

PENERAPAN TEKNIK SULAM *PUNCH NEEDLE* SEBAGAI KARYA DUA DIMENSI SISWA DI SMA LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA

Alfiyatuz Zahroh¹, Siti Mutmainah²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: Alfiyatuzzahroh.20022@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: Sitimutmainah@unesa.ac.id

Abstrak

Pada penelitian ini, peneliti menghadirkan teknik sulam *punch needle* sebagai teknik dan media baru dalam berkarya sulam pada pembelajaran seni rupa. Dengan demikian pembelajaran seni rupa tidak hanya berperan sebagai sarana dalam mengembangkan keterampilan artistik siswa, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kepribadian, imajinasi, dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan, pelaksanaan, hasil karya, dan respon guru serta siswa dalam penerapan teknik tersebut di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Penelitian melibatkan 19 siswa yang dibagi menjadi 9 kelompok dan dilaksanakan dalam lima pertemuan. Hasil karya siswa menunjukkan 9 variasi sulam *punch needle* dengan desain mandala, yang dinilai berdasarkan aspek proses, teknik, komposisi, dan keindahan. Sebagian besar kelompok memperoleh capaian nilai dengan kategori baik, sementara dua kelompok mendapatkan capaian nilai dengan kategori sangat baik. Melalui respon guru dan siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menunjukkan respon yang baik dan secara keseluruhan, penerapan pembelajaran sulam *punch needle* berhasil menghadirkan inovasi dalam praktik berkarya seni rupa dua dimensi dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Sulam, *Punch Needle*, Karya Dua Dimensi, *Labschool*

Abstract

In this study, the researcher presents the punch needle embroidery technique as a new technique and medium in creating embroidery in fine arts education. Thus, art education not only serves as a means to develop students' artistic skills but also as a means to foster personality development, imagination, and sensitivity to the surrounding environment. This study aims to describe the preparation, implementation, artworks, and the responses of teachers and students in the application of the technique at SMA Labschool UNESA 1 Surabaya. The method used is descriptive qualitative with data collection through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research involved 19 students divided into 9 groups and conducted over five meetings. The students' works show 9 variations of punch needle embroidery with mandala designs, which were evaluated based on the aspects of process, technique, composition, and beauty. Most groups achieved scores in the good category, while two groups received scores in the very good category. Through the responses from teachers and students obtained after the implementation of the learning, it shows a positive response overall. The application of punch needle embroidery learning has successfully introduced innovation in the practice of creating two-dimensional visual arts and is effective in enhancing students' creativity..

Keywords: Embroidery, *Punch Needle*, Two-Dimensional Artwork, *Labschool*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan termasuk perkembangan dalam institusi Pendidikan. Hidup berdampingan dengan perkembangan teknologi membawa berbagai macam dampak dalam proses belajar mengajar di sekolah. Untuk menghindari ketidakefektifan penggunaan *gadget* oleh siswa dalam proses pembelajaran, maka diperlukan peran guru dalam menarik minat belajar siswa dengan menghadirkan inovasi dalam setiap proses pembelajaran.

Berbagai macam teknik serta media dapat dieksplor dalam pembelajaran praktik berkarya seni rupa, dengan memanfaatkan perkembangan sosial media guru dapat menghadirkan inovasi media berkarya yang menarik bagi siswa. Seperti yang saat ini ini ramai beredar di sosial media terkhususnya *tik-tok* alat sulam modern yang lebih dikenal dengan *punch needle*. *Punch needle* dapat menjadi salah satu opsi yang tepat dalam menghadirkan teknik berkarya seni rupa yang menarik di sekolah. Dengan demikian pembelajaran seni rupa tidak hanya berperan sebagai sarana dalam mengembangkan keterampilan artistik siswa, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kepribadian, imajinasi, dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Sejalan dengan permasalahan dan hasil observasi yang telah didapatkan peneliti melalui wawancara bersama guru seni budaya, yang dilakukan di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Penerapan Teknik Sulam *Punch Needle* Sebagai Karya Dua Dimensi Siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya”. Yang bertujuan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran praktik yang menarik dan dapat memberikan pengalaman berkarya seni rupa dua dimensi kepada siswa, dengan menggunakan alat dan teknik sulam *punch needle* yang sebelumnya belum pernah diterapkan pada pembelajaran seni rupa kelas X di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan pada penelitian ini yaitu; (1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan persiapan pembelajaran penerapan teknik sulam *punch*

needle sebagai karya dua dimensi siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya; (2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya; (3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya dari penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya; (4) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk tertulis, (Moleong, 2018).

