

UJI COBA PEMBUATAN KARYA 3 DIMENSI DARI KALENG BEKAS MINUMAN

Risma Aulya¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rismaulya.21034@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Peningkatan jumlah limbah kaleng bekas minuman menjadi isu lingkungan yang mendesak menyebabkan menumpuknya berbagai limbah. Salah satunya limbah kaleng bekas minuman, sehingga eksplorasi alternatif pemanfaatan limbah menjadi sangat relevan, karena limbah kaleng tidak bisa diurai oleh alam. Melalui metode dekskriptif kualitatif teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi Penelitian ini bertujuan untuk menguji coba potensi kaleng bekas minuman sebagai material utama dalam penciptaan karya seni tiga dimensi dengan menggunakan teknik tekan dan teknik mozaik. Hasil karya yang dihasilkan berupa hewan hewan laut antara lain: kura-kura, kuda laut, ikan koi, *angelfish*, bintang laut. Karya dibuat dari kaleng bekas minuman dipadu dengan 4 jenis media yaitu, media kardus bekas, botol plastik, *clay* dan *styrofoam*. Hasil penelitian berupa 15 kategori karya berhasil dengan media kardus, *clay*, botol plastik dan 5 gagal untuk media *styrofoam*.

Kata Kunci: uji coba, pemanfaatan, kaleng bekas, 3 dimensi.

Abstract

The increasing number of used beverage cans has become a pressing environmental issue, causing the accumulation of various wastes. One of them is used beverage cans, so exploring alternative waste utilization is very relevant, because cans cannot be decomposed by nature. Through a qualitative descriptive method, the data collection techniques used are observation and documentation. This study aims to test the potential of used beverage cans as the main material in creating three-dimensional artworks using pressing and mosaic techniques. The resulting works are in the form of marine animals including: turtles, seahorses, koi fish, angelfish, starfish. The works are made from used beverage cans combined with 4 types of media, namely, used cardboard, plastic bottles, clay and styrofoam. The results of the study are 15 successful work categories with cardboard, clay, plastic bottles and 5 failed for styrofoam media.

Keywords: trial, utilization, used cans, 3 dimensions.

PENDAHULUAN

Salah satu dampak lingkungan yang masih belum tertanggulangi sepenuhnya adalah sampah. Pada umumnya sampah dibedakan menjadi dua yaitu: anorganik dan organik. Sampah organik memiliki karakteristik mudah terurai oleh mikroorganisme karena mengandung senyawa organik seperti karbon, hidrogen, dan oksigen, seperti sisa sayuran, ranting, daun dan semacamnya. Sebagian sampah sulit diuraikan secara alami contoh sampah anorganik seperti baterai, plastik, kaleng bekas, dan limbah elektronik membutuhkan waktu sangat lama untuk hancur. Dari banyak macam jenis sumber fenomena sampah sering kali terjadi penumpukan sampah. Sampah merupakan sisa dari kegiatan atau aktivitas manusia dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat menjadi masalah serius jika dibiarkan, minimnya kesadaran manusia dapat menjadi *boomerang* akibat dampak yang ditimbulkan.

Dalam penjelasan di atas tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap pembuatan karya seni 3 dimensi dengan menggunakan media kaleng bekas minuman. Berbeda dengan karya seni 2 dimensi karya seni 3 dimensi memiliki unsur seni rupa yang lebih kompleks tidak dibatasi dengan sisi, panjang, tinggi dan lebar tetapi mempunyai ruang dan kedalaman. Teknik yang digunakan dalam membuat karya 3 dimensi yaitu teknik tekan, teknik mozaik dan teknik perpaduan teknik mozaik dan teknik tekan. Teknik mozaik merupakan cara membuat sebuah karya seni dengan menyusun, menyambungkan beberapa benda atau potongan dalam satu kesatuan sedangkan teknik tekan yaitu dengan cara menekan permukaan plat aluminium dengan alat, sehingga membentuk motif timbul yang sesuai diinginkan.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian dilakukan oleh Giyo Fani pada tahun 2021 berjudul “Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama FP2M”. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Bagus Arma Apriliyanto pada

tahun 2023 yang berjudul “Uji Coba Pembuatan Karya Kriya Logam dari kaleng Bekas Kemasan Makanan”. Ketiga, penelitian oleh Rida Gaya pada tahun 2024 berjudul “Berkarya dengan teknik mozaik memanfaatkan kaleng bekas di SMA *Labschool* Unesa 1 Surabaya”.

