

LIMBAH KAIN UNTUK BERKARYA ZENTANGLE ART OLEH SISWA PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SMA KHADIJAH SURABAYA

Aprilia Awanda Putri¹, Siti Mutmainah²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: apriliaawanda.20002@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini bermaksud mengeksplorasi potensi limbah kain sebagai medium kreatif, mencoba mengintegrasikan estetika seni dengan upaya pengelolaan limbah kain. Peneliti memilih topik limbah kain untuk berkarya *zentangle art* oleh siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Khadijah Surabaya sebagai inovasi baru untuk mendorong kreativitas, kesadaran lingkungan dan kolaborasi dalam pendidikan seni. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan proses persiapan pembelajaran, proses berkarya, hasil karya, serta tanggapan guru ekstrakurikuler dan peserta didik terhadap kegiatan penelitian. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Validasi data menggunakan triangulasi teknik terkait dengan data-data yang diperoleh dari ekstrakurikuler *Khadijah art community*. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat pertemuan dan menghasilkan 8 karya *zentangle art* oleh peserta didik. Terdapat empat kelompok yang memperoleh nilai kategori sangat baik dalam rentang nilai 90-100 dan empat kelompok yang memperoleh nilai kategori baik dalam rentang nilai 80-89. Maka persentase hasil penelitian sebanyak 50% kategori sangat baik dan 50% kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu mempraktikkan dan menyelesaikannya dengan baik, sehingga penelitian ini layak diterapkan.

Kata kunci: limbah kain, *zentangle art*, ekstrakurikuler, SMA Khadijah Surabaya.

Abstract

This research explores the potential of fabric waste as a creative medium, trying to integrate art aesthetics with fabric waste management efforts. The researcher chose the topic of fabric waste to create zentangle art by students in extracurricular activities at SMA Khadijah Surabaya as an innovation to encourage creativity, environmental awareness, and collaboration in art education. The purpose of this research is to know and describe the process of learning preparation, the process of creating, the results of the work, and the responses of extracurricular teachers and students to research activities. This research method uses descriptive qualitative. Data collection through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques include data reduction, data presentation and conclusion drawing. Data validation using triangulation techniques. This research activity was carried out for four meetings and produced 8 zentangle artworks by students. There were four groups that obtained excellent category scores in the 90-100 score range and four groups that obtained good category scores in the 80-89 score range. Then, the percentage of research results is 50% excellent category and 50% good category. It can be concluded that students can practice and complete it well, so this research is worth implementing.

Keywords: fabric waste, *zentangle art*, extracurricular, SMA Khadijah Surabaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik agar dapat mengembangkan

potensinya secara optimal dan mencapai aktualisasi diri yang lebih baik. Salah satu perwujudannya adalah melalui pembelajaran seni. Di SMA Khadijah Surabaya juga menggalakkan

pembelajaran seni melalui kegiatan ekstrakurikuler di bidang seni rupa yang diberi nama *Khadijah art community* (DAC). Ekstrakurikuler ini merupakan tempat bagi peserta didik di SMA Khadijah untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka dalam seni visual. Sehingga mereka berkesempatan memiliki pengalaman belajar secara langsung yang menyenangkan. Karena tentunya pembelajaran seni rupa berfokus pada penanaman kreativitas dan sensibilitas peserta didik (Tumurang, 2006:39).

Berdasarkan pra observasi, ditemukan bahwa di ekstrakurikuler tersebut sering melakukan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan menerapkan berbagai macam media dalam berkarya. Penggunaan bahan dalam berkarya juga tidak hanya terbatas pada penggunaan cat lukis saja, namun guru juga mengenalkan berbagai macam bahan ataupun media yang lainnya, yang dapat digunakan dalam berkarya seni rupa.

Salah satunya adalah bahan yang dapat diperoleh dari limbah. Menurut Arief (2016), limbah adalah buangan yang diperoleh dari proses produksi, baik industri maupun domestik (rumah tangga). Di Indonesia limbah menjadi permasalahan yang sangat kompleks dan sulit teratasi sepenuhnya. Hal ini disebabkan kurangnya penanganan limbah secara tepat, sehingga dapat berdampak negatif bagi lingkungan hidup di sekitarnya. Sama halnya dengan limbah kain, yang tergolong limbah anorganik. Tanpa kita sadari keberadaan limbah kain jumlahnya juga kian membludak di tengah lingkungan masyarakat. Namun, dari jenis limbah tersebut juga dapat dimanfaatkan kembali apalagi digunakan untuk berkarya seni rupa.

Memanfaatkan limbah kain untuk berkarya juga bisa membawa dampak positif, yaitu meminimalkan jumlah limbah yang dibuang ke tempat pembuangan akhir. Usaha tersebut menunjukkan rasa peduli untuk mengurangi pencemaran. Limbah kain biasanya dapat diperoleh di lokasi yang terdapat tempat konveksi. Berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar SMA Khadijah Surabaya, rupanya lokasi tersebut dekat dengan tempat konveksi yaitu sama berada di Kelurahan Wonokromo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya.