Sejalan dengan penjelasan di atas, pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan seluruh rangkaian dalam kegiatan penelitian penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi siswa di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Kegiatan tersebut meliputi; persiapan pembelajaran, proses berkarya siswa, hasil karya siswa hingga evaluasi pada akhir kegiatan, serta respon guru dan siswa terkait penelitian penerapan teknik sulam *punch needle*.

Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya, yang beralamat di Jl. Citra Raya Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian dan pengambilan data berlangsung dalam 5 pertemuan pembelajaran yang berlangsung pada bulan Agustus s.d Oktober 2024.

Subjek yang terlibat pada penelitian ini merupakan siswa kelas X-3 di SMA *Labschool* UNESA 1 Surabaya berjumlah 19 siswa, yang selanjutnya akan dibagi menjadi 9 kelompok dengan 8 kelompok beranggotakan 2 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 3 siswa. Dan sesuai dengan pokok permasalahan yang telah dibahas, objek pada penelitian ini adalah penerapan

teknik sulam *punch needle* pada pola mandala menggunakan jenis benang siet dan *milk cotton* dengan media kain kanvas berdiameter 30 cm.

KERANGKA TEORETIK

A. Seni Rupa Dua Dimensi

Menurut (Palwanto, 2020) karya seni rupa dua dimensi merupakan suatu jenis karya yang hanya memiliki sisi panjang dan lebar, hal tersebut menjadikan karya dua dimensi hanya dapat terlihat dari satu arah pandang. Sedangkan menurut (Salam et al., 2020) Seni rupa dua dimensi, atau disebut sebagai seni dwimatra, hanya dapat dilihat dari satu sisi, yaitu dari arah depan. Hal tersebut dikarenakan seni rupa dua dimensi hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja.

Dapat disimpulkan jika seni rupa dua dimensi merupakan suatu jenis karya seni yang hanya terdiri dari dua sisi, yaitu hanya terdiri atas dimensi panjang dan lebar saja, tanpa memiliki dimensi ketiga yaitu ruang. Oleh karena itu karya seni rupa dua dimensi hanya bisa dinikmati dari satu sisi saja, yaitu dari arah depan.

B. Unsur Seni Rupa Dua Dimensi

Sebuah karya dua dimensi terbentuk dari berbagai macam unsur pembentuk seperti, titik, garis, bidang, tekstur, dan warna, yang dapat membentuk sebuah kombinasi yang indah. Beberapa unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bentuk

Menurut (Sanyoto, 2010) bentuk dalam unsur fisik seni rupa dapat terlihat sebagai wujud titik, garis maupun bidang.

a) Titik

Titik merupakan bentuk paling sederhana, yang terbentuk tanpa memiliki dimensi. Bentuk titik yang pada umumnya adalah berupa bentuk sederhana, solid, tanpa arah, dan tidak bersudut (Sanyoto, 2010). Sedangkan (Palwanto, 2020) menyebutkan titik sebagai elemen paling mendasar, dalam unsur pembentuk suatu karya dua dimensi. Sebagai unsur paling sederhana, susunan titik yang disatukan dapat membentuk garis dan bidang.

b) Garis

Menurut (Sanyoto, 2010) garis terdiri dari dua jenis, yaitu; garis nyata dan garis semu. Goresan dapat disebut sebagai garis nyata,

sedangkan garis maya/ semu dapat digambarkan sebagai batas suatu benda. Selain itu, berdasarkan penampakannya garis dibedakan menjadi; garis lurus dan garis lengkung, yang terbentuk melalui tarikan atau goresan dari satu titik, ke titik lainnya (Palwanto, 2020).

c) Bidang

Bidang adalah suatu bidang datar dengan panjang dan lebar yang menutupi sebuah permukaan. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang geometri dan bidang non-geometri. Bentuk dari bidang geometri biasanya terlihat lebih beraturan, seperti; lingkaran, segitiga, segi empat, segi lima dan sebagainya. Sedangkan contoh bentuk dari bidang non-geometri biasanya cenderung bebas/ tidak beraturan, seperti; bidang dengan sudut bebas, bidang gabungan, dan sebagainya (Sanyoto, 2010). Sedangkan menurut (Palwanto, 2020) bidang adalah suatu permukaan datar yang terbentuk oleh ujung pangkal garis yang saling dipertemukan. Garis ini dapat membentuk bidang geometrik seperti persegi, persegi panjang, maupun membentuk suatu bidang yang tak beraturan.