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena diharapkan bermanfaat menjadi solusi bahan alternatif untuk berkarya seni rupa 3 dimensi bagi pembaca dan pelaku seni khususnya mahasiswa seni rupa maupun masyarakat luas. Dalam menyalurkan ide kreatifitas dalam berkarya terutama karya 3 dimensi yang dapat dijadikan sebagai ide usaha, ataupun industri kerajinan logam. Selain itu dapat dijadikan sebagai media kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya terutama dalam bidang seni rupa 3 dimensi yang masih jarang dijumpai dalam proses belajar mengajar di lembaga pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif yang artinya peneliti menarik data yang sebenarnya berdasarkan fakta untuk diteliti lalu disajikan dalam bentuk deskriptif. Dengan menggunakan metode ini, peneliti memakai kaleng bekas minuman sebagai objek pembuatan karya seni rupa 3D menggunakan teknik tekan, mozaik dan teknik perpaduan. Waktu pengerjaan selama proses pembuatan karya 3 dimensi dilakukan di bulan Januari sampai Juni 2025 tempat lokasi penelitian dilakukan dirumah peneliti dan studio logam gedung T3 FBS Unesa kampus Lidah Wetan, dengan tahapan awal mengumpulkan media, pembuatan sketsa desain yang dibutuhkan dalam proses pembuatan.

Teknik atau tahapan pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat hasil akhir dalam penelitiannya yaitu:

Tahap pertama Observasi, alasan memilih observasi yaitu dalam proses pencatatan eksperimen selama penelitian dilakukan secara mandiri oleh peneliti dalam pembuatan karya seni 3 dimensi.

Tahap kedua Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan dokumentasi atau foto merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi penelitian kualitatif. Dokumentasi merupakan kumpulan sejumlah besar fakta dan data yang disimpan dalam bahan berupa data kualitatif, gambar dalam bentuk dokumen atau teks deskriptif dikutip oleh (Wiratna Sujarweni, 2014). Tahap awal mencatat kebutuhan yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah karya, pengumpulan data yang digunakan peneliti merupakan bukti data informasi dari berbagai sumber berupa pengambilan foto/video proses berkarya. Tahap ketiga uji coba untuk mengetahui rumusan masalah yang telah dibuat dalam proses eksperimen dengan fokus penelitian untuk mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan dalam menghasilkan eksperimen karya yang diinginkan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, dan simpulan. Artinya memilih dan memilah hal pokok yang penting serta fokus terkait data yang penting analisis data yang dilakukan peneliti berdasarkan peneliti terdahulu. Selanjutnya reduksi data merupakan bagian dari analisis yaitu proses memilah, mengklasifikasi data, mengarahkan, membuang data yang tidak dibutuhkan dalam penelitian dan berfokus hal yang penting, Penyajian data yang dilakukan dalam bentuk gambar / foto hasil dari dokumentasi langsung oleh peneliti. Pada saat proses pengambilan data penelitian dengan deskripsi visual yang dihasilkan. melalui data berbentuk penjelasan singkat. Kemudian melakukan tindakan seperti uji coba pembuatan karya 3 dimensi dari kaleng bekas minuman. Hasil visual karya 3 dimensi dari kaleng bekas minuman, kekurangan dan kelebihan berkarya 3 dimensi dengan media *clay*. kardus bekas, botol plastik dan *styrofoam*. Selanjutnya kesimpulan dari proses penelitian yang dilakukan yakni pembuatan karya seni 3 dimensi. Selain memanfaatkan barang bekas peneliti juga berusaha membuat karya seni 3 dimensi memiliki nilai guna / nilai jual.

Kemudian mendeskripsikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan bentuk dokumentasi foto / gambar untuk laporan akhir penelitian.

