



Inovasi dan Kreativitas Seni-Budaya

Editor: Ariesa Pandanwangi

Ariesa Pandanwangi | Belinda Sukapura Dewi | Muhamad Ali Rahim | Wawan Suryana | Sharren Fiona Sutrisno | Miki Tjandra | Venny | Mellisa Regina | Garry Virgian | Glenn Prayogo | M. Farhan Zatnika | Ferlina Sugata | Elliati Djakaria Seriwati Ginting | Leonardo | Arnold Maximillian | Beverly Clara | Elizabeth Wianto | Monica Hartanti | Yosepin Sri Ningsih | Wenny Anggraini Natalia Heddy Heryadi | Hendra Setiawan | Ismet Zainal Effendi | Erika Ernawan | Aulia Wara Arimbi Putri | Isabella Isthipraya Andreas | Ida | Dewi Isma Aryani

**INOVASI DAN KREATIVITAS
SENI-BUDAYA**

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

INOVASI DAN KREATIVITAS SENI-BUDAYA

Ariesa Pandanwangi • Belinda Sukapura Dewi • Muhamad Ali Rahim
Wawan Suryana • Sharren Fiona Sutrisno • Miki Tjandra • Venny
Mellisa Regina • Garry Virgjan • Glenn Prayogo • M. Farhan Zatnika
Ferlina Sugata • Elliati Djakaria • Seriwati Ginting • Leonardo
Arnold Maximillian • Beverly Clara • Elizabeth Wianto
Monica Hartanti • Yosepin Sri Ningsih • Wenny Anggraini Natalia
Heddy Heryadi • Hendra Setiawan • Ismet Zainal Effendi • Erika Ernawan
Aulia Wara Arimbi Putri • Isabella Isthipraya Andreas
Ida • Dewi Isma Aryani

Editor :
Ariesa Pandanwangi



Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.

INOVASI DAN KREATIVITAS SENI-BUDAYA

**Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Muhamad Ali Rahim,
Wawan Suryana, Sharren Fiona Sutrisno, [dan 24 lainnya]**

Editor :

Ariesa Pandanwangi

Desain Cover :

Ali Hasan Zein

Sumber :

Evgeny Atamanenko (www.shutterstock.com)

Tata Letak :

G.D. Ayu

Proofreader :

Mira Muarifah, Zakiyatur Rosidah

Ukuran :

xii, 122 hlm, Uk: 15.5x23 cm

ISBN :

978-623-02-8389-5

Cetakan Pertama :

Mei 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by Deepublish Publisher

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT DEEPUBLISH

(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman

Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: www.deepublish.co.id

www.penerbitdeepublish.com

E-mail: cs@deepublish.co.id

KATA PENGANTAR PENERBIT

Segala puji kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan segala anugerah dan karunia-Nya. Dalam rangka mencerdaskan dan memuliakan umat manusia dengan penyediaan serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan industri *processing* berbasis sumber daya alam (SDA) Indonesia, kami dengan bangga menerbitkan buku dengan judul *Inovasi dan Kreativitas Seni-Budaya*.

Buku ini mengajak pembaca untuk menjelajahi dunia visual anak-anak, memahami kreativitas melalui bahasa rupa, dan mengalami transformasi limbah menjadi berdaya guna. Selain itu, buku ini membahas revitalisasi hunian darurat, membangun harmoni hidup melalui desain interior, dan mengembangkan keterampilan serta perekonomian jemaat, dengan tambahan bab-bab mengenai mengajar dan belajar dalam kelas budi pekerti, *upcycling fashion*, mural sebagai ekspresi seni wanita tani, pelatihan kartu ucapan untuk tunanetra, dan pemberdayaan perempuan melalui pelatihan batik kreatif lilin dingin.

Terima kasih dan penghargaan terbesar kami sampaikan kepada penulis yang telah memberikan kepercayaan, perhatian, dan kontribusi penuh demi kesempurnaan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pembaca, mampu berkontribusi dalam mencerdaskan dan memuliakan umat manusia, serta mengoptimalkan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi di tanah air.

Hormat Kami,

Penerbit Deepublish

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR PENERBIT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
BAGIAN 1 Memahami Dunia Visual Anak: Menilik Kreativitas dan Ekspresi Melalui Bahasa Rupa	1
BAGIAN 2 Transformasi Limbah Menjadi Berdaya Guna: Inovasi Daur Ulang Kertas.....	10
BAGIAN 3 Profesional dalam Desain Grafis untuk Proyek Kemanusiaan.....	25
BAGIAN 4 Revitalisasi Hunian Darurat: Sambungan Bambu Modular dalam Konstruksi Tenda untuk Korban Gempa Cianjur.....	32
BAGIAN 5 Membangun Harmoni Hidup dengan Kembangkan Desain Interior, Latih Keterampilan dan Tumbuhkan Perekonomian Jemaat.....	42
BAGIAN 6 Mengajar dalam Belajar, Belajar dalam Mengajar dalam Kelas Budi Pekerti	50
BAGIAN 7 Kurangi Limbah, Tingkatkan Keterampilan, Tambah Pendapatan Melalui Kreasi <i>Fashion Upcycling</i>	60

BAGIAN 8	Mural Kampung Anggur: Pendampingan Pembuatan Mural Kelompok Wanita Tani Rosela.....	73
BAGIAN 9	Galakkan Pelatihan Pembuatan Kartu Ucapan, Pengenalan Tekstur, dan Peningkatan Keterampilan Tunanetra.....	79
BAGIAN 10	Seni, Kearifan Hidup, dan Kaligrafi: Pendampingan Pelatihan untuk Membangun <i>Life Skill</i> Remaja	91
BAGIAN 11	Pemberdayaan Perempuan Kampung Adat Melalui Pelatihan Batik Kreatif Lilin Dingin	98
PROFIL PENULIS.....		112

DAFTAR GAMBAR

BAGIAN 2

Gambar 1.	Situasi lingkungan bantaran sungai.....	10
Gambar 2.	Kondisi bantaran anak sungai	11
Gambar 3.	Penampakan sampah yang terbawa arus sungai.....	14
Gambar 4.	Pembuatan bubur kertas menggunakan mesin blender.....	15
Gambar 5.	Visualisasi tekstural kertas hasil daur ulang	16
Gambar 6.	Penyampaian materi terkait alat bahan oleh <i>trainer</i>	18
Gambar 7.	Contoh aplikasi kertas hasil daur ulang pada produk.....	19
Gambar 8.	Plang <i>Sign-system</i> sederhana di bantaran Sungai Cimulu RW-01 Kelurahan Tawangkulon.....	22

BAGIAN 3

Gambar 1.	Persiapan berangkat relawan Tzu Chi, mahasiswa peserta, dan dosen	26
Gambar 2.	Briefing bersama tim Vertical Rescue	27
Gambar 3	Belajar bervegetarian dan pengenalan gedung Tzu Chi Bandung.....	29
Gambar 4	Contoh hasil karya desain poster	30

BAGIAN 4

Gambar 1.	Lokasi kerusakan pada peta geologi.....	33
Gambar 2.	Foto udara pada lokasi gempa bumi	33
Gambar 3.	Foto kerusakan bangunan di lokasi gempa bumi.....	34
Gambar 4.	Maket studi tenda <i>geodome</i>	35

Gambar 5.	Plat besi	36
Gambar 6.	Pola terpal.....	37
Gambar 7.	Dimensi tenda <i>geodome</i>	38
Gambar 8.	Pengaplikasian plat besi pada bambu	38
Gambar 9.	Proses pembangunan tenda <i>geodome</i>	39
Gambar 10.	Proses pemasangan balok	40
Gambar 11.	Tampilan akhir tenda <i>geodome</i>	40
BAGIAN 5		
Gambar 1	Kondisi ruang ibadah saat ini.....	45
Gambar 2	Kondisi ruang ibadah yang telah didesain	46
Gambar 3	Foto peserta pelatihan dan materi PPT	47
Gambar 4	Foto peserta saat mengikuti pelatihan.....	48
BAGIAN 6		
Gambar 1.	Proses menjelaskan sistem pemilahan sampah.....	56
BAGIAN 7		
Gambar 1.	<i>Flyer</i> sosialisasi.....	62
Gambar 2.	Gereja dan sekolah	63
Gambar 3.	Panitia dan peserta	65
Gambar 4.	Kaus <i>tie dye</i>	66
Gambar 5.	Kaus makrame	67
Gambar 6.	<i>Tote bag</i>	68
Gambar 7.	Rok <i>A-line</i>	69
Gambar 8.	Bazar produk <i>fashion upcycling</i>	70
BAGIAN 8		
Gambar 1.	Mural bergaya dekoratif.....	75
Gambar 2.	Mural bergaya dekoratif perpaduan antara objek yang satu dengan yang lainnya.....	76
BAGIAN 9		
Gambar 1.	Penggunaan alat tulis braille oleh peserta	83
Gambar 2.	Para tunanetra sedang meraba bentuk dan tekstur pada kartu ucapan	84

Gambar 3.	Peserta sedang mempersiapkan bidang ucapan pada kartu dan menulis ucapan dengan huruf braille	85
Gambar 4.	Peserta dengan hasil karya kartu ucapannya	87
Gambar 5.	Proses menyusun tekstur dan detail pada karya peserta	88
Gambar 6.	Mahasiswa, tim dosen bersama dengan para peserta berfoto bersama	89
BAGIAN 10		
Gambar 1.	Santriwati dan santriwan sedang mengikuti pelatihan.....	92
Gambar 2.	Proses kegiatan di pesantren.....	95
BAGIAN 11		
Gambar 1.	Tahapan pelaksanaan.....	102
Gambar 2.	Karya batik 1 di atas kain <i>polyester</i>	104
Gambar 3.	Karya batik 2 di atas kain <i>polyester</i>	105
Gambar 4.	Karya batik 3 di atas kain <i>polyester</i>	106
Gambar 5.	Karya batik 4 di atas kain <i>polyester</i>	107

DAFTAR BAGAN

BAGIAN 9

Bagan 1.	Fokus pelaksanaan	81
Bagan 2.	Asumsi sebab akibat dengan sasaran ajar	82

Memahami Dunia Visual Anak: Menilik Kreativitas dan Ekspresi Melalui Bahasa Rupa

Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi

Sekolah Santa Ursula merupakan sebuah sekolah yang bergerak di bidang pendidikan, dari taman kanak-kanak hingga Sekolah Menengah Atas. Sekolah ini terletak di Jalan Bengawan Nomor 2 Bandung. Para siswa dibimbing dengan baik oleh guru-gurunya. Kondisi siswa yang ada rerata mempunyai prestasi yang baik, tetapi ada siswa yang mempunyai kemampuan di bawah rata-rata, sulit konsentrasi dalam sebuah mata pelajaran, aktif bergerak saat guru menjelaskan materi, kerap mengganggu teman sebangku, dan masih banyak lagi. Permasalahan ini membutuhkan suatu solusi yang bisa diterapkan kepada siswa. Salah satunya yakni meningkatkan kemampuan guru dalam memahami siswa. Siswa usia 0-12 tahun merupakan masa keemasan dalam perkembangan kreativitasnya (*the golden age of creativity*). Di sisi inilah yang dimanfaatkan oleh pihak yayasan dalam meningkatkan kompetensi guru, yakni melalui pelatihan bahasa rupa gambar anak usia dini.

Dengan demikian, kiranya penting meningkatkan kemampuan guru dalam memahami tumbuh kembang anak melalui gambar, melatih guru dalam membaca gambar anak, melatih guru supaya bisa mengidentifikasi anak berkesulitan

belajar melalui gambar. Pasalnya Sekolah Santa Ursula mempunyai permasalahan bahwa belum semua guru memahami bahasa rupa yang digunakan untuk membaca gambar anak sehingga guru-guru dipandang perlu untuk diselenggarakan pelatihan dalam peningkatan kompetensi dalam mendeteksi anak-anak yang berkesulitan belajar melalui gambar anak.

Alhasil, diselenggarakanlah pelatihan tentang cara penilaian dalam mata pelajaran menggambar di tingkat pendidikan dasar, karena tidak ada tolok ukur yang khusus mengenai hal tersebut. Nilai yang diberikan oleh guru kerap membuat siswa memiliki stigma tidak bisa menggambar. Padahal, kegiatan menggambar merupakan kegiatan untuk mengembangkan eksperimen kreatifnya melalui gambar. Upaya untuk memahami bahasa rupa bagi guru sekolah dasar, menjadi penting, karena diharapkan mereka bisa membaca gambar anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Upaya yang dilakukan yakni memberikan pelatihan bahasa rupa dengan metode interaktif melalui eksperimen kreatif. Harapannya, para pendidik di tingkat pendidikan dasar melalui eksperimen kreatif bisa memahami bahasa rupa gambar anak serta bisa mengimplementasikan ke dalam mata pelajaran menggambar sehingga bisa mengapresiasi gambar anak dengan lebih baik lagi (Pandanwangi & Dewi, 2014).

Dalam pembelajaran, realitas menunjukkan bahwa anak berkesulitan belajar mempunyai kreativitas yang belum diketahui oleh orang tua bahkan guru. Kreativitas yang tergali dari gambar yang dihasilkan oleh Anak Berkesulitan Belajar (ABB), sama kreatifnya dengan gambar yang berasal dari seni rupa tradisi. Riset ini dilakukan guna mengetahui relasi antara gambar ABB dengan gambar seni rupa tradisi. Relasi merupakan hal yang membuat adanya keterhubungan antara gambar ABB dengan gambar seni rupa tradisi. Adapun bahasa rupa yang digunakan adalah isi wimba, cara wimba, diperbesar, atau diperkecil. Pasalnya, cara

gambar anak mempunyai relasi dengan gambar seni rupa tradisi, yakni cara wimba gambar ABB mempunyai karakteristik kemiripan dengan gambar seni rupa tradisi. Ciri khas gambar anak, di mana objek figur digambarkan di atas permukaan tanah, dengan berbagai macam latar belakang, sudut pandang yang beragam, efek tembus pandang, penekanan pada objek besar, penggunaan warna hijau, dan komposisi simetris, dapat dilihat sebagai hasil dari kurangnya pemahaman anak-anak terhadap konsep gambar perspektif dan gaya gravitasi. Hal ini sejalan dengan temuan dalam seni rupa tradisional, yang juga menunjukkan kecenderungan serupa dalam cara menggambar. Sementara itu, karakteristik gambar Anak Berkesulitan Belajar (ABB) terlihat dalam cara gambar figur yang menyerupai bentuk bagan, meskipun seharusnya pada usia mereka, anak-anak sudah melewati tahap tersebut, seperti diungkapkan oleh Pandanwangi *et al.* (2012). Selanjutnya, diidentifikasi gambar yang dibuat oleh anak perempuan yang berkesulitan belajar, yang bertujuan untuk mendapatkan ekspresi menggambar anak berkesulitan belajar pada tahap yang sangat awal. Caranya dilakukan dengan bercerita, anak perempuan diminta untuk bercerita kemudian menggambar. Mereka bebas untuk mengungkapkan peristiwa atau kejadian yang mereka alami berpengalaman ke dalam bentuk gambar. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka menggambar seperti apa yang mereka lihat. Contohnya adalah manusia digambarkan dalam bentuk skema, sedangkan rumah digambarkan dalam bentuk geometris. Dari perspektif bahasa visual, sebagian besar anak berusia 8-10 tahun memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar yang alami dan realistis. Namun, pada kenyataannya, anak-anak yang mengalami kesulitan belajar belum mencapai tingkat keterampilan tersebut. Fakta ini mencerminkan keterlambatan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan visualisasi melalui gambar. Karya seni yang dihasilkan oleh mereka tidak sesuai dengan perkembangan usia,

ditandai dengan garis putus-putus yang menunjukkan kebingungan. Selain itu, mereka lebih cenderung memilih kontras warna seperti biru, hijau, oranye, dan kuning. Hal ini juga mencerminkan adanya batasan dalam pemilihan warna yang mereka lakukan (Pandanwangi *et al.*, 2015).

Menggambar sebagai Bahasa Visual Anak-Anak

Istilah 'menggambar' merujuk pada suatu kegiatan yang mencerminkan suatu proses di mana objek direproduksi berdasarkan apa yang dilihat dan disimpan dalam ingatan, kemudian diekspresikan secara visual pada suatu bahan seperti kertas atau sejenisnya, menghasilkan produk berupa gambar. Banyak anak yang mengintegrasikan gambar ke dalam narasi pengalaman mereka, sehingga gambar anak seringkali disebut sebagai gambar yang bercerita. Karya seni yang dihasilkan oleh anak-anak mencerminkan pemikiran atau peristiwa yang mereka alami dalam aktivitas sehari-hari. Melalui goresan-goresan di atas kertas, anak-anak mengeksplorasi proses kreatif yang dapat berfungsi sebagai medium komunikasi baik antara sesama mereka maupun dengan orang dewasa di sekitar mereka. Kegiatan menggambar memiliki manfaat seperti mengoordinasikan indra penglihatan dan motorik tangan, serta merangsang empati dan kinerja otak. Oleh karena itu, gambar anak dapat mengungkapkan keadaan psikologis dan emosi yang tersembunyi.

Penting bagi guru di tingkat pendidikan dasar untuk memahami bahasa visual anak. Bahasa rupa berperan sebagai alat untuk menginterpretasi gambar. Untuk membaca gambar anak, para guru perlu memahami beberapa aspek, seperti representasi gambar yang melibatkan gambar-gambar seperti di gua prasejarah, seni tradisional, gambar anak-anak, hingga iklan dan film. Aspek-aspek ini muncul dalam berbagai bentuk rupa, yang dapat mencakup gambar yang diperbesar, diperkecil, gambar yang

menggambarkan objek dari kepala hingga kaki, gambar yang menggambarkan objek seolah-olah tembus pandang, dan gambar yang merupakan representasi objek secara tidak lengkap. Dengan memahami aspek-aspek ini, guru dapat menginterpretasi gambar anak dengan lebih baik, memahami pesan yang ingin disampaikan, dan mengaitkannya dengan cerita atau pengalaman yang diungkapkan oleh anak.

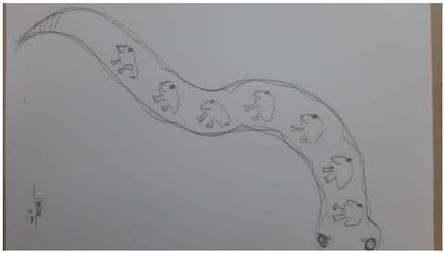
Workshop dilaksanakan dengan menggunakan metode pendampingan, sehingga pendamping dapat mengimplementasikan kompetensi yang diperoleh dari apa-apa yang sudah dipelajarinya kepada masyarakat (Kambau *et al.*, 2016; Mahmudah & Supiah, 2018; Mustika & Wikanengsih, 2021). Diharapkan melalui metode ini peserta dapat 1) belajar langsung di lapangan, sekaligus memberikan solusi terhadap apa yang dibutuhkan oleh masyarakat pengguna (*user*); 2) mahasiswa memiliki *care* (nilai kepedulian) terhadap lingkungan dan masyarakat, dituntut untuk memiliki kasih terhadap sesama, serta berpikir logis kritis dalam menjawab tantangan yang ada di masyarakat.

Tahapan pelaksanaan

	
<p>Sesi satu merupakan pengantar bahasa rupa untuk peserta. Beberapa landasan dasar diberikan untuk pengetahuan bahasa rupa disertai dengan contoh gambar dan cara membacanya.</p>	<p>Sesi kedua merupakan workshop bahasa rupa yang dipandu oleh Belinda Sukapura Dewi. Peserta bekerja dengan cara berkelompok dan diberikan materi untuk dikerjakan selama 5 menit saja.</p>

	
<p>Peserta dibuat dalam kelompok-kelompok, dan setiap kelompok didampingi oleh tim yang bertugas untuk memandu peserta dalam pelatihan ini</p>	<p>Ismet Zainal Effendi memandu peserta saat membahas hasil workshop dari peserta. Para peserta tampak antusias dengan banyaknya peserta yang mengajukan pertanyaan.</p>

Dari *workshop* tersebut berhasil dikumpulkan 17 gambar yang dibuat oleh peserta, sebanyak 80% dari jumlah peserta sudah memahami dasar-dasar bahasa rupa. Adapun beberapa hasilnya bisa ditilik sebagai berikut:

	
<p>Evaluasi terhadap gambar tidak semata-mata berfokus pada kualitas visual atau proporsinya yang baik, melainkan pada kemampuan gambar untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dapat dimengerti oleh anak. Dalam konteks ini, peserta diminta untuk mengambil posisi sebagai seorang anak yang menceritakan, bukan melalui “kacamata” orang dewasa. Contohnya, gambar berhasil menggambarkan adegan di mana seekor ular memakan beberapa ekor kodok, dan ular tersebut terlihat kekenyangan. Penggunaan teknik sinar-X memperlihatkan secara visual kodok yang sudah dimakan oleh ular, dengan ular itu sendiri dijadikan tokoh utama yang dominan dan diperbesar di dalam bidang kertas untuk mempertegas peran pentingnya dalam cerita tersebut.</p>	

Workshop yang sudah dilakukan banyak memberikan pemahaman secara holistik bahwa bahasa rupa penting dalam memahami pengembangan anak. Para pendidik juga menyadari bahwa bahasa rupa tidak hanya terbatas pada tindakan menggambar atau berkarya, melainkan mencakup cara di mana anak-anak menyampaikan pemikiran, perasaan, dan ide-ide mereka melalui media visual. Para peserta juga menyadari bahwa melalui berbagai teknik artistik, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dan mengekspresikan emosi yang mungkin sulit diungkapkan dengan kata-kata. Diketahui bahwa setiap anak memiliki tingkat keterampilan dan minat yang berbeda, sehingga diperlukan pendekatan yang inklusif dan memperhatikan perkembangan individu masing-masing anak. Bahasa rupa tidak hanya dapat menjadi alat yang kuat untuk mendukung pemahaman konsep di berbagai mata pelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar secara menyeluruh. Partisipasi orang tua dalam menghargai karya-karya anak juga dapat memperkuat rasa percaya diri dan motivasi anak-anak. *Workshop* ini terbukti bisa memperkuat pemahaman bahwa bahasa rupa dapat menjadi bahasa yang komunikatif melalui visual yang disampaikan oleh anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bahasa lisan. Guru-guru menyadari bahwa bahasa rupa dapat membuka pintu bagi mereka untuk berkomunikasi dan berpartisipasi secara lebih aktif. Pun, bisa membantu guru-guru dalam mengembangkan pendekatan yang komprehensif terhadap pengajaran bahasa rupa kepada anak-anak, dengan mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan dan kebutuhan individual.

