

KALENG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN KARYA SENI RUPA 2 DIMENSI TEKNIK KRAWANGAN OLEH SISWA KELAS X-2 SMA NEGERI 1 PULE TRENGGALEK

Erlin Amelia Putri¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: erlin.22001@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran favorit di SMAN 1 Pule, namun pelaksanaannya masih terbatas pada penggunaan media kertas dengan teknik lukis. Penelitian ini menerapkan teknik *krawangan* dengan memanfaatkan kaleng bekas sebagai media pembuatan karya seni rupa dua dimensi untuk melatih keterampilan siswa melalui daur ulang limbah menjadi sebuah karya. Bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil karya siswa, serta respon siswa dan guru Seni Budaya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, serta validasi data melalui triangulasi. Pembelajaran dilaksanakan di kelas X-2 SMA Negeri 1 Pule Trenggalek selama empat pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 44% (14 siswa) karya berkategori sangat baik, 34% (11 siswa) berkategori baik, dan 22% (7 siswa) berkategori cukup. Secara keseluruhan, penerapan teknik *krawangan* pada media kaleng bekas mendapat respon positif karena memberikan pengalaman baru serta meningkatkan keterampilan siswa dalam berkarya seni rupa.

Kata Kunci : Pembelajaran, Teknik *Krawangan*, Kaleng Bekas, Media Berkarya.

Abstract

Art and Culture is one of the favored subjects at SMAN 1 Pule; however, its implementation is still limited to the use of paper media with painting techniques. This study applied the krawangan technique by utilizing used cans as a medium for creating two-dimensional visual artworks in order to develop students' skills through recycling waste into artistic works. The study aimed to describe the learning process, students' artworks, and the responses of students and Art and Culture teachers. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires, and validated through triangulation. The learning activities were conducted in Class X-2 of SMA Negeri 1 Pule Trenggalek over four meetings. The results showed that 44% (14 students) of the artworks were categorized as very good, 34% (11 students) as good, and 22% (7 students) as fair. Overall, the application of the krawangan technique using used cans received positive responses, as it provided new learning experiences and improved students' skills in creating visual art.

Keywords : Learning, Krawangan Technique, Used Cans, Art Media

PENDAHULUAN

Seni rupa terus berkembang seiring inovasi kreatif dalam penggunaan berbagai teknik dan media untuk menghasilkan karya yang bernilai estetis dan unik. Pemanfaatan bahan alternatif, termasuk limbah kaleng, dapat diubah menjadi karya seni yang bermanfaat bagi pendidikan dan lingkungan melalui pengurangan sampah.

Kecamatan Pule, Kabupaten Trenggalek, memiliki produksi limbah logam yang signifikan, sehingga kaleng bekas berpotensi sebagai media seni karena sifatnya yang tahan lama dan estetis. Salah satu teknik yang dapat diterapkan adalah teknik *krawangan*, yaitu teknik ukir logam yang melubangi bagian tertentu dari desain untuk menghasilkan permukaan tembus (Angge, 2016),

yang jarang digunakan pada kaleng bekas minuman untuk karya dua dimensi. Penerapan teknik ini di SMAN 1 Pule dapat menjadi alternatif pembelajaran Seni Budaya yang inovatif, melatih ketelitian, kesabaran, serta meningkatkan antusiasme siswa yang selama ini hanya berkarya dengan kertas. Melalui proses ini, siswa belajar menciptakan karya dua dimensi berupa hiasan dinding yang estetis dan inovatif sekaligus mengembangkan keterampilan kreatif melalui kesadaran lingkungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran penggunaan kaleng bekas sebagai media pembuatan karya seni rupa dua dimensi dengan teknik *krawangan* oleh siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Pule Trenggalek, mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya yang dihasilkan melalui pembelajaran tersebut, serta menganalisis respon siswa dan guru Seni Budaya terhadap penerapan teknik *krawangan* pada kaleng bekas sebagai media berkarya seni rupa.

Beberapa penelitian relevan menunjukkan efektivitas teknik *krawangan* dan pemanfaatan media logam dalam pembelajaran seni rupa. Arif Nur Hidayat (2024) menggunakan logam kuningan dan video tutorial untuk teknik *krawangan*, terbukti meningkatkan pemahaman dan kreativitas mahasiswa. Bagus Arma Apriliyanto (2023) menerapkan teknik *krawangan* pada kaleng bekas untuk menghasilkan karya dua dimensi yang menarik dan ramah lingkungan. Sementara itu, Rida Puspita Gaya Puji Permatasari (2024) menggunakan teknik mozaik pada kaleng bekas untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan teknik *krawangan* pada kaleng bekas oleh siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Pule Trenggalek, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dan memperluas kajian terkait media logam dan karya dua dimensi.

Penelitian ini penting dilakukan karena merespons permasalahan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran seni budaya, khususnya pada teknik *krawangan* yang sering kali belum memanfaatkan potensi bahan daur ulang limbah secara optimal. Dengan penerapan teknik *krawangan* pada pembuatan karya seni rupa 2 dimensi, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran,

menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan, serta memperkuat keterampilan kreatif. Selain itu, keterlibatan guru dan siswa dalam proses berkarya menjadi aspek penting untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung sekaligus menanamkan nilai-nilai keberlanjutan dalam konteks pendidikan seni budaya.