2. Warna

Menurut (Sanyoto, 2010) warna adalah suatu unsur visual yang dihasilkan oleh suatu pigmen pembentuk. Warna dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu; warna primer yaitu warna yang terdiri dari warna dasar pembentuk (merah, kuning dan biru), warna sekunder yaitu warna yang terbentuk melalui hasil campuran dari warna primer, dan warna tersier yaitu warna yang terbentuk dari hasil percampuran warna tersier.

3. Tekstur

Tekstur menurut (Santoyo, 2009) adalah gambaran permukaan pada suatu benda. Pada sebuah karya seni, suatu tekstur dapat digambarkan menjadi tekstur kasar, halus, keras, lunak, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut (Palwanto, 2020) permukaan suatu benda dapat digambarkan memiliki tekstur halus atau kasar.

C. Prinsip Seni Rupa

Pada proses berkarya, prinsip seni rupa adalah dasar atau pedoman yang digunakan dalam penyusunan unsur rupa yang

menekankan pada hal-hal seperti *unity* (kesatuan), *balance* (keseimbangan), *proportion* (proporsi), *rythm* (ritme) *center of interest* (pusat perhatian) dan *contrast* (kontras).

1. Kesatuan

Menurut (Palwanto, 2020) prinsip kesatuan menjadi sebuah wadah bagi unsur – unsur di dalam seni rupa yang saling berkaitan. Sehingga dalam penyusunannya unsur-unsur tersebut akan saling melengkapi dalam membangun sebuah kombinasi menarik.

2. Keseimbangan

Menurut (Suparta, 2010) prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot visual pada suatu karya seni, yang artinya berat - ringannya objek pada suatu karya seni hanya bersifat semu. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu keseimbangan simetris, asimetris dan keseimbangan radial. Pada penyusunan unsur seni rupa dengan memperhatikan prinsip keseimbangan, tidak harus dengan menempatkan suatu objek di tengah-tengah bagian.

3. Proporsi

Menurut (Suparta, 2010) proporsi adalah suatu perbandingan yang dapat digunakan untuk mengukur bagian-bagian pada suatu karya seni, dengan mempertimbangkan; besar atau kecil, luas atau sempit, panjang atau pendek dan jauh atau dekatnya suatu objek. Selain itu, proporsi juga dapat digunakan untuk menentukan objek utama, objek pendukung, dan objek pelengkap.

4. Irama

Irama menurut (Palwanto, 2020), yang juga dapat disebut sebagai *rythme*, adalah suatu pengulangan unsur rupa secara teratur, sehingga dapat memberikan kesan seperti objek yang bergerak.

5. Pusat Perhatian

(Palwanto, 2020) menjelaskan prinsip *center of interest/ pusat perhatian* adalah suatu prinsip yang bertujuan untuk menonjolkan objek/ bagian tertentu dari karya seni rupa, sehingga bagian tersebut dapat terlihat lebih menarik dari bagian lain di sekitarnya. Prinsip *point of interest* dapat dibentuk dengan mengatur objek berdasarkan warna, ukuran, dan unsur lainnya.

6. Kontras

Menurut (Palwanto, 2020) kontras adalah pembentukan suatu objek dari 2 unsur yang saling berlawanan. Pembentukan prinsip kontras dapat bermain dengan warna, bentuk, dan ukuran, yang saling berlawanan, agar menciptakan suatu perbedaan yang menarik.

D. Pengertian Sulaman

Menurut (Suhersono, 2006), sulam berasal dari istilah Inggris yaitu *embroidery* (imbroide), yang berarti sulaman. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sulaman didefinisikan sebagai bordir atau suatu hiasan yang dibuat dengan benang dan dijahitkan pada kain.

E. Teknik Sulam *Punch Needle*



Gambar 2. *Mandala punch needle*
Sumber : Pinterest, 2024.

Kata *punch needle* pada dasarnya merujuk pada suatu alat berupa jarum berongga yang digunakan untuk membuat lubang pada kain. *punch needle* lebih dikenal sebagai teknik melukis menggunakan benang dengan menghasilkan tekstur pada kain, (Farah et al., 2021).

F. Alat dan Bahan

1. *Punch Needle Pen*



Gambar 1. *Punch needle pen*
Sumber : Shopee, 2024.

Jarum yang digunakan dalam penerapan sulam *punch needle*.

2. Midangan

Alat yang digunakan untuk mengunci kain sebagai media sulaman.