Referensi

- Kambau, R. A., Kadir, N. A., Mutmainnah, Jamilah, & Rahman, A. (2016). *Panduan Implementasi Service Learning di UIN Alauddin Makassar* (S. Saleha (ed.); I, Issue 35). Nur Khainnuris Press. <http://litapdimas.kemenag.go.id/publication>
- Mahmudah, N., & Supiah, S. (2018). Pemberdayaan Pada Anak-anak Gang Dolly Di SMA Artantika Surabaya Dengan Metode Asset Based Community Development. *Madani*, 1(1), 17-29. <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/md%0A%20PEMBERDAYAAN>
- Mustika, I., & Wikanengsih, W. (2021). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Daring Berbasis Metakognitif Melalui Service Learning Approach. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 256-266. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.7007>
- Pandanwangi, A. (2018). Simbol Bahasa Rupa Pada Dinding Dalam Omo Sebua Di Bawomataluo Nias Selatan. *Serat Rupa Journal of Design*, 1(3), 496. <https://doi.org/10.28932/srjd.v1i3.467>
- Pandanwangi, A., & Dewi, B. S. (2014). Eksperimen Kreatif Dan Bahasa Rupa Dalam Meningkatkan Apresiasi Gambar Anak Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Prosiding SNaPP2014 Sosial, Ekonomi, Dan Humaniora*, 4(gambar 1), 445-450. <https://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/225>
- Pandanwangi, A., Piliang, Y. A., Adisasmito, N. D., & Sumintardja, E. (2015). Drawing Expression of 8-10 Year-Old Girls with Learning Disabilities in Regular Elementary Schools in Indonesia. *Arts and Design Studies*, 31(0), 1-8. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/22232>
- Pandanwangi, A., Piliang, Y. A., Nuning, D., & Adisasmito, D. (2012). Bahasa Rupa Gambar Anak Berkesulitan Belajar dan Relasinya dengan Gambar Seni Rupa Tradisi. *Panggung*, 24(2),

- 155-166. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/114/114>
- Tabrani, P. (2012). Komunikasi: Nyata, maya dan hubungannya dengan pendidikan. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 04(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/jkvw.2012.4.1.1>
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar* (1st ed.). Erlangga.
- Tabrani, P. (2017). Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya Senirupa Indonesia Kontemporer Yang Baru. *Jurnal Komunikasi Visual WIMBA*, 8(1), 1-12. http://jurnalwimba.com/index.php/wimba/article/view/127/pdf_80
- Tehupeiory, M., Suwatra, I. I. W., & Tirtayani, L. A. (2014). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/4318>

Transformasi Limbah Menjadi Berdaya Guna: Inovasi Daur Ulang Kertas

Muhamad Ali Rahim, Wawan Suryana

Sungai Cimulu merupakan cabang dari Sungai Ciloseh yang mengalir melalui beberapa kecamatan di pusat Kota Tasikmalaya. Pemerintah Kota Tasikmalaya aktif mendorong penduduk sekitar Sungai Ciloseh untuk lebih peduli terhadap kebersihan sungai dengan cara tidak membuang sampah ke dalamnya. Program ini telah berjalan selama beberapa tahun dan mendapat dukungan positif dari masyarakat. Akibatnya, terlihat perubahan yang signifikan dalam situasi dan kondisi lingkungan sekitar, menjadi lebih hijau dan nyaman. Sekarang, gang-gang sempit di sepanjang bantaran sungai yang sebelumnya padat dengan pemukiman penduduk yang kumuh dan dipenuhi sampah rumah tangga, kini dihiasi dengan taman bermain, tempat duduk, dan lampu penerangan yang menarik, sebagaimana Gambar 1.



Gambar 1. Situasi lingkungan bantaran sungai
Sumber: Nugraha, KOMPAS.COM, 2020

Dalam artikel yang berjudul “Transformasi Sungai Kumuh Menjadi Taman Berwarna oleh Komunitas ‘Sampah Cantik’ di Tasikmalaya,” dijelaskan bahwa sebuah kelompok perempuan dari Kampung Sindangsari, Kelurahan Panyingkiran, Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, berhasil mengubah Sungai Ciloseh dari yang awalnya kumuh menjadi taman bermain yang penuh warna (Nugraha, 2020). Meskipun demikian, di beberapa bagian bantaran anak Sungai Ciloseh, seperti Sungai Cimulu, masih terdapat sampah dan limbah yang dibuang sembarangan (Gambar 2). Keberadaan sampah ini dapat memiliki dampak negatif jika tidak mendapatkan perhatian dari pemerintah daerah, khususnya jika kesadaran masyarakat terkait pentingnya menjaga kebersihan lingkungan masih rendah.



Gambar 2. Kondisi bantaran anak sungai
Sumber: Dokumentasi tim, 2023

Alhasil, Forum Komunikasi Pencinta Alam Tasikmalaya (FKPA-T) Kota Tasikmalaya bekerja sama dengan Program Sarjana Seni Rupa Murni Universitas Kristen Maranatha (Prodi SRM-UKM) memberikan pelatihan dengan topik *Recycle* berupa bekal pengetahuan dan praktik keterampilan bagi para warga

masyarakat sekitar bantaran anak sungai Ciloseh, yakni Sungai Cimulu, melalui pelatihan dengan topik seputar pemanfaatan barang bekas maupun limbah yang ada di sekitar rumah tangga dan lingkungan. Hal ini 'bersambut gayung' sebagai lanjutan rangkaian kegiatan acara "*World Clean Up*" yang sempat diselenggarakan oleh Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Tasikmalaya.

Sejak tahun 1998, FKPA-T berfokus pada kegiatan-kegiatan seperti penghijauan, penanggulangan bencana, SAR gunung dan hutan, serta kampanye penanggulangan sampah. Dari hal tersebut tergeraklah untuk memberikan pembekalan warga masyarakat dengan keterampilan yang membangun kesadaran dan rasa cinta terhadap kebersihan serta kenyamanan lingkungan hidup. Berdasarkan hasil diskusi atas urgensi dan tujuan tersebutlah kemudian dirancang pelatihan yang terkait dengan proses pendauran ulang limbah rumah tangga berbahan kertas yang pengolahannya tidak menyebabkan pencemaran apalagi merusak lingkungan, yakni daur ulang (limbah) kertas bekas.

Pelatihan daur ulang kertas telah dirancang dengan langkah-langkah yang mudah dipahami dan dapat diterapkan oleh berbagai lapisan masyarakat, menggunakan cara dan peralatan rumah tangga sederhana untuk membuat kertas 'baru' yang memiliki keunikan. Tujuan dari pelatihan ini mencakup beberapa aspek. *Pertama*, sebagai implementasi dan kontribusi dalam mendukung program pemerintah dalam menjaga dan memelihara lingkungan hidup melalui pengolahan dan pemanfaatan barang bekas. *Kedua*, membantu kelompok masyarakat di sekitar bantaran sungai dengan meningkatkan keterampilan praktis. *Ketiga*, mengembangkan potensi kreativitas produk dari kertas hasil daur ulang. *Keempat*, membangun relasi kerja sama yang erat.

Kota Tasikmalaya menyimpan banyak potensi masyarakat yang berjiwa kewirausahaan dengan *basic* keahlian kreativitas di

bidang kerajinan, seperti olahan kayu, bambu, hiasan, payung, bordir, dan sebagainya (Sofyan, 2018: 389). Pelatihan yang dilakukan melibatkan mitra secara langsung dalam proses pembuatan kertas daur ulang, baik eksperimentasi pada bahan baku kertas maupun pada pewarna yang dieksplorasi dari bahan alami (Arvianti, 2016:132). Dari pelatihan yang dilakukan diharapkan bisa membentuk suatu kelompok masyarakat yang dapat menghasilkan produk artistik yang ramah lingkungan serta bernilai jual. Keberhasilan dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan ekonomi masyarakat dengan cara menjual hasil kreasi produk berbahan kertas daur ulang yang nyatanya masih berkembang di pasaran dan diminati masyarakat.

Salah satu tantangan yang perlu diatasi adalah sejauh mana pemahaman dan keterampilan teknis peserta pelatihan terkait dengan praktik pembuatan kertas daur ulang sebagai upaya mengatasi limbah kertas bekas. Solusi yang diajukan adalah memberikan pelatihan keterampilan kepada warga masyarakat di sekitar bantaran Sungai Cimulu, Kelurahan Tawang, Kota Tasikmalaya. Pelatihan ini, dengan fokus pada mendaur ulang kertas bekas, dilaksanakan secara langsung di lokasi Kelurahan Tawang sesuai dengan *request*. Harapannya, pelatihan ini bisa memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang prinsip dasar pengolahan limbah kertas bekas, dengan menerapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan.

Berserakannya Beragam Jenis Sampah

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa lingkungan bantaran Sungai Cimulu sebagai anak sungai Ciloseh masih terlihat berserakannya beragam jenis sampah baik berupa limbah rumah tangga maupun kumpulan sampah terbawa hanyutan aliran sungai (Gambar 3). Sekali lagi ini membuktikan naik-turunnya kesadaran

masyarakat tentang kepedulian lingkungan yang masih perlu terus ditingkatkan melalui penyuluhan dan pelatihan. Meski demikian, dalam wawancara singkat bersama Angga Juniar selaku perwakilan DLH Kota Tasikmalaya mengungkapkan data DLH yang menunjukkan adanya penurunan angka debit sampah/limbah yang signifikan dalam rentang tiga tahunan antara tahun 2019-2022.



Gambar 3. Penampakan sampah yang terbawa arus sungai
Sumber: Dokumentasi tim, 2023

Pemberian pelatihan mengenai cara mendaur ulang kertas bekas dengan metode praktis kepada warga masyarakat bantaran Sungai Cimulu kelurahan Tawang Kota Tasikmalaya dilakukan sebagai implementasi nilai “Care” yang seyogianya berkontribusi positif bagi masyarakat. Pelatihan dimulai dengan penjelasan tahapan persiapan serta proses oleh *trainer* utama Muhamad Ali Rahim secara *onsite* langsung di lapangan, kemudian dilanjutkan dengan demo praktik hingga selesai mencetak bubur kertas, menjemur, dan mengamati hasil akhir kertas yang dibantu oleh anggota *trainer*.

Proses Daur Ulang Kertas

Langkah pertama dalam proses daur ulang kertas adalah menciptakan bubur kertas, yang dikenal sebagai *pulping* (Fitriyanti, 2016:16). Teknik *pulping* dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat jika menggunakan bantuan peralatan mesin yang tersedia (Gambar 4). Kertas yang dihasilkan dari daur ulang umumnya memiliki visual yang unik dan tekstur yang beragam (Gambar 5). Selanjutnya, kertas ini dapat digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta (Tobroni, 2018:176). Dengan demikian, selain mengatasi permasalahan limbah kertas, kertas daur ulang juga dapat diterapkan sebagai bahan dasar untuk membuat produk kerajinan yang memiliki nilai jual (Arvianti, 2016:129).



Gambar 4. Pembuatan bubur kertas menggunakan mesin blender
Sumber: Dokumentasi tim, 2023



Gambar 5. Visualisasi tekstural kertas hasil daur ulang
 Sumber: Dokumentasi tim, 2023

Proses daur ulang kertas dilakukan melalui serangkaian tahapan, dimulai dari pengumpulan limbah kertas hingga pengeringan hasil daur ulang. Pelatihan dimulai dengan sesi presentasi materi, di mana pelatih (Gambar 6) menjelaskan bahwa dalam persiapan untuk mendaur ulang limbah kertas, diperlukan bahan dan peralatan tertentu. Fungsi dan penggunaan alat-bahan tersebut diuraikan secara jelas dalam tabel sederhana di bawah ini:

Alat	Gambar	Keterangan fungsi-guna
1. Blender		Berfungsi dalam menghancurkan potongan limbah kertas yang telah direndam, penggunaannya mendukung efektivitas dan efisiensi dalam proses mengubah kertas menjadi bubur kertas.
2. Baskom		Berperan sebagai tempat merendam potongan kertas, menyimpan bubur kertas hasil pengolahan dari blender, dan juga berfungsi sebagai wadah air yang digunakan untuk mencampur bahan kertas.
3. Saringan		Melakukan penyaringan bubur kertas dari dalam baskom dan sekaligus berfungsi sebagai cetakan kertas. Karakteristik tekstur dan bentuk hasil

Alat	Gambar	Keterangan fungsi-guna
		cetakan kertas ditentukan oleh kerapatan penampang dan desain saringan yang digunakan. Variasi ini dapat disesuaikan dengan tujuan akhir yang diinginkan.
4. Papan		Dasar penempelan bubur kertas yang telah disaring pada cetakan. Terbuat dari bahan kayu, bisa berupa papan triplek, multiplek, atau GRC yang memiliki permukaan datar. Penggunaan alas yang datar memungkinkan untuk memberikan tekstur pada kertas dengan tujuan menghasilkan permukaan kertas yang unik. Alas dari jenis papan ini juga memudahkan dalam proses penjemuran.
5. Spons		Menyerap dan mengeluarkan air dari bagian belakang cetakan saat ditempelkan pada dasar papan. Bertujuan untuk mempercepat proses pencetakan bubur kertas pada permukaan alas. Dimensi spons disesuaikan dengan ukuran saringan yang digunakan.
6. Kape		Membantu proses pengelupasan kertas kering dari permukaan alas papan setelah hasil penjemuran.



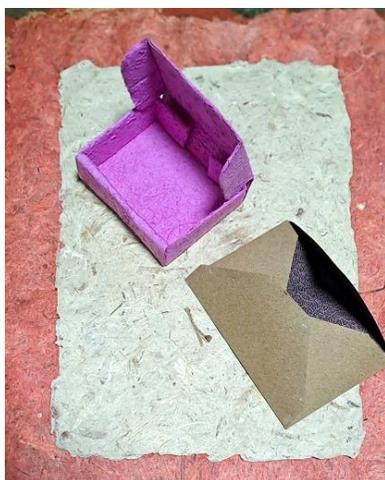
Gambar 6. Penyampaian materi terkait alat bahan oleh *trainer*
 Sumber: Dokumentasi tim, 2023

Adapun kegunaan bahan diterangkan dalam tabel berikut:

No.	Bahan	Gambar	Keterangan fungsi-guna
1.	Kertas (limbah)		Bahan utama dalam proses daur ulang kertas. Hampir semua jenis dan tebal kertas dapat dijadikan sebagai bahan baku daur ulang karena karakteristiknya yang rapuh dan mudah rusak ketika terkena air.
2.	Lem Kayu		Bahan pengganti yang digunakan untuk meningkatkan kekentalan dan kekuatan bubur kertas selama proses pencetakan. Penggunaannya dapat dilakukan baik pada tahap <i>blending</i> maupun selama perendaman hasil proses <i>blending</i> .
3.	Pewarna		Bahan pewarna alternatif yang dapat digunakan sebagai campuran bubur kertas pada baskom apabila menginginkan hasil kertas daur ulang bernuansa warna-warni.

Praktik daur ulang kertas dengan teknik ini merupakan metode tradisional yang dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan dan bahan rumah tangga yang sederhana. Bahkan, penggunaan blender dapat digantikan dengan cara yang lebih konvensional, seperti menggunakan wadah dan alat kayu penumbuk. Proses pengolahan limbah kertas bekas dengan pendekatan ini dapat dilakukan sehari-hari di rumah, dan memiliki potensi menjadi usaha rumah tangga yang dapat dikembangkan oleh masyarakat.

Tim pelatih menambahkan informasi tentang potensi luas dari pengolahan kertas hasil daur ulang untuk dijadikan bahan kreatif dalam kerajinan tangan yang memiliki nilai ekonomis. Arvianti (2016) dan Tobroni (2018) telah menyampaikan hal yang serupa dalam penelitian masing-masing. Beberapa produk kreasi dan kerajinan yang dapat dihasilkan dari kertas daur ulang mencakup kotak pensil, bungkus kado, sampul buku, wadah tisu, dan lain sebagainya (Gambar 7).



Gambar 7. Contoh aplikasi kertas hasil daur ulang pada produk
Sumber: Dokumentasi Tim, 2023

Berikut ini merupakan tahapan mendaur ulang kertas setelah terkumpulnya bahan limbah kertas, yakni memisahkan jenis kertas, membersihkan limbah kertas, menyobek kecil limbah kertas, dan seterusnya, seperti yang diuraikan pada tabel berikut:

Tahap	Gambar	Deskripsi
Merendam limbah kertas.		<p>Proses ini dilakukan dengan maksud membuat bahan kertas menjadi lunak dan mudah untuk dihancurkan. Kertas dipotong atau disobek menjadi lembaran kecil sebelum direndam. Proses perendaman dilaksanakan di dalam baskom dengan menggunakan volume air yang memadai, dengan waktu perendaman dalam rentang 1x24 jam.</p>
<i>Blending</i>		<p>Mengubah limbah kertas yang telah menjadi lembut setelah direndam menjadi bubur kertas. Tingkat kelembutan dari bubur kertas tersebut akan mempengaruhi tekstur akhir dari pencetakan. Fitriyani (2016) merujuk pada proses ini dengan istilah <i>pulping</i> dalam artikelnya</p>
Menampung bubur kertas		<p>Proses ini tidak dapat dianggap enteng karena membutuhkan perbandingan yang tepat antara volume air dan bubur kertas. Berdasarkan hasil eksperimen yang pernah dilakukan, perbandingan ideal antara air dan bubur kertas adalah 3:1 (tiga banding satu). Hal ini berkaitan dengan persyaratan proses penyaringan yang mengharuskan bubur kertas berada dalam kondisi mengambang.</p>

Tahap	Gambar	Deskripsi
Menyaring		<p>Proses penyaringan merupakan tahap yang paling menantang dan sering dianggap paling sulit karena memerlukan pembentukan lapisan bubur kertas yang merata di atas permukaan saringan. Proses ini dimulai dengan menenggelamkan saringan ke dalam baskom yang telah diisi dengan bubur kertas, dengan posisi cembung saringan menghadap ke atas.</p>
Mencetak		<p>Proses ini melibatkan tiga tahapan: <i>pertama</i>, menempelkan bubur kertas yang sudah disaring pada cembungan saringan di atas papan alas; <i>kedua</i>, menyerap sisa-sisa air dari cekungan saringan menggunakan spons; <i>ketiga</i>, mengangkat saringan. Tahap ini termasuk yang menegangkan karena dapat menyebabkan cacat cetakan akibat adhesi yang kuat antara bubur kertas dan saringan.</p>
Pengeringan		<p>Proses pengeringan diperlukan agar lebih mudah melepaskannya dari papan. Metode pengeringan dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada, seperti menggunakan alat pengering, mengeringkan secara alami dengan bantuan angin, dan/atau menjemurnya.</p>
Mengelupas		<p>Rangkaian seluruh tahapan proses pendauran-ulang kertas bekas menjadi kertas "fresh" berakhir dengan selesainya proses melepas kertas kering hasil penjemuran.</p>

Pendauran Ulang Kertas untuk Menanggulangi Limbah dan Sampah Rumah Tangga

Kelurahan Tawang Kulon di Kota Tasikmalaya memiliki lokasi yang tidak terlalu jauh dari pusat produksi kerajinan “payung geulis,” yang merupakan ciri khas dari Kota Tasikmalaya. Payung geulis, yang secara tradisional menggunakan kertas sebagai bahan utama untuk atapnya, dapat menjadi dorongan yang kuat bagi warga Kelurahan Tawang Kulon untuk mengembangkan produksi kertas daur ulang sebagai usaha alternatif.

Berdasarkan pengamatan tim pelatih, disimpulkan bahwa pemahaman masyarakat di sekitar bantaran Sungai Cimulu terhadap materi kreativitas sudah baik dan memadai. Ketua RW-01 Kelurahan Tawang Kulon, Dede, bahkan menyatakan, “Ternyata daur ulang kertas ini mudah sekali dipraktikkan, semoga kelompok karang taruna semangat mengembangkannya.” Kemampuan teknis peserta pelatihan dalam praktik membuat kertas daur ulang juga dinilai baik dan sesuai dengan arahan tim pelatih. Mereka menyadari dan memahami tujuan dari daur ulang kertas sebagai salah satu cara untuk mengatasi limbah dan sampah rumah tangga, sehingga mendukung program internal “bank sampah” yang sudah berjalan (Gambar 8).



Gambar 8. Plang *Sign-system* sederhana di bantaran Sungai Cimulu RW-01 Kelurahan Tawangkulon
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Beberapa pertanyaan kritis dari peserta pelatihan melibatkan kekuatan kertas, penggunaan bahan pewarna yang ramah lingkungan, variasi kreasi yang dapat dihasilkan dari kertas daur ulang, dan potensi pasar jika diproduksi secara massal. Tantangan ini menjadi tanggung jawab tim untuk terus melakukan eksperimen dan merancang pelatihan lanjutan di masa depan. Meskipun demikian, saat ini fokus tim adalah membangun kesadaran di kalangan warga untuk mengolah sampah kertas menjadi bahan yang lebih bernilai dan bermanfaat. Harapannya, pelatihan ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang praktik dasar pengolahan limbah kertas bekas, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi kreativitas dan keterampilan peserta pelatihan.

Dengan demikian, diharapkan seluruh lapisan masyarakat, termasuk pelajar, pegawai, wiraswasta, ibu rumah tangga, dan anggota karang taruna, dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara alternatif penanggulangan limbah dan sampah rumah tangga yang berbasis kertas. Ini diharapkan dapat mengubahnya menjadi bahan “baru” yang memiliki nilai jual dan dapat dimanfaatkan sebagai material dasar dalam pembuatan kerajinan tangan. Berdasarkan pengamatan tim di pusat perbelanjaan sekitar kota Bandung, terlihat bahwa produk kerajinan tangan yang menggunakan kertas daur ulang masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya peluang yang terbuka untuk memproduksi dan memasarkan kertas hasil daur ulang.

Referensi

Irwan Nugraha, Aprilia Ika. (2020). *Komunitas “Sampah Cantik” Tasikmalaya Sulap Sungai Kumuh Jadi Taman Warna-Warni*. <https://regional.kompas.com/read/2020/02/21/11550401/komunitas-sampah-cantik-tasikmalaya-sulap-sungai-kumuh-jadi-taman-warna>.

- Eri Yusnita Arvianti, Karunia Setyowati Suroto, Tourusman Situmeang. (2016). Teknologi Daur Ulang Kertas Koran Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Jual Tinggi Dan analisa Kelayakannya (Studi Kasus Di Kelompok Ibu Rumah Tangga Sekarwangi Malang). *Jurnal Buana Sains* Vol 16 No 2: 129-136, 2016. Fakultas Pertanian Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang.
- Muhamad Ali Rahim, Wawan Suryana. (2023). Pelatihan Proses Daur Ulang Limbah Kertas Di Pondok Pesantren Rancaherang Kota Bandung. *Jurnal BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, Volume 3, Nomor 2, Maret 2023
- Muhammad Imam Tobroni, Dyah Gayatri. (2018). Pemanfaatan Hasil Limbah Kertas Pada Tugas Mata Kuliah Praktik Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2018.
- Reno Fitriyanti. (2016). Penerapan Produksi Bersih Pada Industri Pulp Dan Kertas. *Jurnal REDOKS* Volume 1, Nomor 2, Juli - Desember 2016. Fakultas Teknik Universitas PGRI Palembang.
- Agus Nero Sofyan, Kunto Sofianto, Maman Sutirman, Dadang Suganda. (2018)
- Kerajinan Payung Geulis Sebagai Kearifan Lokal Tasikmalaya. *Jurnal Panggung* Vol. 28 No. 4, Desember 2018
DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v28i4.708>

Profesional dalam Desain Grafis untuk Proyek Kemanusiaan

Sharren Fiona Sutrisno, Miki Tjandra

Manusia, sebagai makhluk sosial, saling membutuhkan, menciptakan kehidupan yang tidak terlepas dari bantuan sesama. Pentingnya kepekaan terhadap kebutuhan orang lain dan gotong royong sangat ditekankan. Kepekaan ini mencakup kesiapan untuk membantu tanpa mengharap imbalan sebagai bentuk kontribusi positif dalam masyarakat.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang diinisiasi oleh Menteri Pendidikan Indonesia, bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja dengan keilmuan dan pengalaman yang memadai. Salah satu aspek program ini adalah Program Kemanusiaan. Universitas Kristen Maranatha menjalin kemitraan dengan Yayasan Buddha Tzu Chi, sebuah yayasan kemanusiaan global yang telah lama berkontribusi pada aksi amal dan pembangunan negara di Indonesia sejak tahun 1933.

Melalui partisipasi dalam proyek kemanusiaan, mahasiswa dapat menyumbangkan waktunya sebagai sukarelawan tanpa imbalan finansial. Meskipun tanpa bayaran, pengalaman ini sangat berharga karena membawa pembelajaran yang kadang-kadang tidak dapat diperoleh di dalam lingkungan kelas. Proyek

kemanusiaan membuka mata terhadap berbagai aspek kehidupan, melatih kepekaan, dan mendorong kreativitas dalam menemukan solusi untuk membantu sesama. Selain itu, mahasiswa juga dapat membangun jejaring pertemanan yang luas dan menjalin ikatan persaudaraan dalam komunitas. Melalui berbagai proyek, mereka meningkatkan rasa percaya diri, mengasah keterampilan seperti kerja sama dalam tim, kepemimpinan, manajemen waktu, dan kemampuan berbicara di depan umum.