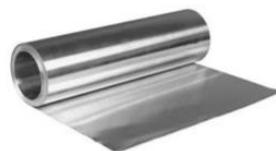
KERANGKA TEORETIK

A. Logam

Logam merupakan jenis material yang sering dijumpai disekitar lingkungan. Logam golongan *non Precious metal* adalah logam yang biasa digunakan dalam berkarya kriya dengan ciri bisa berkarat apabila teroksidasi oleh udara. Selain itu, logam jenis non ferro yang tidak memiliki unsur besi juga digunakan dalam berkarya kriya, seperti tembaga, aluminium, dan kuningan (Angge, 2016). Peneliti menggunakan media berbahan dasar logam karena sifat yang padat dengan karakteristik kelentukan dan ketahanan kokoh untuk dijadikan pembuatan karya seni.

B. Aluminium

Aluminium memiliki karakteristik lunak, ringan, tidak gampang berkarat karena memiliki ketahanan korosi kuat dan memiliki warna putih keperakan yang estetik (Halimatussa'diyah, 2023) Sifat logam aluminium yang lunak menjadi poin utama dalam peneitian ini karena memiliki pengaruh terhadap hasil karya seni yang dibuat.



Gambar 1. Aluminium

Sumber: suryalogam.com

C. Kaleng Bekas Minuman

Kaleng bekas digambarkan sebagai tempat penyimpanan atau wadah minuman yang terbuat dari logam yang sudah dibuang atau tidak digunakan lagi (Fadhilah, 2025). Kaleng bekas minuman berbahan aluminium yang ringan dan mudah dibentuk memiliki potensi didaur ulang menjadi karya seni rupa 2 dimensi, seperti hiasan dinding.



Gambar 2. Kaleng Bekas Minuman
Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

D. Kriya Logam

Seni kriya merupakan bagian dari seni rupa yang kunci utama adalah keterampilan tangan penguasaan teknik tertentu dengan alat bantu untuk mempermudah proses bekarya 2 dimensi maupun 3 dimensi fokus pada fungsi, namun tidak meninggalkan nilai keindahannya (Angge, 2016). Penelitian ini menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi berbahan kaleng bekas minuman yang berfungsi sebagai hiasan dinding. Prosesnya meliputi perancangan, pemindahan desain, *krawangan* lembaran kaleng, serta penempelan pada flanel. Hasil karya disajikan dalam bentuk 2 dimensi dengan 3 bidang pada setiap rangkaianya.

E. Teknik *Krawangan*

Krawangan merupakan teknik seni kerajinan atau keterampilan tangan dalam pembuatan seni kriya logam yang dilakukan dengan cara melubangi bagian-bagian tertentu pada permukaan material melalui proses pemotongan, pengukiran, atau pengeboran untuk membentuk pola atau motif sesuai desain sehingga menghasilkan karya yang berlubang dan tembus (Angge, 2016). Kaleng yang dipipihkan, didesain dan dikrawang untuk membentuk pola. Proses *krawangan* membutuhkan ketelitian karena kaleng bersifat kaku, menggunakan alat tajam seperti cutter untuk melubangi permukaan kaleng. Lembaran kaleng yang sudah dilubangi direkatkan pada flanel sehingga gambar terlihat jelas dan timbul karena efek *krawangan*.



Gambar 2. Karya 2 Dimensi Teknik *Krawangan*
Sumber: Dok. Karya Ayuningtyas.2024

F. Seni Rupa 2 Dimensi

1. Unsur - Unsur Seni Rupa 2 Dimensi

Unsur adalah komponen penyusun, lebih tepatnya adalah bagian bagian dasar yang menyusun untuk pembentukan suatu karya seni (Suparta, 2020b) . Unsur seni rupa 2 dimensi, meliputi:

a. Titik: Titik merupakan komponen terkecil yang menjadi dasar pembentukan pola desain pada karya seni dalam penelitian ini.

b. Garis: Garis hasil dari penggabungan titik, menciptakan variasi irama dan arah yang memperindah karya. Dalam penelitian ini, garis lurus, lengkung, maupun patah digunakan untuk membentuk pola desain yang menarik dan detail.

c. Bidang: Bidang terbentuk dari hasil gabungan garis dan membentuk desain yang menentukan karya seni serta menjadi panduan dalam proses pelubangan pada penelitian ini.

d. Bentuk: Bentuk merupakan gabungan titik, garis, dan bidang. Dalam penelitian ini, bentuk flora atau fauna diterapkan pada permukaan kaleng untuk menciptakan tampilan visual yang variatif dan artistik.

e. Ruang: Ruang pada karya 2 dimensi diciptakan melalui efek visual menonjol dan mendalam. Teknik *krawangan* menghasilkan kedalaman dari lubang-lubang pada kaleng, sedangkan penempelan kaleng pada flanel menimbulkan kesan timbul, diperkuat oleh kontras warna antara flanel dan logam.

f. Warna: Roda warna terdiri dari primer, sekunder, dan tersier, yang dikombinasikan menggunakan teori skema warna agar harmonis. Penelitian ini menerapkan teori tersebut untuk memilih warna flanel sebagai permukaan kedua, sementara warna alami kaleng menambah kontras dan nilai estetika karya.