3. Gunting

Alat yang digunakan untuk menggunting kain, membentuk pola sulaman dan menggunting benang.

4. Alat Tulis

a) Kertas A3 & Pensil

Digunakan untuk yang digunakan untuk membuat rancangan dasar pola.

b) Kertas Karbon

Digunakan untuk memindahkan pola dari kertas ke atas kain.

c) Spidol

Digunakan untuk menebalkan desain final pola.

5. Benang *Milk Cotton*

Benang yang digunakan untuk penerapan sulam pada penelitian ini.

6. Kain Kanvas

Jenis kain yang digunakan sebagai media sulaman pada penelitian ini

7. Lem Lateks

Digunakan pada proses *finishing* untuk mengunci sulaman.

8. Lem Tembak

Digunakan untuk menempelkan bagian belakang kain pada rangka triplek.

G. Langkah-Langkah Berkarya *Punch Needle*

- 1) Membuat rancangan pola
- 2) Menyalin pola pada kain
- 3) Mengaplikasikan sulam *punch needle* pada pola
- 4) Merapikan hasil sulam *punch needle*
- 5) Tahap finishing (mengunci hasil sulaman)

H. Pola Mandala



Gambar 3. Mandala *punch needle*
Sumber : Pinterest, 2024.

Istilah mandala berasal dari bahasa Sanskerta kuno yang berarti lingkaran. Jika diperhatikan secara visual, mandala terdiri dari pola geometris yang melambungkan lingkaran berputar yang bergerak. Pola mandala biasanya

memiliki satu pusat yang tersusun dari bentuk geometris atau organik. (Ulinnuha, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pembelajaran Penerapan Teknik Sulam *Punch Needle*

1. Persiapan Pembelajaran Oleh Peneliti

a) Penyusunan Modul Ajar

Penyusunan modul ajar digunakan sebagai pedoman yang digunakan peneliti dalam menerapkan pembelajaran yang mencakup urutan kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, serta metode pembelajaran yang digunakan.

b) Persiapan Materi Pembelajaran

Persiapan materi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang mencakup penjelasan terkait sulam *punch needle*, penjelasan konsep mandala, pemberian referensi pola mandala, penjelasan terkait alat dan bahan dan tahapan dalam praktik sulam *punch needle*.

c) Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan penilaian dan analisis terhadap hasil karya penerapan teknik sulam *punch needle* pada pola mandala sesuai dengan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran.

B. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Penerapan Teknik Sulam *Punch Needle*

1. Pertemuan Pertama



Gambar 4. Peneliti memberikan penjelasan materi
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 21 Agustus 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pengenalan peneliti yang dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait sulam *punch needle* dan mandala *art*, pada pemaparan materi peneliti juga menjelaskan terkait langkah-langkah berkarya sulam *punch needle*. Selanjutnya siswa diarahkan untuk membentuk kelompok, kelas X-3 yang terdiri dari 19 siswa diarahkan untuk membentuk 9 kelompok. Siswa kemudian

diminta untuk menyiapkan aplikasi *Ibis Paint* pada tablet/ ponsel masing-masing dan selanjutnya peneliti mengarahkan dan memandu siswa untuk membuat rancangan desain mandala pada aplikasi *Ibis Paint*.

2. Pertemuan Kedua



Gambar 5. Siswa menentukan warna pada desain mandala

Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024

Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 28 Agustus 2024. Pada pertemuan ini, peneliti mengoreksi dan memberi perbaikan pada desain yang dirasa kurang, meliputi; desain yang terlalu simpel maupun desain yang terlalu rumit, pada kasus desain yang terlalu rumit, peneliti memberikan koreksi dan mengarahkan siswa untuk menyederhanakan desainnya agar siswa tidak mengalami kesulitan pada proses pengerjaan sulam. Bagi kelompok siswa yang desain mandalanya telah diperbaiki dapat melanjutkan proses pewarnaan, siswa dibebaskan untuk mewarnai desain mereka, namun tetap dengan pengarahan peneliti.

3. Pertemuan Ketiga



Gambar 6. Proses pemindahan desain pada kain (Kel. 8)

Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Pertemuan ketiga berlangsung pada tanggal 4 September 2024. Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan peneliti mengarahkan siswa untuk memindahkan sketsa mandala yang telah *diprint* pada kertas ke atas kain kanvas menggunakan kertas karbon. Setelah semua kelompok berhasil memindahkan desain mereka, peneliti dibantu siswa memasang kain pada rangka, selanjutnya siswa dapat langsung memulai menerapkan sulaman pada desain mandala. Sulaman dimulai

dari tengah/ titik pola paling pusat, lalu dilanjutkan hingga pola paling luar.