Peningkatan Sikap dengan Menjadi Sukarelawan

Tim dari Maranatha diminta untuk membantu merawat jembatan di Banjaran. Tim berangkat bersama dari Jingsi Bandung pada pukul 8 pagi dan tiba di tujuan sekitar pukul 10 pagi. Setibanya di lokasi, kami mulai melakukan survei terhadap bentuk dan ukuran jembatan sebagai panduan untuk proyek berikutnya. Selanjutnya, kami turut serta membersihkan jembatan dan memperbaiki bagian yang rusak, sambil berinteraksi dengan warga sekitar. Proses ini berlangsung selama sekitar 4 jam, setelah itu kami kembali ke kampus.



Gambar 1. Persiapan berangkat relawan Tzu Chi, mahasiswa peserta, dan dosen
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah itu, tim diminta untuk melakukan survei jembatan di Desa Wanawali, Purwakarta. Perjalanan dari Bandung ke Purwakarta memakan waktu sekitar 2 jam, dengan akses jalan yang baik dan lancar menggunakan mobil. Namun, saat menuju area sungai, seluruh tim harus berjalan kaki melalui area persawahan selama kurang lebih 5 menit. Di lokasi survei, tim melakukan pengukuran, meninjau kondisi tempat, dan melakukan wawancara dengan warga sekitar untuk proyek pembangunan jembatan yang dapat meningkatkan kualitas hidup warga sehari-hari. Setelah selesai melakukan survei, seperti biasanya, kami diajak untuk bersama-sama makan bersama warga setempat. Ketika kembali dari perjalanan survei, tim diminta untuk membantu merapikan presentasi PowerPoint untuk tim *Vertical Rescue*.



Gambar 2. Briefing bersama tim Vertical Rescue
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari kedua pengalaman di atas menunjukkan bahwa menjadi sukarelawan bukan hanya sekadar membantu, tetapi juga belajar untuk bersikap baik ramah dan mau berbaur kepada semua orang.

Mengenal Proyek Kemanusiaan Lebih Dalam Bersama Yayasan Buddha Tzu Chi

Tim kemudian mengadakan rapat bersama di Kantor Perwakilan Bandung Yayasan membahas proyek bakti sosial. Kami diminta untuk membantu membuat poster dan membantu *layout*. Pada rapat kami juga membahas lebih jauh tentang Yayasan Buddha Tzu Chi Bandung. Kemudian, selanjutnya tim diajak untuk mengikuti *kick off* proyek kemanusiaan Tzu Chi dan pengenalan Yayasan di Jalan Sudirman, Bandung.

Yayasan Buddha Tzu Chi adalah organisasi kemanusiaan yang didirikan oleh Master Cheng Yen pada tahun 1966 dan berkantor pusat di Hualien, Taiwan. Hingga saat ini, Tzu Chi telah meluas ke 48 negara di seluruh dunia dan memberikan bantuan di lebih dari 120 negara tanpa memandang suku, ras, atau agama.

Setelah mengikuti acara, kami diajak untuk mengelilingi gedung sambil mendengarkan cerita tentang perayaan dan acara yang sering diadakan di sana. Bentuk unik gedung Tzu Chi terinspirasi oleh rumah Master Cheng Yen di Hualien, Taiwan, dan melambangkan kapal bersama-sama, mencerminkan perluasan Tzu Chi dari Taiwan ke seluruh dunia menjadi Yayasan Internasional.

Selain itu, kami juga diberitahu bahwa dengan menjadi vegetarian, kita dapat membantu mengurangi emisi karbon yang berkontribusi pada krisis iklim. Kebetulan, saya sendiri sudah menjadi vegetarian sejak lama sebelum mengikuti kegiatan ini, dan melalui pengetahuan dari Yayasan Buddha Tzu Chi, tujuan vegetarianisme saya semakin jelas dan didukung.



Gambar 3 Belajar bervegetarian dan pengenalan gedung Tzu Chi Bandung
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Peningkatan Kemampuan Desain dengan Kerja Sukarelawan

Saat menjalankan skema kemanusiaan diberilah diberi tugas untuk merancang poster, *flyer*, dan berbagai kebutuhan desain lainnya. Setiap desain yang dibuat harus menarik, unik, dan memberikan informasi dengan jelas.

Peningkatan kemampuan desain, didukung melalui proses asistensi bersama kak Rizky dari media 3in1, kemudian diajarkan cara memperbaikinya dan mendesain poster, *flyer*, dan banner dengan lebih baik. Selain itu, juga mendapatkan pengajaran tentang cara menyampaikan pesan dengan lebih jelas saat merancang suatu konten. Hal ini tentu dapat mengasah kemampuan desain dan kreativitas. Misalnya, saat merancang poster tentang lingkungan, maka harus menciptakan desain yang mencerminkan keaslian dan ramah lingkungan. Selain itu juga belajar membuat poster yang dapat menginspirasi kebaikan, dan masih banyak hal lainnya. Terlibat dalam kegiatan sukarelawan tidak hanya memberikan bantuan, tetapi juga merupakan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru yang tak terlupakan.



Gambar 4 Contoh hasil karya desain poster (Sumber: dokumentasi pribadi)

Belajar Mengatur Waktu dan Prioritas Bersama Proyek Kemanusiaan

Ketika terlibat dalam proyek kemanusiaan, tugas yang diberikan memerlukan investasi waktu yang signifikan meski masih harus menjalankan kegiatan lainnya. Oleh karena itu, efisiensi dalam menyelesaikan tugas menjadi penting agar proyek dan kegiatan lainnya dapat berjalan dengan baik.

Dalam rangka meningkatkan efisiensi, maka dirancanglah daftar prioritas dan menyusun jadwal kerja. Ini membantu saya untuk lebih fokus dan produktif pada waktu-waktu tertentu. Pentingnya manajemen waktu telah diakui dalam meningkatkan kualitas kerja (Silmi, 2021). Meskipun pada saat-saat tertentu jam produktif harus diperpanjang karena tugas yang banyak,

Mengatur waktu dan menetapkan prioritas pekerjaan bukanlah hal yang mudah, tetapi melalui pengalaman dalam proyek kemanusiaan ini, penting untuk belajar dan melatih diri untuk menemukan keseimbangan antara waktu produktif, waktu pribadi, dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Terkadang, ketika terlalu fokus pada pekerjaan, kita

dapat melupakan pentingnya merawat diri sendiri dan menyediakan waktu bagi interaksi sosial dengan keluarga dan teman yang selalu memberikan dukungan.

Belajar Memahami Kehidupan dari Sisi yang Berbeda

Kepekaan sosial adalah tanggung jawab emosional terhadap kesulitan yang dihadapi oleh orang lain (Agus, 2018). Dalam keterlibatan saya dengan Yayasan Buddha Tzu Chi, saya menyadari bahwa masih banyak masyarakat yang membutuhkan bantuan. Sebagai bagian dari masyarakat Indonesia, penting bagi kita untuk memiliki kepedulian dan kesiapan untuk saling membantu. Meskipun bantuan yang diberikan mungkin terasa kecil bagi individu, namun ketika dilakukan secara bersama-sama, kontribusi tersebut menjadi signifikan dan mampu mengubah hidup seseorang.

REFERENSI

<https://feb.ub.ac.id/id/social-sensitivity-and-environmental-care.html> Diakses pada tanggal 18 Januari 2023 pada pukul 14.50 WIB.

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/21/120000669/alasan-pentingnya-mengatur-waktu?page=all> Diakses pada tanggal 21 Januari 2023 pada pukul 19.07 WIB.

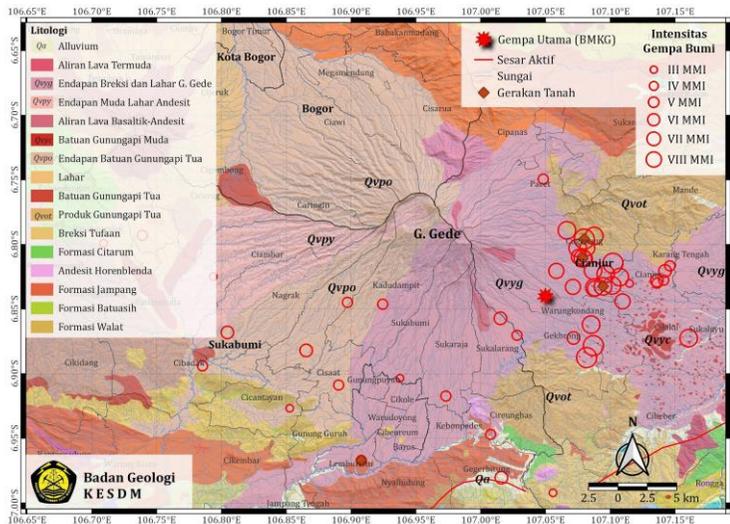
Revitalisasi Hunian Darurat: Sambungan Bambu Modular dalam Konstruksi Tenda untuk Korban Gempa Cianjur

Venny, Mellisa Regina, Garry Virgian, Glenn Prayogo,
M. Farhan Zatnika, Ferlina Sugata

Sebagai negara yang terletak di wilayah Cincin Api Pasifik, Indonesia merupakan area yang sangat rentan terhadap bencana alam, termasuk di antaranya gempa bumi. Menurut Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG), gempa bumi adalah peristiwa getaran bumi yang disebabkan oleh pelepasan energi di dalam bumi secara tiba-tiba. Peristiwa ini ditandai dengan patahnya lapisan batuan pada kerak bumi, dan energi penyebab gempa dihasilkan oleh pergerakan lempeng tektonik. Energi tersebut dipancarkan ke segala arah dalam bentuk gelombang, sehingga dampaknya dapat dirasakan hingga ke permukaan bumi.

Pada Senin, 21 November 2022, pukul 13:21:10 WIB, terjadi gempa bumi dengan kekuatan 5,6 Magnitudo di Kota Cianjur, Jawa Barat. Kejadian ini menyebabkan sekitar 600 korban jiwa dan sekitar 114.000 jiwa mengungsi. Gempa bumi di Cianjur ini termasuk dalam jenis gempa tektonik kerak dangkal (*shallow crustal earthquake*) dengan tipe *mainshock-aftershocks*, di mana gempa utama diikuti oleh serangkaian gempa bumi susulan (Mogi, 1963) (Gambar 1). Berdasarkan sebaran episenter dan hiposenter hasil

relokasi dari data BMKG, hingga tanggal 22 November 2022, tercatat 140 gempa susulan (*aftershocks*).



Gambar 1. Lokasi kerusakan pada peta geologi



Gambar 2. Foto udara pada lokasi gempa bumi



Gambar 3. Foto kerusakan bangunan di lokasi gempa bumi

Gempa bumi yang terjadi di Cianjur berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek fisik, sosial, dan kesehatan. Banyak sarana dan prasarana, seperti bangunan umum, infrastruktur, dan rumah warga, yang mengalami kerusakan (Gambar 2 dan 3). Letjen TNI Suharyanto, Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), menyampaikan bahwa ada 325 titik pengungsian warga yang terdampak gempa di Cianjur, dan perkiraan durasi pengungsian diperkirakan berkisar antara 6 bulan hingga 1 tahun.

Oleh karena itu, setiap bantuan, sekecil apapun, akan memiliki nilai yang sangat berharga bagi para korban dan penyintas yang membutuhkan. Dengan semangat yang tinggi, tim Proyek Kemanusiaan berusaha berkontribusi secara aktif dengan memberikan ide dan merealisasikan desain tenda pengungsian. Tenda tersebut akan menggunakan bahan lokal, yaitu bambu, dan akan dibangun di daerah pengungsian dengan metode sambungan tanpa paku agar warga lokal dapat membangunnya dengan mudah.

Rancangan Tenda Pengungsian

Tenda *Geodome* yang direka oleh tim kami merupakan pilihan desain alternatif untuk tenda pengungsian yang menggunakan konstruksi bambu yang dihubungkan dengan plat besi dan baut. Desain tenda ini terdiri dari modul segitiga sama sisi pada bagian kolom dan segi lima pada bagian balok. Harapannya, modul tersebut akan mempermudah masyarakat setempat dalam membangun tenda secara swadaya.

Struktur yang memiliki bentuk segitiga dianggap lebih kuat daripada bentuk persegi karena gaya yang diberikan pada segitiga akan merata ke ketiga sudutnya, sehingga tenda dapat berdiri dengan kokoh dibandingkan dengan bentuk persegi. Pada bentuk segitiga, setiap beban yang ditempatkan di atasnya didistribusikan secara merata ke ketiga sisinya. Segitiga mewakili kekokohan geometris; tidak peduli seberapa besar berat yang diletakkan di sisi mana pun, tenda tidak akan retak.

Setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari penawaran sketsa, pembuatan 3D SketchUp, konstruksi maket, hingga penentuan ukuran dan material yang akan digunakan. Dengan luas sekitar $\pm 6,8 \text{ m}^2$, tenda ini diperkirakan dapat menampung satu keluarga dengan anggota 3-4 orang, dilengkapi dengan jendela dan pintu yang dapat dibuka dan ditutup untuk sirkulasi udara dan sumber cahaya alami.



Gambar 4. Maket studi tenda *geodome*

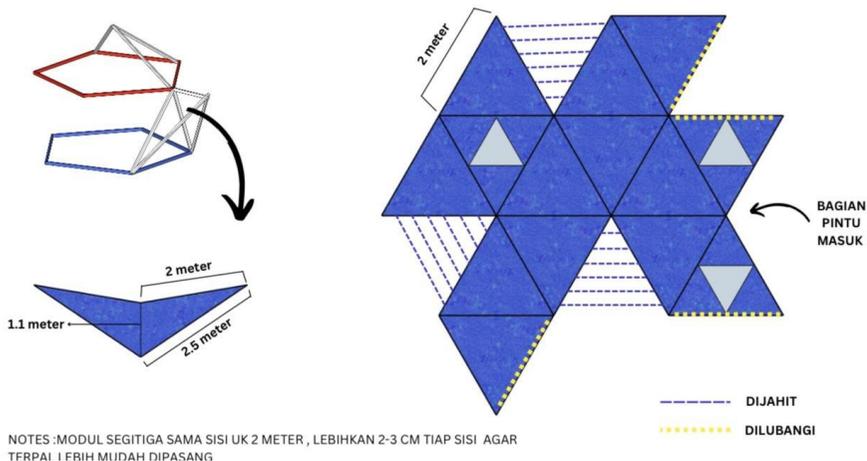
Bahan Material dan Ukuran Modul

Karena di daerah pengungsian Cianjur terdapat banyak Sumber Daya Alam (SDA) berupa bambu, tim Proyek Kemanusiaan memutuskan untuk menggunakan bambu sebagai bahan struktural dalam desain tenda. Bambu memiliki berbagai karakteristik yang menguntungkan, seperti batang yang kuat, lurus, rata, keras, mudah dipotong, mudah dikerjakan, dan ringan sehingga mempermudah dalam pengangkutan.

Bambu dipilih sebagai bahan struktural karena dapat dirakit dan disambung dengan berbagai cara, seperti menggunakan pasak, tali, angkur, atau baut. Setelah mempertimbangkan segala kemungkinan, tim Proyek Kemanusiaan akhirnya memilih menggunakan plat besi (Gambar 5) dan mur baut sebagai sambungan antar bambu karena dianggap lebih efisien dan efektif.



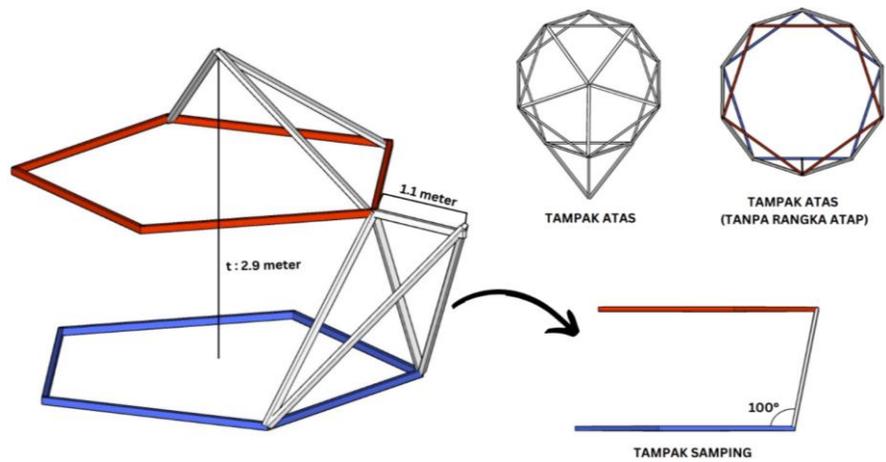
Gambar 5. Plat besi



Gambar 6. Pola terpal

Tim merencanakan penutup struktur menggunakan terpal. Pola terpal yang diusulkan akan dijahit dan dilubangi oleh perusahaan donatur dari Yayasan Tzu Chi. Pada Gambar 6, garis putus-putus biru menunjukkan bagian terpal yang akan dijahit, sementara titik-titik kuning menunjukkan bagian yang akan dilubangi untuk kemudian diikat, memungkinkan jendela dan pintu dapat dibuka dan ditutup.

Panjang sisi segitiga sama sisi ini adalah 2 m, dengan alas setiap sisinya juga sepanjang 2 m. Luas Tenda *Geodome* yang direncanakan mencapai $\pm 6,8 \text{ m}^2$, dengan tinggi dari alas ke penutup sekitar 2,9 m.



Gambar 7. Dimensi tenda *geodome*

Desain Sambungan dengan Metode *Knockdown*

Sambungan yang digunakan untuk menghubungkan setiap bambu terbuat dari plat besi berukuran 1,5 x 33 cm. Penggunaan plat besi bertujuan untuk menciptakan ikatan yang kokoh namun tetap fleksibel, memungkinkan untuk pemasangan dan pembongkaran yang mudah. Plat besi dapat dibentuk sesuai dengan sudut pada setiap sambungan karena fleksibilitasnya yang memungkinkan untuk ditekuk. Penggunaan baut menjadi elemen kunci dari ikatan yang digunakan pada setiap bagian, dengan ukuran baut sekitar 8 mm yang disesuaikan dengan lubang yang ada pada plat.



Gambar 8. Pengaplikasian plat besi pada bambu

Pembangunan Maket 1 : 1

Pengerjaan tenda bambu skala 1:1 ini dilakukan dalam waktu 4 hari dengan jam kerja 8 jam per hari, termasuk dalam proses *trial-error*. Proses dimulai dengan memotong 25 batang bambu menjadi panjang 2 meter masing-masing. Setelah itu, bambu dirakit menjadi modul segitiga sama sisi sebanyak lima buah.

Dalam tahap pembuatan maket studi yang telah dilakukan sebelumnya, tim kami mengetahui urutan tahapan pembangunan tenda pada skala 1:1. Urutan tersebut dimulai dengan pembuatan bentuk segi lima untuk alasnya, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan kolom yang membentuk segitiga. Setelah itu, dibuat kembali segi lima sebagai balok dan langsung dirakit struktur atapnya tanpa disambungkan. Setelah kolom berdiri, balok yang sudah dirakit dapat langsung diletakkan di atas kolom, dan struktur atap terakhirnya juga dirakit pada tahap akhir.



Gambar 9. Proses pembangunan tenda *geodome*

Setelah memastikan *joint* atau sambungan bambu sudah baik dan benar, tim melanjutkan pembangunan modul segi lima untuk bagian kolom tenda.



Gambar 10. Proses pemasangan balok

Terakhir, tim membentuk kerucut berbentuk segi lima untuk bagian atap dengan menyambungkan dan menekuk plat besi. Kemudian, diangkat dan digabungkan dengan bagian lain yang sebelumnya sudah dibangun.



Gambar 11. Tampilan akhir tenda *geodome*

Tenda *Geodome* ini sempat dipamerkan pada acara Pemberkahan Akhir Tahun yang diselenggarakan oleh Yayasan Tzu Chi, dilengkapi palet kayu sebagai lantai atau alas dan plastik bening sebagai pengganti terpal sementara (Gambar 11).

Dengan demikian, kegiatan ini merupakan wujud partisipasi dalam membantu korban pasca bencana alam di daerah Cianjur dengan membuat rancangan tenda darurat sebagai tempat pengungsian warga setempat. Dari kegiatan ini, tim memperoleh pemahaman bahwa bentuk segitiga merupakan struktur yang kuat karena pembagian beban yang merata. Melalui pembuatan maket 1:1, tim menyadari bahwa bambu dapat dihubungkan menggunakan baut dan plat besi. Untuk mengurangi risiko retak atau pecah pada bambu, perhatian diberikan pada jarak antar lubang baut, yang diusahakan lebih dari 4 cm. Pemanfaatan baut dan plat besi secara signifikan memudahkan proses perakitan tenda, dengan bantuan alat dan waktu yang lebih efisien. Kelebihan-kelebihan ini memberikan keuntungan bagi warga setempat dalam merakit tenda ini, karena proses teknisnya dianggap mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus.

Referensi

Mogi, K. (1963). Some Discussions on Aftershocks, Foreshocks and Earthquake Swarms: The Fracture of a Semi-Infinite Body Caused by Inner Stress Origin and Its Relation to the Earthquake Phenomena. *Bulletin of the Earthquake Research Institute* 41, 615–658.

Diakses pada 24 Desember 2022 pukul 19.34 WIB.

<https://vsi.esdm.go.id/index.php/gempabumi-a-tsunami/kejadian-gempabumi-a-tsunami/4023-geologi-gempa-cianjur-21-november-2022>

Diakses pada 24 Desember 2022 pukul 19.40 WIB.

<https://balai3.denpasar.bmkg.go.id/tentang-gempa>

Membangun Harmoni Hidup dengan Kembangkan Desain Interior, Latih Keterampilan dan Tumbuhkan Perekonomian Jemaat

Ellianti Djakaria, Seriwati Ginting, Miki Tjandra,
Leonardo, Arnold Maximillian

Kehidupan beragama merupakan salah satu aspek penting dalam masyarakat Indonesia yang dikenal sebagai masyarakat yang religius. Kegiatan ibadah dianggap sebagai faktor peningkatan kualitas hidup sebagai anggota masyarakat. Perhatian terhadap desain interior ruang ibadah di Jawa Barat menjadi suatu hal yang diutamakan untuk diperbaiki. Penggunaan desain interior yang nyaman, menarik, dan mencerminkan budaya lokal dengan memanfaatkan bahan bambu yang tersedia di sekitar tempat ibadah dipilih sebagai opsi utama. Desain interior adalah proses pengorganisasian dan penciptaan elemen-elemen interior agar membentuk suatu kesatuan yang saling terkait, mencapai tujuan tertentu (<https://serupa.id>).

Sebagai seorang akademisi, mendapatkan informasi dari tokoh masyarakat, tokoh agama, dan jemaat merupakan langkah yang diambil sebelum merancang desain interior. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dari narasumber yang dapat dipercaya (<https://bantuan.simpkb.id>). Melalui diskusi yang berkesinambungan, disusun desain interior

yang melibatkan tiga hingga empat kali proses diskusi (acc). Gereja Kristen Pasundan (GKP) Cigugur telah mengajukan permohonan secara informal sejak Maret 2022. Proses ini berlangsung cukup lama dan dilakukan secara bertahap. Survei telah dilakukan pada bulan September dan November 2022, yang kemudian diikuti oleh langkah-langkah selanjutnya dari tim.

Desain interior untuk ruang ibadah awalnya tidak mencerminkan suasana yang kondusif atau bernuansa Sunda. Namun, melalui serangkaian proses diskusi, desain interior akhirnya diakui sebagai pilihan yang mencerminkan nilai-nilai lokal dan kesederhanaan, dan menggunakan material bambu yang banyak tersedia di daerah tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya, GKP Cigugur mengajukan permohonan agar kegiatan tidak hanya mencakup desain interior untuk ruang ibadah, tetapi juga pembuatan presentasi yang menarik (PPT) yang mendukung peribadahan dan pelatihan aksesoris bagi jemaat. Produk pelatihan ini diharapkan dapat dijual untuk meningkatkan perekonomian jemaat.