2. Prinsip Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi

Prinsip berkarya seni rupa 2 dimensi menjadi penyusun dalam pembuatan sebuah karya atau bisa disebut asas seni rupa (Suparta, 2020a) . Prinsip tersebut meliputi:

- a. **Kesatuan** : Penggabungan berbagai media dan pola desain pada kaleng bekas menghasilkan komposisi visual yang harmonis dan menyatu.
- b. **Keseimbangan** : Pembagian ruang dan berat visual dalam 3 desain hiasan dinding dibuat agar seimbang dan tidak berat sebelah.
- c. **Irama** : Pengulangan unsur desain pada 3 bidang hiasan dinding menciptakan kesan gerak dan keharmonisan visual.
- d. **Komposisi** : Penyusunan garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang diterapkan secara variatif: simetris untuk keseimbangan, asimetris untuk kesan dinamis, dan terpusat untuk menonjolkan titik fokus.
- e. **Proporsi** : Ukuran dan bentuk desain disesuaikan dengan bidang kaleng agar estetis, tidak terlalu padat atau kosong.
- f. **Keselarasan** : Pemilihan bentuk, garis, dan pola motif yang selaras membuat karya *krawangan* tampak padu dan enak dipandang.
- g. **Pusat Perhatian** : Penonjolan desain tertentu untuk menarik perhatian dan menciptakan fokus utama.
- h. **Gradasi** : Perpaduan warna flanel dan pola *krawangan* yang teratur menciptakan kesan harmonis, estetis, dan menunjukkan kreativitas serta pemahaman prinsip seni rupa 2 dimensi.

G. Hiasan Dinding

Hiasan dinding merupakan bagian interior ruangan yang menjadikan ruang tampak lebih indah menarik serta menghasilkan nuansa kesan yang nyaman dan menyenangkan (Hermita , 2020). Kaleng bekas dimanfaatkan sebagai bahan hiasan dinding 2 dimensi dengan teknik *krawangan* untuk menciptakan motif dekoratif artistik. Karya ini berfungsi sebagai hiasan yang mempercantik ruang, sekaligus menunjukkan kreativitas, keterampilan tangan, dan kepedulian terhadap lingkungan melalui daur ulang.

H. Flora Fauna

Flora merupakan segala macam jenis tanaman atau tumbuhan dipermukaan bumi, sedangkan fauna artinya adalah segala macam jenis hewan

yang hidup diperiode tertentu (Winata & Purwanto, 2018). Penelitian ini menampilkan bentuk tumbuhan dan hewan melalui pelubangan kaleng bekas dengan teknik *krawangan*, menciptakan karya seni rupa 2 dimensi yang estetis dan alami, sekaligus melatih kreativitas dalam mengolah bahan daur ulang menjadi karya bernilai.

I. Prosedur Pengerasan Kain Flanel sebagai Lapisan ke-dua Karya Seni Rupa 2 Dimensi Teknik *Krawangan* Pada Kaleng Bekas Minuman

Berikut prosedur pembuatan hiasan dinding teknik *krawangan* pada kaleng bekas minuman:

1. Bahan dan alat yang disiapkan, yaitu Alkohol, Lem putih, Wadah, Kuas, Sendok
2. Tiga warna kain flanel dipilih sesuai dengan konsep karya yang telah dirancang.
3. Lem kayu dicampurkan dengan air dalam wadah hingga mencapai kekentalan yang sesuai, kemudian ditambahkan alkohol dan diaduk hingga merata.
4. Campuran lem dioleskan secara merata pada kain flanel menggunakan kuas.
5. Kain flanel dijemur hingga kering dan mengeras.
6. Setelah kering, kain flanel disetrika untuk memperoleh tingkat kekakuan yang optimal.

J. Prosedur Pembuatan Karya Seni Rupa 2 Dimensi Hiasan Dinding Teknik *Krawangan* Pada Kaleng Bekas Minuman

Berikut prosedur pembuatan hiasan dinding teknik *krawangan* pada kaleng bekas minuman:

1. Bahan dan alat yang disiapkan berupa 2 Kaleng bekas minuman, Kertas HVS. Kain flanel yang sudah dikeraskan, Lem (lem castol dan lem kertas), Tali, Gunting, Bolpoin yang berujung tumpul, Kertas HVS, Penggaris, Pensil, Cutter, Buku tulis, Penghapus, Gantungan tempel
2. Dua kaleng bekas minuman dibersihkan terlebih dahulu dari sisa minuman agar aman dan mudah diolah.
3. Bagian atas dan bawah kaleng dipotong, kemudian badan kaleng dibuka hingga menjadi lembaran datar.

4. Tiga desain pola bertema flora dan fauna dibuat di atas kertas HVS dan disesuaikan ukurannya dengan lembaran kaleng.
5. Sketsa desain ditempelkan pada permukaan kaleng, lalu pola dipindahkan dengan bolpoin tumpul menggunakan metode pengulangan garis.
6. Setelah pola terlihat jelas, bidang kaleng dipotong sesuai bingkai dan tepi tajam diratakan agar tidak melukai tangan.
7. Proses *krawangan* dilakukan dengan melubangi bagian pola menggunakan cutter secara berulang hingga terbentuk ‘motif yang rapi.
8. Lembaran kaleng yang telah dilubangi kemudian dirapikan dan sisa potongan kaleng dikumpulkan.
9. Kain flanel yang telah dikeraskan dipotong sesuai ukuran bidang, lalu kaleng berlubang ditempelkan sebagai lapisan kedua.
10. Ketiga karya disusun pada tali dengan panjang sekitar 70 cm hingga membentuk satu rangkaian.
11. Hiasan dinding hasil teknik *krawangan* dari kaleng bekas tersebut kemudian siap digantung dan digunakan.

alat, bahan, prosedur berkarya sekaligus contoh hasil karya.