4. Pertemuan Keempat



Gambar 7. Siswa melanjutkan proses sulaman

Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Pertemuan keempat berlangsung pada tanggal 11 September 2024. Pada pertemuan ini siswa melanjutkan proses berkarya, peneliti telah menyiapkan benang tambahan jika benang yang sebelumnya telah habis digunakan. Beberapa siswa berkonsultasi mengenai karya yang telah mereka buat, beberapa siswa juga mengkomunikasikan tentang kesulitan yang mereka hadapi selama menerapkan sulaman *punch needle*, kesulitan yang kerap siswa hadapi pada proses penerapan sulam adalah seputar arah jarum yang salah dan benang yang tidak tersangkut pada pori kain.

5. Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima berlangsung pada tanggal 2 Oktober 2024, pertemuan kelima sempat tertunda selama 2 minggu dikarenakan pelaksanaan penilaian tengah semester. Pada pertemuan kelima ini seluruh kelompok mampu menyelesaikan karyanya, selanjutnya peneliti mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil karya yang telah diselesaikan. Kemudian peneliti meminta siswa untuk mengisi *form* evaluasi yang telah peneliti bagikan melalui grup whatsapp. Peneliti memberi waktu lima sampai sepuluh menit pada peserta didik untuk mengisi *form* yang telah dibagikan, setelah selesai mengisi *form* evaluasi, pada akhir pertemuan diakhiri dengan peneliti melakukan dokumentasi bersama seluruh siswa kelas X-3.

C. Hasil Karya Sulam *Punch Needle* Oleh Siswa

Setelah melalui proses berkarya sulam *punch needle* selama 5 pertemuan, berikut hasil dan analisis karya dari masing-masing kelompok.

1) Kelompok 1



Gambar 8. Hasil Karya Kelompok 1
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 1 memperoleh kriteria penilaian baik dengan capaian nilai 89. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 1 menunjukkan susunan motif pembentuk menghasilkan pola mandala yang cukup rumit dan dengan perpaduan warna dominan biru dan kuning yang disusun dengan tepat menghasilkan komposisi mandala yang menarik dan harmonis.

2) Kelompok 2



Gambar 9. Hasil Karya Kelompok 2
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 2 memperoleh kriteria penilaian baik dengan capaian nilai 86. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 2 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang terlihat sederhana dan dengan perpaduan warna biru, kuning, merah, orange dan hijau yang dikombinasikan dengan baik sehingga menghasilkan komposisi mandala yang menarik dan harmonis.

3) Kelompok 3



Gambar 10. Hasil Karya Kelompok 3
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 3 memperoleh kriteria penilaian baik dengan capaian nilai 84. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 3 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang cukup sederhana dan dengan perpaduan warna kuning, hijau dan biru yang dikombinasikan dengan baik, menghasilkan komposisi mandala yang menarik dan harmonis.

4) Kelompok 4



Gambar 11. Hasil Karya Kelompok 4
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 4 memperoleh kriteria penilaian sangat baik dengan capaian nilai 92. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 4 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang terlihat rumit dan dengan perpaduan warna dusty, toska kuning dan cream yang dikombinasikan dengan sangat baik menjadikan komposisi mandala yang dihasilkan terlihat sangat menarik.

5) Kelompok 5



Gambar 12. Hasil Karya Kelompok 5
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 5 memperoleh kriteria penilaian baik dengan capaian nilai 88. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 5 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala sederhana dan dengan perpaduan warna ungu, kuning, pink dan hijau yang dikombinasikan kurang tepat sehingga menghasilkan komposisi warna mandala yang kurang menyatu.

6) Kelompok 6



Gambar 13. Hasil Karya Kelompok 6
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 6 memperoleh kriteria penilaian sangat baik dengan capaian nilai 94. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 6 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang terlihat rumit dan dengan perpaduan warna biru, ungu, kuning, magenta, pink dan hijau yang dikombinasikan dengan sangat baik menjadikan komposisi mandala yang dihasilkan terlihat sangat menarik.

7) Kelompok 7



Gambar 14. Hasil Karya Kelompok 7
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 7 memperoleh kriteria penilaian sangat baik dengan capaian nilai 87. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 7 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang terlihat sederhana dan dengan perpaduan warna cream, maroon, kuning dan orange yang dikombinasikan dengan baik, menghasilkan komposisi mandala yang menarik dan harmonis.