Penggunaan limbah kain untuk berkarya seni rupa juga dapat diterapkan pada pembelajaran seni rupa dua dimensi, contohnya untuk berkarya *zentangle art*. Walaupun karya tersebut biasanya dibuat dengan menggunakan pensil atau tinta hitam pada kertas putih, namun peneliti tertarik berinovasi dengan menggunakan limbah kain. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran seni dengan limbah kain untuk berkarya *zentangle art* oleh siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Khadijah Surabaya belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan lokasi SMA Khadijah Surabaya sebagai lokasi penelitian. Selain peneliti mengenalkan dan menggunakan limbah kain sebagai bahan untuk pembelajaran seni rupa dengan berkarya *zentangle art*, peneliti juga mengajarkan tentang pentingnya pengelolaan limbah dengan memanfaatkan limbah di lingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan (1) proses persiapan pembelajaran dengan menggunakan limbah kain untuk berkarya *zentangle art*. (2) Proses berkarya *zentangle art* dengan limbah kain. (3) Hasil dari proses berkarya *zentangle art* dengan limbah kain. (4) Tanggapan guru ekstrakurikuler dan peserta didik terhadap kegiatan berkarya *zentangle art* dengan limbah kain oleh siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Khadijah Surabaya.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Isnaeny Faiziah Arifin mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2023. Penelitian yang berjudul *Kain Perca Sebagai Media Karya Seni Dua Dimensi Kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo*. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Manzili mahasiswa dari Universitas Syiah Kuala Banda Aceh pada tahun 2019. Penelitian yang berjudul *Pemanfaatan Serat Kain Perca Sebagai Media Lukisan*. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zita Kiky Swariga mahasiswa dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013. Penelitian yang berjudul *Pemanfaatan Kain Perca Sebagai Media Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Kolase Bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi langsung. Tujuan metode penelitian ini adalah untuk menemukan dan mengidentifikasi permasalahan yang disajikan dalam bentuk deskripsi, dan tidak dapat diukur dengan angka atau statistik. Menurut Muhadjir (1996:29), data kualitatif adalah data yang diperoleh berupa informasi yang bersifat deskriptif, dan disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.

Penelitian ini dilakukan di SMA Khadijah Surabaya yang beralamatkan di Jl. Achmad Yani No. 2-4, Wonokromo, Kec. Wonokromo Surabaya, tepatnya pada kegiatan ekstrakurikuler *Khadijah art community*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik ekstrakurikuler *Khadijah art community* di SMA Khadijah Surabaya yang berjumlah 18 peserta, yang dibagi menjadi 8 kelompok. Penelitian ini dilaksanakan empat kali pertemuan.

Proses penelitian berlangsung pada tanggal 17 September – 31 Oktober 2024. Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap kegiatan ekstrakurikuler *Khadijah art community*, wawancara dengan guru ekstrakurikuler, dokumentasi selama pelaksanaan penelitian berlangsung, dan angket yang diisi oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validasi data yaitu menggunakan uji kredibilitas data triangulasi.

KERANGKA TEORETIK

A. Limbah Kain

Limbah menurut Mahida (1984) merupakan benda yang tidak diperlukan kembali dari suatu aktivitas yang bisa menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan, kesehatan, dan kelangsungan hidup. Menurut Waluyo (2009) Limbah dapat berupa benda padat maupun cairan yang umumnya mengandung berbagai jenis bahan kimia, bahan organik, dan bahan anorganik. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa limbah adalah sampah yang dihasilkan dari segala aktivitas manusia, baik berupa zat maupun benda yang tidak digunakan dan diperlukan kembali. Bila limbah tidak dikelola secara tepat, maka dapat berdampak pada pencemaran lingkungan.

Di Indonesia limbah menjadi permasalahan yang sangat serius di setiap perkembangannya. Sebab, semakin lama semakin tinggi peningkatan jumlah penduduk dan semakin tingginya tingkat aktivitas produksi yang dapat berdampak pula pada peningkatan jumlah limbah yang ditimbulkan dari aktivitas tersebut.

Salah satu dari sekian banyaknya jumlah limbah yang ditimbulkan dari aktivitas produksi, limbah tekstil adalah limbah yang terbilang cukup banyak dijumpai. Limbah kain perca termasuk ke dalam golongan jenis limbah tekstil. Limbah kain perca adalah limbah jenis anorganik yang dapat diperoleh di industri konveksi, dan berupa bahan bekas potongan kain yang tersisa dari pembuatan produk tekstil.



Gambar 1. Limbah Kain
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

B. Prinsip Pengolahan Limbah

Prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) merupakan paradigma dalam memberikan keutamaan untuk mencegah timbulnya limbah dan mengurangi jumlah limbah dengan cara mendorong penggunaan kembali barang-barang yang masih memungkinkan untuk digunakan dan menggunakan metode pembuangan limbah yang ramah lingkungan serta bertanggung jawab.