Gambar 4. Pemaparan materi pembelajaran

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Setelah peserta didik memperoleh pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui tanya jawab singkat, dilanjut dengan penjelasan prosedur pembuatan desain. Setelah itu, membagikan kertas kepada siswa untuk membuat 3 desain dalam 2 ukuran kaleng bekas (ukuran kaleng panjang 20 cm lebar 9 cm). Peneliti mendampingi setiap siswa dalam pengambilan tema flora fauna, pembuatan desain dan penentuan bagian yang dilubangi. Kegiatan perancangan desain tersebut dikerjakan oleh siswa hingga akhir jam pelajaran.



Gambar 5. Pembuatan desain pola flora fauna

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai rangkaian pembelajaran serta kelengkapan alat dan bahan yang harus dipersiapkan siswa pada pertemuan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan pada siswa kelas X-2 dengan jumlah 32 siswa. Pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan setiap hari Kamis pada jam pelajaran ke 9-10 yaitu pukul 13.30-15.00 WIB

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Kamis tanggal 31 Juli 2025 didampingi oleh bapak Totok Pancayoga, S.Pd., selaku guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Pule Trenggalek. Pertemuan pertama menyampaikan materi terkait seni rupa 2 dimensi meliputi pengertian, prinsip dan unsur seni rupa 2 dimensi. Selain itu, memfokuskan pada jenis dan teori penggabungan warna yang diterapkan pada proses berkarya. Menjelaskan tentang berkarya di media logam jenis aluminium bentuk kaleng bekas minuman dengan teknik *krawangan* bertema flora fauna,

2) Pertemuan Kedua

Pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Agustus 2025. Kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengulas sedikit materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya mengenai media kaleng bekas minuman dan teknik *krawangan*. Siswa yang telah menyelesaikan desainnya dapat mengonsultasikan hasilnya dan melanjutkan proses pemindahan desain keatas media kaleng

bekas minuman serta proses pengerasan kain flanel untuk lapisan kedua karya. Siswa membawa media alat dan bahan yang digunakan berupa kaleng bekas minuman, kain flanel dan alat berupa gunting, bolpoin berujung tumpul serta lem kertas. Selain itu, peneliti menyiapkan alat dan bahan tambahan untuk proses pengerasan kain flanel berupa lem putih, alkohol, wadah dan kuas. Peneliti memberikan pemaparan rangkaian prosedur pemindahan desain dan pengerasan kain flanel.

Langkah pertama siswa mulai menggunting kaleng bekas minuman menjadi lembaran plat logam. Selanjutnya siswa memotong desain yang dibuat pada kertas hvs sesuai ukuran. Tahap berikutnya, desain bingkai yang sudah dipotong ditempelkan pada lembaran kaleng menggunakan lem kertas dan siswa mulai memindahkan desain bertema flora fauna di media kaleng bekas menggunakan bolpoin yang berujung tumpul dengan alas buku tulis. Peneliti memberikan penjelasan sekaligus demonstrasi kepada siswa dalam pemindahan desain. Setelah penjelasan dan demonstrasi, siswa mulai memahami dan kembali melanjutkan kegiatan praktik.



Gambar 1. Pemindahan pola pada kaleng bekas
Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai proses pengerasan kain flanel untuk lapisan kedua. Tujuannya agar lembaran plat logam yang sudah di lubangi nanti tetap dapat menjadi lapisan lurus. Siswa dipandu peneliti mlarutkan lem putih, air, dan alkohol 10% dalam sebuah wadah. Selanjutnya, siswa mulai melapisi kain flanel menggunakan cairan tersebut dengan kuas secara merata. Ditahap akhir proses pengerasan kain flanel, peneliti memandu siswa untuk menjemur kain flanel yang sudah dilapisi cairan sampai kering mengeras.



Gambar 2. Proses pengerasan kain flanel sebagai lapisan kedua oleh siswa

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Pada kegiatan penutup, peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait praktik pemindahan desain pada kaleng bekas minuman dan proses pengerasan kain dilakukan pada pertemuan kedua. Peneliti mengingatkan siswa untuk membawa alat dan bahan pada pertemuan berikutnya serta bagi siswa yang belum selesai memindahkan desain dapat dilanjutkan di rumah, namun harus diselesaikan sebelum pertemuan berikutnya.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilaksanakan pada hari kamis tanggal 14 Agustus 2025. Pada pertemuan ketiga, siswa melakukan proses *krawangan* pola pada 3 desain kaleng bekas minuman. Sebelumnya, peneliti memeriksa hasil pemindahan desain pada lembaran kaleng bekas yang telah dikerjakan. Selanjutnya siswa mulai menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan pada pertemuan ketiga meliputi desain pada kaleng dan *cutter*. Pada tahap ini peneliti memberikan penjelasan dan demonstrasi kepada siswa cara melubangi kaleng dengan benar, sehingga kaleng yang sudah dilubangi menghasilkan bentuk desain yang rapi. Proses *krawangan* dilakukan diatas lantai ubin untuk meminimalisir perusakan pada meja karena menggunakan alat tajam. Setelah peneliti melakukan demonstrasi, siswa memahami dan kembali melanjutkan proses *krawangan* pada desain di atas lembaran kaleng bekas. Setelah proses *krawangan* selesai, siswa bisa memotong lembaran kaleng bekas sesuai bingkai dengan memastikan sudut-sudut dirapikan agar menghasilkan tampilan yang lebih rapi. Kegiatan *krawangan* pada desain kaleng bekas tersebut dikerjakan oleh siswa hingga akhir jam pelajaran.



