Jurnal Seni Rupa, Vol. 13 No. 2, Tahun 2025, Hal 135-146
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

LIMBAH KAYU SEBAGAI BAHAN BERKARYA 2 DIMENSI OLEH SISWA KELAS XI- 4 SMA NEGERI 1 TAMBAKBOYO TUBAN

Nasirotut Diniyah[1], Ika Anggun Camelia [2]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nasirotut.21010@mhs.unesa.ac.id
[2] Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Kayu menjadi salah satu limbah organik yang dihasilkan dari kegiatan masyarakat, pemanfaatan yang kurang maksimal menjadikan limbah tersebut dibiarkan menumpuk dan bahkan tidak dimanfaatkan. Upaya pengurangan limbah kayu ini bisa dilakukan dengan cara memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan berkarya. Dari hasil observasi pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Tambakboyo, penerapan prinsip-prinsip seni pada proses berkarya masih kurang. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan persiapan, proses, hasil berkarya, serta memaparkan respon siswa dan guru pada pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi. Dengan menggunakan metode kualitatif disajikan secara deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tambakboyo, Tuban. Dengan subjek 36 siswa kelas XI-4. Persiapan pembelajaran dilakukan dengan menyiapkan modul ajar, ppt, alat, dan bahan berkarya. Proses pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan dengan tahapan desain karya, penyusunan, pengeleman, pengamplasan, dan plitur. Menghasilkan 4 karya hiasan dinding ukuran A3/12R. Nilai yang didapat semua kelompok diatas KKM. Dengan respon siswa dan guru diantaranya yaitu, pembelajaran ini menumbuhkan kreativitas siswa dengan menggunakan limbah kayu siswa dapat mencari solusi serta ide untuk menciptakan karya seni yang unik dan menarik, dan pembelajaran ini cukup menarik dalam memanfaatkan bahan yang tidak terpakai menjadi karya seni yang mempunyai nilai jual atau artistik.

Kata Kunci: Limbah kayu, karya 2 dimensi, prinsip-prinsip seni rupa 2 Dimensi.

Abstract

Wood is one of the organic wastes produced from community activities, less than optimal utilization makes the waste left to pile up and even not utilized. Efforts to reduce wood waste can be done by utilizing wood waste as a creative material. From the results of observations of Art and Culture learning at SMA Negeri 1 Tambakboyo, the application of art principles in the creative process is still lacking. Therefore, this study aims to determine and describe the preparation, process, results of the work, and explain the responses of students and teachers to learning wood waste as a 2-dimensional creative material. By using qualitative methods presented descriptively. The study was conducted at SMA Negeri 1 Tambakboyo, Tuban. With 36 subjects of grade XI-4 students. Preparation of learning was carried out by preparing teaching modules, ppt, tools, and creative materials. The learning process was carried out in 3 meetings with the stages of work design, arrangement, gluing, sanding, and polishing. Produced 4 wall decoration works measuring A3 / 12R. The values obtained by all groups were above the KKM. With student and teacher responses including, this learning fosters student creativity by using wood waste, students can find solutions and ideas to create unique and interesting works of art, and this learning is quite interesting in utilizing unused materials into works of art that have a selling or artistic value.

Keywords: *Wood waste, 2-dimensional works, principles of 2-dimensional art.*

PENDAHULUAN

Limbah adalah sisa hasil proses kegiatan tertentu yang dibuang atau tidak digunakan. Kayu menjadi salah satu jenis limbah organik yang dihasilkan dari kegiatan masyarakat. Penggunaan benda berbahan kayu tidak hanya untuk kebutuhan rumah tangga namun juga untuk kebutuhan bahan bangunan, oleh karena itu limbah kayu bisa ditemukan di tempat industri pengolahan kayu dan tempat konstruksi bangunan. Dari kegiatan industri tersebut, dapat menghasilkan limbah yang berupa serbuk kayu, tatal, dan potongan kayu. Lingkungan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dengan memanfaatkan potensi alam sekitar dan diharapkan dari hasil pembelajaran berdasar lingkungan dapat melatih siswa untuk peduli terhadap permasalahan dalam lingkungan.

Berdasarkan observasi peneiliti, di SMAN 1 Tambakboyo, yang berlokasi di Kecamatan Tambakboyo, Kabupaten Tuban, yaitu dari hasil pembelajaran Seni Budaya, terdapat nilai siswa dalam penerapan prinsip-prinsip seni pada proses berkarya masih kurang. Bedasarkan data tersebut, peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Tambakboyo. Dalam pembelajaran Seni Budaya, peneliti ingin meningkatkan pemahaman siswa mengenai penerapan prinsip-prinsip seni rupa pada sebuah karya dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi.