KERANGKA TEORETIK

1. Teori 3 Dimensi

Secara umum seni rupa 3 dimensi, atau biasa kita sebut dengan seni rupa 3D, merupakan seni rupa yang dibatasi dengan tiga sisi yaitu sisi panjang, lebar dan tinggi atau dalam pengertiannya yaitu karya seni yang bervolume dan memiliki ruang, dikutip oleh (Kemendikbud, 2020). Menurut Moedjiono (1992) media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional.

Pembuatan karya seni rupa 3 dimensi terbagi menjadi dua bagian. Berdasarkan fungsi dan tujuan seni rupa tersebut yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni merupakan karya seni yang tercipta bebas dengan fungsi yang lebih mengutamakan keindahan dari pada fungsional, dikutip oleh (Kemendikbud, 2020). Dalam proses pembuatannya menggunakan 4 jenis media sebagai kerangka utama dalam pembuatan karya 3 dimensi yaitu: kaleng bekas, botol bekas, *clay*, kardus/karton, dan *styrofoam*. Untuk menghasilkan karya 3 dimensi yang benar terdapat unsur-unsur yang ada didalam seni rupa tiga dimensi yaitu: mempunyai panjang, lebar, tinggi dan memiliki ruang serta dapat dilihat dari segala sudut pandang.

2. Uji Coba

Menurut KBBI uji coba adalah pengujian sesuatu sebelum dipakai atau dilaksanakan guna mendapatkan hasil. Sedangkan menurut Sugiyono: “uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan, atau dapat diartikan bahwa tahap uji coba bertujuan untuk

memperoleh produk akhir yang layak digunakan. Dapat disimpulkan uji coba adalah proses pengujian suatu produk atau konsep sebelum digunakan atau dilaksanakan secara luas. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan menentukan kelayakan produk yang dikembangkan, memastikan bahwa produk akhir layak digunakan.

3. Sampah

Menurut UU pasal 1 permen Dalam Pedoman Pengelolaan Sampah, maka sampah adalah sisa-sisa padat hasil aktivitas manusia sehari-hari atau proses alam dan terdiri dari sampah rumah tangga. Sampah bukanlah fenomena baru yang terjadi di Indonesia. Ada banyak faktor mengenai permasalahan sampah, bertambahnya jumlah penduduk juga menjadi penyebab menumpuknya sampah dan minimnya kesadaran masyarakat untuk mengolahnya. Dapat dikatakan sampah yang dihasilkan setiap hari oleh produsen, ibu rumah tangga berupa sampah produk, dan aktivitas lainnya menjadi faktor utama bertambahnya sampah. Jenis dan karakteristik sampah semakin beragam yang ditentukan oleh meningkatnya kebutuhan, baik primer maupun sekunder.

4. Klasifikasi Jenis Sampah

Limbah sampah terdiri dari senyawa organik yang mudah terurai oleh alam, seperti kotoran hewan dan manusia, sayur sayuran akan mengalami pembusukan atau pelapukan oleh bakteri limbah organik dan tergolong limbah ramah lingkungan. Sedangkan limbah sampah yang terdiri dari bahan produk penggunaan bahan rumah tangga yang bersifat anorganik sulit diuraikan seperti kaleng kaca botol plastik. Ada beberapa cara untuk menangani permasalahan sampah dengan empat prinsip diatas yaitu: mengurangi, memakai kembali, mendaur ulang, dan mengganti. Fokus utama peneliti yaitu untuk mendaur ulang (*recycle*) memakai kembali (*reuse*) dan membuang limbah dengan aman (*disposal*). Cara yang digunakan untuk menangani limbah anorganik

(kaleng bekas minuman) yaitu dengan prinsip (*recycle*) mendaur ulang kaleng bekas untuk dijadikan karya aluminium 3 dimensi. Daur ulang merupakan proses untuk menghasilkan barang bekas sebagai barang baru atau barang yang memiliki nilai guna, cara ini digunakan agar barang bekas dapat terpakai kembali dan menjadi alternatif dalam berkarya.

5. Aluminium

Aluminium merupakan logam yang memiliki tekstur lunak tidak mudah berkarat dan ringan sehingga mudah untuk dibentuk. Aluminium berwarna putih perak yang terbuat dari proses ekstraksi bahan bauksit melalui elektrolisis biasanya digunakan untuk kebutuhan alat rumah tangga, material kapal, pesawat, otomotif, konstruksi dan semacamnya.