Gambar 8. Proses pelubangan pada kaleng bekas sesuai desain oleh siswa

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Setelah kegiatan selesai, siswa membersihkan ruang kelas dan memastikan potongan kaleng yang telah dikumpulkan dibuang ke tempat sampah sebagai bentuk tanggung jawab bersama terhadap kebersihan lingkungan belajar. Dipenghujung pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan terkait rangkaian kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan keempat sekaligus alat dan bahan yang digunakan.

4) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat yang sekaligus menjadi pertemuan terakhir pembelajaran, dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2025. Kegiatan pada pertemuan terakhir adalah penempelan kain flanel yang sudah dikeraskan pada bingkai kaleng sebagai lapisan kedua karya. Siswa mulai memotong kain flanel sesuai ukuran bingkai karya dan menempelkannya menggunakan lem castol dengan hati-hati agar lem tidak meluber dan terlihat rapi.



Gambar 9. Proses penempelan kaleng bekas pada kain flanel oleh siswa

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Setelah tahap penempelan lapisan kedua selesai, setiap siswa kemudian memasang tali untuk merangkai 3 bidang bingkai menjadi satu bagian membentuk hiasan dinding. Setelah siswa menyelesaikan praktik pembuatan karya 2 dimensi hiasan dinding berbahan kaleng bekas minuman dengan teknik *krawangan* selesai,

kemudian setiap karya digantung di dinding kelas sebagai salah satu bentuk apresiasi karya melalui pameran sederhana.



Gambar 10. Penggabungan tiga karya menjadi hiasan dinding

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Sebagai penutup, peneliti bersama seluruh siswa berfoto bersama hasil karya yang sudah digantung di dinding, sebagai bentuk dokumentasi kegiatan. Pada penghujung sesi pembelajaran, peneliti menyampaikan kesimpulan serta motivasi agar siswa terus bersemangat dalam belajar dan senantiasa mengembangkan kreativitas mereka.



Gambar 11. Foto bersama seluruh siswa kelas X-1 dengan pameran karya

Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

B. Hasil Karya Kaleng Bekas Sebagai Media Pembuatan Karya Seni Rupa 2 Dimensi Teknik *Krawangan*.

Setelah melalui rangkaian proses pembelajaran yang panjang, praktik siswa kelas X-2 telah selesai dilaksanakan dengan baik. Tahap selanjutnya adalah penilaian hasil karya. Penilaian pada karya siswa dibagi menjadi dua yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Terdapat 4 aspek dalam setiap penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Aspek dan skor penilaian

Penilaian Proses	Skor
Kesiapan Alat dan Bahan	5
Ketepatan Tahapan Kerja	5
Manajemen Waktu	5
Kemandirian Bekerja	5

Total	Jumlah skor yang diperoleh / skor masimal) x 100
Penilaian Karya	Skor
Kreativitas Desain	5
Teknik Berkarya	5
Pewarnaan	5
Estetika	5
Total	Jumlah skor yang diperoleh / skor masimal) x 100
Nilai Keseluruhan	Jumlah penilaian proses dan penilaian Akhir / 2

Berikut hasil beberapa karya lampu hias kaleng bekas menggunakan teknik *krawangan* siswa sesuai dengan kategori penilaian sangat baik, baik, dan cukup.

a) Kategori Sangat Baik

Fransiska berhasil menghasilkan karya seni rupa dua dimensi berupa hiasan dinding dengan kategori sangat baik menggunakan konsep burung Kakak Tua pada tiga bidang. Dalam proses berkarya, Fransiska menyiapkan alat dan bahan secara mandiri, lengkap, dan tertata rapi sejak awal kegiatan. Ia mampu melaksanakan seluruh tahapan kerja secara runtut, sistematis, dan sesuai prosedur tanpa kesalahan, serta menyelesaikan tugas tepat waktu dengan pemanfaatan waktu

yang efektif dan efisien, meskipun pada beberapa tahap masih memerlukan sedikit arahan dari peneliti. Hasil karya menunjukkan desain yang rinci, kaya ide baru, dan sesuai konsep. Fransiska menguasai teknik dengan sangat baik, menghasilkan karya yang rapi meskipun terdapat sedikit kekurangan. Pemilihan warna sesuai konsep, harmonis, dan menyatu dengan desain. Komposisi karya seimbang, dengan hasil krawangan dan penataan keseluruhan yang tampak estetis. Atas karyanya tersebut, Fransiska memperoleh nilai 95.