Limbah kayu yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sisa penggergajian yang terdapat di lingkungan sekitar rumah peneliti, yang berlokasikan di Dusun Ngelo, Desa Ngulahan, Kecamatan Tambakboyo, Kabupaten Tuban Limbah kayu yang digunakan adalah hasil dari penebangan pohon dan hasil dari konstruksi bangunan. Dari hasil pengamatan lapangan, pemanfaatan kayu yang kurang maksimal menjadikan limbah tersebut dibiarkan menumpuk karena dipandang tidak lagi memiliki manfaat sehingga berakhir sebagai kayu bakar dan bahkan tidak dimanfaatkan sama sekali. Namun perlu disadari bahwa limbah sebagai bahan sisa yang tidak digunakan, akan terus bertambah dan pada akhirnya akan menjadi persoalan dalam lingkungan. Oleh karena itu pemanfaatan limbah kayu menjadi media alternatif sebagai bahan berkarya seni yang memiliki dampak sangat baik dalam pembelajaran seni di SMAN 1 Tambakboyo. Dalam proses berkarya 2 dimensi, peneliti menggunakan teknik tempel (kolase) dan limbah kayu sebagai bahan utama, untuk menambah pengalaman baru kepada siswa melalui bahan dan teknik yang digunakan.

Tujuan dari penelitin ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi, dengan menerapkan prinsip-peinsip seni rupa pada sebuah karya untuk siswa kelas XI-4 SMAN 1 Tambakboyo. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relavan dengan penelitian ini, yaitu pertama, penelitian yang dilakukan oleh Khollif Dewi Maulidah pada tahun 2023 yang berjudul "Compact Disc Sebagai Bahan Berkarya 2 Dimensi Di SMA Negeri 2 Sidoarjo''. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Wariatin pada tahun 2024 yang berjudul "Pemanfaatan Limbah Kaca Sebagai Media Berkarya Seni Lukis Kaca Kelas X-4 Di SMA Negeri 21 Surabaya''. Ketiga penelitian oleh Abdi Gustihardian pada tahun 2023 yang berjudul "Kreatifitas Siswa SMK Negeri 1 Ampek Angkek Dalam Pemanfaatan Limbah Kayu''.

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena menjawab permasalahan siswa mengenai pemahaman prinsip-prinsip seni rupa pada proses berkarya seni yang masih kurang. Dengan adanya proses pemanfaatan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi, limbah kayu diharap dapat dimanfaatkan secara optimal dan menjadi pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan tujuan ingin memahami, menggali, dan mendeskripsikan proses penerapan prinsip-prinsip seni rupa dalam pemanfaatkan limbah kayu sebagai karya seni 2 dimensi bagi siswa kelas XI- 4 SMAN 1 Tambakboyo Tuban yang berfokus pada materi prinsip-prinsip seni rupa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajar2025/2026 pada bulan Febuari - Mei 2025 berlokasi di SMAN 1 Tambakboyo, yang beralamatkan di Jalan Raya Sobontoro - Tambakboyo, Kecamatan Tambakboyo, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. subjek adalah

peserta didik kelas XI-4 di SMAN 1 Tambakboyo, dengan peserta didik yang terdiri dari 36 siswa.

Sumber Data dalam penelitian ini, menggunakan sumber data primer dan skunder. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. terkait kegiatan pembelajaran seni budaya di kelas IX-4 SMA Negeri 1 Tambakboyo. Selain itu, dokumentasi dilakukan pada saat kegiatan proses berkarya sampai hasil karya dan angket atau kuisioner diberikan kepada peserta didik yang berfungsi untuk mengetahui hasil dari kegiatan proreses berkarya seni dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan berkarya dalam pembelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Tambakboyo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan sesuai pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman kuesioner, pedoman penilaian prktik dan haasil berkarya. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan**.** Selanjutnya, tahap validasi data menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data dan sumber data yang diperoleh peneliti melalui observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner yang diisi oleh siswa melalui google form. Data yang diperoleh dicermati dan dibandingkan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid.