6. Jenis Teknik Pembuatan Karya 3D

Teknik tekan merupakan teknik pembuatan motif ragam hias dipermukaan plat logam aluminium dengan cara menekan menggunakan alat bolpoint bekas dan landasan karet. Dengan menekan bagian *negative* belakang logam untuk memperoleh hasil yang menonjol dibagian positif logam sesuai motif yang diinginkan, Angge (2016:08).

7. Pengertian Media Berkarya

Media dapat menjadi perantara antara ide atau konsep seorang seniman yang bertujuan menghasilkan sebuah karya seni yang dibuat. Sebagai contoh bahan kaleng bekas minuman dapat digunakan sebagai bahan alternatif dalam berkarya seni 3 dimensi dan masih banyak bahan lainnya. Peneliti menggunakan paduan beberapa media dengan bahan utama dari kaleng bekas minuman dipadukan dengan media kardus bekas, botol plastik, *styrofoam*, dan *clay*.

Dapat disimpulkan media dalam berkarya seni memiliki peran sangat penting dalam mewujudkan ide kreatif menjadi sebuah karya seni. Pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi hasil akhir karya seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembuatan Karya 3 Dimensi Dari Kaleng Bekas Minuman

Pada tahapan awal menjelaskan bagian langkah langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembuatan karya seni 3 dimensi dari kaleng bekas minuman. Dengan menentukan ide, pembuatan sketsa desain yang dievaluasi dan rancangan yang terpilih untuk dijadikan pembuatan karya 3 dimensi sampai proses tahapan akhir yaitu *finishing* karya.

Tahap pertama, peneliti menyiapkan beberapa contoh rancangan dengan menggunakan teknik tekan dan mozaik yang diterapkan pada karya 3 dimensi dengan media kaleng bekas minuman. Adapun tema yang dipilih oleh peneliti yaitu miniatur dan hewan laut, karena lebih mudah diterapkan dalam proses pembuatan karya. Tidak ada arti yang spesifik dalam pembuatan rancangan karya 3 dimensi ini. Peneliti membuat karena ingin memanfaatkan limbah kaleng bekas minuman sebagai ide pembuatan karya. Berikut adalah sketsa alternatif dan sketsa yang terpilih:



Gambar 1. Alternatif sketsa teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 2. Alternatif sketsa teknik tekan dan mozaik.

(Sumber: Risma Aulya, 2025)



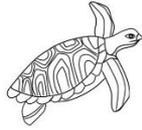
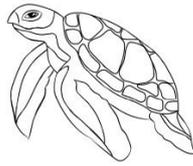
Gambar 3. Alternatif sketsa teknik tekan dan mozaik.

(Sumber: Risma Aulya, 2025)

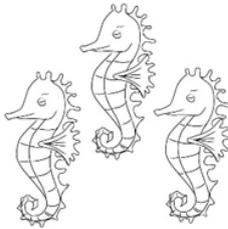
Peneliti membuat beberapa rancangan sketsa yang diajukan dalam pembuatan karya 3 dimensi untuk dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Alasan 3 sketsa diatas tidak terpilih dalam rancangan 3D karena peneliti mempertimbangkan nilai dan aspek estetika karya seni 3 dimensi serta teknik yang tepat dalam proses pembuatan karya uji coba tersebut, selain itu tema miniatur yang diambil kurang menyatu antara objek satu dengan yang lainnya. Dengan mempertimbangkan nilai dan aspek estetika karya seni 3 dimensi serta teknik yang tepat dalam proses pembuatan karya uji coba tersebut dibawah ini merupakan desain atau sketsa yang telah disetujui oleh dosen pembimbing peneliti:



Gambar 4. Sketsa terpilih teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 5. Sketsa terpilih teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 6. Sketsa terpilih teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 7. Sketsa terpilih teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 8. Sketsa terpilih teknik tekan dan mozaik.
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

2. Tahap awal pembuatan karya 3D dari kaleng bekas minuman

1. Karya 3D Media Kardus

Peneliti memulai langkah awal dengan membuat sketsa kerangka diatas kertas manila menggunakan pensil dan penghapus. Selanjutnya proses pemotongan bagian atau kerangka desain, desain tersebut kemudian

ditempelkan dengan rapi di atas media kardus yang telah disiapkan. Potongan sketsa yang sudah dibentuk kini telah diambil dan selanjutnya ditempelkan pada media kardus. Proses ini merupakan langkah penting dalam mewujudkan desain menjadi bentuk fisik. Selanjutnya menyusun kerangka tubuh ikan.