Gambar 12. Karya Fransiska Ayu Valentyn
Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025



b) Kategori Baik

Karya Salva Nafisatus Safira

Salva berhasil menghasilkan karya seni rupa dua dimensi berupa hiasan dinding dengan kategori baik menggunakan konsep bunga anggrek pada tiga bidang. Dalam proses berkarya, Salva menyiapkan seluruh alat dan bahan secara mandiri, lengkap, dan tertata rapi sejak awal kegiatan. Salva mampu melaksanakan seluruh tahapan kerja secara runtut, sistematis, dan sesuai prosedur tanpa melakukan kesalahan. Meskipun penyelesaian tugas sedikit melebihi waktu yang ditentukan, proses kerja tetap terorganisasi dengan baik dan menunjukkan kemandirian tanpa bergantung pada bantuan peneliti atau pihak lain. Hasil karya menunjukkan desain yang cukup jelas dan sesuai konsep, dengan detail yang baik serta

unsur kreatif meskipun belum dominan. Salva menguasai teknik dengan sangat baik, meskipun terdapat sedikit kekurangan, namun tetap menghasilkan karya yang rapi. Pemilihan warna sesuai konsep, meski kurang rapi, tetap menyatu dengan desain dan cukup seimbang. Secara keseluruhan, karya memiliki komposisi yang baik, hasil akhir rapi, krawangan dan penataan cukup presisi, serta nilai estetika terpenuhi dengan baik. Atas karyanya, Salva memperoleh nilai 87.

Gambar 13. Karya Salva Nafisatus Safira
Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

c) Kategori Cukup

Karya Nathania Meyza Mangku

Nathania berhasil menghasilkan karya seni rupa dua dimensi berupa hiasan dinding dengan kategori cukup baik menggunakan konsep bunga tulip pada dua bidang. Dalam proses berkarya, Nathania menyiapkan alat dan bahan hampir lengkap, meskipun terdapat sedikit keterlambatan dan memerlukan bantuan peneliti. Nathania mampu melaksanakan seluruh tahapan kerja secara runtut, sistematis, dan sesuai prosedur tanpa kesalahan berarti, walaupun penyelesaian tugas sedikit melebihi waktu yang ditentukan. Secara umum Nathania bekerja mandiri, namun

pada beberapa tahap masih membutuhkan arahan. Hasil karya menunjukkan desain cukup jelas dan sesuai konsep, dengan detail yang baik dan unsur kreatif meskipun belum dominan. Penggunaan teknik masih kurang, terlihat beberapa kesalahan, namun hasil keseluruhan tetap cukup baik. Pemilihan warna mencerminkan konsep, tetapi kerapian dan harmoni warna belum seimbang. Komposisi karya sudah terlihat dan cukup rapi, meskipun hasil krawangan atau penataan kurang tepat, namun masih cukup estetis. Berdasarkan hasil tersebut, Nathania memperoleh nilai 72.

Gambar 14. Karya Salva Nafisatus Safira

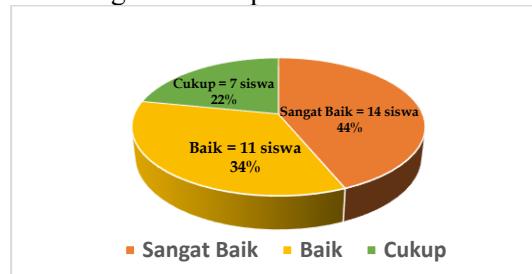
Sumber: Dok. Erlin Amelia, 2025

Kesimpulan dari penilaian proses pembelajaran menunjukkan dinamika proses belajar yang beragam pada siswa kelas X-2. Variasi kesiapan dan sikap siswa tampak jelas sejak tahap awal kegiatan. Sebagian siswa belum membawa alat dan bahan sesuai ketentuan dengan alasan lupa atau tertinggal, sehingga harus meminjam dari teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal tanggung jawab terhadap perlengkapan praktik. Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan, beberapa siswa belum mampu menyelesaikan setiap tahapan sesuai dengan waktu yang ditetapkan dan masih bergantung pada arahan guru pendamping. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kemandirian siswa dalam proses berkarya belum merata dan masih perlu dilatih melalui pembiasaan kerja mandiri serta pengelolaan waktu yang lebih baik. Namun demikian, di sisi lain terdapat siswa yang menunjukkan sikap dan kesiapan belajar yang sangat baik. Siswa-siswa tersebut membawa perlengkapan secara lengkap, menunjukkan inisiatif tinggi, serta mampu menyelesaikan setiap tahapan kegiatan dengan tertib. Mereka juga menggunakan alat dengan hati-hati, bekerja secara cermat, dan memperhatikan detail dalam proses pembuatan karya *krawangan*. Hal ini menunjukkan bahwa media kaleng bekas dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa yang

memiliki kemandirian dan kesadaran belajar yang baik.

Berdasarkan penilaian hasil, seluruh siswa berhasil menyelesaikan karya seni rupa dua dimensi teknik *krawangan*, mulai dari tahap perencanaan desain, proses pelubangan pola, hingga tahap *finishing* dan pameran karya. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan kaleng bekas sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep dan teknik *krawangan* secara praktis. Nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan juga menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi, baik dari segi desain, teknik, proses, maupun hasil akhir karya. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga melatih kreativitas, ketelitian, dan kepedulian terhadap pemanfaatan bahan bekas. Pembelajaran ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, meskipun masih diperlukan upaya lanjutan untuk meningkatkan kesiapan dan kemandirian seluruh siswa dalam proses berkarya.