KERANGKA TEORETIK

A. Limbah Kayu

Limbah kayu adalah sisa atau sampah kayu dari bagian kayu yang tidak digunakan lagi, pada umumnya kayu digunakan sebagai pembuatan perabotan, bangunan, dan keperluan rumah tangga, yang berasal dari batang pohon atau tanaman. Menurut Wahyudi (2016), menyatakan bahwa limbah kayu dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa, dalam bidang kerajinan tangan. Memanfaatkan limbah kayu, dapat mendorong siswa untuk peduli terhadap lingkungan, dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang, mengolah dan membangun imajinasi mereka dalam menciptakan produk yang berguna. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan limbah kayu dari hasil penebangan pohon dan hasil konstruksi bangunan yang terdapat di lingkungan sekitar rumah peneliti, sebagai bahan utama berkarya 2 dimensi.

Gambar 1. Limbah Hasil Penebangan
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Gambar 2. Limbah Hasil Kontruksi Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

B. Jenis Kayu

Menurut Soepratno (2004 : 93) menjelaskan bahwa, tidak semua jenis kayu bisa digunakan dalam menciptakan karya seperti patung, ukiran, perabot dan bangunan rumah karena mempunyai sifat, warna dan keadaan yang berbeda-beda. Struktur kayu yang terdiri dari sel- sel memberikan sifat dan ciri- ciri unik pada kayu. Oleh karena itu perlu diperhatikan dalam proses mengeksplor bahan. Dalam pemenuhan bahan berkarya 2 dimensi, terdapat beberapa kriteria pada pemilihan bahan yaitu, kayu memiliki tekstur yang padat dan tidak mudah retak atau pecah.

C. Seni Rupa 2 Dimensi

Menurut Ki Hajar Dewantara seni rupa 2 dimensi sebagai alat Pendidikan, yang karyanya memiliki fungsi untuk mengembangkan daya cipta, rasa, dan karsa sebagai media belajar memahami kehidupan. Dalam penelitian ini terdapat aspek yang perlu dipertimbangkan dalam

proses berkarya 2 dimensi menggunakan bahan limbah kayu, yaitu pada unsur, prinsip, bahan, dan teknik. Berikut unsur- unsur karya seni rupa 2 dimensi menurut Darasiti (2009).

1. Unsur-Unsur Seni Rupa 2 Dimensi:

a. Garis, elemen dasar yang digunakan untuk membuat gambar dan membentuk objek.
b. Tekstur, permukaan benda yang memberikan karakteristik pada objek seperti tekstur kasar atau halus untuk memberikan kesan tertentu.
c. Warna, memberikan kesan kehidupan yang dapat memberikan kedalaman dan kontras dalam karya seni.
d. Bidang (Bentuk), gabungan garis yang membentuk pola sebagai batas ruang. bidang bisa berbentuk geometris seperti persegi, segitiga, dan lingkaran atau bentuk bebas.
e. Komposisi, pengaturan elemen-elemen seni untuk menciptakan keharmonisan, keseimbangan dalam karya seni.

2. Prinsip- Prinsip Seni Rupa

Prinsip penyususnan dalam seni rupa menurut, Salam, dkk (2020), terdapat beberapa prinsip seni rupa yaitu:

a. Kesatuan, unsur yang membentuk suatu wujud atau karya.
b. Proporsi, perbandingan ukuran bisa disebut keserasian objek pada sebuah karya seni rupa.
c. Keseimbangan, keadaan benda yang menunjukan semua unsur yang membentuk karya tidak saling membebani.
d. Irama, hubungan pengulangan unsur-unsur yang membentuk karya seni.
e. Penonjolan, bagian yang dominan pada karya yang menarik perhatian dibanding bagian lainnya.
f. Kontras, sudut pandang estetika yang berlawanan tapi saling mendukung dan menjadikan kesatuan yang seimbang

D. Desain (Sketsa) Karya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) desain mencakup tiga aspek yaitu pola, perencanaan, dan hasil karya. Pada penelitian ini siswa membuat desain dikertas dengan tema yang telah ditentukan yaitu prinsip- prinsip seni rupa.

E. Teknik Tempel Kolase

Teknik tempel memiliki beberapa jenis yaitu, Teknik tempel kolase, mozaik, dan montase. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada teknik tempel (kolase). Teknik kolase adalah teknik tempel dari bermacam-macam bahan dalam suatu bidang untuk menghasilkan satu kesatuan yang estetis.

F. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan peemanfaatan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi adalah:

a. Mengurangi limbah yang ada dilingkungan sekitar.
b. Alat dan bahan yang mudah didapat.
c. Meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang, mengolah, membangun imajinasi dan mendorong siswa untuk peduli terhadap lingkungan.
d. Pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya seni 2 dimensi mudah dipraktikan dan dipahami oleh siswa.
e. Bahan dapat dibentuk sesuai kebutuhan berkarya.
f. Tekstur dan warna alami kayu yang unik.