Gambar 9. Menyusun kerangka *angelfish*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Setelah kerangka terbentuk, selanjutnya lembaran aluminium dari kaleng bekas kini telah dipotong dengan beberapa pola berbeda. Langkah ini menandai persiapan material untuk tahap kreasi selanjutnya.



Gambar 10. Hasil karya *angelfish* media kardus
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Karya seni yang telah selesai kini telah melewati proses pewarnaan menggunakan spidol *brush*. Sebagai sentuhan akhir, karya tersebut di *finishing* menggunakan diton *clear* untuk memberikan tampilan optimal dan perlindungan agar warna tidak mudah pudar. Proses dan tahap yang sama dilakukan pada karya lainya seperti karya ikan koi, kura-kura, bintang laut, dan kuda laut.

2. Karya 3D Media Clay



Gambar 11. Kerangka kura-kura
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Untuk membuat kerajinan kura-kura tiga dimensi dengan material kaleng bekas minuman dan *clay* menggunakan kerangka kawat yang kemudian dilapisi dengan kertas layangan. Rancangan ini dimulai dengan pembentukan kerangka dasar kura-kura menggunakan kawat. Kawat dibengkokkan dan disambung untuk membentuk detail tempurung, kepala, kaki, dan ekor kura-kura secara presisi. Setelah kerangka kawat terbentuk sempurna, langkah selanjutnya adalah melapisi seluruh permukaan dengan menggunakan potongan-potongan kertas layangan memakai lem UHU. Tahapan krusial selanjutnya adalah pelapisan menggunakan *clay* dan penempelan potongan kaleng bekas yang telah dibentuk menjadi pola menyerupai sisik tempurung.



Gambar 12. Hasil karya kura kura media *clay*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Tahap final dalam penyempurnaan karya kura-kura tiga dimensi telah selesai, yaitu pewarnaan bagian sisik tempurung yang terbuat dari kaleng bekas menggunakan

spidol brush lalu di *finishing* menggunakan *diton clear* agar warna tidak mudah pudar. Proses dan tahap yang sama dilakukan pada karya lainnya seperti karya ikan koi, *angelfish*, bintang laut, dan kuda laut.

3. Karya 3D Media Botol Plastik

Gambar desain pola yang diinginkan secara langsung pada permukaan kardus menggunakan pensil. Untuk memastikan akurasi, disarankan untuk menggunakan penggaris dan pensil. Langkah selanjutnya mewarnai kerangka kuda laut yang sudah dibuat menggunakan cat aklirik warna biru. Gambar desain pola yang diinginkan secara langsung pada permukaan kardus menggunakan pensil. Untuk memastikan akurasi, disarankan menggunakan penggaris dan pensil. Langkah selanjutnya mewarnai kerangka kuda laut yang sudah dibuat menggunakan cat aklirik warna biru.

Proses dan tahap sama dilakukan pada karya lainnya seperti karya ikan koi, *angelfish*, bintang laut, dan kura-kura.



Gambar 13. Hasil karya kuda laut media botol plastik
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

4. Karya 3D Media *Styrofoam*

Langkah pertama *styrofoam* dipotong secara presisi, mengikuti pola sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Langkah ini menjadi fondasi utama untuk bentuk akhir karya yang diinginkan. Bagian tubuh ikan diwarnai menggunakan cat akrilik, memberikan dasar visual yang kuat. Setelah cat kering, langkah selanjutnya adalah

menempelkan potongan-potongan kaleng pada bagian tubuh ikan tersebut. Penempelan dengan menggunakan lem *styrofoam*, Ukuran karya ikan koi sendiri yaitu memiliki panjang 24cm dan lebar 4cm. Proses dan tahap sama dilakukan pada karya lainnya seperti karya kura-kura, *angelfish*, bintang laut dan kuda laut.