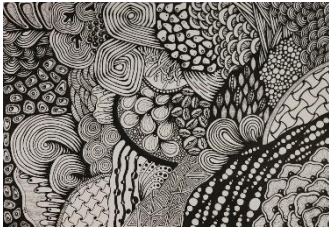
Prinsip 3R menjadi pedoman yang sederhana dalam aktivitas pengolahan limbah, meliputi *reduce* atau reduksi sampah, *reuse* atau penggunaan kembali, dan *recycle* atau mendaur ulang.

C. *Zentangle Art*

Menurut Krahula (2012) bahwa *zentangle* merupakan metode terapi seni yang dapat membuat seseorang menjadi tenang, stabil dan rileks. Efek relaksasi tercipta dari gambar pola yang terstruktur secara berulang-ulang, dan pola ini terdiri dari titik, garis dan kurva. Menurut Magnolia dkk. (2021) *Zentangle art* juga sering diartikan sebagai penggabungan teknik menggambar abstrak dengan terapi meditasi,

karena dalam berkarya seni tersebut tidak diperlukan keterampilan ataupun pengetahuan khusus, serta tidak perlu mengikuti aturan tertentu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *zentangle art* merupakan seni menggambar abstrak yang menggunakan pola dan garis-garis yang berulang-ulang untuk membuat gambar yang indah dan detail. Dengan menggambar *zentangle art* seseorang bisa bermeditasi dan menenangkan diri dengan cara berkegiatan menggambar.



Gambar 2. *Zentangle Art*
Sumber: id.pinterest.com, 2025

D. Unsur-Unsur Seni Rupa

Dalam menciptakan karya seni rupa terutama *zentangle art*, secara aplikatif tersusun atas perwujudan unsur. Ada beberapa unsur yang menjadi dasar terbentuknya wujud karya seni rupa (Nursantara, 2007: 11), meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

E. Teknik Dalam Berkarya Seni Rupa

Dalam berkarya seni rupa dua dimensi terdapat berbagai macam teknik yang dapat diterapkan, seperti misalnya teknik plakat atau sapuan tebal dengan hasil warna yang pekat, teknik *Aquarel* atau sapuan basah yang menghasilkan efek transparansi, teknik tempel dengan cara merekatkan berbagai macam bahan, teknik arsir atau teknik menggambar dengan guratan garis secara acak atau menyilang berulang-ulang, dan teknik pointilis atau teknik menggambar dengan penggunaan elemen titik.

Dari berbagai macam teknik di atas, dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan teknik tempel sebagai penerapannya. Yakni dengan cara merekatkan bahan limbah kain pada media karya dan mengkreasiannya.

F. Alat Dan Bahan Berkarya *Zentangle Art* Dengan Limbah Kain

Dalam pembuatan karya *zentangle art* dari limbah kain, alat dan bahan yang diperlukan yaitu

limbah kain, kayu lapis atau triplek, kain goni, lem, pensil, gunting, stapler, dan penggaris atau meteran kain.

G. Pembuatan *Zentangle Art* Dengan Limbah Kain

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tempel sebagai penerapannya. Berikut adalah langkah-langkah proses pembuatan *zentangle art* dengan limbah kain menggunakan teknik tempel: (1) membuat sketsa sederhana atau pola gambar dengan pensil pada media kertas, pola yang dibuat sesuai dengan tema *zentangle art*. (2) Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan. Pada limbah kain sebaiknya diolah terlebih dahulu dengan cara dikepang hingga membentuk seperti tali kepang, hal ini bertujuan agar tali tersebut tidak berserabut dan tampak rapi sehingga dapat dibuat dengan mudah membentuk pola *zentangle art*. (3) Memilih warna-warna kain yang diinginkan dan sesuai dengan sketsa/pola gambar yang sudah dibuat. Potong-potong kain (yang sudah diolah/dikepang) tersebut dengan ukuran panjang yang diinginkan. (4) Merekatkan potongan-potongan kain bekas pada media yang akan digunakan dengan menggunakan lem, serta mengkreasi hingga membentuk pola *zentangle*. Pastikan potongan kain terpasang dengan rapi dan sesuai dengan pola gambar yang telah dibuat. (5) Setelah semua kain terpasang dengan rapi, biarkan lem mengering. Kemudian, rapikan karya menggunakan gunting untuk memotong kain yang menonjol atau berserabut di luar garis pola gambar.

H. Gambaran Umum SMA Khadijah Surabaya dan *Khadijah Art Community*

SMA Khadijah Surabaya adalah sekolah menengah atas di bawah naungan Yayasan Taman Pendidikan dan Sosial Nahdlatul Ulama Khadijah Surabaya. Sekolah tersebut merupakan sekolah Islam favorit yang terakreditasi A, yang menganut pembelajaran model pesantren dan sekolah umum. Sekolah ini memiliki visi yakni mencetak SDM yang santun, unggul dan kompetitif dengan misi yang berfokus menumbuhkan penghayatan dan pengalaman Aswaja yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata.