Dalam menjawab kebutuhan pelatihan tersebut, tim tersebut merespons kondisi jemaat yang membutuhkan pelatihan dengan menyediakan pelatihan aksesoris yang pada akhirnya dapat dijual untuk meningkatkan ekonomi jemaat. Perekonomian dianggap sebagai serangkaian aktivitas produksi dan konsumsi yang saling terkait, membantu alokasi sumber daya (repository.uinbanten.ac.id dan <https://kamus.tokopedia.com>). Sikap toleransi dan kerukunan antarumat beragama yang merupakan kebanggaan Indonesia menjadi sorotan, menciptakan keharmonisan di tengah keberagaman (Eka Darma Putra, 2017:10; AA Yewangoe, 2011:xv).

Pelatihan di GKP Cigugur

Jemaat GKP Cigugur adalah salah satu jemaat yang ada di perbatasan yang secara ekonomi menengah ke bawah dengan mata pencarian penduduknya adalah petani, peternak, pedagang kecil dan tukang. Kehidupan beribadah mereka baik, dan terpelihara secara konsisten. Namun Majelis jemaat (pemimpin gereja) melihat ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menambah kenyamanan dalam beribadah, yaitu dengan menata ulang bagian dalam ruang ibadah desain interior). Kegiatan ini dilakukan dengan tiga cakupan besar yaitu desain interior, pembuatan PPT yang menarik serta pelatihan pembuatan aksesoris.

Desain Interior Ruang Ibadah

Sebelum melaksanakan desain interior, tim terlebih dahulu melakukan survei ke lokasi. Melalui survei, mereka dapat mengamati secara langsung kondisi ruang ibadah, dilanjutkan dengan diskusi mengenai harapan jemaat yang diwakili oleh Majelis Jemaat dan pemimpin gereja mengenai keinginan mereka. Hasil dari diskusi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang desain, dengan melengkapi data-data penting. Data tersebut melibatkan pengukuran ruangan, pencarian material yang dapat digunakan, dan memastikan bahwa material tersebut tersedia di sekitar gereja. Tim juga mempertimbangkan aspek lingkungan dalam pemilihan bahan, dengan tujuan untuk menghindari dampak merusak lingkungan. Perusakan lingkungan diartikan sebagai tindakan yang menyebabkan kerusakan langsung atau tidak langsung pada sifat fisik, kimia, dan hayati lingkungan melebihi standar yang ditetapkan untuk kerusakan lingkungan (Himpunan Undang-Undang Tentang Pengelolaan dan Perlindungan Lingkungan Hidup, 2019:2).

Tim memilih untuk memberikan bantuan kepada Gereja Kristen Pasundan (GKP) Cigugur meskipun berada di lokasi yang jauh, karena melihat adanya kebutuhan dan kondisi jemaat yang

membutuhkan perhatian dari kalangan akademisi. Mereka menganggap bahwa keseimbangan hidup mencakup hubungan yang baik dengan Tuhan, sesama, dan bahwa keseimbangan tersebut akan membawa pada keharmonisan, bukan pada kehancuran (Antonius Atosokhi, Gea, 2005, 113).



Gambar 1 Kondisi ruang ibadah saat ini

Tim berharap dapat berperan sebagai bagian dari komunitas akademisi, tidak hanya dalam pengembangan ilmu, tetapi juga dalam pengamalan ilmu dengan mentransfer pengetahuan kepada masyarakat. Hasil diskusi membimbing tim dalam menghasilkan desain yang memenuhi harapan jemaat sambil memperhatikan fungsi ruang. Desain GKP Cigugur dirancang dengan mengadaptasi budaya Sunda, menekankan pada kesederhanaan melalui visualisasi elemen desain. Pemilihan material desain interior GKP Cigugur disesuaikan dengan kearifan lokal, mengoptimalkan sumber daya alam di sekitarnya.

Desain interior gereja mempertimbangkan penerapan filosofi gereja sebagai implementasi peran gereja ke dalam dan filosofi masyarakat Sunda sebagai implementasi peran gereja ke luar. Filosofi gereja yang diaplikasikan dalam desain ini menguatkan orientasi vertikal sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhan.

Skala ruang yang tidak terlalu monumental diatasi dengan menerapkan garis, bidang, dan perbedaan warna untuk memperkuat vertikalitas.

Wawancara dengan tokoh masyarakat dan pemimpin gereja setempat dilakukan untuk memperkaya materi awal desain. Tim menganggap bahwa memberikan bantuan lebih baik daripada memberi ikan, sehingga mereka melakukan beberapa kegiatan di masyarakat. Setelah diskusi selesai dan pihak gereja puas dengan hasilnya, tim juga menyusun rencana anggaran biaya (RAB) agar jemaat dapat mempersiapkan dana sebelum proses pembangunan dimulai. Jemaat juga dapat menentukan langkah atau tahapan yang dapat mereka lakukan, sehingga seluruh pembiayaan yang dibutuhkan dapat tersedia pada waktu yang tepat. Beberapa jemaat bersedia membantu proses pembangunan dengan kontribusi tenaga dan pengalaman sebagai tukang, sehingga biaya pembangunan dapat dihemat. Proses pencarian dana dari jemaat dan donatur juga sudah bisa dimulai.

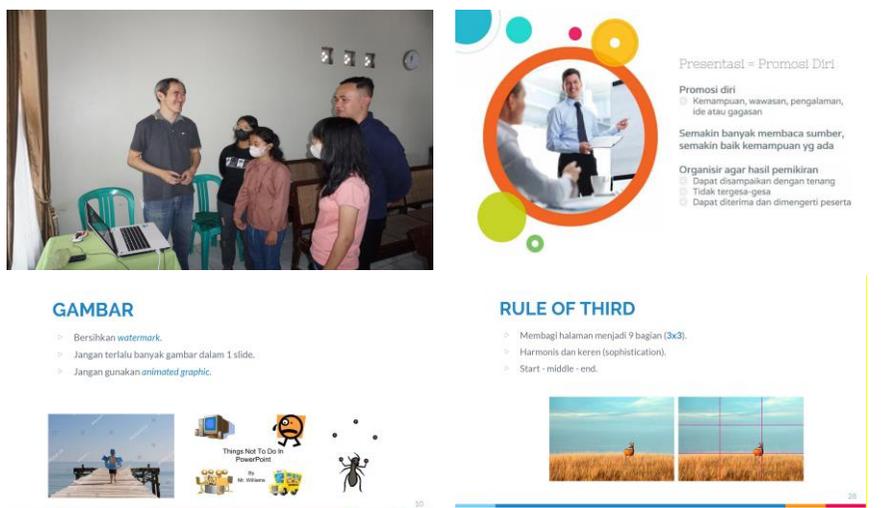


Gambar 2 Kondisi ruang ibadah yang telah didesain

Pelatihan pembuatan PPT

Pelatihan pembuatan presentasi PowerPoint yang menarik dimulai dengan mengamati *slide* PowerPoint yang telah dibuat oleh jemaat. Selain itu, dilakukan survei melalui tanya jawab untuk menilai kemampuan dasar para jemaat yang biasanya bertugas

membuat presentasi PowerPoint. Hasil penilaian ini menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan, dengan tujuan agar peserta dapat membuat materi PowerPoint yang tidak hanya menarik namun juga informatif, sesuai dengan kebutuhan era informasi dan teknologi saat ini. Fokus pembuatan presentasi PowerPoint lebih ditekankan pada kegiatan ibadah minggu, termasuk kegiatan kategorial seperti untuk kaum pria, kaum perempuan, pemuda, remaja, dan anak sekolah minggu. Pembagian ini penting, termasuk dalam penentuan jenis huruf, ukuran, warna, dan komposisi yang sesuai. Sebagai contoh, untuk lansia, jenis dan ukuran huruf yang lebih besar dipilih agar mudah dibaca dan nyaman untuk mata. Pelatihan ini juga memberikan wawasan kepada peserta bahwa ada banyak pilihan yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan visual presentasi PowerPoint.



Gambar 3 Foto peserta pelatihan dan materi PPT

Pelatihan membuat aksesoris

Pelatihan ini mencakup berbagai teknik pembuatan aksesoris, termasuk kalung, anting, gelang, dan bros. Kali ini, peserta diajak untuk membuat *Strap Mask* atau kalung sesuai dengan minat mereka. Proses dimulai dengan menjelaskan bahan-bahan yang diperlukan dan memberikan instruksi tentang cara merakit kalung. Peserta diberikan contoh-contoh kalung dan *Strap Mask* sebagai panduan, namun mereka memiliki kebebasan untuk memilih warna dan desain sesuai dengan preferensi masing-masing. Selanjutnya, peserta berlatih menyusun manik-manik dan batubatuan sesuai dengan desain dan warna yang mereka pilih, kemudian melanjutkan dengan merakit hingga selesai.



Gambar 4 Foto peserta saat mengikuti pelatihan

Dengan demikian, seluruh kegiatan telah dilakukan oleh tim dengan hasil yang memuaskan. Jemaat merasa gembira dan berharap agar kegiatan serupa dapat diadakan kembali. Hasil dari desain ulang interior ruang ibadah memberikan kesan kontemporer tanpa menghilangkan keharmonisan dengan alam, yang merupakan bagian dari kearifan lokal masyarakat Sunda. Dengan menambahkan kolom-kolom pada dinding-dinding ruangan, struktur bangunan yang sudah ada memunculkan garis-garis vertikal dan horizontal yang memperkuat keterhubungan dengan Tuhan, sesama, dan alam, sesuai dengan filosofi masyarakat Sunda.

Minat jemaat untuk belajar membuat PPT yang menarik dan pembuatan aksesoris telah meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka, memberikan manfaat besar dalam mendukung kegiatan ibadah, serta memberikan peluang untuk meningkatkan perekonomian jemaat GKP Cigugur-Kuningan (Cirebon).

Hubungan yang harmonis antara jemaat GKP Cigugur dan Universitas Kristen Maranatha dalam membangun kerja sama dan saling memberi bantuan telah terjalin. Harapannya, kerja sama ini dapat terus dilanjutkan untuk saling membangun dalam bidang pendidikan dan meningkatkan kualitas beribadah di masa yang akan datang.

REFERENSI

- A.A Yewangoe. (2011). *Agama dan Kerukunan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Abdul Rahmat. (2020). *Dinamika Kelompok, The Collective of Power*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Antonius Atosokhi Gea, (2005) *Character Building IV Relasi dengan Dunia (Alam, Iptek, & Kerja)*. Jakarta: Gramedia
- Eka DarmaPutra. (2017). *Pancasila Identitas & Modernitas*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Himpunan Undang-Undang Tentang Pengelolaan dan Perlindungan Lingkungan Hidup (2019)*. Yogyakarta: Laksana
- Muchlas Samani, Hariyanto. (2019). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- <https://serupa.id>
<https://bantuan.simpkb.id>
repository.uinbanten.ac.id dan <https://kamus.tokopedia.com>

Mengajar dalam Belajar, Belajar dalam Mengajar dalam Kelas Budi Pekerti

Beverly Clara, Elizabeth Wianto

*“Tell me and I forget. Teach me and I remember.
Involve me and I learn.”*
(Benjamin Franklin)

Kelas budi pekerti adalah program pendidikan non-formal yang diadakan secara bulanan oleh Yayasan Buddha Tzu Chi di berbagai negara. Program ini terbagi menjadi tiga tingkatan usia: *Qin Zi Ban* (5-8 tahun), *Er Tong Ban* (8-12 tahun), dan *Tzu Shao Ban* (13-16 tahun). Tujuan utama dari kelas budi pekerti *Tzu Chi* adalah menanamkan nilai-nilai altruistik pada generasi muda. Altruisme diartikan sebagai sikap tulus membantu orang lain tanpa mengharap imbalan (Jaeger & Vugt, 2022), yang dapat diwujudkan melalui menjadi relawan atau memberikan donasi dengan sukarela.

Permasalahan degradasi moral pada anak-anak di Indonesia menjadi sebuah isu yang sulit dihindari, terutama karena mudahnya akses terhadap konten-konten negatif melalui penggunaan internet yang bebas (Marufah dkk., 2020). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa pada tahun 2020, hingga 31 Agustus, terdapat 123 anak yang terlibat dalam tindakan kriminal atau kejahatan (Jayani, 2021). Oleh

karena itu, kelas budi pekerti diadakan dengan tujuan utama membangun karakter peserta didik, mengajarkan etika yang baik, mendorong penghargaan terhadap sesama, menginspirasi kontribusi tanpa pamrih bagi masyarakat, serta menanamkan cinta dan tanggung jawab terhadap lingkungan hidup.

Selain melibatkan peserta didik, partisipasi orang tua juga sangat dianjurkan. Mereka diundang untuk mengikuti dan memahami materi kelas budi pekerti agar dapat menerapkannya di lingkungan keluarga. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan target usia relawan berkisar antara 18-35 tahun (Shabrina & Lutfian, 2020), sehingga partisipasi orang tua sebagai kelompok sekunder masih relevan dengan materi yang disampaikan dalam program ini.

Sebelas Prinsip Pendidikan Karakter Efektif

Pada dasarnya, program ini budi pekerti Tzu Chi mengenalkan sebelas prinsip pendidikan karakter (Lickona, 1996; Putry, 2019; Singh, 2019) yang diusung sebagai materinya, di antaranya sebagai berikut:

Pertama, memperkenalkan dan mempromosikan nilai-nilai dasar yang menjadi inti dari pendidikan karakter

Kedua, karakter yang ingin diimplementasikan harus didefinisikan secara komprehensif yang meliputi kemampuan berpikir, emosional, dan perilaku.

Ketiga, menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif, dan komprehensif, serta mempromosikan nilai-nilai dasar dalam seluruh lingkungan pendidikan.

Keempat, lingkungan pendidikan harus menjadi suatu komunitas yang peduli.

Kelima, memberi kesempatan kepada anak didik untuk membangun karakter melalui perilaku yang baik atau bermoral.

Keenam, memiliki kurikulum bermakna dan menantang yang menghargai seluruh anak didik, dan membantu para anak didik agar sukses dan berhasil.

Ketujuh, mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik dalam diri anak didik.

Kedelapan, seluruh staf maupun pengajar memiliki tanggung jawab dalam membentuk komunitas yang bermoral dan menjadi teladan dengan turut memegang teguh nilai-nilai dasar dari pendidikan karakter.

Kesebelasan, diperlukan adanya tanggung jawab kepemimpinan moral dalam struktur organisasi yang ada.

Kesepuluh, melibatkan keluarga dan bagian dari masyarakat sebagai mitra dalam upaya-upaya pembangunan karakter pada anak didik.

Kesebelas, perlu adanya evaluasi rutin mengenai karakter dari keseluruhan komunitas, termasuk mitra, pengajar, dan anak didik dalam mewujudkan pendidikan karakter

Learning by Teaching: Protégé Effect

Pengajar Budi Pekerti, yang merupakan peserta dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka *Augmented Humanity* pada semester ganjil 2022/2023, memiliki peran sebagai tenaga pendidik di kelas budi pekerti Yayasan Buddha Tzu Chi Indonesia Kantor Penghubung Tanjung Balai Karimun. Melalui program *Augmented Humanity*, penulis langsung menerapkan pendekatan *Learning by Teaching*. Pendekatan *Learning by Teaching* adalah metode yang melibatkan siswa dalam mengajar teman sebaya atau rekan di dalam kelas atau di luar institusi pendidikan (Paul Martin & Kelchner, 1998). Jean-Pol Martin pertama kali menyampaikan metode edukasi *Learning by Teaching* di Jerman sekitar tahun 1980 untuk pembelajaran bahasa. Stollhans (2016) menyatakan bahwa pendekatan ini memiliki keuntungan, seperti memperpanjang

retensi materi dalam ingatan, meningkatkan kreativitas, tanggung jawab, keandalan, kesabaran, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja dalam tim, sambil meningkatkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Manfaat-manfaat ini memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja. *Learning by Teaching* juga dianggap relevan melalui implementasi riset selama dua tahun masa pengambilan data untuk konteks keahlian yang diperlukan pada abad ke-21 (Aslan, 2015).

Selanjutnya, dapat disampaikan bahwa menjadi pendidik karakter memerlukan evaluasi dan introspeksi diri yang mendalam terkait pemikiran, perkataan, dan perilaku. Para pendidik perlu mengasah pengetahuan mereka dalam pendidikan karakter yang bermakna dan relevan agar dapat memberikan informasi dan contoh perilaku yang tepat kepada peserta didik. Meskipun mayoritas peserta didik diantar oleh orang tua atau wali, mereka menyisihkan waktu pada Hari Minggu, yang biasanya digunakan untuk beristirahat, guna mengikuti materi budi pekerti. Meskipun program ini hanya dijalankan sekali sebulan, kegiatan-kegiatan yang seru secara rutin diselenggarakan, sehingga Minggu pagi anak-anak didik tidak terbuang dengan materi yang monoton dan mendikte.

Dengan niat baik dari penyelenggara, peserta, dan orang tua, pengajar didorong untuk mendalami materi yang menjadi tanggung jawab penulis dalam kelas budi pekerti. Fenomena yang muncul sebagai hasilnya adalah *Protégé Effect*. *Protégé Effect* terjadi ketika seseorang berusaha lebih keras untuk mempelajari suatu ilmu ketika mereka akan mengajarkannya kepada orang lain daripada ketika ilmu tersebut digunakan untuk diri mereka sendiri (Chase dkk., 2009). *Protégé Effect* merupakan fenomena psikologis yang dipicu oleh metode *Learning by Teaching* (Jamet dkk., 2018).

***Experiential Learning* sebagai Metode Pengajaran Budi Pekerti**

Aktivitas menarik yang dapat membangkitkan minat peserta, terutama yang masih anak-anak, dapat dilakukan melalui metode *Experiential Learning* atau yang dikenal sebagai *Learning by Doing*. *Experiential Learning* adalah pendekatan belajar yang memacu kemajuan dan perkembangan pelajar melalui pengalaman langsung (Kolb, 1984). Terdapat empat tahap dalam pendekatan *Experiential Learning*, yaitu:

Pertama, Perancangan (*Design*). Pada tahap ini, pendidik merancang materi yang akan menerapkan pendekatan *Experiential Learning*. Mereka menentukan tujuan pembelajaran dan merancang rencana kegiatan, materi teoretis, serta berbagai aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kedua, Pelaksanaan (*Conduct*). Pada tahap Pelaksanaan, pendidik menjalankan rencana pembelajaran yang telah mereka rancang sebelumnya. Selain menjalankan kegiatan, pendidik juga harus mempertahankan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan memonitor jalannya proses pembelajaran untuk memastikan bahwa semua berjalan sesuai rencana demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Ketiga, Evaluasi (*Evaluation*). Pendidik melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses pembelajaran pada tahap ini. Partisipasi anak-anak didik dalam mengevaluasi kegiatan juga diinginkan, dengan catatan bahwa mereka mampu mengartikulasikan dengan baik mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan atau diperbaiki, serta memberikan umpan balik jika proses pembelajaran sudah memuaskan.

Keempat, Umpan Balik (*Feedback*). Tahap umpan balik melibatkan pendidik mengumpulkan informasi mengenai kesan anak-anak didik dan pendidik lain yang terlibat. Umpan balik tidak hanya mencakup proses pembelajaran, tetapi juga evaluasi

terhadap pemantauan proses pembelajaran, struktur kegiatan, dan aspek lainnya (Gentry, 1990).

Pelaksanaan kegiatan pengajaran budi pekerti

Materi yang menjadi tanggung jawab pengajar dalam kelas budi pekerti adalah materi peduli lingkungan. Dalam persiapan materi, dilakukan survei lapangan mengenai jenis-jenis sampah daur ulang yang diterima oleh pengepul setempat. Selama ini, Yayasan Buddha Tzu Chi menggunakan sistem pemilahan sampah dengan jargon “píng píng, guàn guàn, zhǐ, diàn, yī, sān, wǔ, qī” (瓶瓶, 罐罐, 紙, 電, 一, 三, 五, 七) yang berarti: botol plastik, botol kaca, kaleng aluminium, kaleng besi, kertas, baterai, pakaian, produk 3C, produk *hardware*, dan lainnya. Namun, metode pemilahan sampah daur ulang yang sebelumnya diterapkan, yang berasal dari Yayasan Buddha Tzu Chi Taiwan, dianggap kurang sesuai oleh penulis ketika diterapkan di Tanjung Balai Karimun karena pembatasan jenis sampah daur ulang yang diterima oleh pengepul lokal. Oleh karena itu, penulis menciptakan sistem baru yang diberi nama “1,2,5, kertas, logam, elektronik.” Angka 1, 2, dan 5 mengacu pada kode plastik yang dapat diterima oleh pengepul setempat, diikuti oleh berbagai jenis kertas, logam, dan elektronik. Penulis juga menyusun alat bantu ajar yang menjelaskan sistem ini.



Gambar 1. Proses menjelaskan sistem pemilahan sampah
(Sumber: <https://www.tzuchi.or.id/inliners/1663752285-04-abdul-rahim-edt.jpg>)

Pertemuan kelas budi pekerti dengan materi peduli lingkungan diselenggarakan di Pantai Ketam, di mana anak-anak didampingi oleh relawan untuk membersihkan sampah-sampah di pantai. Setelah itu, mereka dipandu dalam memilah sampah sesuai dengan sistem “1, 2, 5, kertas, logam, elektronik.” Setelah praktik pemilahan sampah daur ulang, anak-anak diajak bermain *games*, bukan *games* elektronik, melainkan aktivitas fisik. Mereka diberikan permainan yang terkait dengan tema pertemuan tersebut. Pendidikan anak-anak melibatkan belajar sambil bermain, dan bermain dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah, memajukan kemampuan komunikasi verbal, mengembangkan keterampilan sosialisasi, serta menjadi metode untuk mengekspresikan emosi (Rogers & Sawyers, 1988). Oleh karena itu, sesi bermain menjadi bagian dari kegiatan kelas budi pekerti.

Ada tiga permainan yang disajikan oleh tim pengajar kepada anak-anak. Tujuan dari permainan-permainan tersebut adalah untuk mendidik anak-anak agar tidak membuang sampah sembarangan, mengurangi volume sampah, dan mengolah lebih

lanjut sampah botol plastik dengan memisahkan tutup botol dan menginjak botol plastik untuk mengurangi volumenya. Tutup botol plastik perlu dipisah karena terbuat dari jenis plastik yang berbeda dengan botol plastik. Respons anak-anak terhadap permainan sangat positif, mereka dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan orang tua dan bersikap sportif dalam menghadapi kemenangan dan kekalahan.

Anak-anak didik juga selalu dianjurkan membawa kotak bekal untuk mengurangi kemasan sekali pakai, serta belajar mengambil makanan sesuai dengan porsi yang dapat dihabiskan dan tidak bersikap impulsif. Melalui tindakan-tindakan kecil seperti ini, dapat memupuk rasa tanggung jawab dan rasa syukur pada anak-anak didik kelas budi pekerti terhadap berkah yang mereka miliki.

Dalam mengikuti kegiatan kelas budi pekerti Tzu Chi baik sebagai tenaga pengajar maupun perwakilan dari tim dokumentasi Zhen Shan Mei, pengajar Budi Pekerti mempelajari banyak hal, baik itu melalui *Learning by Teaching* ataupun melalui observasi. Dalam proses *learning by teaching*, diterapkan metode mengajar melalui kegiatan dan praktik nyata, sehingga anak-anak belajar dengan *experiential learning*. Meski berusia belia, sebagian besar anak didik kelas budi pekerti memiliki etika yang baik dan tutur kata yang lembut dan sopan. Terinspirasi dari perilaku anak-anak didik kelas budi pekerti, penulis terpacu dan termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter demi kebaikan diri dan turut menjaga komunitas pendidikan karakter yang bermoral.