Bagan 1. Rekapitulasi Nilai Siswa



(Sumber : Data Erlin Amelia, 2025)

Berdasarkan kriteria penilaian proses berkarya dan hasil, diperoleh data sebagaimana tercantum pada diagram di atas. Sebanyak 14 siswa berada pada kategori sangat baik dengan rentang nilai 90–100, 11 siswa termasuk kategori baik dengan nilai 80–89, dan 7 siswa berada pada kategori cukup dengan nilai 70–79. Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X-2 telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara umum, mayoritas siswa mampu menyelesaikan karya dengan baik, meskipun terdapat beberapa siswa yang memperoleh hasil kurang optimal akibat faktor tidak fokus sehingga cepat dalam proses pengerjaannya. Meskipun demikian, pihak sekolah mengharuskan setiap

siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya sesuai KKM dalam kegiatan praktik.

Respon Guru Dan Siswa Tentang Kaleng Bekas Sebagai Media Pembuatan Karya Seni Rupa 2 dimensi Teknik *Krawangan*

a) Tanggapan Guru

Wawancara dilakukan dengan guru Seni Budaya, bapak Totok Pancayoga, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara, bapak Totok memberikan apresiasi yang tinggi terhadap pelaksanaan penelitian yang menjadi hal baru dan belum pernah diajarkan di SMA Negeri 1 Pule Trenggalek. Kesimpulan dari wawancara menunjukkan bahwa guru seni budaya sangat mendukung pembelajaran ini karena, dinilai mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam berkarya seni rupa menggunakan kaleng bekas dengan teknik *krawangan*. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan dinilai unik dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan menjadi sarana efektif dalam mengenalkan pengolahan limbah. Respon beliau secara keseluruhan sangat positif, menegaskan bahwa pembelajaran ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan daya kreativitas serta serta mengasah keterampilan siswa dalam berkarya seni rupa.

b) Tanggapan Siswa

Respon siswa diperoleh melalui lembar angket, yang menunjukkan bahwa kaleng bekas sebagai media pembuatan karya seni rupa 2 dimensi teknik *krawangan* mendapatkan

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran pemanfaatan kaleng bekas sebagai media pembuatan karya seni rupa 2 dimensi bentuk hiasan dinding teknik *krawangan* untuk siswa kelas X-2 SMAN Pule Trenggalek, berlangsung selama empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mengisi kuesioner awal, menerima penjelasan materi dasar mengenai seni rupa 2 dimensi, bahan kaleng, teknik *krawangan*, prosedur pembuatan dan membuat rancangan awal desain. Pertemuan kedua berfokus pada pemindahan desain ke plat kaleng bekas dan proses pengerasan kain flanel sebagai lapisan kedua. Pertemuan ketiga melakukan proses

tanggapan yang sangat positif dari siswa. Mayoritas siswa berpendapat mengenai pembelajaran ini dengan jawaban yang bervariasi, seperti: menyenangkan, seru, menarik, unik, mengembangkan kreativitas, keren dan hasilnya bagus. Meskipun mereka juga menghadapi tantangan yang dialami, seperti menggambar desain dengan menentukan bagian yang akan dikrawang dan kendala yang paling dominan adalah proses *krawangan* pola pada kaleng karena membutuhkan tingkat kesabaran dan ketelitian tinggi, namun seluruh tantangan tersebut dapat diatasi siswa dengan cukup baik. Terlepas dari tantangan tersebut, pertanyaan mengenai kepuasan terhadap hasil karya, sebagian besar siswa menyatakan puas dan sangat puas terhadap hasil karya yang telah dicapai.

Pembelajaran ini terbukti meningkatkan pemahaman, pengalaman, wawasan, serta mengembangkan kreativitas, kesabaran, dan ketelitian siswa melalui pemanfaatan kaleng bekas sebagai karya dua dimensi dengan teknik *krawangan*. Pembelajaran berbasis praktik efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, membentuk sikap positif terhadap seni kriya, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan melalui kegiatan daur ulang. Siswa merasa puas dengan hasil karya yang dihasilkan dan menunjukkan respons positif. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan dan kecepatan pemahaman antar siswa, seluruh siswa mampu mengikuti arahan pembelajaran dengan baik.

krawangan pada desain yang sudah dipindahkan pada plat kaleng bekas minuman. Sesi terakhir digunakan untuk tahap penempelan kain flanel sebagai lapisan kedua, termasuk pemasangan tali untuk membentuk hiasan dinding. Setelah seluruh kegiatan selesai, dilakukan evaluasi dan refleksi melalui kuesioner akhir.

Hasil karya hiasan dinding dari kaleng bekas minuman menggunakan teknik *krawangan* dinilai baik hingga sangat memuaskan. Sebanyak 32 siswa berpartisipasi, masing-masing membuat tiga bidang untuk satu karya hiasan dinding. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria penilaian saat proses berkarya dan penilaian hasil karya yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada rekapitulasi total

penilaian, sebanyak 14 siswa (44%) memperoleh nilai rata-rata 90–100 dengan kategori sangat baik, 11 siswa (34%) memperoleh nilai rata-rata 80–89 dengan kategori baik, dan 7 siswa (22%) memperoleh nilai rata-rata 70–79 dengan kategori cukup baik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa mayoritas karya (25 karya) termasuk kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, terdapat tujuh karya yang mendapat nilai cukup baik.