Di SMA Khadijah juga mempunyai beberapa ekstrakurikuler, salah satunya adalah *Khadijah art*

community. Di ekstrakurikuler ini juga menawarkan beragam aktivitas-aktivitas seni yang menarik yang membantu peserta didik untuk mengekspresikan diri, mengembangkan keterampilan, dan mengeksplorasi berbagai teknik dan media dalam seni rupa

I. Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa Di SMA Khadijah Surabaya

Ekstrakurikuler dapat diartikan sebagai kegiatan tambahan pembelajaran di luar program yang tercantum di dalam kurikulum. Kegiatan ini dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah dan dirancang untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan sosial, fisik, dan mental, serta membantu mereka mengembangkan minat dan bakat di luar akademik.

Di SMA Khadijah Surabaya menggiatkan ekstrakurikuler seni rupa yang diberi nama *Khadijah art community* (DAC). Ekstrakurikuler tersebut merupakan tempat bagi peserta didik yang memiliki minat dan bakat terhadap seni untuk dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka dalam seni rupa. Ekstrakurikuler ini dilaksanakan setiap hari Jumat di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan sekolah. Pada kegiatannya, peserta didik akan lebih terlibat secara mendalam melalui pengalaman belajar dengan berbagai aktivitas seni rupa yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan dalam ekstrakurikuler tersebut seperti melukis ataupun menggambar dengan beragam macam media. Berkarya seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Persiapan Pembelajaran Dengan Menggunakan Limbah Kain Untuk Berkarya *Zentangle Art*

Sebelumnya, untuk memperoleh informasi, peneliti melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu di ekstrakurikuler tersebut. Kemudian peneliti mempersiapkan dengan merancang rencana pembelajaran berupa modul untuk pembelajaran di ekstrakurikuler *Khadijah art community*. Modul yang telah dibuat, ditunjukkan kepada guru ekstrakurikuler *Khadijah art community* sebagai acuan proses

pembelajaran keterampilan di ekstrakurikuler tersebut. Lalu peneliti juga menyusun media pembelajaran berupa *powerpoint* mengenai materi berkarya *zentangle art* dengan limbah kain, materi dijelaskan secara langsung kepada peserta didik agar mereka memahami konsep berkarya *zentangle art* dengan lebih jelas. Peneliti membuat contoh karya *zentangle art* yang dibuat berukuran 30x40 cm (A3), dan mempersiapkan alat dan bahan untuk praktik berkarya *zentangle art* dengan limbah kain.

B. Proses Berkarya *Zentangle Art* Dengan Limbah Kain

Proses berkarya *zentangle art* dengan limbah kain yang dilakukan oleh peserta didik ekstrakurikuler *Khadijah art community* ini dilaksanakan selama empat pertemuan.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran berkarya *zentangle art* dengan limbah kain dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahap-tahapan yang benar agar dapat berjalan lancar dan efektif.

a. Pertemuan pertama

Kegiatan awal yang dilakukan adalah menjelaskan materi melalui media *powerpoint*. Namun sebelumnya, peneliti lebih dulu berdiskusi bersama peserta didik dengan memberikan pertanyaan terkait limbah kain dan *zentangle art*. Setelah itu, peneliti menjelaskan mengenai limbah kain yang digunakan untuk berkarya *zentangle art*. Berdasarkan respon dari peserta didik, rata-rata mereka belum pernah berkarya dengan menggunakan limbah. Sehingga mereka sangat antusias. Peneliti juga menjelaskan alat dan bahan yang digunakan untuk praktik berkarya, menerangkan teknik dan langkah-langkah pembuatan karya serta memperlihatkan contoh karya untuk diamati oleh peserta didik.



Gambar 3. Mempresentasikan Materi
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Kemudian peneliti menjelaskan terkait tugas proyek yang harus dihasilkan, dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2/3 orang per kelompok. Lalu peserta didik bersama kelompok berdiskusi untuk mencari referensi dan ide karya. Setelah itu mereka membuat sketsa karya sesuai tema pada media kertas.

Sebelum pembelajaran berakhir, peneliti mengingatkan pada pertemuan berikutnya dengan menyarankan peserta didik untuk membawa sebagian alat agar tidak perlu bergatian dengan temannya. Sedangkan untuk bahan dan alat yang lainnya telah disediakan oleh peneliti. Peneliti bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan memberi salam.