Gambar 14. Hasil karya ikan koi media *styrofoam*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

3. Hasil Uji Coba

1. Karya 3D Kaleng Bekas Media Kardus



Gambar 15. Hasil karya kura-kura
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 16. Hasil karya ikan koi
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 17. Hasil karya *angelfish*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 18. Hasil karya bintang laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Keterangan:

1. Kelebihan pada proses pembuatan karya media ini cukup mudah, menggunakan teknik tekan dan mozaik pada bagian pola kaleng yang ditempel pada setiap objek hewan, waktu yang digunakan lebih singkat.
2. Kekurangan dalam pembuatan karya, bahan kaleng bekas yang sesuai terbatas, untuk teknik tekan karena ketebalan logamnya mengakibatkan kaleng mudah robek, karena lapisan karya dari media kardus tipis rawan robek.

2. Karya 3D Kaleng Bekas Media Clay



Gambar 19. Hasil karya kura-kura
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 20. Hasil karya bintang laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 21. Hasil karya *angelfish*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 22. Hasil karya kuda laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Keterangan:

1. Kekurangannya adalah bahannya mudah rapuh jika *clay* sudah mengering, keterbatasan dalam pengeringan karya membutuhkan waktu cukup lama, dan keterbatasan dalam menyatukan bagian kaleng bekas dan *clay* cenderung lebih sulit dibandingkan media lain.
2. Kelebihannya adalah bahannya mudah dibentuk, memudahkan dalam membuat rancangan yang ditentukan.

3. Karya 3D Kaleng Bekas Media Botol Plastik



Gambar 23. Hasil karya kuda laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 24. Hasil karya ikan koi
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 25. Hasil karya *angelfish*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 26. Hasil karya kura-kura
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 27. Hasil karya bintang laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Keterangan:

1. Kekurangan media botol plastik mudah meleleh jika terkena lem panas rawan terbakar, warna bahan botol yang terbatas sulit untuk mengkombinasikan warna.
2. Kelebihannya mudah dibentuk dipanaskan dengan api dari lilin, mudah didapat serta ringan dan lebih praktis dalam pembuatan karya, dapat mendaur ulang sampah yang tidak digunakan.

4. Karya 3D Kaleng Bekas Media *Styrofoam*



Gambar 28. Hasil karya ikan koi
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 29. Hasil karya *angelfish*
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 30. Hasil karya bintang laut
(Sumber: Risma Aulya, 2025)



Gambar 31. Hasil karya kura kura
(Sumber: Risma Aulya, 2025)

Keterangan:

1. Kekurangan dari bahannya mudah rapuh, keterbatasan menggunakan lem yang cocok dalam menyatukan kaleng dan medianya cenderung lebih sulit untuk menempel.
2. Kelebihan bahannya mudah didapat, proses pengeringan singkat, media mudah dibentuk sesuai rancangan.

Saran Karya Gagal:

1. *Styrofoam* mudah rapuh dan sulit untuk membentuk anatomi hewan sesuai bentuk yang diinginkan dapat disiasati dengan dipadukan media *clay*. Dengan cara

dilapisi bagian *styrofoam* yang ingin dibentuk menggunakan *clay* agar mudah membentuk anatomi hewan. Selanjutnya dapat menempelkan pola lembaran kaleng yang sudah dibuat menggunakan lem serbaguna merk UHU.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pada tahap persiapan uji coba pembuatan karya 3 dimensi dari kaleng bekas minuman dengan media kardus, *clay*, botol plastik dan *styrofoam* dimulai dari persiapan tempat. Kemudian mempersiapkan tempat penelitian. Kemudian riset alat dan bahan yang digunakan. Yaitu: kardus, *clay*, botol plastik, *styrofoam*, kaleng bekas, lem, gunting, penggaris, kawat, kertas hvs, kertas linen, cat akrilik, diton *clear*, pensil, bolpoint bekas, *cutter*, spidol *brush*, koran, korek api, lilin.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan 4 jenis media menghasilkan 15 karya kategori berhasil dan 5 karya kategori gagal. Untuk tingkat kesulitan yang berbeda, karya dengan media kardus, botol plastik, cenderung mudah dan media *styrofoam*, *clay* cenderung sulit. Hasil karya menyajikan 3D yaitu berupa 5 objek karya hewan laut antara lain: kura-kura, kuda laut, bintang laut, *angelfish*, dan ikan koi. Memiliki kekurangan dan kelebihan masing masing disetiap bahan dan medianya. Kelebihan media kardus, *clay*, botol plastik mudah dibentuk, mudah didapat, proses pengeringan yang cepat, kekurangannya kardus rawan robek, keterbatasan warna pada botol plastik, *clay* yang cenderung sulit menempel pada bagian kaleng. Dan terakhir media *styrofoam* kelebihanannya mudah didapat dan dibentuk sedangkan kekurangannya rawan rapuh, bagian kaleng yang sulit untuk menempel pada media *styrofoam*.