Referensi

Aslan, S. (2015). Is learning by teaching effective in gaining 21st century skills? The views of pre-service science teachers. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 15(6), 1441-1457. <https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.019>

- Chase, C. C., Chin, D. B., Oppezzo, M. A., & Schwartz, D. L. (2009). Teachable agents and the protégé effect: Increasing the effort towards learning. *Journal of science education and technology*, 18(4), 334–352.
- Gentry, J. W. (1990). What is experiential learning. *Guide to Business Gaming and Experiential Learning*, 9–20.
- Jaeger, B., & Vugt, M. van. (2022). Psychological barriers to effective altruism: An evolutionary perspective. *Current Opinion in Psychology*, 44, 130–134. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.09.008>
- Jamet, F., Masson, O., Jacquet, B., Stilgenbauer, J.-L., & Baratgin, J. (2018). Learning by teaching with humanoid robot: a new powerful experimental tool to improve children's learning ability. *Journal of Robotics*, 2018.
- Jayani, D. H. (2021). Kasus Kriminalitas Anak Didominasi Kekerasan Fisik. Diambil dari <http://databoks.katadata.co.id>.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. *Prentice Hall, Inc.*, 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Lickona, T. (1996). Eleven principles of effective character education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Marufah, N., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Degradasi Moral sebagai Dampak Kejahatan Siber pada Generasi Millenial di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 191–201.
- Paul Martin, J., & Kelchner, R. (1998). Lernen durch Lehren. *Zeitschrift für Didaktik der Rechtswissenschaft*, 8(2), 149–156. <https://doi.org/10.5771/2196-7261-2021-2-149>
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal*

- of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Rogers, C. S., & Sawyers, J. K. (1988). *Play in the lives of children*. National Association for the Education of Young Children.
- Shabrina, A. K., & Lutfian, A. (2020). Volunteering: A study of psychological attribute related to Indonesian emerging adult volunteer motivation. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 9(3), 400–425.
- Singh, B. (2019). Character education in the 21st century. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226>

Kurangi Limbah, Tingkatkan Keterampilan, Tambah Pendapatan Melalui Kreasi *Fashion Upcycling*

Seriwati Ginting, Monica Hartanti, Yosepin Sri Ningsih,
Wenny Anggraini Natalia, Heddy Heryadi, Hendra Setiawan

Akumulasi pakaian yang tidak terpakai karena perubahan tren gaya hidup telah menjadi pengetahuan umum. Penampilan dianggap sebagai suatu kebutuhan, bahkan ada pandangan bahwa penampilan modis dapat memberikan kebahagiaan dan kesenangan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Keyakinan ini merujuk pada gagasan bahwa hati yang gembira memiliki efek penyembuhan. Peningkatan jumlah pakaian yang tidak terpakai menjadi isu yang patut diperhatikan. Demikian juga dengan sisa-sisa produksi fesyen dari pabrik yang mengakumulasi limbah. Diperlukan gerakan dan kesadaran masyarakat untuk memanfaatkan pakaian yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermanfaat. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan edukasi *fashion upcycling*, memberi mereka kesempatan untuk belajar dan berinteraksi langsung dengan masyarakat.

Menariknya, kegiatan *fashion upcycling* ini memiliki biaya yang relatif kecil, karena bahan dasarnya berasal dari pakaian tidak terpakai di rumah masing-masing dan sisa-sisa bahan industri fesyen yang menjadi limbah pabrik. Dengan kreativitas dan penerapan teknik jahit manual yang sederhana, pakaian seperti kaus dan denim yang tidak terpakai dapat diubah menjadi produk baru, seperti Rok *A-line*, *tote bag*, kaus *tie dye*, dan makrame, dengan tampilan yang unik.

GKP Bandung dari SMAK BPPK Bandung berharap agar jemaat dan siswa dapat memperoleh keterampilan dalam menggunakan bahan yang ada, sehingga hasilnya dapat digunakan sendiri atau dijual, meningkatkan wawasan, semangat kewirausahaan, dan memanfaatkan setiap peluang sebagai potensi usaha. Kegiatan ini diharapkan dapat memenuhi harapan peserta untuk tampil berbeda dengan memanfaatkan bahan yang sudah ada, sambil juga menghemat biaya pembelian produk fesyen baru. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat membantu mengurangi limbah fesyen dengan memotivasi masyarakat untuk melakukan *upcycling* sebagai bentuk partisipasi dalam menjaga lingkungan dan merespons peningkatan jumlah limbah fesyen dari sisi produksi dan pemakaian.

Kegiatan *fashion upcycling* yang diberikan diharapkan tidak sekadar menambah pengetahuan (*knowledge*), tetapi menambah keterampilan yang bisa langsung dipraktikkan dan memiliki nilai jual serta ramah lingkungan. Adanya imbauan sayang sandang, sayang alam bisa langsung dipraktikkan. Gelombang tren baru dapat diwujudkan melalui praktik *fashion upcycling* untuk mengurangi limbah industri fesyen dan mendukung keberlanjutan lingkungan. Jumlah limbah fesyen terus meningkat karena sisa-sisa kain yang terbuang, baik karena tidak terpakai atau karena pakaian dianggap tidak lagi sesuai dengan tren (Maria Ermilinda Hayon, 2019). Oleh karena itu, penerapan teknik *upcycling* menjadi solusi

untuk mengurangi limbah pabrik sambil tetap mengikuti perkembangan tren mode. Dalam kegiatan ini, tim juga memberikan hadiah bagi peserta dengan karya terbaik untuk mendorong mereka berkreasi dengan sepenuh hati, menggabungkan dan mengolah bahan-bahan yang tersedia.



Gambar 1. Flyer sosialisasi

Partner kegiatan ini adalah Gereja Kristen Pasundan (GKP) Jemaat Bandung, Sekolah Menengah Atas Kristen (SMAK) dari Yayasan Badan Perguruan Kristen Pasundan (YBPK) Bandung serta PT. Multi Sandang Tamajaya. Gereja Kristen Pasundan (GKP) Jemaat Bandung memiliki jumlah jemaat sekitar tujuh ratus jemaat dan merupakan salah satu gereja pendukung Universitas Kristen Maranatha. Sementara itu YBPK merupakan Yayasan Pendidikan yang menaungi sekolah dari tingkat Sekolah dasar (SD), Sekolah menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) serta ada juga taman kanak-kanak (TK). Sementara itu PT. Multi Sandang Tamajaya merupakan mitra industri FSRD Universitas Kristen Maranatha yang bergerak dalam tekstil (denim) yang peduli dengan pemanfaatan limbah fesyen



Gambar 2. Gereja dan sekolah

Sumber: <https://twitter.com/gkpbandung>

<https://www.60menit.co.id/2020/02/smak-bppk-bandung-dan-pasmak-jalin.html>

Persiapan dimulai sebagai tindak lanjut dari surat yang dikirimkan oleh mitra yaitu GKP Jemaat Bandung yang berlokasi di Jalan Kebon Jati 108 Bandung. Di samping gereja tersebut merupakan Gedung dari SMAK sehingga kegiatan ini diberikan kepada jemaat dan kepada siswa SMA. Pertemuan awal dilakukan bertempat di Gereja Kristen Pasundan untuk menyampaikan hal-hal yang bersifat teknis. Sebab kegiatan ini dimulai dengan pemaparan tentang dampak negatif *fast fashion* tujuan dan manfaat dari *fashion upcycling*.

Persiapan dan Pelaksanaan *Fashion Upcycling*

Pertama-tama, dimulai dengan mengumpulkan denim dan kaus bekas dari mahasiswa, jemaat, dan siswa sebagai bahan dasar untuk *upcycling*. Selanjutnya, tim pembina kegiatan melakukan pembagian tugas untuk memastikan efisiensi dan kelancaran jalannya kegiatan.

Setelah pembagian tugas, kemudian dilakukan simulasi *fashion upcycling* bersama dosen dan mahasiswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teknik-teknik yang akan digunakan. Selanjutnya, kami membuat *flyer* sosialisasi dan video pembelajaran yang akan dibagikan kepada peserta untuk memberikan informasi lebih lanjut mengenai kegiatan.

Selanjutnya, kami menyiapkan peralatan pendukung lainnya, seperti jarum, benang, uang logam, dan perlengkapan lainnya yang diperlukan untuk kegiatan ini. Kami juga menghitung sisa limbah denim dari PT. Multi Sandang Tamajaya untuk menambah varian bahan yang dapat digunakan oleh peserta.

Langkah selanjutnya, membentuk grup WhatsApp bagi peserta sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan berbagai informasi terkait pelaksanaan kegiatan dengan lebih mudah. Setelah itu, mengirimkan video tentang teknik *upcycling* agar peserta dapat mempelajarinya terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan bahan *upcycling* sesuai dengan barang yang akan dibuat, seperti *tote bag*, rok *A-line*, atau kaus *tie-dye*. Setelah persiapan selesai, kami melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati bersama.

Setelah kegiatan selesai, dilakukan penjurian untuk menentukan karya terbaik yang dihasilkan peserta. Karya terbaik kemudian diberi pelabelan produk *fashion upcycling* oleh tim penilai.

Terakhir, produk *fashion upcycling* karya peserta dipasarkan di bazar untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menunjukkan hasil kreativitas mereka dan juga mempromosikan kesadaran tentang *upcycling* kepada masyarakat lebih luas.



Gambar 3. Panitia dan peserta

T-shirt dengan teknik *Bleach Tie Dye*

Dimulai dengan memperkenalkan kembali bahan-bahan yang akan digunakan, termasuk kaus bekas berwarna (kecuali warna putih), pemutih, karet gelang, uang logam, sarung tangan, dan plastik. Selanjutnya, uang logam yang sudah disiapkan diikatkan pada bagian kaus sesuai dengan keinginan. Setelah seluruh uang logam terikat pada berbagai bagian kaus, meja disiapkan dengan diberi alas terlebih dahulu. Sarung tangan digunakan, dan pemutih kain disemprotkan merata ke bagian-bagian yang diikatkan uang logam pada kaus.

Selanjutnya, biarkan proses tersebut berlangsung selama dua jam untuk memberikan hasil yang merata. Setelah dua jam berlalu, kaus tersebut dibilas dan dijemur. Hasil akhirnya adalah kaus baru dengan warna yang berbeda dan gradasi yang menarik. Para peserta merasa sangat senang melihat transformasi kaus bekas mereka menjadi tampil dengan kesan baru dan segar.



Gambar 4. Kaus *tie dye*

***T-shirt* (kaus) dengan teknik Makrame**

Berbeda dengan teknik *tie dye* yang menghasilkan warna baru, teknik ikat tidak mengubah warna tetapi memberikan tampilan yang baru. Berikut adalah bahan-bahan yang diperlukan: kaus, gunting kain, pensil, penggaris, dan jarum pentul. Langkah-langkah pelaksanaannya dimulai dengan membuka lipatan pada bagian bawah dan bagian tangan kaus. Setelah bagian bawah dan bagian tangan dipotong, gunakan penggaris untuk membuat jarak sepanjang 1 cm dengan panjang 25 cm pada bagian bawah kaus. Setelah menandai semua jarak dengan penggaris, potong secara lurus mengikuti tanda pada kaus, dan untuk mencegah bergeser, sematkan jarum pentul.

Setelah selesai dengan bagian bawah, pindah ke bagian lengan kaus. Untuk bagian lengan, gunting dengan jarak 1 cm dan panjang 6 cm. Setelah semua bagian terpotong, tarik bagian bawah kaus untuk membuat tali bekas gunting semakin panjang dan menyempit. Ikat talinya dengan metode seling satu, di mana setiap tali dikaitkan dengan yang berikutnya. Lihat hasilnya yang trendi dan siap untuk digunakan atau dijual.



Gambar 5. Kaus makrame

Tote Bag Patchwork

Upcycling ini merupakan salah satu kegiatan yang memiliki peminat tinggi. Bahan-bahan yang dibutuhkan termasuk denim bekas, benang sulam berbagai warna, jarum, dan jarum pentul. Selanjutnya, peserta dapat memotong bahan-bahan tersebut sesuai dengan selera dan kreativitas masing-masing, misalnya, berbentuk tangan, bunga, kupu-kupu, daun, atau pohon. Setelah dipotong, bahan-bahan tersebut ditempatkan pada bahan dasar *tote bag*. Tim mengingatkan peserta untuk memperhatikan komposisi warna, keindahan, dan kerapian saat menyusunnya sesuai dengan keinginan.



Gambar 6. *Tote bag*

Apabila sudah sesuai keinginan, maka semua yang ditempel tersebut direkatkan menggunakan jarum pentul supaya tidak bergeser. Langkah selanjutnya adalah dengan menjahit semua tempelan yang telah disusun.

Rok A-line Patchwork dan Tusuk Hias

Rok merupakan salah satu pilihan favorit bagi perempuan. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat rok ini termasuk denim bekas, jarum pentul, gunting, jarum, benang jahit, ritsleting, serta pola dengan ukuran S, M, dan L. Proses pembuatan dimulai dengan pembuatan pola menggunakan panduan dan petunjuk dari tim pengabdian. Setelah pola selesai, pola tersebut ditempatkan di atas meja atau lantai yang telah dibersihkan. Bahan denim diletakkan di atas pola sesuai dengan ukuran yang telah dipilih, dengan posisi yang diatur sedemikian rupa agar bahan denim tetap pada tempatnya, dan dapat dibantu dengan menyematkan jarum pentul agar tidak bergeser. Setelah itu, berbagai potongan denim dengan berbagai bentuk dan pola disusun di atas kain denim sesuai dengan selera. Setelah semua potongan tersusun, kemudian

direkatkan dengan jarum pentul dan dijahit. Hasilnya, rok terbuat dengan tampilan yang tidak menunjukkan kesan bahwa bahan yang digunakan adalah bekas.



Gambar 7. Rok *A-line*

Bazar Produk Fashion Upcycling

Bazar dilakukan di lokasi GKP Bandung, yakni di halaman SMAK BPPK yang letaknya bersebelahan. Bazar dihadiri oleh jemaat yang cukup ramai. Dari bazar tersebut yang menjual produk fesyen hanya dari kegiatan ini. *Stand* lain menjual produk makan dan minuman. Harga produk yang dijual rata-rata Rp5.000-Rp35.000. *Stand fashion upcycling* membuka harga Rp20.000-Rp55.000.

32 peserta yang mengikuti kegiatan ada yang mengerjakan lebih dari satu karya *fashion upcycling* yang dibawa pulang ke rumah. Pengerjaannya dapat melihat kembali video yang telah disiapkan oleh tim dan di sebarakan lewat WA grup peserta *fashion upcycling*. Karya total yang akan dijual berjumlah 48 adalah 20 buah Rok *A-line*, 17 *tote bag*, 11 Kaus Makrame *Tie Dye*. Adapun jumlah yang terjual pada saat bazar 8 rok *A-line* yang dijual dengan harga Rp55.000 (Rp440.000), 7 *tote bag* yang dijual dengan harga Rp25.000

(Rp175.000), 7 Kaus Makrame *Tie Dye* yang dijual dengan harga Rp20.000 (Rp140.000) Total pendapatan yang diberikan ke divisi besar GKP Bandung adalah Rp755.000,-. Sisa produk akan dijual lagi pada bazar yang berikutnya.



Gambar 8. Bazar produk *fashion upcycling*

Dengan demikian, pengurangan limbah fesyen dapat dilakukan dengan menggunakan teknik jahit yang sederhana, didukung oleh kemauan dan kreativitas individu untuk menghasilkan karya yang maksimal. Karya *fashion upcycling* yang dihasilkan dapat dipakai sendiri atau dijual. Jika teknik *fashion upcycling* ini dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan selera pasar dan mengolah kreativitas terkait komposisi warna dan kerapian, maka nilai jualnya akan semakin tinggi karena karya *upcycling* dapat dianggap sebagai seni kustom. Berdasarkan wawancara dan hasil survei terhadap peserta, secara umum mereka menyatakan bahwa membuat karya *fashion upcycling* tidak sulit, bahkan dapat dijadikan kegiatan mengisi waktu luang yang dapat dilakukan secara mandiri.

Referensi

- Alexis, Jennifer. (2022). *Mengenal Upcycling, Cara Mempercantik Interior Yang Ramah Lingkungan*. Diunduh dari: <https://www.kompasiana.com/jennifer9125/637a663b08a8b56661504502/mengenal-upcycling-cara-mempercantik-interior-yang-ramah-lingkungan>. 25/04/2023.
- Amatulla, Salsabila. (2021). Upcycle Pakaian Lama Berbahan Denim Menggunakan Teknik Macrame dan Tapestry Sebagai Aplikasi Pada Aksesoris Fashion. *Jurnal Desain dan Industri Kreatif*. 2(2). 102-108.
- Agmarina Qurratu' Ayun. (2015). *Daya Terima Produk Upcycling Pakaian Wanita*.
- Eghnia, Balqis. (2022). Upcycling Fashion Jadi Cara Kreatif jaga Bumi dari Limbah. Diunduh dari: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5076679/upcycling-fashion-jadi-cara-kreatif-jaga-bumi-dari-limbah-fesyen>
- Gunawan, Heri. (2017). *Pendidikan Karakter. Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ginting, Seriwati. (2022). *Character Building Membangun Karakter Tangguh*. Gorontalo: Ideas Publishing. Diunduh dari: <https://ideaspublishing.co.id/product/character-building-membangaun-karakter-tangguh/>
- Putri, Citra Narada. (2022). *Mengenal Upcycle Fashion, Daur Ulang pakaian yang Punya Nilai Tambah*. Diunduh dari: <https://www.parapuan.co/read/533087412/mengenal-upcycle-fashion-daur-ulang-pakaian-yang-punya-nilai-tambah>. 19/03/2023.
- Putri, Dwiyantri, Yusnindya. (2021). *Upcycle Busana Casual Sebagai Pemanfaatan Pakaian Bekas*. Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/251008-upcycle-busana-casual-sebagai-pemanfaata-9b851913.pdf>. 10/03/2023.
- Pribadi, Langgeng, Ikhtiar. (2023). *Upcycling: Membuat Mode Lebih Berkelanjutan dengan Kreativitas*. Diunduh dari:

<https://www.kompasiana.com/langgengikhtiarpribadi0562/63eb6c7d3e952f275f5abcd2/upcycling-membuat-mode-lebih-berkelanjutan-dengan-kreativitas>

Tim CNN Indonesia. (2022) *Upcycling Tampil Gaya Dengan Baju Lama sambil Kurangi Sampah Busana*. CNN Indonesia.20/03/2023.

Hayon, Maria Ermilinda. (2019). <https://nova.grid.id/read/051868833/limbah-fashion-mengancam-teknik-upcycling-jadi-solusi-andalan?page=all>

Mural Kampung Anggur: Pendampingan Pembuatan Mural Kelompok Wanita Tani Rosela

Ariesa Pandanwangi, Ismet Zainal Effendi, Belinda Sukapura Dewi

Di tengah kota, seringkali kita temui kampung yang padat penduduknya dan lingkungannya kurang terawat (Prihatin, 2016; Sari *et al.*, 2018; Tempo.co, 2015; Yandri & Juanda, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan penduduk di tengah kota seringkali menyebabkan masalah lingkungan yang berdampak besar pada kehidupan manusia. Pertambahan penduduk ini menciptakan sejumlah fenomena yang terus menjadi tantangan dalam penyelesaiannya. Kelompok Wanita Tani Rosela, terdiri dari perempuan yang memiliki inisiatif untuk membantu menemukan solusi dalam mengubah kampungnya menjadi lingkungan yang lebih teratur. Mereka menjalin kerja sama dengan program sarjana seni rupa murni dan memiliki ide untuk mengembangkan konsep kampung anggur dengan memanfaatkan sepanjang gang tempat tinggal penduduk.

Kerja sama ini diwujudkan melalui pembuatan mural tematik kampung anggur, yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat bahwa di daerah Cimahi Tengah terdapat lokasi kampung anggur. Lokasi ini terletak di jalan terusan gang Negla Sari di Cimahi Tengah, sebuah perkampungan padat penduduk yang telah mulai melakukan budidaya penanaman anggur.

Persiapan kegiatan ini telah dilakukan sejak November 2022, dan pelaksanaannya dilakukan pada 28 Februari 2023, melibatkan tim mahasiswa dan dilakukan dengan koordinasi yang baik.

Kegiatan sejenis sebelumnya telah dilakukan di kelurahan Sukawarna, dengan indikator keberhasilan diukur melalui tingkat kebahagiaan masyarakat setelah mural diaplikasikan. Tema yang diusung adalah “Bandungku,” dan mural dikerjakan di dinding sepanjang 13 meter (Pandanwangi *et al.*, 2021). Kegiatan lainnya dilakukan di taman kanak-kanak di Bandung dengan tema binatang laut pada dinding sepanjang 25 meter (Idwan, 2021). Di SMA di Cirebon, mural dikerjakan di dinding sepanjang 30 meter dengan tema kearifan lokal Cirebon (Suhendra, 2022). Kegiatan terbaru ini membedakan dirinya dengan fokus tematiknya untuk menciptakan kampung anggur yang diharapkan dapat menjadi destinasi wisata di Cimahi Tengah. Kegiatan ini penting karena dapat mendukung program pemerintah setempat dan merespons kebutuhan komunitasnya.

Pengerjaan Mural

Mural dikerjakan secara bersama-sama oleh tim yang terdiri atas ketua tim adalah Dr. Ismet Zainal Effendi, M.Sn., anggota terdiri atas 4 orang dosen (Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Doro Edi, Erika Ernawan). Bersama 11 mahasiswa Seni Rupa Murni menggarap mural sepanjang 32 m di Cimahi tengah. Beberapa peserta yang berasal dari KWT ikut bergabung walau tidak semuanya.

Mural ini timbul sebagai tanggapan atas permintaan dari Kelompok Wanita Tani (KWT) Rosela yang bekerja sama dengan pemerintah setempat untuk mewujudkan Kampung Anggur. Bersatu dalam usaha ini, mereka menggunakan lahan sepanjang gang tempat tinggal mereka. Melalui pemanfaatan lahan ini, mereka menciptakan ruang publik yang dapat dengan mudah

dikenali oleh masyarakat dan diharapkan dapat menjadi destinasi wisata baru di Cimahi Tengah. Pembuatan mural dianggap sebagai cara yang efektif untuk mempromosikan kampung anggur.

Proses pembuatan mural dimulai dengan membuat sketsa garis besar menggunakan teknik *spray painting*. Dalam waktu singkat, sketsa pada dinding sepanjang 32 meter berhasil diselesaikan. Mahasiswa kemudian mulai memberikan warna, dan tahap akhir melibatkan penyelesaian detail dengan gaya dekoratif pada objek yang menggambarkan anggur, seperti buah, batang, dan daun yang diolah dengan stilasi bergaya dekoratif.



Gambar 1. Mural bergaya dekoratif
Dokumentasi: Tim

Gagasan utama dari mural ini menggambarkan sekelompok buah anggur yang disajikan dalam komposisi irama lengkung yang selaras. Daun anggur menambahkan keindahan pada setiap objek dengan memberikan bentuk lekuk yang khas. Pemilihan warna yang kontras dipilih untuk menarik perhatian masyarakat saat melewati jalan kecil tersebut. Untuk memberikan detail pada objek ini, titik-titik ditempatkan pada bagian tangkai, sehingga menciptakan keseimbangan dengan area warna yang lebih kecil.



Gambar 2. Mural bergaya dekoratif perpaduan antara objek yang satu dengan yang lainnya
Dokumentasi: Tim

Gambar 2 menampilkan representasi ulir pada tanaman anggur, dengan dominasi garis lengkung dan lingkaran. Kombinasi warna yang menarik membuat mural ini dengan cepat menarik perhatian orang yang melintas. Penyelesaian dinding sepanjang 32 m dilakukan dengan teliti. Tahap akhir memerlukan keterampilan dan kesabaran karena melibatkan perbaikan pada cat yang menetes ke bawah, atau *outline* yang tumpang tindih dengan warna, serta pengisian detail baik berupa garis lurus maupun titik-titik. Mural yang telah selesai dapat berfungsi sebagai identitas kampung anggur atau sebagai penanda kota.