Gambar 4. Membuat Sketsa Karya
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

b. Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, peneliti memulai kegiatan dengan mengulas kembali materi pada pertemuan yang lalu, terutama tentang prosedur pembuatan karya *zentangle art* dari limbah kain. Kemudian peserta didik dikoordinasikan sesuai dengan kelompok masing-masing. Peneliti memberikan instruksi untuk menyiapkan bahan dan alat. Setelah itu peneliti menjelaskan dan mempraktikkan secara langsung tentang cara mengolah limbah kain sebelum digunakan sebagai bahan untuk berkarya *zentangle art*. Dengan cara memotong kain dengan ukuran lebar masing-masing kain sama. Kemudian kain dibuat seperti tali dengan cara dikepang. Hal ini dilakukan agar kain dapat mudah dibentuk dan dikreasikan membentuk pola *zentangle* oleh peserta didik. Setelah semua kain terkepang, peserta didik secara berkelompok mulai berkarya *zentangle art*. Dengan membuat pola *zentangle* dan memilih warna-warna tali yang diinginkan.

Karena jam pembelajaran telah berakhir, maka praktik dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Agenda peserta didik pada pertemuan berikutnya yaitu melanjutkan pengerjaan karya *zentangle art* dari limbah kain. Untuk bahan, dan

alat dikumpulkan menjadi satu pada peneliti, agar barang-barang tersebut tetap aman sampai pada pertemuan berikutnya. Peneliti menutup pembelajaran dan bersama-sama dengan peserta didik untuk berdo'a dan memberi salam.



Gambar 5. Membuat Pola *Zentangle*
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

c. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, peserta didik mulai melanjutkan praktik minggu lalu yaitu berkarya *zentangle art*. Peserta didik secara berkelompok mulai mengerjakan dengan membagikan alat dan bahan terlebih dahulu. Peneliti memantau kegiatan peserta didik dan mendampingi mereka. Jika terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan saat proses berkarya, peneliti siap membantu. Selama peserta didik berkreasi, peneliti memberi pesan agar selalu berhati-hati saat proses menempelkan kain dengan menggunakan lem tembak yang panas, agar tidak melukai tangan.



Gambar 6. Melanjutkan Berkarya *Zentangle Art*
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karena jam pelajaran segera berakhir, maka praktik dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Walaupun terdapat karya yang hampir selesai pengerjaannya. Oleh karena itu, agenda pertemuan berikutnya adalah melanjutkan dan menyelesaikan pengerjaan karya *zentangle art* dari limbah kain. Peneliti menutup pembelajaran dan berdo'a bersama-sama. Kemudian peneliti dan peserta didik memberi salam.

d. Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat, agenda peserta didik adalah melanjutkan praktik minggu lalu yakni penyelesaian karya *zentangle art* dari limbah kain. Kegiatan ini diawali dengan peserta didik yang berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan pembagian alat, bahan, serta karya yang belum terselesaikan. Lalu peserta didik mulai mengerjakan, sebelumnya terdapat beberapa karya peserta didik yang hampir selesai pengerjaannya. Namun peneliti berpesan agar selalu memeriksa kembali karya, agar hasil karya dapat lebih maksimal. Peneliti memantau kegiatan peserta didik dan memfasilitasi penyelesaian proyek. Peneliti juga memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan karya, memantau perkembangan, dan membimbing jika peserta didik mengalami kesulitan. Tidak lama kemudian, satu persatu dari peserta didik telah menyelesaikan karya *zentangle art* dengan tepat waktu. Hasil karya kemudian dikumpulkan ke peneliti.



Gambar 7. Menyelesaikan Karya *Zentangle Art*
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Pada kegiatan penutup di pertemuan terakhir, dilanjutkan dengan pengisian angket oleh peserta didik. Kegiatan kemudian ditutup oleh peneliti dengan bersama peserta didik membaca do'a dan mengucapkan salam.

2. Evaluasi Pembelajaran

Setelah proses pelaksanaan pembelajaran berkarya *zentangle art* dengan limbah kain dilakukan, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil karya dengan menyesuaikan kriteria pada aspek keterampilan yaitu:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Aspek Keterampilan