2. Saran

1. Adanya penelitian uji coba ini disarankan kepada khususnya mahasiswa seni rupa, perajin dan masyarakat umum untuk lebih mengeksplor media yang digunakan dalam pembuatan karya seni 3 dimensi. Hal ini sangat berguna dari segi pemanfaatan dan nilai estetika dalam proses pembuatan karya

serta dapat memperdalam ilmu 3D. Bagi Lembaga Pendidikan disarankan uji coba pembuatan karya 3D dari kaleng bekas minuman ini menawarkan peluang untuk mengintegrasikan pembelajaran interaktif dan aplikatif. Harapannya dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum seni budaya. Dapat diselenggarakan lokakarya (*workshop*) bagi siswa dan guru tentang teknik pengolahan kaleng bekas menjadi karya seni. Mengundang seniman atau praktisi daur ulang yang berpengalaman untuk berbagi pengetahuan dan inspirasi. Dorong proyek kolaboratif antar siswa atau antar kelas untuk menciptakan instalasi seni berskala besar dari kaleng bekas. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang karya 3D dari kaleng bekas minuman agar lebih dikembangkan lagi dari segi media dan hasil karya itu sendiri agar memiliki nilai jual, serta diharapkan dapat disalurkan oleh tenaga pendidik dalam media pembelajaran siswa di sekolah dalam berkarya seni 3D.

REFERENSI

- (Puspita et al., 2024) Ananda, H. Fridolin. (2022). No Title. [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/14891/Pengelolaan-Sampah-di-Indonesia.html?~:text=Sedangkan menurut UU Nomor 18, proses alam yang berbentuk padat.](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/14891/Pengelolaan-Sampah-di-Indonesia.html?~:text=Sedangkan%20menurut%20UU%20Nomor%2018,proses%20alam%20yang%20berbentuk%20padat.)
- Ananda, H. Fridolin. (2022). No Title. [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/14891/Pengelolaan-Sampah-di-Indonesia.html?~:text=Sedangkan menurut UU Nomor 18, proses alam yang berbentuk padat.](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/14891/Pengelolaan-Sampah-di-Indonesia.html?~:text=Sedangkan%20menurut%20UU%20Nomor%2018,proses%20alam%20yang%20berbentuk%20padat.)
- Angge, Indah Chrysanti 2016 Dasar Dasar Kriya Logam Surabaya: Unesa Universty Press.
- Enri Damanhuri dan Tri Padmi. (2010). Pengelolaan Sampah. *Journal Teknik Lingkungan*, 3(2), 7.
- Fani, G., & Angge, I. C. (2021). Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama Fp2M.

- Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 279–293. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Kemendikbud. (2020). *Analisa Karya Seni Rupa Tiga Dimensi*. 01, 1–23.
- Puspita, R., Puji, G., & Angge, I. C. (2024). Berkarya Dengan Teknik Mozaik Memanfaatkan Kaleng Bekas di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya. *12(4)*, 127–136.
- Sutrisnawati, N. K., & M. Purwahita, A. A. R. (2018). Ni Ketut Sutrisnawati dan A. A. Ribeka M. Purwahita *Akademi Pariwisata Denpasar. Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 9(1), 49–56.
- Wiratna Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. PT. Rineka Cipta, Cet. XII)an Praktek, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, Cet. XII), 107.