Sedangkan kekurangan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi adalah:

a. Jenis kayu yang bervariasi dapat menyulitkan siswa dalam proses pengerjaan seperti jenis kayu yang keras akan sulit dipotong dan tektur kayu yang kasar butuh waktu lama untuk diamplas.
b. Proses berkarya seperti penyusunan, pengeleman, yang dilakukan satu persatu membuat peserta didik merasa bosan.

c. Berkarya menggunakan bahan limbah kayu membutuhkan perawatan seperti penggunaan plitur untuk mencegah jamur, serangga, kelembapan, dan debu.
d. Serbuk kayu dari hasil penggergajian dan amplas jika terhirup dapat membahayakan kesehatan.

G. Media

Media merupakan wadah atau perantara dalam mewujudkan sebuah konsep berkarya 2 dimensi menggunakan bahan dasar limbah kayu. Adapun media yang digunakan dalam pembuatan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi sebagai berikut:

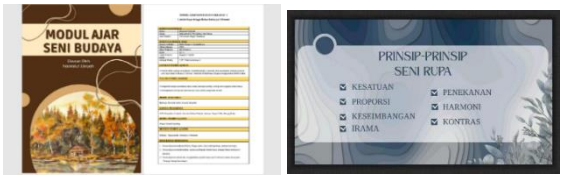
Gambar 3. Alat dan Bahan Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

a. Limbah kayu, merupakan bahan utama
b. Papan Triplek ukuran A3/12R (30cm x 40cm), sebagai media alas berkarya
c. Kertas A4 untuk pembuatan desain karya
d. Penggaris, sebagai alat ukur pembentukan pola panjang, lebar, dan ketebalan
e. Pensil, untuk membuat desain dan proses pembentukan elemen
f. Gergaji, berfungsi pada proses pemotongan dan pembentukan
g. Amplas, menghaluskan permukaan kayu
h. Lem kayu, berfungsi menempelkan elemen pada media
i. Vernis, berfungsi melindungi karya dari faktor lingkungan dan meningkatkan estetika

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pembelajaran Limbah Kayu Sebagai Bahan Berkarya 2 Dimensi

Persiapan pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi menggunakan teknik kolase di kelas XI- 4 yaitu, pembuat modul ajar, modul yang telah dibuat diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran seni budaya sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran berupa power point, yang telah dibuat oleh peneliti mengenai materi prinsip-prinsip seni rupa.



Gambar 4. Modul ajar dan PPT
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Peneliti telah membuat contoh karya 2 dimensi dengan menggunakan bahan limbah kayu sebagai gambaran untuk peserta didik. Persiapan bahan berkarya memiliki 3 tahapan yaitu memilah, pemotongan, dan penghalusan. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses berkarya seni dan berfokus pada permasalahan di sekolah yaitu dalam penerapan prinsip-prinsip seni pada sebuah karya yang masih kurang.

Gambar 5. Contoh Karya 2 Dimensi dan Bentuk Elemen Bahan Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

B. Proses Pembelajaran Limbah Kayu Sebagai Bahan Berkarya 2 Dimensi

Proses pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi menggunakan teknik kolase, kegiatan ini melibatkan 36 peserta didik terdiri dari 14 laki-laki dan 22 perempuan yang berlangsung selama 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 25 April – 16 Mei 2025. Dengan alokasi waktu pembelajaran seni budaya selama 2 jam yaitu pukul 07.45 – 09.15 WIB.

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 April 2025. Kegiatan awal pertemuan pertama yaitu pemaparan materi prinsip- prinsip seni rupa dan pengenalan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi. Pemaparan materi oleh peneliti melalui power point dengan alat bantu proyektor dan LCD, materi yang disampaikan mengenai "Prinsip-Prinsip Seni Rupa". Peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa perihal pemahaman siswa mengenai fungsi dan jenis prinsip- prinsip seni rupa 2 dimensi.

Gambar 6. Pemaparan Materi
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Setelah itu, peneliti menjelaskan mengenai limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi. Peneliti melakukan pengenalan jenis bahan dan teknik kepada peserta didik, bahan yang digunakan adalah potongan kayu berbentuk elemen seperti bentuk, lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, persegi panjang dan teknik yang digunakan adalah teknik kolase. Penempatan bentuk kayu disusun berdasarkan prinsip- prinsip seni rupa seperti, kesatuan, proporsi, keseimbangan, irama, penonjolan, harmoni, kontras. Selanjutnya, peneliti memperlihatkan contoh karya 2 dimensi yang telah dibuat, diharap siswa dapat memahami materi dan tugas yang diberikan.

Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok. Setelah itu, peneliti memberikan tugas kepada masing- masing kelompok untuk membuat desain karya sesuai tema yang telah ditentukan yaitu "Prinsip- Prinsip Seni Rupa".

Gambar 7. Desain Karya Perkelompok
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Desain dibuat pada selembar kertas HVS ukuran A4, dengan pembebasan mencari refrensi melalui internet atau dikreasikan sesuai dengan imajinasi. Peneliti membagikan bahan dan media kepada masing- masing kelompok untuk memberikan siswa gambaran mengenai bentuk elemen bahan berkarya dan pola yang akan disusun berdasarkan bahan yang didapat.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2025. Kegiatan awal yaitu, peneliti meminta pengumpulan desain karya yang telah dibuat pada pertemuan pertama. Peneliti melakuakn pengecekan dan pengarahan**,** desain yang sesuai dengan prinsip-prinsip seni akan disetujui oleh

peneliti dan terdapat beberapa desain yang masih perlu direvisi.

Kegiatan selanjutnya peneliti mengintruksikan kepada masing-masing kelompok untuk menyiapkan bahan dan media yang telah dibagi pada pertemuan pertama. Siswa mulai menyusun pola sesuai dengan desain yang telah dibuat. Peneliti melakukan pengawasan dan arahan pada masing- masing kelompok.Terdapat kendala yang dialami beberapa kelompok pada proses penyusunan yaitu, terletak pada bentuk dan ukuran kayu yang kurang pas menyebabkan karya terlihat tidak serasi. Peneliti menyediakan gergaji untuk mengatasi kendala tersebut, dengan memotong bagian bentuk kayu yang kurang pas untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan dan terdapat siswa kurang teliti dalam pemillihan bahan dan penyusunan warna alami pada kayu yang terkesan tidak seirama dan berakhir bekerja ulang.

Gambar 8. Penyusunan Karya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kegiatan selanjutnya yaitu pengeleman elemen pada media triplek. Pengeleman karya menggunakan lem kayu yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memberikan intruksi kepada siswa untuk memberikan lem yang banyak pada bahan, dengan tujuan kayu dapat menempel dengan kuat dan pengeleman bahan dilakukan satu persatu untuk mencegah terjadinya kerusakan pada pola yang sudah dirancang.

Gambar 9. Pengeleman Karya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Setelah beberapa kelompok terlihat telah menyelesaikan tahap pengeleman, karya didiamkan terlebih dahulu untuk menunggu proses pengeringan. Pengeringan lem pada karya membutuhkan kurang lebih satu hari untuk hasil yang maksimal.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada 16 Mei 2025, kegiatan pertemuan ketiga adalah, tahap finishing karya yaitu pengamplasan dan plitur, dilanjut presentasi hasil karya pada masing-masing kelompok dan pengisian kuesioner. Kegiatan awalproses berkarya yaitu, peneliti memberikan amplas pada masing-masing kelompok, untuk melakukan penghalusan pada permukaan kayu yang kasar dan tidak merata.

Gambar 10. Pengamplasan Karya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Pengaplikasian plitur pada karya dilakukan secara bergilir. Karya dijemur didepan kelas yang terkena paparan sinar matahari, untuk mempercepat proses pengeringan. Proses pengeringan karya membutuhkan kurang lebih 1 jam, tergantung ketebalan lapisan plitur, jenis plitur yang digunakan, dan suhu lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pengeringan pada karya.

Gambar 11. Pemlitur Karya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kegiatan setelah finishing yaitu presentasi hasil karya yang dilakukan masing-masing kelompok. Presentasi hasil karya membahas tentang, deskripsi karya: jenis prinsip seni yang diterapkan pada karya dan refleksi diri siswa menceritakan tantangan yang dihadapi selama proses praktik berkarya dan cara mereka mengatasinya.

Gambar 12. Presentasi Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Selanjutnya pengisian kuesioner yang di kirim peneliti melalui grup aplikasi, kuesioner diisi secara individu menggunakan handphone masing-masing. Peneliti melakuan pengecekan untuk memastikan semua peserta didik mengisi kuesioner.

