus pada saat melakukan sebuah proses ataupun berkarya. Selain itu pembelajaran ini dapat juga menjadi penambah wawasan serta dapat menjadi wadah untuk mengeksplor media dalam kegiatan berkarya seni.

Menurut tanggapan dari peserta didik kelas XI 4, pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* ini merupakan hal yang berbeda dan baru, penggunaan media baru ini mereka anggap sebagai sebuah metode kreatif juga menarik. Adanya kegiatan pembelajaran ini, peserta didik sangat merasa senang dan begitu antusias dalam mengerjakan pembelajaran praktik ini. Dikarenakan mereka menjadi mendapatkan banyak pengalaman dan dapat mengeksplor berbagai ide kreatif untuk menunjukkan hasil kreativitas mereka.

b. Hasil Kesimpulan Angket

Pada kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang, hasil dari angket peserta didik dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media *plasticbag* dalam berkarya seni merupakan sebuah hal yang baru, dari hasil karya juga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajarannya juga mudah dipahami

walaupun terdapat beberapa kendala dan kesulitan yang dialami oleh peserta didik, namun peserta didik tetap antusias dan bersemangat dalam mengerjakan. Kegiatan pembelajaran membuat pesera didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga wawasan mereka. Tak hanya itu, mereka beranggapan bahwasannya menggambar *doodle art* pada media *plasticbag* dapat menambah minat dan semangat dalam berkarya seni. Dan dapat disimpulkan juga bahwasannya kegiatan pembelajaran ini begitu efektif lantaran dari segi hasil karya yang memenuhi standar dan peserta didik merasa senang juga dapat mengeskpresikan serta menuangkan ide kreatif mereka dalam berkarya seni *doodle art* pada media *plasticbag*

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan tentang pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang, diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut.

Perencanaan kegiatan pembelajaran *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peneliti yaitu dengan mempersiapkan susunan modul ajar, materi, media pembelajaran dan juga dilakukannya kegiatan evaluasi pembelajaran. Dan perencanaan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan lancar pad saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Proses kegiatan pembelajaran seni budaya dengan materi penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* di kelas XI 4 ini dilaksanakan selama empat pertemuan dalam satu bulan yakni dimulai tanggal 8 Agustus 2024 hingga 29 Agustus 2024 tepatnya setiap hari kamis pukul 06.30 WIB hingga 08.00 WIB dan dilaksanakan di kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang. Pada pertemuan pertama peserta didik mendapatkan materi dan dilanjut membuat sketsa *doodle art*. Pada pertemuan kedua peserta didik dapat memindahkan sketsa kedalam media *plasticbag* menggunakan spidol *permanent* dan dilanjutkan proses mewarnai pada satu sisi. Setelah itu pada pertemuan ketiga peserta didik

melanjutkan proses pewarnaan satu sisi hingga selesai dan dapat dilanjut pewarnaan pada sisi satunya. Dana pada pertemuan terakhir peserta didik melanjutkan proses pewarnaan pada sisi terakhir dilanjutkan hingga proses *finishing* dan juga detailing.

Hasil karya peserta didik dapat dikatakan memenuhi standar lantaran karya yang dihasilkan cukup memuaskan untuk peserta didik yang mencoba media baru. Sesuai kategori penilaian peserta didik, hasil karya peserta didik memperoleh 89% yang artinya memenuhi standar penilaian. Ini menunjukkan bahwasannya kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* dapat memberikan manfaat yang tentunya signifikan sebagai media dalam mengembangkan kreativitas juga menambah pengalaman dan mengekspresikan diri dalam mengeksplor media berkarya seni. Meskipun terdapat beberapa kendala dan kesulitan yang dialami oleh peserta didik, namun dengan adanya kerjasama, antusias dan semangat dalam mengerjakan, hal tersebut dapat dilalui oleh peserta didik.

Pendapat yang diberikan oleh guru seni budaya dan juga peserta didik kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang sangat positif, peserta didik juga begitu antusias dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran ini dikarenakan peserta didik dapat menuangkan ekspresi, ide kreatif, imajinasi, dan juga mengeksplor media baru dalam berkarya seni.