| Aspek Teknik | |
|----------------|--|
| 4 | Penerapan teknik tempel dalam berkarya <i>zentangle art</i> telah berhasil dilakukan dengan sangat baik dan tepat sesuai dengan penggunaannya. |
| 3 | Penerapan teknik tempel dalam berkarya <i>zentangle art</i> dilakukan dengan baik, walaupun cukup terarah pada penggunaannya. |
| 2 | Penerapan teknik tempel dalam berkarya <i>zentangle art</i> dilakukan dengan cukup baik, walaupun cukup terarah pada penggunaannya. |
| 1 | Penerapan teknik tempel dalam berkarya <i>zentangle art</i> dilakukan dengan kurang baik dan tidak terarah pada penggunaannya. |
| Aspek Proses | |
| 4 | Proses pengerjaan karya <i>zentangle art</i> berjalan dengan baik, lancar dan penuh kreativitas. |
| 3 | Proses pengerjaan karya <i>zentangle art</i> berjalan dengan baik dan cukup kreatif. |
| 2 | Proses pengerjaan karya <i>zentangle art</i> berjalan dengan baik, walaupun kurang kreatif. |
| 1 | Proses pengerjaan karya <i>zentangle art</i> tidak berjalan lancar. |
| Aspek Warna | |
| 4 | Terdapat kombinasi perpaduan warna dan terlihat harmonis pada karya <i>zentangle art</i> . |
| 3 | Terdapat kombinasi perpaduan warna dan cukup harmonis pada karya <i>zentangle art</i> . |
| 2 | Terdapat kombinasi perpaduan warna, walaupun kurang harmonis pada karya <i>zentangle art</i> . |
| 1 | Tidak terdapat kombinasi perpaduan warna pada karya <i>zentangle art</i> . |
| Aspek Kerapian | |
| 4 | Hasil karya <i>zentangle art</i> tampak rapi, serasi dan menampilkan keindahan serta menunjukkan komposisi yang sangat baik. |
| 3 | Hasil karya <i>zentangle art</i> tampak rapi dan cukup indah dan menunjukkan komposisi yang baik. |
| 2 | Hasil karya <i>zentangle art</i> cukup rapi, namun kurang terlihat serasi dan indah. |

| | |
|---|---|
| 1 | Hasil karya zentangle art tidak tampak rapi, serta kurang serasi dan indah. |
|---|---|

Keterangan:

- Sangat Baik (4)
- Baik (3)
- Cukup (2)
- Kurang (1)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dari hasil penilaian diperoleh nilai keterampilan karya dengan mengikuti rubrik penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Evaluasi Penilaian

| Kel. | Aspek | | | | Nilai |
|--------|-------|----|----|----|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Kel. 1 | 94 | 92 | 89 | 95 | 92,5 |
| Kel. 2 | 90 | 80 | 82 | 84 | 84 |
| Kel. 3 | 92 | 93 | 92 | 92 | 92,25 |
| Kel. 4 | 90 | 85 | 84 | 85 | 86 |
| Kel. 5 | 92 | 90 | 92 | 92 | 91,5 |
| Kel. 6 | 90 | 80 | 82 | 82 | 83,5 |
| Kel. 7 | 92 | 80 | 86 | 90 | 87 |
| Kel. 8 | 94 | 93 | 94 | 95 | 94 |

Keterangan:

- Aspek (1) : Teknik
- Aspek (2) : Proses
- Aspek (3) : Warna
- Aspek (4) : Kerapian

Berikut disajikan dalam bentuk diagram batang berkaitan persentase nilai karya sesuai dengan kategorinya, yakni karya zentangle art dari limbah kain oleh peserta didik *Khadijah art community*.



Gambar 8. Diagram Rekapitulasi
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Berdasarkan pada rekapitulasi hasil nilai peserta didik, dapat dinyatakan bahwa peserta didik *Khadijah art community* mampu menerapkan dan menyelesaikan proyek berkarya zentangle art dari bahan limbah kain dengan baik.

C. Hasil Karya Dari Proses Berkarya Zentangle Art Dengan Limbah Kain

1. Karya Zentangle Art Kelompok 1



Gambar 9. Karya Zentangle Art Kelompok 1
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya zentangle art di atas mendapat kategori sangat baik karena memperoleh nilai 92, berdasarkan dari beberapa aspek penilaian. Mulai dari teknik penerapannya yaitu menggunakan teknik tempel yang dilakukan dengan sangat baik dan tepat, serta berhasil diterapkan ketika membuat pola zentangle. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu dan memahami dengan baik proses pembuatan karya zentangle art. Proses pengerjaannya juga berjalan dengan baik, lancar, dan penuh kreativitas. Terdapat kombinasi perpaduan warna yang cukup harmonis pada karya, serta kehati-hatian dalam setiap prosesnya menghasilkan karya zentangle art yang tampak rapi, serasi dan menampilkan keindahan.

2. Karya *Zentangle Art* Kelompok 2



Gambar 10. Karya *Zentangle Art* Kelompok 2
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* di atas memperoleh nilai 84, sehingga tergolong kategori baik. Dalam hal teknik, mereka berhasil menerapkan limbah kain untuk berkarya *zentangle art*. Pada penerapannya, kelompok ini menggunakan teknik tempel dan dilakukan dengan tepat sesuai dengan penggunaannya. Proses pengerjaannya cukup berjalan dengan baik dan kreatif. Selain itu, variasi warna yang dihasilkan beragam dan cukup harmonis pada karya. Hasil karya juga terlihat cukup rapi dan indah.

3. Karya *Zentangle Art* Kelompok 3



Gambar 11. Karya *Zentangle Art* Kelompok 3
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* di atas memperoleh kategori sangat baik, karena mendapatkan nilai 92. Dalam hal teknik, kelompok ini menggunakan teknik tempel serta berhasil menerapkannya untuk berkarya *zentangle art* dengan limbah kain, yakni dengan sangat baik dan tepat. Selama proses, mereka juga mengerjakannya dengan baik, berjalan dengan lancar dan penuh kreativitas. Warna yang ada pada karya tersebut juga beragam, yakni terdapat kombinasi perpaduan warna yang harmonis. Hasil karya *zentangle art* juga tampak rapi, serasi dan indah.