8) Kelompok 8



Gambar 15. Hasil Karya Kelompok 8
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 8 memperoleh kriteria penilaian sangat baik dengan capaian nilai 88. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 8 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang cukup rumit dan dengan perpaduan warna kuning, hijau dan pink yang dikombinasikan dengan baik menjadikan komposisi mandala yang dihasilkan terlihat menarik.

9) Kelompok 9



Gambar 16. Hasil Karya Kelompok 9
Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Karya yang dibuat oleh kelompok 9 memperoleh kriteria penilaian sangat baik dengan capaian nilai 86. Berdasarkan hasil analisis karya kelompok 9 menunjukkan susunan motif pendukung menghasilkan pola mandala yang cukup rumit dan dengan perpaduan warna toska, pink, kuning dan magenta yang dikombinasikan dengan baik menghasilkan komposisi mandala yang menarik dan harmonis.

D. Evaluasi Pembelajaran

Penilaian pada hasil karya siswa meliputi beberapa aspek meliputi, penyusunan motif, pemilihan warna, penguasaan teknik dan hasil karya. Selama proses berkarya, peneliti akan menilai proses siswa dalam merancang dan menyusun pola mandala, menentukan warna pada desain hingga penguasaan teknik pada proses penerapan sulaman pada desain

mandala. Selanjutnya aspek penilaian hasil karya kemudian dinilai dari kerapian hasil akhir keseluruhan dari penerapan karya sulaman yang telah diselesaikan oleh siswa. Berikut merupakan penilaian dari hasil karya penerapan sulam *punch needle* oleh siswa kelas X-3.

Tabel 1. Penilaian Hasil Karya Peserta Didik

Kelompok	Kategori	Nilai
1	Baik	89
2	Baik	86
3	Baik	84
4	Sangat Baik	92
5	Baik	84
6	Sangat Baik	94
7	Baik	87
8	Baik	88
9	Baik	86
Rata-Rata	$P = \frac{F}{N} \times 100$	$\frac{790}{900} \times 100 = 88$

Keterangan = P = Presentasi hasil
 F = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal
 100 = Bilangan tetap

E. Respon Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Penerapan Teknik Sulam *Punch Needle*.

1. Respon Guru

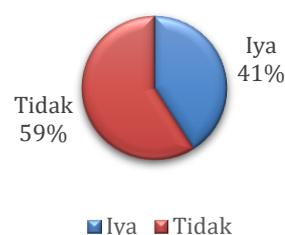
Respon guru terkait penelitian penerapan teknik sulam *punch needle* peneliti kumpulkan melalui wawancara dan angket tertulis yang diperoleh setelah proses pembelajaran teknik sulam *punch needle*. Menurut Ibu Dewi Purwanti, S.Pd, M.Pd sebagai kepala sekolah dan Bapak Zacky Kurniawan, S.Pd sebagai guru seni budaya SMA Labschool UNESA 1 mengapresiasi penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai inovasi dalam memberikan materi pembelajaran baru pada praktik pembelajaran seni budaya khususnya dalam materi berkarya seni rupa dua dimensi. Penerapan teknik sulam *punch needle* juga dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

2. Respon Siswa

Pengumpulan respon peserta didik melalui form evaluasi setelah penerapan karya teknik

sulam *punch needle*. Terdapat 8 instrumen soal pada angket yang terdiri dari 6 soal pilihan dan 2 soal esai yang mengharuskan siswa menjawab dengan penjelasan singkat. Hasil respon siswa berdasarkan angket yang telah diperoleh, menghasilkan poin penting yang dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

a) Pada angket poin 1 menjelaskan pengetahuan siswa terkait teknik sulam *punch needle*.

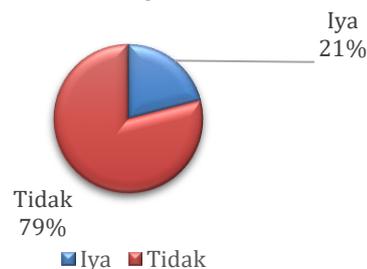


Gambar 17. Persentase pengetahuan siswa terkait teknik sulam *punch needle*

Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Sebanyak 41% siswa menyatakan mengetahui/pernah menerapkan sulam *punch needle*, sedangkan 59% sisanya belum mengetahui/belum pernah menerapkan sulam *punch needle*.

b) Pada angket poin 4 menunjukkan presentase siswa yang mengalami kendala selama proses berkarya.