C. Hasil Karya dari Pemanfaatan Limbah Kayu Sebagai Bahan Berkarya 2 Dimensi

1. Hasil Karya Perkelompok

Berikut sampel hasil karya perkelompok dengan memanfaatakan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi oleh kelas XI- 4 SMA Negeri 1 Tambakboyo serta penilaian hasil karya:

a. Kelompok 1

Gambar 13. Hasil Karya Kel 1
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kategori sangat baik dengan nilai 96, Desain karya kelompok 1 sudah sesuai prinsip seni rupa, yang memuat prinsip proporsi, keseimbangan, irama, dan kontras. Pengelolaan bahan dilakukan dengan sangat baik, penggabungan elemen lingkaran, persegi panjang, dan segitiga disusun secara bebas, namun terstruktur yang menampilkan tekstur yang kreatif pada karya. Penyusunan elemen sesuai desain yang telah dibuat, seperti penyusunan bentuk lingkaran yang disusun sesuai perbandingan ukuran diposisikan dengan rapi sehingga karya telihat padat dan seimbang. Pada ide karya, kelompok 1 menghasilkan karya yang kreatif dan unik. Komposisi warna yang tepat dari perbedaan warna pada elemen menciptakan kontras dan penegasan pada setiap bagian karya. Perpaduan

elemen lingkaran, segititga, dan persegi disusun sesuai proporsi menghasilkan keseimbangan pada setiap bagian elemen. Kerapian pada karya sudah sangat baik, tidak ada bekas lem yang menempel pada permukaan karya, permukaan karya diamplas cukup halus dan merata.

b. Kelompok 2

Gambar 14. Hasil Karya Kel 2
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kategori sangat baik dengan nilai 93, Desain karya kelompok 2 sudah sesuai prinsip seni rupa, seperti batang kayu yang disusun berulang menunjukan prinsip irama dan harmoni yang timbul dari penyusunan bentuk setengah lingkaran. Karya dikelola dengan baik terlihat dari elemen yang disusun rapi, namun terdapat bagian yang menonjol yaitu batang vertikal kayu yang disusun tidak seimbang antara tinggi dan rendah. Penyusunan elemen sudah sesuai prinsip seni menunjukan unsur garis diagonal yang membatasi bidang pada setiap elemen, perpaduan elemen lingkaran, segitiga, dan batang menciptakan keharmonisan pada karya. Ide yang dituangkan kelompok 2 sangat kreatif. Komposisi warna yang tidak terlalu kontras menimbulkan beberapa area terlihat menyatu dan sulit dibedakan. Proporsi antar elemen cukup baik antara lingkaran kecil dan besar tidak terlalu padat. Kerapian karya secara keseluruan sudah bagus, namun beberapa elemen disusun tidak teratur, terdapat celah pada bagian karya, dan penataan unsur garis yang sedikit miring.

c. Kelompok 3

Gambar 14. Hasil Karya Kel 3
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kategori cukup dengan nilai 76, Desain dibuat cukup baik, memuat prinsip seni rupa seperti proporsi pada susunan bentuk lingkaran dan penyusunan warna kayu yang cukup selaras. Pengelolaan karya cukup baik, terlihat dari penyususnan elemen bentuk lingkaran yang diusun padat, namun tidak ada perbandingan ukuran sehingga terlihat kurang selaras. Penyusunan elemen cukup baik, karena penyusuna pola bentuk lingkaran kecil, yang tidak diatur bedasarkan perbandingan ukuran sehingga bentuk terlihat tidak harmonis. Ide karya cukup baik pola yang dibuat kurang kreatif sehingga terlihat kurang menarik. Komposisi pada kombinasi warna gelap pada batang kayu, putih kayu, coklat muda, dan coklat kemerahan memberikan kesan hangat dan keharmonisan. Proporsi karya sangat bagus dengan bentuk lingkaran yang disusun ditengah dari arah berlawanan membuat elemen ini menonjol dari elemen lainnya. Kerapian cukup baik, karena terdapat beberapa elemen yang permukaannya masih kasar tidak merata dan masih terdapat celah pada bagian karya.

d. Kelompok 4

Gambar 15. Hasil Karya Kel 4
(Sumber: Dokumentasi Nasirotut, 2025)