Dengan demikian, Mural dengan tema Kampung Anggur menampilkan objek-objek yang mencerminkan program kerja kampung anggur, diolah dalam gaya dekoratif. Penggunaan warna yang kontras dengan gradasi warna memberikan daya tarik pada dinding sepanjang gang. Dinding ini menarik perhatian banyak orang, terutama anak muda yang aktif melakukan swafoto dan membagikannya di media sosial. Secara tidak langsung, ini merupakan respons publik yang tanpa disadari telah memberikan dukungan terhadap program pemerintah setempat bersama dengan warganya.

Referensi

- Budiarvin Septiadi, A., & Pandanwangi, A. (2022). Narasi Visual: Pentingnya Menjaga dan Melestarikan Lingkungan Melalui Mural. *Ideas: Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 191-196. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.831>
- Idwan. (2021). *Mural Dengan Tema Flora Fauna Yang Mengedukasi di TK Taruna Bakti*. JabarBicara.Com. <https://jabarbicara.com/public/mural-dengan-tema-flora-fauna-yang-mengedukasi-di-tk-taruna-bakti>
- Irwandi, E., & Sabana, S. (2019). Proses Perwujudan Identitas Tempat Melalui Seni Mural. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 70-76. www.merriam-webster.com.
- Pandanwangi, A. (2021). Seni Mural di Kampung Jodipan Malang dan Palmitas Pachuca Meksiko. In M. Mirnawati (Ed.), *Mural: Mengungkap Narasi Visual dari Berbagai Perspektif Ilmu* (1st ed., pp. 18-31). Ideas Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=7jtCEAAAQBAJ&pg=PA31&lpg=PA31&dq=mural+:+menguak+narasi+visual+-kampung+pelangi+dan+mexico-ariesa+pandanwangi&source=bl&ots=gf589awmO4&sig=ACfU3U1Ji0ODOUHkUoFLU3Sl9hR7CT4uZg&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjwq8HWw43zAhXv4XMBHZjqDt>
- Prasojo, Z. H., Arifin, M., & Abdulla, I. (2020). Dislokasi Identitas Agama dan Budaya Perkotaan: Perkembangan Kampung Wisata di Kota Yogyakarta. *Jurnal Sosiologi Walisongo*, 4(1), 17-34.
- Prihatin, R. B. (2016). Alih Fungsi Lahan Di Perkotaan (Studi Kasus Di Kota Bandung Dan Yogyakarta). *Jurnal Aspirasi*, 6(2), 105-118. <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v6i2.507>
- Sari, D. A. P., Ramadhonah, R. Y., Innaqa, S., Sugiana, A., Irawan, D. E., Ratnadewi, Supriyono, & Harmanto, D. (2018). Obstacle and driving factors of Ciliwung river revitalization and

community acceptance of the new land use. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14).

- Suhendra, E. (2022). *Program Sarjana Seni Rupa Murni UKM Buat Mural 30 Meter di BPK Penabur Cirebon*. Galamedia.Com. <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/news/pr-354735222/program-sarjana-seni-rupa-murni-ukm-buat-mural-30-meter-di-bpk-penabur-cirebon?page=2>
- Tempo.co. (2015). *Seniman Meksiko Buat Mural “Pelangi” di Permukiman Kumuh*. <https://dunia.tempo.co/read/688619/seniman-meksiko-buat-mural-pelangi-di-permukiman-kumuh>
- Wahyudi, A., Natadjaja, L., Wicandra, O., & Waluyanto, H. (2019). Kajian Partisipasi Masyarakat dalam Kegiatan Mural (Studi Kasus: Mural Dinding Sekolah TK YBPK Sekar Indah Malang). *Jurnal Nirmana*, vol.27(2), 87-95. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.87-95>
- Yandri, P., & Juanda, B. (2018). Memahami Karakter Kemiskinan Perkotaan Dengan Pendekatan Observasional. *Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan*, 19(1), 75-84. <https://doi.org/10.18196/jesp.19.1.4276>

Galakkan Pelatihan Pembuatan Kartu Ucapan, Pengenalan Tekstur, dan Peningkatan Keterampilan Tunanetra

Erika Ernawan, Aulia Wara Arimbi Putri, Isabella Isthipraya Andreas

Terdapat banyak penyandang disabilitas tunanetra yang sulit mendapatkan akses untuk menambah keterampilan di luar keterampilan yang lazim dikuasai oleh tunanetra (pijat, musik). Oleh karena itu, tim bekerja sama dengan Yayasan Elyakim Daya Mandiri untuk menyelenggarakan pelatihan kerajinan tangan. Yayasan ini bergerak di bidang pemberdayaan komunitas tunanetra bagi semua kalangan.

Kegiatan kerajinan tangan yang dipilih adalah pembuatan kartu ucapan dengan menggunakan huruf Braille dan berbagai jenis material tekstur. Kartu ucapan ini memiliki berbagai fungsi dan dapat digunakan sebagai kemasan untuk kerajinan makrame yang diberikan pada pelatihan pertama. Pemilihan teknik kerajinan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan keunggulan para tunanetra dalam hal indera peraba dan kemampuan menghafal. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan potensi wirausaha para tunanetra yang mengikuti pelatihan.

Beberapa permasalahan yang sering dihadapi meliputi kesulitan dalam mendapatkan keterampilan dan pengetahuan tambahan karena keterbatasan penglihatan dan kurangnya SDM yang bersedia membantu. Kesulitan mobilitas atau berpindah

lokasi juga sering dialami oleh penyandang tunanetra karena belum banyak fasilitas publik yang mengadopsi prinsip desain universal. Akses untuk mencari bahan kerajinan tangan secara langsung juga terbatas akibat kondisi ini. Konflik sosial dan keterbatasan pengetahuan masyarakat tentang tunanetra juga menjadi kendala, menambah potensi konflik sosial.

Masalah buta aksara juga menjadi perhatian, di mana penyandang tunanetra memiliki kemampuan menulis dengan huruf Braille, namun tidak dapat menulis dengan huruf biasa, kecuali bagi yang memiliki penglihatan rendah, dan itu pun terbatas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, fokus utama adalah memberikan bantuan untuk meningkatkan alternatif keterampilan, sehingga para tunanetra dapat mengembangkan potensi yang belum tergali dan mendapatkan alternatif penghasilan di luar pekerjaan harian mereka. Pelatihan yang berkesinambungan dianggap sebagai solusi yang efektif, karena dapat meningkatkan produktivitas ekonomi mitra dan memberikan bekal keterampilan yang memadai

Pelatihan Pembuatan Makrame dan Kartu Ucapan

Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Kementerian PPN/Bappenas, 2023) atau yang lebih dikenal sebagai *Sustainable Development Goals* (United Nations, 2023), khususnya dalam aspek Pendidikan Berkualitas (Tujuan 4) dan Pengurangan Kesenjangan (Tujuan 10), terutama antara tunanetra dan masyarakat umum. Tujuannya adalah agar para tunanetra memiliki peluang yang sama dalam mendapatkan Pekerjaan Layak dan berkontribusi pada Pertumbuhan Ekonomi (Tujuan 8).

Tim telah menyelenggarakan dua pelatihan dasar pembuatan kerajinan tangan bagi para tunanetra. Dari pelatihan tersebut,

ditemukan bahwa banyak tunanetra yang berminat untuk mengembangkan keterampilan kerajinan tangan, namun belum memiliki kesempatan sebelumnya. Sebanyak lima belas dari hampir dua puluh peserta, atau sekitar $\frac{3}{4}$ dari mereka, menunjukkan antusiasme untuk mengembangkan keterampilan anyaman simpul (makrame). Oleh karena itu, tim melaksanakan pelatihan tambahan keterampilan makrame untuk memperkuat keterampilan para peserta yang sudah antusias. Produk yang dihasilkan dalam pelatihan tambahan ini menggunakan material khusus agar memiliki kualitas yang layak untuk dijual. Selain itu, tim juga memberikan pelatihan pembuatan kartu ucapan dengan huruf Braille dan beragam tekstur bagi peserta yang tertarik dengan alternatif keterampilan lain. Kartu ucapan ini memiliki fungsi ganda sebagai kemasan untuk gelang, gantungan kunci, dan hiasan dinding makrame yang dibuat oleh para tunanetra.



Bagan 1. Fokus pelaksanaan

Tulisan ini akan secara lebih rinci membahas poin terakhir, yaitu kegiatan pembuatan kartu ucapan dan pengenalan berbagai jenis tekstur pada satu bidang. Peneliti mengasumsikan bahwa

melalui pelatihan ini, peserta akan dapat mengembangkan dan memperoleh keterampilan baru, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas hidup mereka. Kegiatan ini ditujukan untuk peserta yang masih dalam usia produktif, sehingga keterampilan yang diperoleh dapat memberikan manfaat tanpa memberikan beban berlebih pada kondisi mental dan psikologis mereka. Berikut ini adalah diagram asumsi yang menggambarkan hubungan sebab-akibat pada kondisi psikologi peserta yang mungkin terjadi selama kegiatan di lapangan berlangsung:



Bagan 2. Asumsi sebab akibat dengan sasaran ajar

Pada usia 15 tahun, Louise Braille menemukan sistem universal untuk membaca dan menulis yang dapat digunakan oleh orang-orang buta dan tunanetra. Tahun 1854, huruf Braille mulai diterapkan di Prancis, tepat setahun setelah penemunya meninggal dunia. Untuk membaca huruf Braille, ujung jari tangan akan meraba 6 titik timbul di mana setiap titiknya mewakili karakter huruf yang berbeda. Sistem huruf ini dapat diadaptasi hampir ke semua bahasa, menjadikannya alat komunikasi tulisan yang penting bagi para tunanetra (Roth, 2011).



Gambar 1. Penggunaan alat tulis braille oleh peserta

Pelatihan pembuatan kartu ucapan ini memberikan penekanan pada keterampilan dan kepekaan terhadap indera peraba yang dimiliki oleh para tunanetra. Peserta pelatihan terdiri dari tunanetra dalam rentang usia 30-40 tahun, termasuk beberapa anggota keluarga yang berada di luar rentang usia tersebut. Setiap peserta didampingi oleh mahasiswa dari mata kuliah Pengembangan Karakter, FSRD Maranatha yang masih kuliah di Semester 2. Mereka bekerja sama dengan tim dosen dan beberapa mahasiswa senior melalui berbagai tahap, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi agar kegiatan abdimas dapat berjalan dengan lancar.

Tradisi mengirimkan ucapan untuk merayakan sesuatu sudah dimulai sejak 4000 tahun yang lalu oleh Bangsa Mesir, yang saling mengirimkan bebatuan berbentuk kumbang sebagai ungkapan kegembiraan. Ucapan dalam bentuk kartu diperkenalkan oleh seniman pelukis asal London, John Calcott Horsley. Kesadaran akan kesan yang ditinggalkan oleh pesan tertulis menjadi motivasi bagi para pelatih pembuat kartu untuk mengajarkan keterampilan ini kepada para tunanetra, dengan harapan bahwa pesan yang disampaikan dapat memberikan dampak positif bagi penerimanya (Geogievaska, 2016).

Dalam tahap persiapan, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan beberapa modul kartu ucapan agar para tunanetra dapat dengan mudah mengenali bentuknya. Tim dosen juga mendorong mahasiswa untuk bereksperimen dengan tekstur yang dihasilkan dari potongan kain, benang wol, dan manik-manik. Kartu ucapan tersebut akan digabungkan dengan hasil kerajinan makrame yang telah dihasilkan.

Tiga modul utama kartu ucapan telah dipersiapkan oleh mahasiswa sehari sebelum pelatihan untuk mempersingkat waktu dan melatih kepekaan mahasiswa terhadap potensi dan kebutuhan peserta pelatihan sebelum terjun ke lapangan. Pada hari pelaksanaan, peserta dikenalkan terlebih dahulu dengan bentuk keseluruhan model kartu yang memiliki tekstur beragam. Setelah itu, mahasiswa membantu memilih modul yang sesuai untuk setiap peserta, hal ini dilakukan untuk memaksimalkan waktu pelatihan selama dua setengah jam.



Gambar 2. Para tunanetra sedang meraba bentuk dan tekstur pada kartu ucapan
Sumber: Tim Abdimas

Langkah berikutnya, mahasiswa memandu peserta tunanetra dan *low vision* dalam membuat kartu ucapan masing-masing. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa berinteraksi langsung dengan peserta, memberikan gambaran umum tentang bentuk kartu, bahan kartu, serta berbagai jenis tekstur yang dihasilkan dari benang wol dan manik-manik. Setelah peserta meraba dan merasakan sensasi dari tekstur kartu, mereka diminta untuk menyiapkan kalimat di kartu ucapan dan menuliskannya dengan huruf Braille.

Awalnya, peserta didorong untuk menyiapkan kalimat yang berisi motivasi, tetapi saat pelaksanaannya, peserta memilih untuk menyampaikan pesan yang lebih sederhana melalui kartu tersebut. Pesan tersebut berupa ucapan selamat ulang tahun, yang langsung diaplikasikan pada kartu dan dikerjakan secara langsung oleh peserta menggunakan alat bernama *Reglet* dan *Styllus*. *Reglet* adalah alat dengan dua plat menyerupai penggaris yang dapat dipasangkan pada kertas dengan engsel. *Reglet* ini dilengkapi dengan lubang-lubang yang akan ditekan oleh *Styllus*, alat bantu menulis berbentuk jarum berujung bulat dan tumpul, untuk membuat tulisan Braille berupa tekstur yang dapat diraba.



Gambar 3. Peserta sedang mempersiapkan bidang ucapan pada kartu dan menulis ucapan dengan huruf braille

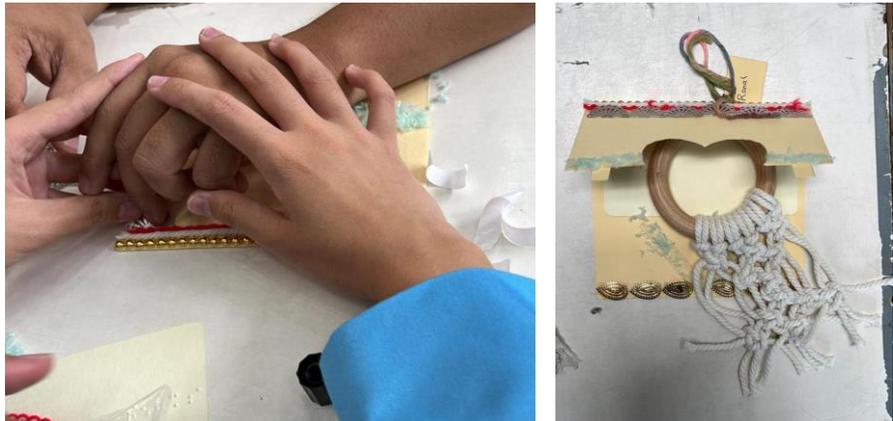
Ketika memperkenalkan berbagai tekstur, mahasiswa membantu dengan menyentuh tangan para peserta sambil menjelaskan karakter benang wol yang telah mengalami berbagai perlakuan, dipotong-potong, dipisah-pisahkan, hingga dicabut menjadi ukuran terkecil dengan berbagai variasi ukuran dan tekstur. Proses ini menghasilkan berbagai karakter dan tekstur seperti tekstur tali besar, sedang, dan halus. Selain benang wol, para peserta juga diperkenalkan pada manik-manik dengan bentuk daun dan kipas yang memiliki tekstur tambahan pada tiap buahnya. Saat menyentuh dan merasakan tekstur tersebut, para peserta tampak antusias dan mencoba mengaitkan rasa dari tekstur tersebut dengan objek atau hal yang sudah dikenal, seperti rambut, daun, atau bentuk dasar segitiga.

Teori Feldman diterapkan dalam pembacaan formal hasil karya para peserta yang membuat kartu ucapan. Teori ini tidak mengarah pada kritik terhadap karya peserta, melainkan fokus pada analisis elemen rupa (seperti tekstur), prinsip desain kartu, dan pertimbangan formal lainnya. Feldman meyakini bahwa fakta-fakta visual dalam karya seni seharusnya diberi prioritas dibandingkan dengan bahasa tulisan. Oleh karena itu, “kata” digunakan sebagai “petunjuk” yang merujuk pada aspek visual karya daripada pada fakta yang muncul secara verbal. Pendekatan ini disebabkan oleh keterbatasan “kata” dalam mengonfirmasi makna visual, tergantung pada pengalaman visual yang dimiliki pembaca dan kritikus seni untuk mengungkap potensi-potensi yang muncul dalam sebuah karya seni (Alashari, 2021). Potensi visual tersebut menjadi landasan dalam membaca dan mengevaluasi aspek formal dalam kegiatan ini.



Gambar 4. Peserta dengan hasil karya kartu ucapannya
Sumber: Tim Abdimas

Para peserta pembuat kartu ucapan terdiri dari 5 orang yang bervariasi jenis kelaminnya, terdiri dari pria dan wanita dengan rentang usia 30-40 tahun. Dalam pembahasan ini, fokus akan diberikan pada karya Ronal, salah satu peserta yang berasal dari Yayasan Elyakim Daya Mandiri. Sejak awal pelatihan, Ronal telah menunjukkan sikap terbuka dan antusias, serta menunjukkan fokus yang tinggi saat mendengarkan instruksi dari mahasiswa yang mendampingi selama proses pembuatan kartu. Dalam meraba tekstur dan menggabungkan berbagai jenis tekstur ke dalam kartu, Ronal menunjukkan keterampilan dan kepekaannya dalam menyusun unsur-unsur rupa, khususnya tekstur yang berbeda, pada permukaan kartu.



Gambar 5. Proses menyusun tekstur dan detail pada karya peserta

Dengan segala keterbatasan yang dimilikinya, Ronal berhasil menggambarkan dan menata tekstur yang terdiri dari benang wol, tali kasur, dan manik-manik dengan proporsi yang seimbang, menciptakan kesan keseluruhan bidang kartu yang penuh dan rapi. Penempatan manik-manik, tali kasur, dan benang wol dilakukan secara padat dan teratur, memberikan dimensi tambahan pada tekstur yang dihasilkan dari susunan tersebut. Dari segi prinsip desain, baik mahasiswa yang telah mempersiapkan modul sebelumnya maupun peserta mampu menciptakan harmoni tekstur yang baik. Pada akhirnya, kita dapat melihat hasil akhir yang menciptakan kesatuan yang baik, sesuai dengan tujuan kartu ucapan tersebut untuk menyertai hasil kerajinan makrame dan menjadi karya seni yang kaya akan elemen visual dan makna. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa keberhasilan Ronal tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh peserta, terutama karena salah satu peserta menunjukkan ketidaknyamanan sejak awal proses pengenalan tekstur pada kartu ucapan. Peserta ini menolak untuk melanjutkan pengenalan tekstur dan mengikuti pelatihan, memilih untuk meninggalkan lokasi tanpa mengucapkan sepatah kata pun.

Dengan demikian, aktivitas ini mengindikasikan bahwa seni tidak hanya terkait dengan dimensi visual semata, melainkan juga tentang bagaimana berbagai elemen seni dapat memberikan makna dan pengalaman yang melibatkan indera penglihatan dan sentuhan secara menyeluruh, untuk memahami proses keseluruhan pembuatan karya seni. Tidak adanya penglihatan juga tidak menjadi hambatan bagi para tunanetra untuk menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika tinggi. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk melanjutkan pelatihan secara bertahap dan teratur guna meningkatkan keterampilan para peserta dalam menghasilkan karya seni kerajinan yang dapat menjadi *merchandise* utama dengan ciri khas Yayasan Elyakim Daya Mandiri.



Gambar 6. Mahasiswa, tim dosen bersama dengan para peserta berfoto bersama
Sumber: Tim Abdimas

Referensi

- Alashari, D. (2021). The Significance of Feldman Method in Art Criticism and Art Education. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 25 (02). 877-884.
- Georgievska, M. (2023, 28 Juni). *John Callot Horsley: The Designer of The First Christmas Card*. The Vintage News. <https://www.thevintagenews.com/2016/12/04>
- Kementrian PPN/Bappenas. (2023, 7 Juli). *Sekilas SDGs*. <https://sdgs.bappenas.go.id/sekilas-sdgs/>
- Roth, G. A. & Fee, E. (2011). The Invention of Braille. *American Journal of Public Health*, 101 (3). 454-454. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2010.200865>
- United Nations. (2023, 7 Juli). *The 17 Goals*. United Nations. <https://sdgs.un.org/goals>

Seni, Kearifan Hidup, dan Kaligrafi: Pendampingan Pelatihan untuk Membangun *Life Skill* Remaja

Wawan Suryana, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi,
Muhamad Ali Rahim, Ida, Ismet Zainal Effendi

Pesantren Ranca Herang berlokasi di jalan Cibogo Blok Balimbingan 02/04, Sukawarna, Bandung. Terletak di belakang kampus Maranatha, pesantren dapat diakses dengan berjalan kaki melalui gang kecil di samping gerbang empat kampus Maranatha (Suryana, 2023). Saat memasuki pesantren, kita akan melihat gerbang masuk yang membawa kita ke halaman pesantren. Di area ini, terdapat sebuah masjid yang berfungsi ganda sebagai tempat ibadah dan tempat pembelajaran siswa untuk mendalami kitab suci kaum Muslim. Pesantren ini menjadi tempat tinggal bagi banyak siswa yang berasal dari berbagai daerah di Jawa Barat, termasuk Bogor, Purwakarta, Cirebon, Cianjur, dan sejumlah daerah lainnya, dengan total 200 santri saat ini. Fasilitas yang mereka nikmati mencakup tempat tinggal yang layak, dengan kamar bersama untuk berbagi dengan rekan-rekan sejawat mereka.

Pesantren ini menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk sebuah masjid untuk ibadah dan kegiatan pengajian rutin yang bertujuan untuk memahami ayat-ayat suci Al-Qur'an. Para pengajar di pesantren ini merupakan guru-guru yang telah mendapatkan pelatihan, namun mereka

menghadapi kesulitan dalam pengembangan kreativitas siswa terkait seni. Permasalahan yang muncul adalah pertama, terbatasnya keterampilan yang dimiliki oleh santri, sehingga diperlukan materi *life skill* untuk meningkatkan kompetensinya. Kedua, hasil keterampilan yang dicapai setelah evaluasi membutuhkan pemantapan. Ketiga, pesantren memerlukan mitra yang dapat membantu dalam hal ini, mengingat keterbatasan tenaga pengajar yang dapat memberikan pelatihan *hard skill* terkait bidang seni.

Sebelumnya, telah diselenggarakan pelatihan dasar dalam melukis dan membuat kanvas. Foto kegiatan tersebut dapat ditemukan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Santriwati dan santriwan sedang mengikuti pelatihan Dokumentasi di akses dari (Suryana *et al.*, 2021)

Dengan demikian, diberikan bimbingan pula melalui pelatihan lukis kaligrafi dengan menggunakan media campuran yang selanjutnya diaplikasikan ke atas kanvas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan remaja dan memberikan bekal untuk masa depan. Kegiatan ini dilakukan melalui kerja sama dengan tim dan Pesantren Ranca Herang, dengan sosialisasi kegiatan yang disampaikan oleh Ketua pelaksana.

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi pengetahuan tentang bahan kepada peserta. Narasumber melakukan demonstrasi tentang cara mengolah dasar lukis kaligrafi di atas kanvas menggunakan lithofon dan bubuk marmer. Peserta kemudian diberikan bahan untuk mencampurkan material tersebut dengan bimbingan mahasiswa. Pada tahap akhir, peserta mempraktikkan cara membuat kanvas yang dilapisi dengan material yang telah diolah sebelumnya. Material tersebut kemudian diaplikasikan ke atas kanvas dengan bimbingan Timan. Tahap akhir dari proses dasar adalah menjemurnya hingga kering dan memberi warna untuk menarik minat apresiator terhadap lukis kaligrafi.