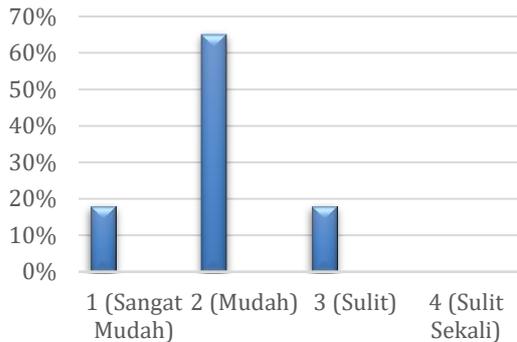


Gambar 18. Diagram persentase siswa yang mengalami kendala

Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Pada diagram diatas menunjukkan 79% siswa atau 15 dari 19 siswa tidak mengalami kendala selama proses berkarya sulam *punch needle*, sedangkan 4 siswa atau 21% dari jumlah siswa mengalami kendala saat proses berkarya. Kendala yang dialami siswa meliputi; kesulitan pada saat memasang benang pada *punch needle* pen, benang yang kerap terlepas dari kain dan kesulitan dalam merapikan sulaman.

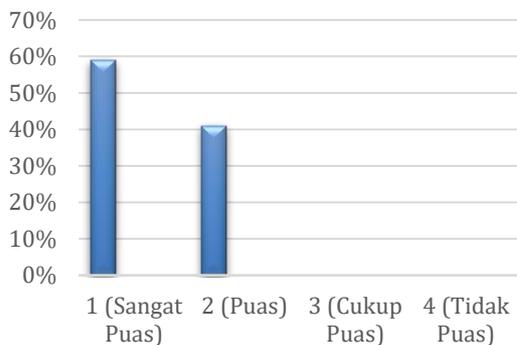
c) Diagram di bawah ini menunjukkan pemahaman siswa selama berkarya sulam *punch needle* yang dirincikan dalam 4 skala.



Gambar 19. *Persentase pemahaman siswa selama berkarya*
 Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Mayoritas siswa (sejumlah 11 siswa) dari jumlah siswa pada kelas X3 merespon dengan memilih skala 2 yang menyatakan jika berkarya sulam *punch needle* merupakan hal yang mudah, sedangkan respon berbeda diberikan oleh 8 siswa lainnya dengan rincian, sejumlah 4 siswa memberikan respon dengan memilih skala 1 yang menyatakan jika berkarya sulam *punch needle* merupakan hal yang sangat mudah dan 4 siswa lainnya merespon dengan memilih skala 3 yang menyatakan jika berkarya sulam *punch needle* merupakan hal yang sulit.

d) Diagram di bawah ini menunjukkan skala kepuasan siswa terhadap karya *punch needle* yang telah dibuat, dirincikan dalam 4 skala.



Gambar 20. *Persentase kepuasan siswa terhadap karya mereka*
 Sumber : Dok. Alfiyatuz Zahroh, 2024.

Sejumlah 11 siswa memberikan respon dengan memilih skala 1 yang menyatakan jika siswa sangat puas dengan hasil karya *punch needle*

yang telah dibuat dan 8 siswa lainnya memilih skala 2 yang menyatakan jika siswa puas dengan hasil karya yang telah dibuat.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pelaksanaan pembelajaran teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi siswa mendeskripsikan seluruh proses dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hasil karya serta respon guru dan siswa setelah kegiatan pembelajaran. Diawali pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan instrumen pembelajaran yang meliputi; penyusunan modul ajar, persiapan materi yang disajikan melalui media pembelajaran *power point* dan

video tutorial, serta persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran penerapan teknik sulam *punch needle*. Proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam 5 pertemuan, pada pertemuan pertama, berfokus pada pengenalan alat dan bahan, penyampaian materi dan proses perancangan desain mandala. Pertemuan kedua dan ketiga difokuskan pada praktik sulaman, siswa mulai menerapkan teknik yang telah dipelajari. Pada pertemuan keempat, siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan karya mereka. Dan pada pertemuan kelima diakhiri dengan tahap finishing dan pengisian *form* respon oleh siswa.