Kategori baik dengan nilai 83. Desain karya yang dibuat cukup baik, terdapat prinsip seni rupa seperti irama pada unsur garis, penekanan karya pada bentuk segitiga, dan warna kontras yang timbul dari penyusunan warna alami kayu. Karya dikelola dengan baik dari pemenuhan bahan pada media yang membutuhkan ketelitian, namun penyusunan pola bentuk lingkaran besar kecil, bentuk batang kayu persegi panjang antara tinggi dan rendah disusun kurang presisi, sehingga tidak ada usur perbandingan ukuran antara elemen lainnya. Penyusunan elemen sesuai desain yang telah dibuat, seperti prinsip irama pada susunan pola bentuk lingkaran dan persegi panjang disusun secara horizontal. Ide karya yang dibuat menarik dari pola hotizontal yang disusun berulang. Komposisi warna yang menarik dari pengelompokan warna gelap terang yang timbul dari warna alami kayu. Proporsi pada karya yang disusun cukup beraturan memberi kesan keharmonisan, namun terdapat beberapa pola lingkaran yang terlihat menonjol disusun tidak teratur menjadikan hasil karya terlihat kurang rapi, dan kurangnya variasi pola yang digunakan menimbulkan karya terlihat monoton. Kerapian pada karya cukup baik, karena masih terdapat permukaan kayu yang tidak merata dan kasar serta penataan unsur garis yang tidak pas dan miring.

Skor beserta pengkategorian dari hasil proses berkarya setiap kelompok disajikan dalam bentuk tabel sesuai rubrik kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Praktik Berkarya

AK	Kriteria	SR	K 1	K 2	K 3	K 4
PS	Desain Karya	1-5	5	5	4	4
	Pengolaan Bahan	1-5	5	4	3	4
	Penyusunan	1-5	5	5	4	4
HK	Ide Karya	1-5	5	5	4	5
	Komposisi dan Proporsi	1-5	4	4	4	4
	Kerapian	1-5	5	5	4	4
Total Skor		30	29	28	23	25

Ket: AK = Aspek; PS = Proses; HK = Hasil Karya; SR = Skor; K1,K2,K3,K4 = Kelompok 1,2,3,4.

Berikut hasil penilaian berkarya limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi oleh siswa kelas XI- 4 yang telah dipraktikan oleh 4 kelompok sesuai dengan kategorinya.

Tabel 2. Penilaian Hasil Praktik Berkarya

Kel	Nilai	Kategori
1	$\frac{29}{30} \times 100 = 96$	Sangat Baik
2	$\frac{28}{30} \times 100 = 93$	Sangat Baik
3	$\frac{23}{30} \times 100 = 76$	Cukup
4	$\frac{25}{30} \times 100 = 83$	Baik

Pemanfaatkan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi oleh siswa kelas XI- 4 SMA Negeri 1 Tambakboyo pada mata pelajaran seni budaya, dengan data penilaian hasil praktik berkarya sesuai tabel diatas yaitu, kategori sangat baik dengan rentang nilai 91-100 diperoleh kelompok 1 dan kelompok 2, kategori baik dengan rentang nilai 81-90 diperoleh kelompok 4, kategori cukup dengan rentang nilai 76-80

diperoleh kelompok 3, kategori kurang dengan rentang nilai ≤75 diperoleh kelompok 0.

Dapat disimpulkan bahwa keseluruhan kelompok mampu menyelesaikan praktik limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi dengan baik dan lancar, tidak ada kelompok yang mendapat nilai dibawah KKM.

2. Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajaran terlaksana, dilakukan wawancara dengan Bapak Nur Kayis selaku guru seni budaya mengenai pemanfaatan limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi oleh siswa kelas XI-4. Berikut deskripsi rangkuman hasil wawancara. Beliau menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan limbah kayu sebagai bahan berkaeta 2 dimensi cukup menarik dan menantang, dalam memanfaatkan bahan yang tidak terpakai menjadi karya seni yang mempunyai nilai jual atau artistik. Sedangkan tanggapan peserta didik dari hasil pengisian kuesioner menyatakan bahwa pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas siswa dengan menggunakan limbah kayu siswa dapat mencari solusi serta ide untuk menciptakan karya seni yang unik dan menarik

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran membahas mengenai kendala yang dialami siswa selama proses berkarya dan mencari solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti kendala yang dialami siswa yaitu:

a. Beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam mencari ide karya.
b. Sebagian siswa kesulitan dalam memposisikan bentuk elemen sesuai pola.