Manfaat dari kegiatan ini diharapkan melibatkan transfer pengetahuan, peningkatan keterampilan peserta, dan memberikan peserta keberdayaan dengan keterampilan yang dimilikinya (Pandanwangi *et al.*, 2019, 2021). Sebelumnya, Timan pernah melakukan kegiatan serupa, seperti pendampingan pembuatan kain kanvas lukis, dengan tujuan meningkatkan daya saing masyarakat. Metode pelaksanaan kegiatan tersebut juga menggunakan metode praktik dengan material campuran, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta sebagai sarana peningkatan ekonomi dan pemberdayaan. Bedanya dengan kegiatan kali ini adalah metode dan proses, di mana hasil akhirnya berupa lukis kaligrafi dengan bantuan plastik segitiga untuk membentuk tulisan kaligrafi agar terlihat estetik di permukaan kanvas yang telah diaplikasikan dengan bubuk lithopone.

Pelatihan Lukis Kaligrafi

Bubuk marmer, atau yang dikenal juga sebagai bubuk batu marmer, adalah hasil dari proses penggilingan atau penghancuran marmer mentah, menghasilkan serbuk halus berwarna putih yang terdiri dari butiran-butiran marmer. Penggunaan bubuk marmer melibatkan berbagai aplikasi, termasuk dalam industri konstruksi,

keramik, kosmetik, dan pengolahan makanan serta minuman. Dalam seni lukis kaligrafi, bubuk marmer digunakan dalam pembuatan dasar karya seni.

Bubuk marmer memiliki variasi ukuran partikel dan warna, tergantung pada sumber marmer yang digunakan. Biasanya, bubuk marmer dihasilkan dari serbuk sisa produksi industri pemotongan marmer atau dari limbah marmer yang diolah menjadi serbuk halus. Di sisi lain, bubuk lithopone merupakan pigmen putih yang terbuat dari campuran seng sulfida (ZnS) dan barium sulfat ($BaSO_4$). Lithopone memiliki sifat refraktif tinggi dan digunakan sebagai pewarna putih dalam berbagai aplikasi industri seperti cat, tinta, plastik, kertas, karet, dan produk lainnya.

Kombinasi seng sulfida dan barium sulfat dalam bubuk lithopone memberikan sifat optik yang diinginkan, memantulkan cahaya secara efektif dan memberikan efek putih cerah pada aplikasinya. Bubuk lithopone memiliki keunggulan dalam ketahanan terhadap cuaca, sinar UV, dan korosi, menjadikannya pilihan umum dalam produk yang terpapar langsung oleh elemen-elemen tersebut. Selain itu, bubuk lithopone juga dikenal karena kemampuannya mengurangi transparansi, sering digunakan dalam cat dan tinta untuk meningkatkan daya tutup.

Dalam seni lukis, bubuk lithopone berperan sebagai pigmen putih yang memberikan warna putih cerah dan menciptakan lapisan solid dengan daya tutup yang baik di atas permukaan kanvas atau media lainnya. Lithopone juga dikenal karena kemampuan penutupan yang efektif, memungkinkan seniman menciptakan permukaan yang bersih dan homogen pada karya lukisnya. Selain itu, stabilitas warna lithopone menjadikannya pilihan yang baik untuk karya seni lukis dalam jangka panjang, karena cenderung tidak mengalami perubahan warna yang signifikan seiring waktu.

Penggunaan lithopone dalam seni lukis dapat dikombinasikan dengan pigmen lain untuk menciptakan berbagai warna dan tekstur. Harganya yang lebih ekonomis dibandingkan dengan pigmen putih lainnya membuatnya menjadi pilihan populer bagi seniman yang mencari kualitas dengan biaya yang terjangkau. Meskipun bubuk lithopone memiliki manfaat dalam seni lukis, penting untuk diingat bahwa setiap pigmen memiliki karakteristik dan sifat uniknya sendiri.



Jenis media dan peralatan untuk membuat lukis kaligrafi, dari media dasar hingga cat yang dipergunakan.



Narasumber, Bapak Wawan, sedang memberikan edukasi pengetahuan bahan kepada peserta di Pesantren Ranca Herang



Narasumber melakukan demo pengerjaan dari awal hingga selesai, agar peserta dapat memahami proses berkarya seni.



Demo membuat kaligrafi di permukaan yang sudah diberi dasar lithophone



Peserta praktik



Karya selesai

Gambar 2. Proses kegiatan di pesantren
Dokumentasi: Tim 2023

Proses pembuatan karya seni lukis kaligrafi ini berlangsung dengan lancar dan memicu antusiasme yang tinggi dari para santriwati-santriwan. Meskipun mereka telah memiliki pengalaman

sebelumnya dalam menciptakan karya-karya kaligrafi, penggunaan media seperti bubuk lithopone dan bubuk marmer dalam proyek ini menjadi sesuatu yang baru bagi mereka. Hal ini menimbulkan rasa ingin tahu yang besar terkait dengan pengolahan material tersebut. Proses pengolahan material ini mirip dengan pembuatan karya seni lainnya, seperti mural, di mana warna dasar diperlukan untuk membuat cat menonjol dan memiliki daya tahan yang baik (Effendi *et al.*, 2023). Setelah karya-karya selesai dibuat, mereka dijemur di lapangan, dan setelah kering, dilakukan proses pewarnaan untuk meningkatkan visualisasi dan daya tariknya.

Penggunaan bubuk lithopone sebagai fondasi lukis kaligrafi memberikan solusi ekonomis. Bubuk lithopone cenderung lebih terjangkau dibandingkan beberapa pigmen putih lainnya, memungkinkan masyarakat untuk menciptakan karya seni dengan biaya yang lebih terjangkau. Kegiatan ini memberikan manfaat edukatif kepada masyarakat, memberikan mereka kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan dalam seni lukis kaligrafi. Ini dapat meningkatkan apresiasi dan cinta terhadap seni, serta membuka peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan melalui penjualan karya seni. Kegiatan berjalan dengan sukses, dan pendampingan pembuatan lukis kaligrafi menggunakan dasar bubuk lithopone memberikan manfaat yang konkret dalam meningkatkan kualitas karya seni, memperluas pengetahuan dan keterampilan, serta memberikan peluang ekonomi bagi masyarakat yang terlibat.

Referensi

- Effendi, I. Z., Pandanwangi, A., & Dewi, B. S. (2023). Mural: Gaya Kampung Anggur Melalui Lukisan Dinding Bergaya Dekoratif. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(May), 1205-1212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1205-1212.2023>
- Pandanwangi, A., Catherina, O., & Merry, E. (2019). Pendampingan Komunitas Pembatik Melalui Pelatihan Alih Pengetahuan Membatik dengan Material Berbasis Kearifan Lokal. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 68-79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29138/engagement.v3i1.89>
- Pandanwangi, A., Dewi, B. S., Ida, I., Edi, D., & Pattipawaej, O. (2021). Peningkatan Daya Saing Masyarakat: Pelatihan Membatik Kreatif Ramah Lingkungan di Masa Pandemi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 439. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.439-448.2021>
- Suryana, W. (2023). *Pendampingan Dalam Pelatihan Lukis Kaligrafi Dengan Menggunakan Material Lithofon Dan Bubuk Marmer Di Pesantren Ranca Herang - Bandung*. Jabar Bicara.Com. <https://jabarbicara.com/pendampingan-dalam-pelatihan-lukis-kaligrafi-dengan-menggunakan-material-lithofon-dan-bubuk-marmer-di-pesantren-ranca-herang-bandung>
- Suryana, W., Pandanwangi, A., Effendi, I. Z., Elnissi, S., & Deniansha, F. (2021). Peningkatan Daya Saing Masyarakat: Pembuatan Kain Kanvas Lukis Dengan Teknik Pelaburan Menggunakan Lithopon Di Pesantren Ranca Herang, Desa Cibogo, Bandung. *JUARA: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*, 2(1), 115-123. <https://doi.org/10.25105/juara.v2i1.8731>

Pemberdayaan Perempuan Kampung Adat Melalui Pelatihan Batik Kreatif Lilin Dingin

Ariesa Pandanwangi, Dewi Isma Aryani

Lukisan yang dihasilkan di atas kain adalah bentuk seni rupa yang telah ada sejak ribuan tahun yang lalu (Kleiner, 2014; Marks, 2016). Sejarah mencatat bahwa berbagai budaya dan peradaban di berbagai bagian dunia, seperti di Asia, Eropa, dan Amerika, telah melakukan lukisan di atas kain. Pada awalnya, lukisan ini bermula dari zaman prasejarah ketika manusia mulai menggunakan kain sebagai pelindung tubuh dan benda lainnya, dan kain dihiasi dengan gambar-gambar sederhana seperti garis-garis atau titik-titik (Aesijah, 2000; Jensen, 2020; Sandra *et al.*, 2021).

Seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan peradaban, seni lukis di atas kain semakin berkembang dan menjadi lebih kompleks. Di beberapa daerah di Indonesia, seperti Bali, Yogyakarta, dan Solo, seni lukis kain mengalami perkembangan pesat (M. Agus Burhan, 2014; Yunaldi, 2016). Di Bali, seni lukis kain sering terkait dengan tradisi tenun ikat dan terkenal dengan teknik pembatikannya. Di Yogyakarta dan Solo, seni lukis kain lebih sering menggunakan warna-warna cerah dan kontras yang mencolok. Di seluruh dunia, seniman dan pengrajin kain mulai mengembangkan teknik dan motif-motif khas untuk karya mereka. Di Asia Timur, seperti di Tiongkok, Korea, dan Jepang, seniman menggunakan teknik pewarnaan kain yang sangat

rumit dan menghasilkan karya-karya seni yang indah (Kleiner, 2014). Di Indonesia, seni batik adalah contoh perkembangan seni lukis di atas kain. Seni lukis kain kemudian berkembang menjadi seni rupa terapan, seperti pembuatan sarung, kain tenun, kain batik, dan lainnya. Saat ini, seni lukis kain menjadi jenis karya seni yang diminati oleh banyak orang, baik untuk koleksi pribadi maupun untuk dijual sebagai produk seni rupa.

Teknik pengolahan motif di atas kain memerlukan keterampilan yang harus dilatih secara rutin, dan pendampingan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Keterampilan ini dianggap sebagai peluang untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan potensi masyarakat Kampung Adat Cireundeu yang sebelumnya mengolah singkong menjadi bahan makanan pokok. Perempuan di kampung ini menggunakan singkong sebagai pengganti beras nasi, snack, atau hidangan lain yang disajikan pada sore hari. Selain itu, berbagai olahan singkong juga dihidangkan kepada tamu yang datang berkunjung. Setelah mereka menyelesaikan proses memasak, perempuan di Kampung Adat Cireundeu belum memanfaatkan waktu dengan optimal. Gagasan ini muncul dari pengelola kampung adat yang dipimpin oleh Bapak Sudrajat (Jajat) untuk melatih perempuan-perempuan ini dalam meningkatkan keterampilan mereka. Keterampilan yang dipilih melibatkan pemanfaatan limbah dari biji klungsu (asam Jawa).

Kampung Adat Cireundeu, yang terletak di Kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi, dikenal karena keindahan alam yang masih terjaga dan warisan tradisi budayanya yang kaya. Saat ini, sebagian besar penduduk di Kampung Adat Cireundeu masih memegang teguh dan menjaga keberlanjutan budaya Sunda Wiwitan. Pendetang yang tinggal di kampung ini hidup bersama secara harmonis dan penuh toleransi. Mereka tetap hidup berdampingan dan saling menghargai satu

sama lain, dengan mata pencaharian utama mereka adalah bertani dengan menanam singkong sebagai makanan pokok. Upaya untuk meningkatkan keterampilan dan ekonomi rumah tangga terlihat sebagai peluang kreatif oleh Bapak Jajat, dan untuk mewujudkannya, diperlukan sebuah proses kreatif melalui pendampingan.

Beberapa permasalahan yang perlu diatasi ini termasuk: 1) Peningkatan keterampilan bagi perempuan di Kampung Adat Cireundeu; 2) Pemahaman yang lebih baik mengenai manfaat biji klungsu yang selama ini dianggap sebagai limbah. Pentingnya memberikan pendampingan pelatihan batik dengan menggunakan olahan biji klungsu pada kain *polyester*. Kain *polyester* dipilih karena dapat mengering dengan cepat saat dijemur, membantu proses *finishing* dalam pembuatan batik dengan menggunakan bahan dari biji klungsu. Solusinya mencakup: 1) Pemindahan pengetahuan melalui materi yang disampaikan oleh pendamping; 2) Praktik menciptakan motif-motif batik yang terinspirasi dari keindahan alam di Kampung Adat Cireundeu (Dewi *et al.*, 2023).

Pelatihan diikuti oleh kaum perempuan dan beberapa warga setempat. Sebagian masyarakat yang menghadiri kegiatan ini juga diperbolehkan terlibat dalam pembuatan batik kreatif ini. Metode yang digunakan adalah metode pendampingan dengan cara mengikutsertakan pendamping atau fasilitator untuk membimbing peserta pelatihan dalam mempelajari teknik membatik lilin dingin.

Pelatihan Membatik Lilin Dingin

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk menerapkan metode pendampingan dalam pelatihan membatik lilin dingin.

Pertama, menetapkan tujuan pelatihan. Tim mengidentifikasi dan menetapkan tujuan pelatihan, memastikan pemahaman yang jelas dari peserta terhadap tujuan tersebut. Keterangannya yang

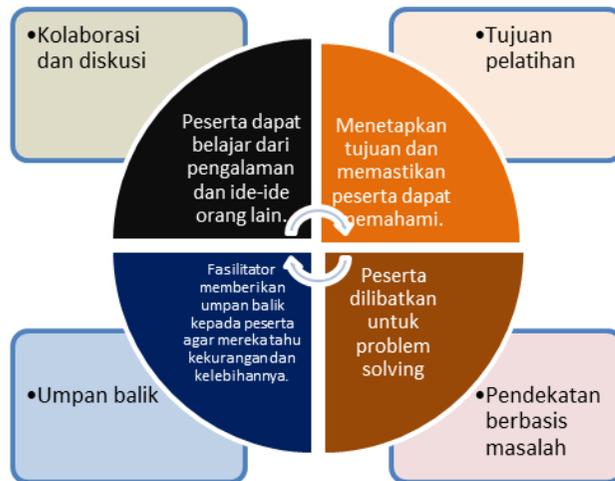
jelas memudahkan pendamping atau fasilitator untuk memilih pendekatan dan metode yang sesuai dalam pelatihan (Silmi, 2017).

Kedua, menggunakan pendekatan berbasis masalah. Pendamping atau fasilitator memanfaatkan pendekatan berbasis masalah, dengan mendorong peserta pelatihan untuk mencari solusi terhadap masalah-masalah yang muncul selama proses membuat. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah (Nursalim & Rohidi, 2017; Widiyanti, 2018).

Ketiga, memberikan umpan balik secara terus-menerus: Pendamping atau fasilitator memberikan umpan balik secara terus-menerus kepada peserta pelatihan pada setiap tahap pembelajaran. Ini bertujuan agar peserta pelatihan dapat mengevaluasi teknik membuat yang mereka gunakan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi (Septiana, 2017; Susilawaty *et al.*, 2016).

Keempat, mendorong kolaborasi dan diskusi. Pendamping atau fasilitator mendorong kolaborasi dan diskusi antara peserta pelatihan selama pelatihan membuat lilin dingin. Kolaborasi dan diskusi ini dapat meningkatkan partisipasi peserta dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk saling belajar dari pengalaman dan ide-ide satu sama lain (Ngabito, 2020; Pandanwangi, 2021; Rianingrum *et al.*, 2022; Theodora & Aryani, 2023).

Melalui penerapan metode pendampingan dalam pelatihan membuat lilin dingin, peserta pelatihan dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan mereka secara lebih efektif. Selain itu, metode ini juga membantu pendamping atau fasilitator untuk memantau perkembangan peserta dan memberikan bantuan atau arahan yang diperlukan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan
 Sumber: Tim, 2023

Beberapa kegiatan serupa dalam bidang batik lilin dingin yang dilakukan oleh Timan kepada masyarakat atau kelompok seniman di Indonesia melibatkan:

Pertama, pelatihan batik lilin dingin untuk kelompok Perempuan. Sejumlah kelompok pengabdian masyarakat di Indonesia menyelenggarakan pelatihan batik lilin dingin khusus untuk kelompok perempuan di wilayah pedesaan atau daerah terpencil. Inisiatif ini bertujuan untuk memberdayakan perempuan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam seni batik (Pandanwangi *et al.*, 2021) (Dewi *et al.*, 2023).

Kedua, pembuatan souvenir berdasarkan konsep naskah batik. Beberapa kelompok seniman turut serta dalam pembuatan souvenir batik sebagai salah satu cara untuk mempromosikan seni batik dan meningkatkan nilai ekonomi lokal. Souvenir ini dihasilkan melalui kerja sama antara kelompok seniman dan pengrajin setempat (Pramono, 2018) (Aryani *et al.*, 2022).

Ketiga, pembuatan batik lilin dingin dengan tema sosial. Sejumlah kelompok seniman atau tim membuat karya seni batik

lilin dingin dengan tema-tema sosial yang bertujuan untuk mendukung pelestarian lingkungan hidup (Pandanwangi *et al.*, 2020).

Keempat, pengembangan produk *fashion* dari batik lilin dingin. Beberapa kelompok seniman atau tim turut mengembangkan produk *fashion* berbasis batik lilin dingin, seperti tas, dompet, pakaian, atau aksesoris. Kerja sama antara seniman dan pengusaha lokal diharapkan dapat meningkatkan nilai ekonomi daerah.

Melalui kegiatan serupa dalam bidang batik lilin dingin ini, diharapkan seni batik lilin dingin dapat lebih diakui oleh masyarakat luas dan memberikan manfaat baik dari segi ekonomi maupun sosial-budaya.

Saat pelatihan berlangsung, tantangan yang dihadapi adalah cuaca yang kurang cerah karena kondisi mendung. Oleh karena itu, tim telah menyiapkan alat pengering sebagai solusi alternatif jika peserta memerlukan bantuan dalam mengeringkan karyanya. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar, dan cuaca yang cukup baik saat proses penjemuran, di mana sinar matahari yang hangat membantu pengeringan kain *polyester* yang telah dilukis. Seluruh proses pembuatan dapat dianggap berhasil, dimulai dari persiapan bahan dan alat.

Bahan dan peralatan yang diperlukan untuk membuat batik lilin dingin, di antaranya kain *polyester* yang telah dicuci bersih dan dikeringkan, biji klungsu yang sudah dikeringkan dan dihaluskan, mentega seukuran satu ruas jari, serta air secukupnya, wadah untuk menampung biji klungsu yang sudah dihaluskan, spanram untuk membentangkan kain *polyester*ensil untuk membuat pola pada kain.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam pembuatan gutta tamarin: Pertama, persiapkan poin 2, campurkan, dan aduk hingga merata dan kalis. Letakkan adonan yang telah rata ke dalam plastik segitiga, ikat ujungnya. Bagian sudut lancip segitiga dapat dipotong

sedikit dan ditekan ketika digunakan. Ambil jarak sejauh 1 cm di atas kain saat menekan plastik segitiga. Pastikan garis yang membentuk objek pada motif tidak terputus, agar pewarnaan tidak merembes ke bagian lain. Spanram kain *polyester* yang memiliki ukuran 50 x 50 cm diatur dan dikaitkan atau dipegang dengan paku atau heker di sisi spanram. Gunakan tamarin untuk membuat objek di atas kain, kemudian jemur setelah selesai. Permukaan kain yang telah disiapkan dapat diwarnai, dan setelah selesai, kain dapat dijemur hingga kering. Cuci kain di dalam ember, dan bersihkan perintang bekas dengan hati-hati. Karya siap dijemur dan dianggap selesai.

Hasil beberapa karya para peserta pelatihan sebagai berikut:



Gambar 2. Karya batik 1 di atas kain *polyester*
Dokumentasi: Tim, 2023

Pada karya pertama, susunan objek diatur dengan keseimbangan diagonal dan hampir simetris. Di bagian kiri atas, terdapat bunga merah dengan 5 kelopak, sementara di bagian tengah terdapat 4 helai daun singkong hijau yang bergradasi. Di tepi-tepinya, terdapat 3 bonggol singkong berwarna cokelat. Selain

ketiga elemen objek tersebut, terdapat juga aksen estetis seperti sulur atau akar yang muncul di beberapa bagian. Pada bagian bawah, terdapat tulisan atau huruf aksara Jawa. Secara keseluruhan, susunan motif yang dibuat terlihat seimbang, memiliki irama, dan membentuk sebuah kesatuan dalam harmoni warna.



Gambar 3. Karya batik 2 di atas kain *polyester*
Dokumentasi: Tim, 2023

Pada karya kedua, susunan objek dirancang dengan keseimbangan asimetris. Di bagian atas, terdapat motif mega mendung berwarna ungu, sedangkan di bagian tengah, ada 3 helai daun singkong bergradasi hijau, dan di tepi-tepinya terdapat motif bunga dengan berbagai warna seperti merah, oranye, kuning, dan coklat. Selain ketiga elemen objek tersebut, terdapat juga aksen estetis seperti titik-titik dan dedaunan di beberapa bagian. Pada bagian bawah, terdapat tulisan yang mencantumkan nama kreatornya. Dasar warna atau *background* karya ini menggunakan warna coklat dengan efek gradasi. Secara keseluruhan, susunan

motif yang dibuat terlihat seimbang dalam penempatan objek dan pemilihan warna yang digunakan.



Gambar 4. Karya batik 3 di atas kain *polyester*
Dokumentasi: Tim, 2023

Pada karya ketiga, tata letak objek disusun dengan keseimbangan diagonal. Di bagian kiri atas, terdapat gambar satu bonggol singkong berwarna oranye kecokelatan dengan 6 helai daun singkong berwarna hijau tua yang mengalami gradasi. Pada bagian kanan bawah, terdapat gambar satu figur abstrak kucing, 4 tapak kaki kucing, dan 1 figur ikan mas. Objek kucing berwarna krem atau oranye yang lembut, sedangkan objek ikan mas berwarna ungu dan terdapat dalam gelembung seperti air dengan gradasi biru muda. Latar belakang terbagi menjadi dua bagian warna, yaitu ungu dan biru di sisi kiri serta oranye, krem, dan merah muda yang bercampur (gradasi) di sisi kanan. Secara keseluruhan, tata letak motif yang dibuat terlihat seimbang dalam

penempatan objek dan kontras warna yang digunakan antara warna terang dan pastel (*soft*).



Gambar 5. Karya batik 4 di atas kain *polyester*
Dokumentasi: Tim, 2023

Pada karya keempat, tata letak objek disusun dengan keseimbangan sentral atau terpusat. Di bagian tengah, terdapat gambar satu bonggol singkong berwarna coklat dengan 4 helai daun singkong berwarna hijau toska. Di bagian bawah, terdapat motif yang menyerupai awan atau motif mega mendung berwarna biru. Sedangkan di bagian atas dengan penempatan diagonal atau miring, terdapat motif yang menyerupai gelombang warna-warni seperti stilasi objek pelangi. Latar belakang menggunakan warna ungu terang yang mengalami gradasi. Secara keseluruhan, tata letak motif yang dibuat terlihat seimbang dalam penempatan objek dan penggunaan warna yang beragam.

Kesemua karya di atas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan mampu membuat batik kreatif pada kain *polyester* dengan gaya yang sederhana. Pemilihan objek cenderung mengacu pada kekayaan alam sekitar dan konten lokal yang ada, serta pemilihan warna yang kreatif dengan kecenderungan kontras. Meskipun demikian, penggunaan ketebalan lilin dingin sebagai perintang tampaknya masih memerlukan latihan lebih lanjut untuk meningkatkan kepekaan dalam membuat *outline* setiap motif yang dibuat.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pemberdayaan perempuan melalui pelatihan batik kreatif lilin dingin, pelatihan ini memiliki potensi sebagai sarana pemberdayaan perempuan di pedesaan dan peningkatan keterampilan mereka di bidang seni. Dalam kegiatan ini, perempuan di Kampung Adat Cireundeu belajar menciptakan batik lilin dingin dengan teknik yang unik dan kreatif. Pelatihan tersebut juga dapat berkontribusi pada peningkatan nilai ekonomi daerah dan memberikan peluang kepada perempuan untuk mengembangkan usaha mereka sendiri. Para peserta pelatihan di Kampung Adat Cireundeu terlibat dalam pembuatan berbagai produk batik lilin dingin, seperti kain, tas, dan dompet, yang memiliki potensi pemasaran kepada wisatawan atau pengunjung. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya rasa kebersamaan dan solidaritas di antara perempuan Kampung Adat Cireundeu. Selama pelatihan, para perempuan belajar dan bekerja bersama-sama untuk menciptakan karya seni batik lilin dingin yang kreatif dan unik, sekaligus ikut berperan dalam pelestarian budaya batik lilin dingin sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Dalam kegiatan ini, mereka menggali motif-motif dari budaya dan potensi daerahnya, serta mengembangkan teknik batik lilin dingin dengan pendekatan yang unik dan kreatif. Oleh karena itu, Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Batik Kreatif Lilin Dingin di Kampung Adat Cireundeu diharapkan memberikan

dampak positif bagi perempuan, masyarakat, dan keberlanjutan budaya lokal, sambil menjadi inspirasi dan contoh positif bagi masyarakat.