Setelah menyelesaikan seluruh proses pengerjaan, hasil karya peserta didik diidentifikasi sesuai dengan 4 aspek kriteria penilaian meliputi; proses, teknik, komposisi dan keindahan. Berdasarkan analisis terhadap karya siswa terdapat 2 kelompok dengan kategori sangat baik yaitu dengan nilai 94 dan 92. Sedangkan 7 kelompok diantaranya memperoleh kategori nilai baik dengan capaian nilai diantara 84 sampai dengan 89. Dengan terlaksananya penelitian ini menunjukkan respon yang diperoleh, baik dari guru maupun siswa. Guru mengapresiasi inovasi dalam pembelajaran seni rupa yang berhasil meningkatkan minat dan kreativitas siswa. Sedangkan pada respon siswa menjabarkan terkait beberapa kendala dan kesulitan yang dialami siswa selama proses praktik berkarya sulam. Kesulitan yang kerap dialami siswa berkaitan dengan kendala teknis yang meliputi;

kesulitan pada saat memasang benang pada *punch needle* pen, benang yang kerap terlepas dari kain dan kesulitan dalam merapikan sulaman, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik dan jika dilihat dari hasil karya siswa, penelitian penerapan teknik sulam *punch needle* sebagai karya dua dimensi dapat dikatakan berhasil diterapkan sebagai media berkarya yang efektif dalam pembelajaran seni rupa, yang dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut.

Bagi guru seni budaya diharapkan untuk dapat terus mengeksplorasi keragaman dalam mengembangkan media pembelajaran, hal tersebut sangat diperlukan untuk menarik minat belajar siswa. Selain itu dengan meningkatkan kreativitas siswa dapat memperkaya pengalaman berkarya siswa melalui berbagai macam media baru.

Bagi peserta didik dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan memperkaya pengetahuan baru seputar teknik sulaman yang sebelumnya belum pernah dicoba, dengan terlaksananya penelitian ini siswa juga diharapkan dapat terus mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam berkarya.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melaksanakan/ mengembangkan penelitian serupa dan agar dapat terus menemukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

REFERENSI

Budiyono, Widarwati Sudiby, Sri Herlina, Sri Handayani, Parjiyah, Wiwik Pudiastuti, Syamsudin, Irawati, Parjiyati, D. S. P. (2008). Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 2. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Farah, N., Sarajuddin, S., & Rusli, R. D. (2021). A Study and Innovations of The Punch Needle Tools and Techniques as an Art Therapy Methods for Mild Depression Amongst Youngsters. *International*

Journal of INTI, 25(1), 25–32.

Khounnoraj, A. (2019). *Punch Needle: Master the Art of Punch Needling Accessories for You and Your Home*.

Kriya, J., & Seni, F. (2022). *PUNCH NEEDLE*.

Louise Gale, Marisa Edhigill, Alyssa Stokes, A. T. (2016). *Mandala for the inspired artist: working with paint, paper, and texture to create expressive mandala art* (S. Carbajal (ed.)). Quarto Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ChdZCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mandala+art+design&ots=GdsVPo0dPF&sig=1ZimKmnDnw92YGHMBAZCf_9qfWY&redir_esc=y#v=onepage&q=mandala art design&f=false

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revi). PT Remaja Rosdakarya.

Palwanto, M. (2020). *Modul pembelajaran SMA seni budaya (seni rupa) Kelas XI: karya seni rupa dua dimensi modifikasi*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/21647>

Pearlman, R. (2019). *Modern Rug Hooking: 22 Punch Needle Projects for Crafting a Beautiful Home* (1st ed.). shambala publications.

Rupa, J. S., Ratyningrum, F., Rupa, P. S., Surabaya, U. N., Rupa, P. S., & Surabaya, U. N. (2023). *Penerapan Teknik Sulam Pita Dengan Motif Semanggi Pada Media Plastik Kanvas Di Sma Labschool Unesa 1 Surabaya*. 11(3), 55–63.

Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Mahemin, M. (2020). *Basic Knowledge of Fine Arts* (Vol. 1).

Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*. Jalasutra.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).

Suhersono, H. (2006). *Desain bordir motif etnik geometris* (I. Hardiman (ed.)). Gramedia Pustaka Utama.

SULISTYANINGSIH, R. (2020). *Asta Dewata Dalam Sulam Punch Needle*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8219>

Suparta. (2010). *Prinsip Seni Rupa Oleh: I*

*Made Suparta, Dosen PS Kriya Seni ISI
Denpasar. 1–2. [http://repo.isi-
dps.ac.id/id/eprint/97](http://repo.isi-
dps.ac.id/id/eprint/97)*
Ulinuha, M. K. (2021). Eksplorasi Mandala

dalam Seni Drawing. *Journal of
Contemporary Indonesian Art*, 7(2), 64–
73.
<https://doi.org/10.24821/jocia.v7i2.6079>