Peneliti memberi solusi terhadap kendala yang dialami dengan solusi sebagai berikut:

a. Peneliti memberi penjelasan dan teknik mengenai siswa yang kesulitan dalam mencari ide karya, yaitu dengan mencari refrensi dari berbagai sumber, kemudian ide hasil refrensi atau hasil imajinasi siswa bisa dituangkan dalam bentuk desain karya, untuk mecari ide karya yang diinginkan.
b. Peneliti memberikan penjelasan dan teknik dalam memposisikan bentuk elemen sesuai pola, yaitu dengan menyusun semua bentuk elemen sesuai pola yang telah dirancang pada media triplek, dengan tujuan untuk mengetahui posisi elemen yang tidak sesuai, kemudian disusun ulang bagian elemen yang tidak sesuai dan diganti dengan bentuk elemen baru untuk menyesuaikan pola.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Persiapan pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi dengan membuat contoh karya 2 dimensi menggunakan bahan limbah kayu, pembuatan modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan materi berupa power point, menyiapakan alat dan bahan untuk proses berkarya. Proses pelaksanaan berkarya yang dilakukan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemaparan materi, tanya jawab, pembagian kelompok, pemberian alat dan bahan kepada peserta didik, pembuatan desain masing-masing kelompok. Pertemuan kedua yitu, konsultasi desain, penyusunan bahan disusun bedasarkan pola desain yang telah dibuat, terdapat proses pemotongan bentuk kayu untuk menyesuaikan pola, dan terakhir yaitu pengeleman karya. Pertemuan ketiga masuk tahap finishing yaitu pengamplasan dan plitur, setelah tahap finishing kegiatan selanjutnya adalah presentasi hasil karya oleh masing- masing kelompok.

Hasil berkarya menggunakan limbah kayu menghasilkan 4 karya hiasan dinding dengan ukuran A3/12R, dengan hasil penilaian, kelompok 1 mendapat nilai 96 kategori sangat baik, kelompok 2 mendapat nilai 93 kategori sangat baik, kelompok 3 mendapat nilai 76 kategori cukup, kelompok 4 mendapat nilai 83 kategori baik. Hasil penilaian proses berkarya menunjukan tidak ada nilai dibawah KKM. Menurut guru seni budaya di lokasi peneliti, pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi cukup menarik dan menantang dalam memanfaatkan bahan yang tidak terpakai menjadi karya seni yang mempunyai nilai jual atau artistic. Sedangkan peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas siswa dengan menggunakan limbah kayu untuk mencari solusi dan ide menciptakan karya yang unik dan menarik.

B. Saran

(1) Bagi peneliti selanjutnya: diharap dapat mengembangkan ide yang lebih kreatif dengan menggunakan limbah kayu untuk menarik siswa lebih aktif dalam berkarya seni, serta harus memahami jenis kayu yang digunakan dalam proses berkarya seni karena akan berpengaruh pada hasil karya, dan jumlah anak pada setiap kelompok lebih ideal 3-5 anak untuk proses berkarya, karena kegiatan berkarya memerlukan partisipasi aktif pada masing-masing individu untuk melatih kerja sama dan pengalaman belajar lebih mendalam. (2) Bagi guru: melalui pembelajaran limbah kayu sebagai bahan berkarya 2 dimensi diharap dapat menjadi inovasi baru berdasarkan media dan bahan yang digunakan, serta lebih semangat untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya seni. (3) Bagi peserta didik: harus lebih aktif dalam berkarya seni dan memperhatikan mengengenai materi dan tugas yang berikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang dengan optimal.

REFERENSI

Cahyandari, D. (2007). Pemanfaatan limbah kayu sebagai bahan dasar pembuatan papan partikel. Traksi, 5(1).

Iliyun, L. L. (2017). Limbah Kayu sebagai Media Karya Seni Lukis (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Gustihardian, A., Munaf, Y., & Ranelis, R. (2023). KREATIFITAS SISWA SMK NEGERI 1 AMPEK ANGKEK DALAM PEMANFAATAN LIMBAH KAYU. Educraf: Journal Of Craft Education, Craft Design And Creative Industries, 2(2), 56-61.

Hastuti, T. (2012). Deskripsi Media Pembelajaran Biologi dari Bahan Limbah Gergaji (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Iliyun, L. L. (2017). Limbah Kayu sebagai Media Karya Seni Lukis (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Rupa, J. S. COMPACT DISC SEBAGAI BAHAN BERKARYA 2 DIMENSI DI SMA NEGERI 2 SIDOARJO.

Rupa, J. S. PEMANFAATAN LIMBAH KACA SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI LUKIS KACA KELAS X-4 DI SMA NEGERI 21 SURABAYA.

Rahmawati, F. (2023, May). MENINGKATKAN KREATIVITAS BERKARYA DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN LIMBAH KAYU DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA SOCIETY 5.0. In Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 02).

Retantoko, C. (2016). Pemanfaatan limbah kayu jati dalam pembuatan karya seni kriya kayu berbentuk naga eropa (Doctoral dissertation, State University of Surabaya