Referensi

- Aesijah, S. (2000). Latar Belakang Penciptaan Seni (Background of Creative Art). *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 1(2), 62-74. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i2.845>
- Aryani, D. I., Tan, T., & Janty, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Tas Kain bagi Kelompok Usaha Bersama Maju Bersama Sejahtera sebagai Program Community Empowerment. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 1-9.
- Dewi, B. S., Pandanwangi, A., Aryani, D. I., Manurung, R. T., & Ida, I. (2023). Gagasan Kearifan Lokal: Pendampingan Pelatihan Batik Kreatif Di Atas Kayu Di Kampung Batik Pasiran. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 329-337.
- Jensen, E. (2020). *Fine Art Definition, Meaning, History: Painting, Sculpture, Prints*. Visual Arts Cork.
- Kleiner, F. S. (2014). Gardner's Art Through The Ages: A Concisw Western History. In S. A. Poore (Ed.), *Wadsworth, Cengage Learning, USA* (Third Edit). Wadsworth, Cengage Learning.
- M. Agus Burhan. (2014). *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie Sampai Persagi Di Batavia, 1900-1942* (U. Hartati (ed.); 2nd ed.). Galeri Nasional Indonesia.
- Marks, T. (2016). Art history. In *Apollo* (Vols. 2016-Novem, Issue November).
- Ngabito, O. F. (2020). Pengelolaan Galeri Seni Langgeng Art Space dan Cemeti Art House di Yogyakarta. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 6(1), 43-52. <https://doi.org/10.24821/jtks.v6i1.4114>
- Nursalim, A., & Rohidi, T. R. (2017). Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture. *Batik Wadasan Motif, Past and Present*, 215-225.

- Pandanwangi, A. (2021). The Jakarta Icon -Stories_ Life_and Visual Narrative. In A. Rahmat (Ed.), *Art and Design* (1st ed., pp. 8-17). Novateur Publication, India. <https://novateurpublication.com/index.php/np/catalog/book/22>
- Pandanwangi, A., Apin, A. M., Sukapura Dewi, B., Damayanti, N., Denianshah, F., & Elnissi., S. (2020). Adaptasi Pendampingan Teknik Membatik Media Alternatif Baru di Era New Normal. In S. Suyoto, A. W. N. Jati, E. T. Pramajati, & M. K. D (Eds.), *Peran Perguruan Tinggi dalam Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Pengabdian pada Masyarakat di Era New Normal* (Vol. 5, Issue 1, pp. 22-26). Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://repository.unika.ac.id/23450/1/sendimasyogya20Yek ti Tri Menik.pdf>
- Pandanwangi, A., Dewi, B. S., Ida, I., Edi, D., & Pattipawaej, O. (2021). Peningkatan Daya Saing Masyarakat: Pelatihan Membatik Kreatif Ramah Lingkungan di Masa Pandemi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 439. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.439-448.2021>
- Pramono, P. (2018). Potensi Naskah-Naskah Islam Minangkabau untuk Industri Kreatif sebagai Pendukung Wisata Religi Ziarah di Sumatera Barat. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 16(2), 328-349. <https://doi.org/10.24090/ibda.v16i2.1243>
- Rianingrum, C. J., Pandanwangi, A., Wilastrina, A., Novianti, E., Utomo, D. W., Dewi, B. S., & Indralaksmi, I. (2022). Pelatihan Batik Kreatif Teknik Transfer Warna Sebagai Elemen Penunjang Interior Bagi Siswa SMA Pada Mata Kuliah Keterampilan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1357. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1357-1366.2022>
- Sandra, Y., Syafei, S., Irwan, I., & Fitrona, N. (2021). *Buku Ajar Sejarah Seni Rupa Nusantara* (M. Nasrudin (ed.)). PT. Nasya Expanding Management. www.penerbitnem.com

- Septiana, I. (2017). Batik Rifa'iyah Desa Kalipucang Wetan Batang: Kajian Sumber Gagasan, Karakteristik Estetik, Fungsi, dan Maknanya. In *Skripsi Jurusan Seni Rupa*. Universitas Negeri Semarang.
- Silmi, A. F. (2017). Participatory Learning And Action (Pla) Di Desa Terpencil: Peran LSM PROVISI Yogyakarta dalam Pemberdayaan Masyarakat di Lubuk Bintialo, Sumatra Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 1(1), 97. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.011-05>
- Susilawaty, A., Tasrudin, R., Ahmad, D., & Salenda, K. (2016). *Panduan Riset Berbasis Komunitas (Community Based Research* (M. Mahfudz (ed.); I, Issue 35). Nur Khairunnisa. <https://acced.uin-alauddin.ac.id/wp-content/uploads/2021/01/Panduan-CBR.pdf>
- Theodora, J., Aryani, D.I. (2023). Project Based Learning pada Proses Pembuatan Desain Alas Kaki pada Brand Fortuna Shoes dengan Kerja Magang. Dalam *Penciptaan Kreasi Seni Rupa dan Desain* (hal. 93-107). Zahir Publishing.
- Widiyanti, C. T. (2018). Spatial Design Analysis Dalam Proses Perencanaan Dan Perancangan Interior. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(2), 62. <https://doi.org/10.25124/idealog.v3i2.1559>
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi Goresan Garis Dan Warna Dalam Karya Seni Lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 46-51.

PROFIL PENULIS



Ariesa Pandanwangi, Lulusan Program Doktorat Ilmu Seni Rupa dan Desain ITB dan mengajar di Program Sarjana Seni Rupa Murni. Aktifitasnya selain kegiatan tridarma, aktif dalam berbagai komunitas seni, serta komunitas lintas negara yang dibangunnya pada tahun 2020 bersama rekannya lintas negara. Aktif menulis, selain menghasilkan karya ilmiah juga kerap membuat ontology puisi dan cerpen, aktif berpameran di dalam negeri dan luar negeri. Memiliki 80 hak cipta hasil dari penelitian terapannya yang merupakan perolehan dari hibah kemenristekdikti yang pernah diperolehnya selama 9 kali berturut-turut.



Belinda Sukapura Dewi, Lulusan Program Magister Seni ITB dan mengajar di program Sarjana Seni Rupa Murni. Aktifitasnya yang padat diisi melalui kegiatan tridarma, aktif menulis di berbagai jurnal, memberikan workshop serta pelatihan, melakukan penelitian secara berkelompok, aktif berpameran di dalam negeri dan luar negeri. Banyak buku hasil penelitiannya dan pemikirannya yang sudah diterbitkan dalam bentuk buku.



Muhamad Ali Rahim, S.Sn., M.Sn. Lahir di kota Pontianak pada tahun 1981, menempuh studi sarjana-1 (2004) dan magister (2006) dalam bidang seni rupa di Institut Teknologi Bandung (ITB). Sempat menjadi staf pengajar di ITB pada tahun 2004-2007. Sejak tahun 2005 hingga saat ini menjadi staf pengajar di Universitas Kristen Maranatha menjalankan tridharma perguruan tinggi. Dalam bidang pengajaran mengampu beberapa mata kuliah diantaranya studio art project, eksplorasi seni rupa, dan kritik seni rupa; dalam bidang PkM berfokus pada topik daur ulang kertas, dan pada bidang penelitian berfokus pada pengembangan konsep dekontekstualisasi seni rupa. Pengabdian sebagai perupa juga aktif mengikuti berbagai perhelatan pameran seni rupa baik didalam maupun luar negeri.



Wawan Suryana, S.Sn., M.Sn. Lahir di kota Bandung pada tahun 1964, menempuh studi sarjana-1 (1999) pada bidang seni rupa di Institut Seni Indonesia Denpasar-Bali, dan magister (2003) di Institut Teknologi Bandung (ITB) pada bidang yang sama. Sejak tahun 2003 hingga saat ini menjadi staf pengajar di Universitas Kristen Maranatha menjalankan tridharma perguruan tinggi. Dalam bidang pengajaran mengampu beberapa mata kuliah diantaranya sejarah seni rupa, pameran, dan lukis kaca. dalam bidang PkM berfokus pada topik pembuatan kanvas, dan pada bidang penelitian berfokus pada topik topeng barongan di pulau jawa. Pengabdian juga aktif sebagai perupa yang beberapa kali diundang dalam pameran seni rupa baik didalam maupun luar negeri.

Sharren Fiona Sutrisno, lahir di Bandung 13 Juli 2001. Tengah menempuh studi strata satu semester 5 di Universitas Kristen Maranatha Fakultas Seni Rupa dan Desain Prodi Desain Komunikasi Visual. Pengalaman kepanitiaan di organisasi luar kampus.



Miki Tjandra, B.Ds, M.Ds adalah dosen pengajar di Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha. Memperoleh gelar sarjana dari jurusan desain grafis di Swinburne University, Melbourne, Australia pada tahun 1995 dan gelar magister dari jurusan desain di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2012. Memiliki ketertarikan pada bidang tipografi, desain kemasan, branding, portofolio, desain game, humaniora, kewirausahaan, serta konsep pemikiran dan riset yang mendukung terciptanya suatu karya desain yang optimal.



Venny menempuh pendidikan Program Sarjana Arsitektur di Universitas Kristen Maranatha Bandung. Lulus dengan predikat Cum Laude. Semasa kuliahnya aktif membantu Dosen dalam kegiatan penelitian dan juga aktif dalam kegiatan kemahasiswaan. Kini Venny akan merintis karirnya di bidang arsitektur di Jakarta.



Mellisa Regina sedang berupaya menyelesaikan studinya di Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Maranatha dengan kesibukan tugas akhirnya. Selama studi ia aktif bergabung dengan tim dosen dalam kegiatan pengabdian masyarakat, dan juga membantu dalam penelitian bersama Dosen.



Garry Virgian sedang menyelesaikan pendidikannya di Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Maranatha dengan kesibukan tugas akhirnya. Aktif dalam kegiatan kemahasiswaan dan kedepannya ingin mengembangkan kompetensinya sebagai seorang arsitek, karena itu ia sangat tertarik terhadap kajian yang mengkaji hunian untuk masyarakat.



Glenn Prayogo, sedang menempuh tahun terakhir di Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Maranatha dengan kesibukan tugas akhirnya. Aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat, dan juga membantu kegiatan penelitian Dosen.



M. Farhan Djatnika sedang menempuh tahun terakhir di Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Maranatha dengan kesibukan tugas akhirnya. Aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat, dan juga membantu kegiatan penelitian Dosen.



Ferlina Sugata menempuh pendidikan Sarjana Teknik Arsitektur di Universitas Katolik Parahyangan Bandung pada tahun 1998 dan melanjutkan studi Magister Teknik Arsitektur pada tahun 2003 di Universitas Diponegoro Semarang dengan konsentrasi Urban Design. Sejak 2007 hingga sekarang aktif mengajar di Program Studi Sarjana Interior di Universitas Kristen Maranatha. Pada tahun 2017 ia juga mengajar di Institut Teknologi Harapan Bangsa Bandung, dan mulai 2019

mengajar di Program Studi Sarjana Arsitektur di Universitas Kristen Maranatha. Disamping mengajar di perguruan tinggi, Ferlina juga mengajar Binaan UMKM di Koperasi Maju, serta menjadi Mentor di *Indonesian School of Entrepreneurship* yang merupakan partner Kementerian Koperasi dan UMKM serta kerap menjadi Juri Lomba Kewirausahaan tingkat nasional.

Elliati Djakaria Sutjiawan Diplom Ingenieur, M.Min lahir di Bandung, 5 September 1961, menempuh jenjang S1 di Fachhochschule des Saarlandes in Saarbruecken Fachbereich Architektur mit dem abschluss Dipl. Ing. Lulus 22 September 1987 (sekarang nama berubah menjadi Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes dan melanjutkan Magister Menteri Sekolah Tinggi Teologi SAAT, Malang yang lulus pada tahun 2015. Sekarang menjadi Ketua jurusan di Program Sarjana Desain Interior Universitas Kristen Maranatha.



Dr. Dra. Seriwati Ginting, M.Pd. lahir di Medan, 20 Agustus 1967. Menempuh S1 Sosial Humaniora di Universitas Pasundan Bandung, S2 Sosial Humaniora Universitas Pendidikan Indonesia, S3 Sosial Humaniora Di Universitas Padjajaran Bandung. Sekarang menjadi Dosen MKU dan menjabat Wakil Dekan 2 bidang SDM dan Keuangan di FSRD Universitas Kristen Maranatha.



Leonardo menempuh Pendidikan S1 Teknik Arsitektur di Universitas Katolik Parahyangan pada tahun 1995 dan lulus pada tahun 1999 dilanjutkan Magister Arsitektur Alur Riset SAPPK di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015. Sejak tahun 2007 aktif

mengajar di Program Studi S1 - Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha kemudian tahun 2019 aktif mengajar di Program Studi S1 - Arsitektur, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Pada karir profesionalnya Leonardo juga mendirikan BOX 3DArchitecture (1999 - kini) yang bergerak pada kursus privat dan jasa presentasi digital arsitektur-interior. Selain itu ia juga pernah bekerja paruh waktu di biro arsitektur Tiga Reka Persada, Bandung pada tahun 2002. Selanjutnya Leonardo juga bekerja mendesain resto Jujuen-CihampelasWalk (2007), Shinmen PVJ (2007), rumah tinggal privat Tegal (2010), dan membantu proses redesain interior Gedung barat GKI Kebonjati 100 (2010-2011).



Arnold Maximilian menempuh pendidikan S-1 Desain Interior dan S2- Magister Desain di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Selain bergerak dalam bidang akademis, ia juga berkarya profesional dalam bidang desain interior. Aktif melakukan penelitian dan juga pengabdian masyarakat untuk mengimplementasikan kepakarannya yang dibutuhkan oleh masyarakat luas, selain itu keterlibatannya dalam organisasi, Arnold bergabung dalam asosiasi profesi Himpunan Desain Interior (HDII) Jawa Barat.

Beverly Clara. Mahasiswi Program Studi S1-Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha angkatan 2019 dengan tahun kelulusan 2023. Lahir di Singapura pada tanggal 15 April 2002. Mengikuti MBKM Proyek Kemanusiaan pada Semester Ganjil 2022/2023 di Yayasan Buddha Tzu Chi Indonesia Kantor Penghubung Tanjung Balai Karimun dengan tugas utama sebagai relawan *Zhen Shan Mei* atau relawan publikasi dan dokumentasi.

Bersama dengan keluarga ikut serta dalam kegiatan Tzu Chi sejak tahun 2006.



Elizabeth Wianto memperoleh gelar sarjana dalam bidang Administrasi Bisnis dari Universitas Katolik Parahyangan pada tahun 2001, dan Desain Komunikasi Visual (Cum laude) dari Universitas Kristen Maranatha pada tahun 2008, gelar Magister Desain (Cum laude) dari Institut Teknologi Bandung pada tahun 2012, dan menyelesaikan gelar doktornya pada Industrial Design Department, College Planning and Design, National Cheng Kung University. Sejak tahun 2012 ia terlibat aktif sebagai staf pengajar di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, terutama pada mata kuliah Sejarah Seni, Pemikiran Desain, Metode Penelitian dan Kewirausahaan sambil terus memperdalam studinya tentang Desain Interaksi. alamat email aktif: elizabeth.wianto@art.maranatha.edu



Monica Hartanti, M.Ds., lulus dari Program Sarjana DKV UK. Petra - Surabaya - 2002 dan melanjutkan studi magister ke ITB dan lulus di tahun 2011. Disela kesibukan profesinya sebagai tim pengajar di UK. Maranatha ia juga mengerjakan beberapa desain dan ikut serta dalam pameran karya seni nasional dan internasional. Ketertarikannya pada budaya lokal Indonesia telah menuntunnya pada beberapa riset yang didanai oleh internal UK. Maranatha dan juga Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Kemitraan penelitian dan PkM juga dilakukan dengan beberapa UMKM.



Yosepin Sri Ningsih, S.Ds., M.Ds. Lahir di Jakarta pada 22 Agustus 1986. Telah menempuh program sarjana dan master di Institut Teknologi Bandung dengan fokus sarjana desain pada kriya tekstil dan master desain pada desain mode. Mendapatkan program beasiswa gabungan master di Kasetsart University, Thailand, dengan fokus *fashion branding* dan manajemen *fashion*. Juga mendapatkan beasiswa WOLA (Woman Leadership in Asia) 2022 dari United Board yang bekerja sama dengan EWHIA Woman University, Korea Selatan. Saat ini aktif berprofesi sebagai pengajar desain mode di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha dan aktif sebagai peneliti dengan fokus kajian pada bidang budaya dan desain mode berkelanjutan.



Wenny Anggraini Natalia, A.Md., S.Sn., M.Ds. Lahir di Wonosobo tanggal 15 Desember 1991. Telah menyelesaikan studi Diploma 3 Seni Rupa dan Desain mayor Fashion Desain pada tahun 2013, S1 Desain Komunikasi Visual mayor Fashion Grafik di FSRD Universitas Kristen Maranatha pada tahun 2015. Sejak tahun 2016 mulai mengajar mata kuliah pola dan jahit di D3 Seni Rupa dan Design, FSRD Universitas Kristen Maranatha. Pada tahun 2018 mendapatkan kesempatan beasiswa dari UK.Maranatha mengambil Program S2 Magister Desain, FSRD ITB Bandung. Memiliki bidang keahlian ilmu Sosial Budaya.



Drs. Heddy Heryadi, MA. S1 Desain Grafis, FSRD ITB, Bandung - Indonesia. S2 Graphic Design, School of Art, USM, Pinang - Malaysia. 1990 - 2000 berprofesi sebagai Graphic Designer Ads. Agency, Studio Grafis. 2000- Sekarang aktif sebagai Pengajar Desain Komunikasi Visual di FSRD U.K. Maranatha.



Hendra Setiawan, BFA, MA. Lahir dan menyelesaikan pendidikannya di kota Bandung sampai tingkat sekolah menengah atas. Tahun 2000 memperoleh gelar BFA in Graphic Design dari Iowa State University, Amerika Serikat. Bekerja di PM & Co, New York City, sebelum kembali ke Indonesia di tahun 2002. Tahun 2008 memperoleh gelar MA in Graphic Design di Savannah College of Art and Design, Amerika Serikat. Bekerja di JCB, Pooler, sebelum kembali ke Indonesia di tahun 2010.



Ismet Zainal Effendi, lahir di Bandung. Lulus program doktor dan hingga kini aktif sebagai dosen yang sedang mengemban jabatan sebagai Ketua Program Sarjana Seni Rupa Murni. Aktifitasnya selain melakukan penelitian, adalah pameran kelompok dan pameran tunggal. Aktif sebagai narasumber dalam berbagai seminar nasional dan internasional. Buku hasil penelitiannya sudah terbit dan dapat diakses oleh masyarakat luas.

- Nama lengkap : **Erika Ernawan, S.Sn., M.Sn.**
- Tempat, tanggal lahir : Bandung, 21 Januari 1986
- Pendidikan : - Sarjana Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Lukis, FSRD ITB (S1)
- Magister Seni Rupa, FSRD ITB (S2)
- Pekerjaan/aktivitas : Dosen Tetap Prodi Seni Rupa Murni, FSRD, UK. Maranatha dan Seniman Visual.

- Nama lengkap : **Aulia Wara Arimbi Putri, S.Ds., M.Ds.**
- Tempat, tanggal lahir : Bandung, 24 Juni 1989
- Pendidikan : - S1: Sarjana Desain, Program Studi Kriya Tekstil, FSRD, ITB
- S2: Magister Desain, FSRD, ITB
- Pekerjaan/aktivitas : Dosen Tetap Prodi Diploma Seni Rupa dan Desain (Desain Mode), FSRD, UK. Maranatha

Isabella Isthipraya Andreas, S.Ds., M.Ds. lahir di Bandung 22 September 1983. Menempuh S1 Desain Interior lulus tahun 2006 dan S2 Desain tahun 2010 Di ITB. Sekarang menjadi Dosen tetap di Desain Interior Universitas Kristen Maranatha dan menjabat juga sebagai Wakil Dekan 1 bidang akademik FSRD Universitas Kristen Maranatha.

Ida, memiliki latar belakang pendidikan S1 dan S2 di bidang ilmu Manajemen. Kompetensi yang dimilikinya adalah bidang Manajemen dalam kelompok bidang keahlian Manajemen Keuangan. Kepakarannya dapat dilihat pada luaran penelitian di bidang keuangan khususnya yang berkaitan dengan financial behavior, kebangkrutan perusahaan, risiko, dan kewirausahaan. Publikasinya dapat diakses melalui <https://scholar.google.co.id/citations?user=rveKDssAAAAJ&hl=en>



Dewi Isma Aryani. Lulus dari Program Sarjana Desain Produk Institut Teknologi Bandung tahun 2005, dan sempat menjadi praktisi sebagai desainer produk di sebuah perusahaan eksportir di bidang kerajinan tangan berbahan alam. Pada tahun 2007, ia memulai karir akademiknya sebagai dosen di Universitas Kristen Maranatha dan menjadi bagian dari Fakultas Seni Rupa dan Desain. Ia melanjutkan studi magister ke Institut Teknologi Bandung pada 2010 dan berhasil lulus dengan mempertahankan tesisnya yang berjudul “Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V” pada 2012. Ketertarikannya dalam bidang seni dan desain kontemporer, desain produk, desain dan gaya hidup tertuang dalam beberapa karya seni dan juga tulisan-tulisannya di beberapa jurnal nasional. Riset yang saat ini sedang digarap adalah tentang Batik Semarang dan telah memasuki tahun kedua dari roadmap penelitiannya. Beberapa karya seni yang dibuatnya dapat dilihat di akun Instagram @dewi_isma2001 dan tulisan-tulisannya dapat dilihat di Google Scholar: h30NuscAAAAJ.

Buku ini mengajak pembaca untuk menjelajahi dunia visual anak-anak, memahami kreativitas melalui bahasa rupa, dan menyelami transformasi limbah menjadi berdaya guna. Dari memahami profesi desainer grafis yang berkontribusi pada proyek kemanusiaan hingga revolusi dalam konstruksi tenda darurat dengan sambungan bambu modular untuk korban gempa.

Selain itu, buku ini membahas revitalisasi hunian darurat, membangun harmoni hidup melalui desain interior, dan mengembangkan keterampilan serta perekonomian jemaat. Dengan tambahan bab-bab mengenai mengajar dan belajar dalam kelas budi pekerti, *upcycling fashion*, mural sebagai ekspresi seni wanita tani, pelatihan kartu ucapan untuk tunanetra, dan pemberdayaan perempuan melalui pelatihan batik kreatif lilin dingin. Suatu pandangan holistik yang menginspirasi dan mengajak setiap pembaca untuk berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif di sekitarnya.

Inovasi dan Kreativitas Seni-Budaya

Penerbit Deepublish (CV BUDI UTAMA)
Jl. Kaliurang Km 9,3 Yogyakarta 55581
Telp/Fax : (0274) 4533427
Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

cs@deepublish.co.id
Penerbit Deepublish
@penerbitbuku_deepublish
www.penerbitdeepublish.com



Kategori : Seni

ISBN 978-623-02-8389-5



9 786230 283895