2. Saran

Setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran penerapan unsur seni rupa 2D melalui *doodle art* pada media *plasticbag* oleh peserta didik kelas XI 4 SMA PGRI 1 Jombang, peneliti mengharapkan kegiatan pembelajaran ini bermanfaat khususnya untuk pengembangan media dalam pembelajaran seni rupa.

Bagi Peneliti, untuk kelanjutan penggunaan *plasticbag* sebagai media berkarya *doodle art* dengan menggunakan spidol *permanent*. Untuk kedepannya peneliti dapat mengadakan sebuah pelatihan bagi guru, yang berguna untuk memaksimalkan penggunaan *plasticbag* sebagai media berkarya menggunakan alat berupa spidol *permanent* yang perlu dilakukan dengan hati-hati dan fokus

lantaran penggunaan spidol *permanent* yang sulit dihapus jika salah dalam berproses.

Bagi guru seni budaya diharapkan dapat memberikan sebuah solusi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif, baru dan tentunya efektif dalam kegiatan pembelajaran seni rupa, yang tentunya juga dapat membuat peserta didik agar lebih bersemangat, aktif, kreatif dan juga antusias dalam belajar.

Dan bagi peserta didik diharap kegiatan pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan dan juga pengalaman yang baru dalam berkarya seni. Sehingga peserta didik dapat terus berkreasi sesuai imajinasi, ide dan juga dapat mengeksplor berbagai media baru dalam berkarya seni. Juga diharapkan pada peserta didik agar terus berkarya, semangat belajar, terus mencoba hal hal baru juga berlatih dalam berkarya.

REFERENSI

- Afni, D. I., & Jupriani, J. (2021). KARAKTER DOODLE DALAM KARYA KERAJINAN KERAMIK. *Serupa The Journal of Art Education*, 10(4), 282-296.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Farida, N., & Pudjiastuti, E. (2013). Peningkatan kemampuan menggambar melalui media spidol dengan metode pemberian tugas anak kelompok A TK Harapan kita Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 1-14.
- Hapsari, S., Hani, U., & Widiyaningsih, W. (2022). A TERAPI DOODLE ART DALAM UPAYA PENCEGAHAN DEMENSIA VASKULAR. *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(3), 1187-1195.

- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64.
- Hendratno, H., & Setyowati, S. (2023). Penggunaan Media *Doodle* Artistik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Dan Seni Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 673-686.
- Hidayatullah, R., Amin, M. N., Asy'ari, H., Asnawi, H. S., Amrulloh, H., & Zaenulloh, Z. (2020). Penguatan Kapasitas Pelajar IPNU IPPNU Kota Metro dalam Industri Kreatif Melalui Pembuatan Paper Bag. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(2), 277-286.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Maulida, M. (2020). Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian. *Darussalam*, 21(2).
- Maulida, Z. (2018). Pengendalian Persediaan Bahan Baku Pada PT. Aceh Rubber Industries Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal manajemen dan keuangan*, 7(2), 157-157.
- Noor, J. (2011). Metodologi penelitian. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.
- Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rupa, J. S. (2014). Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.
- Sa'adah, S. N., & Giyartini, R. Media Ajar *Doodle Art* untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 83-96.
- Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif.
- Saryanti, I. G. A. D., Mandasari, E., & Sidhiantari, I. G. A. P. I. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Desain Kemasan sebagai Media Promosi pada UKM Heavenine. *Journal of Community Development*, 1(1), 1-6.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 284-291).
- Setiawan, D. (2016). Respon konsumen terhadap tas belanja plastik berbayar., 1-15.
- Setyaningsih, H., & Yermiandhoko, Y. (2015). Pemanfaatan Unsur Seni Rupa Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Dekoratif di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 3(02).
- Setyoko, A. (2012). Barang bekas sebagai bahan berkarya seni kriya di komunitas tuk salatiga: proses dan nilai estetis. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1).
- Suparta, I. M. Unsur-Unsur Seni Rupa.
- Tripathi, J. G. (2014). *Comparative study of paper bags and plasticbags (Fashion always changes with standard paper bags)*. *International Journal in Management & Social Science*, 2(11), 32-40.