4. Karya *Zentangle Art* Kelompok 4



Gambar 12. Karya *Zentangle Art* Kelompok 4
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* di atas memperoleh nilai 86 dan tergolong kategori baik. Dalam hal penerapan, teknik yang digunakan adalah teknik tempel. Mereka menerapkannya dengan sangat baik dan tepat dalam berkarya *zentangle art*. Selama proses pengerjaan karya *zentangle art* juga berjalan dengan baik dan cukup kreatif. Serta terdapat kombinasi perpaduan warna dan cukup harmonis pada karya. Hasil karya *zentangle art* juga tampak cukup rapi dan indah serta menunjukkan komposisi yang baik.

5. Karya *Zentangle Art* Kelompok 5



Gambar 13. Karya *Zentangle Art* Kelompok 5
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* di atas memperoleh nilai 91 dengan kategori sangat baik, berdasarkan dari beberapa aspek penilaian. Mulai dari aspek teknik yang digunakan adalah teknik tempel, yang dilakukan dengan sangat baik dan tepat sesuai dengan penggunaannya. Pada aspek proses juga berjalan dengan baik, lancar dan penuh kreativitas. Terdapat variasi warna yang terlihat harmonis pada karya tersebut, yang menjadikan karya lebih menarik. Sehingga hasil karya *zentangle art* tampak serasi dan indah.

6. Karya *Zentangle Art* Kelompok 6



Gambar 14. Karya *Zentangle Art* Kelompok 6
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Hasil karya *zentangle art* di atas mendapatkan nilai 83, sehingga tergolong kategori baik. Berdasarkan dari beberapa aspek penilaian, kelompok ini menggunakan teknik tempel untuk penerapannya yakni dilakukan dengan baik dan tepat. Pada proses pengerjaan karya juga berjalan dengan baik dan cukup kreatif. Terdapat variasi warna pada karya dan hasil karya yang terlihat cukup rapi dan menarik.

7. Karya *Zentangle Art* Kelompok 7



Gambar 15. Karya *Zentangle Art* Kelompok 7
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* di atas mendapatkan nilai 87 dengan kategori baik. Teknik yang digunakan oleh kelompok ini dalam penerapan limbah kain untuk berkarya *zentangle art* adalah teknik tempel, yang dilakukan dengan baik dan tepat. Selama proses pengerjaannya juga berjalan dengan cukup baik dan kreatif. Karya *zentangle art* terlihat menarik dengan kombinasi berbagai warna yang cukup harmonis. Hasil karya juga terlihat rapi, serasi dan indah.

8. Karya *Zentangle Art* Kelompok 8



Gambar 16. Karya *Zentangle Art* Kelompok 8
Sumber: Dokumentasi Aprilia, 2024

Karya *zentangle art* tersebut mendapat kategori sangat baik karena memperoleh nilai 94. Berdasarkan aspek penilaian, teknik yang digunakan adalah teknik tempel, yang berhasil dilakukan dengan sangat baik dan tepat sesuai dengan penggunaannya. Proses pengerjaan karya oleh kelompok ini juga berjalan dengan lancar dan penuh kreativitas. Warna yang ditampilkan juga beragam, terdapat kombinasi warna yang terlihat harmonis pada karya, sehingga karya terlihat lebih indah dan serasi. Kehati-hatian selama proses pengerjaan menjadikan karya terlihat lebih rapi.

D. Tanggapan Guru Ekstrakurikuler dan Peserta Didik Terhadap Kegiatan Berkarya *Zentangle Art* Dengan Limbah Kain

1. Hasil Tanggapan Guru

Berdasarkan wawancara dengan bapak Yusuf Kurniawan sebagai guru pengajar di ekstrakurikuler *Khadijah art community*, maka dihasilkan sebagai berikut:

- “Berkarya dengan menggunakan bahan limbah kain belum pernah dilakukan sebelumnya apalagi untuk membuat karya *zentangle art*, sehingga bisa menjadi pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi guru dan peserta didik.”
- “Ini sangat inspiratif bagi sekolah. Hasil karya terlihat memuaskan dan bagus, hal baru limbah dibuat karya medium dua dimensi khusus untuk siswa, yang biasa limbah rata-rata dibuat dalam karya tiga dimensi seperti karya milik Eko Nugroho.”