Pembahasan terakhir terkit tanggapan guru dan siswa saat pelaksanaan. Tanggapan guru Seni Budaya menunjukkan respons yang sangat baik, karena pembelajaran ini dinilai sebagai inovasi baru, mampu meningkatkan, kreativitas, keterampilan, serta menumbuhkan kepedulian terhadap pemanfaatan limbah dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Sementara itu, tanggapan siswa berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan respons yang positif, hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan media kaleng bekas teknik *krawangan*, serta diperolehnya pengalaman baru dalam berkarya seni rupa yang menuntut kesabaran, ketelitian, dan kreativitas. Secara keseluruhan pembelajaran ini dinilai efektif, menyenangkan, dan memberikan dampak positif terhadap hasil karya, sikap, dan wawasan siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Implikasi

Pembelajaran dengan memanfaatkan kaleng bekas melalui teknik *krawangan* memberikan implikasi positif bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, kegiatan ini meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, ketelitian, serta kesadaran terhadap pemanfaatan limbah secara kreatif. Bagi guru, penggunaan kaleng bekas menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan menarik, mampu meningkatkan keaktifan siswa serta dapat dijadikan alternatif media dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Sementara itu, bagi sekolah, pembelajaran ini mendukung pengembangan pendidikan berbasis kreativitas dan kepedulian lingkungan, serta hasil karya siswa berpotensi dimanfaatkan sebagai media pameran atau

penghias ruang untuk meningkatkan apresiasi seni di lingkungan sekolah.

Saran

Saran dari penelitian ini ditujukan kepada siswa, guru, dan peneliti selanjutnya. Bagi siswa, disarankan untuk terlebih dahulu membuat desain hitam putih dengan penegasan pada bagian yang akan dikrawang agar proses penggerjaan dapat berlangsung lebih terarah, rapi, dan optimal, serta diharapkan lebih memperhatikan penjelasan guru guna memperdalam pemahaman terhadap tahapan pembuatan karya, khususnya pada proses perancangan desain dan proses *krawangan*. Bagi guru, disarankan untuk memberikan penjelasan yang lebih terstruktur dan mendetail, terutama pada prosedur tahap perancangan desain dan pelaksanaan teknik *krawangan*, serta melakukan pendampingan secara aktif selama proses berkarya agar kendala yang dihadapi siswa dapat segera diatasi. Selain itu, guru perlu mengatur alokasi waktu pembelajaran secara lebih efektif dengan mengingatkan siswa secara berkala terkait alat dan bahan yang disiapkan, serta memberikan tugas mandiri yang memungkinkan dikerjakan di luar jam pelajaran. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan pemanfaatan berbagai jenis limbah sebagai media berkarya seni yang ramah lingkungan, memperluas eksplorasi bentuk karya, tidak terbatas pada bingkai bangun datar, melainkan dikembangkan ke dalam bentuk objek, sehingga siswa memiliki ruang yang lebih luas untuk mengekspresikan kreativitas dalam berkarya seni rupa.

REFERENSI

- Angge, Indah Chrysanti. (2016). Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya : Unesa University Press.
- Angge, Indah Chrysanti. (2016). Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya : Unesa University Press.
- Apriliyanto, B. A., & Angge, I. C. (2023). Uji Coba Pembuatan Karya Kriya Logam Dari Kaleng Bekas Kemasan Makanan. *Seni Rupa*, 11(1), 9–22.

- Halimatussa'diyah, E., Azri, R. N., & Hakim, M. W. (2023). Pemanfaatan Bahan Limbah Dari Kaleng Menjadi Sebuah Rak Pulpen. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 779–793.
<https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.4371>
- Hermita, R., Sianturi, N. E., Utama, U. P., Seni, F., Program, D., & Desain Interior, S. (2020). PENERAPAN ORNAMEN MOTIF GORGA PADA HIASAN DINDING. *Jurnal Proporsi*, 6(1), 44.
- Puspita, R., Puji, G., & Angge, I. C. (2024). *BERKARYA DENGAN TEKNIK MOZAIK MEMANFAATKAN KALENG BEKAS DI LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA*. 12(4), 127–136.
- Rupa, J. S., Wicaksono, A. B., Angge, I. C., Studi, P., Seni, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Rupa, S., & Surabaya, U. N. (2024). *PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL “ PEMBUATAN KARYA LOGAM KUNINGAN DENGAN TEKNIK TEKAN KRAWANGAN .”* 12(4), 161–171.
- Suparta, I. M. (2020a). Prinsip Seni Rupa. *Theinsidemag*, 1(1), 1–10.
- Suparta, I. M. (2020b). Unsur-Unsur Seni Rupa. *Theinsidemag*, 1(2), 274–282.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Winata Dan Purwanto, A., & Eduarts, /. (2018). Eduarts: Journal of Arts Education TRANSFORMASI FLORA DAN FAUNA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GAMBAR (TRANSFORMATION OF FLORA AND FAUNA IN THE CREATION OF DRAWING ARTWORK). In *Journal of Arts Education* (Vol. 7, Issue 1).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduarts>
- Wikipedia. (n.d.). *Flora Indonesia*. Diakses pada 18 Juli 2025, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Flora_Indonesia
- Wikipedia. (n.d.). *Fauna Indonesia*. Diakses pada 18 Juli 2025, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Fauna_Indonesia
- Zahròul Fadhilah, S., & Angge, I. C. (2025). RAGAM HIAS SURABAYA PADA GANTUNGAN KUNCI BERBAHAN LOGAM DAN RESIN UNTUK SISWA KELAS XI SMA SHAFTA SURABAYA'Ulma. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 13, Issue 1).
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jadaja>