2. Hasil Tanggapan Siswa

Berdasarkan dari hasil data angket oleh peserta didik ekstrakurikuler, maka disimpulkan

bahwa sebagian besar peserta didik ekstrakurikuler *Khadijah art community* telah memahami tentang *zentangle art* dan pembuatan karya *zentangle art* dari limbah kain.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan penelitian ini diawali dengan proses persiapan pembelajaran. Peneliti mempersiapkan dengan merancang rencana pembelajaran berupa modul untuk pembelajaran di ekstrakurikuler *Khadijah art community*, menyusun media pembelajaran berupa *powerpoint* materi berkarya *zentangle art* dengan limbah kain, contoh karya yang dibuat berukuran 30x40 cm (A3), alat dan bahan untuk praktik berkarya.

Proses berkarya *zentangle art* dengan limbah kain melalui beberapa tahap, yaitu tahap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, yakni pemaparan materi berkarya *zentangle art* dengan limbah kain. Peneliti menunjukkan contoh karya kepada peserta didik untuk diamati. Pada pertemuan ini juga peserta didik menentukan konsep karya *zentangle* dengan mencari referensi atau ide karya. Pada pertemuan kedua, peserta didik memulai praktik berkarya *zentangle art* dengan mengolah limbah kain terlebih dahulu sebelum digunakan sebagai bahan untuk berkarya. Pada pertemuan ketiga dan keempat, peserta didik melanjutkan kegiatan berkarya *zentangle art* dari pertemuan sebelumnya dan peserta didik fokus dalam penyelesaian karya. Kemudian pada tahap evaluasi yaitu pemberian penilaian terhadap hasil karya *zentangle art*.

Hasil karya dari kegiatan pembelajaran berkarya *zentangle art* dengan limbah kain yang dilakukan oleh 18 peserta didik di ekstrakurikuler *Khadijah art community* secara berkelompok, terdapat empat kelompok yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, serta terdapat juga empat kelompok yang memperoleh nilai dengan kategori baik.

Berdasarkan tanggapan guru pengajar di lokasi penelitian, bahwa pembelajaran ini dapat menjadi pengetahuan dan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan sangat menginspirasi bagi sekolah. Sedangkan menurut peserta didik bahwa

kegiatan pada penelitian ini sangat menarik dan menyenangkan, peneliti yang mengenalkan bahan limbah kain untuk dapat digunakan sebagai bahan berkarya merupakan sebuah inovasi yang kreatif.

B. Saran

Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya lebih mengeksplorasi berbagai jenis limbah kain yang dapat diolah dan dijadikan sebagai medium seni, lebih mengembangkan inovasi bahan, media serta teknik baru dalam penerapan penggunaan limbah kain untuk berkarya seni rupa untuk menambah pengetahuan baru dan mendukung upaya pengurangan limbah di lingkungan.

Bagi guru sebaiknya lebih menginspirasi dan memotivasi peserta didik agar terus berkarya dengan mengembangkan karya seni rupa dengan bahan limbah kain, selain itu agar peserta didik lebih memahami tentang konsep penciptaan karya seni dengan mendaur ulang limbah.

Bagi peserta didik sebaiknya dapat terus belajar dan tidak takut untuk mencoba hal baru serta berkreasi tanpa batas. Dari penelitian ini peserta didik dapat belajar sambil berkarya dan turut berkontribusi dalam upaya pelestarian lingkungan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan dengan menghasilkan karya seni rupa lainnya dengan penggunaan limbah.

REFERENSI

- Arief, Latar Muhammad. 2016. *Pengolahan Limbah Industri: Dasar-Dasar Pengetahuan dan Aplikasi Di Tempat Kerja*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arifin, Isnaeny F. 2023. *Kain Perca Sebagai Media Karya Seni Dua Dimensi Kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Cheung, Kin. 2023. *Mixed-mode Zentangle and Pastel Nagomi artwork for improving mental well-being in university students during COVID-19 pandemic – a randomized controlled feasibility trial*. Kowloon: The Hong Kong Polytechnic University.
- Darmawan, Guru. 2013. *Peran Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kebersihan, Pertamanan,*

Dan Pemakaman (KPP) Pada Dinas Pekerjaan Umum Dalam Pengelolaan Sampah Di Kota Sanggata Kabupaten Kutai Timur. Jurnal Ilmu Pemerintahan. Samarinda: Ilmu Pemerintahan.

KBBI Daring. 2016. Entri “Ekstrakurikuler”. Diakses 13 Juni 2024. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ekstrakurikuler>

Krahula, B. 2012. One Zentangle a day: a 6-week course in creative drawing for relaxation, inspiration, and fun. United States: Quarry Books.

Mahida, U. N. 1984. Pencemaran Air Dan Pemanfaatan Limbah. Jakarta: Rajawali.

Manzili, Nurul. 2019. Pemanfaatan Serat Kain Perca Sebagai Media Lukisan. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.

Muhadjir, Noeng. 1996. Metodologi Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Rake Sarasin.

Swariga, Zita K. 2013. Pemanfaatan Kain Perca Sebagai Media Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Kolase Bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Tumurang, Hetty. 2006. Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.

Waluyo, L. 2009. Mikrobiologi Lingkungan. Malang: UMM Press.