

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PEMANFAATAN LIMBAH KAIN DAN PAKAIN DALAM LOKAKARYA DARING KOLASE FESYEN

Cynthia Anandhia Sifa Tyana<sup>1</sup>, Ririn Despriliani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta  
cynthiaanandhia28@gmail.com, ririndespriliani1988@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar turut serta menjaga kelestarian lingkungan, dengan cara mengolah limbah kain dan pakaian menjadi sebuah karya seni dengan metode kolase fesyen. Serta mengembangkan keterampilan dan kreativitas masyarakat, serta mengetahui bagaimana metode dan teknik yang tepat agar dapat menghasilkan sebuah karya kolase fesyen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara, kuisioner, kepustakaan, dokumen, dan dokumentasi. Penilaian karya dinilai berdasarkan kemampuan kreativitas dan keterampilan peserta dengan menggunakan tabel penilaian modifikasi Brent G Wilson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan peserta dalam membuat karya kolase fesyen pada pengikut media sosial Instagram Zero Waste Indonesia dalam rentang usia 20-30 tahun perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat hasil penelitian berupa media pembelajaran interaktif dan silabus dapat diimplementasikan oleh banyak kalangan dan menjadi kegiatan lokakarya yang dapat direkomendasikan sebagai salah satu kegiatan berkesenian sebagai upaya pemanfaatan limbah kain dan pakaian.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Workshop, Fashion Collage, Limbah Kain dan Pakaian

## Interactive Learning Media as an Effort to Utilize Fabric and Clothing Waste in Fashion Collage Online Workshops

### Abstract

*This research aims to increase public awareness to take part in preserving the environment, by processing fabric and clothing waste into works of art using the fashion collage method. As well as developing people's skills and creativity, as well as knowing the right methods and techniques to produce a fashion collage work. This research uses descriptive qualitative methods. The data collection techniques used are through observation, interviews, questionnaires, literature, documents and documentation. The work is assessed based on the participant's creativity and skills using Brent G Wilson's modified assessment table. The research results show that the participants' ability to create fashion collages for Zero Waste Indonesia Instagram social media followers in the 20-30 year age range needs to be further developed so that the research results in the form of interactive learning media and syllabi can be implemented by many groups and become a workshop activity that can be recommended as an artistic activity in an effort to utilize fabric and clothing waste.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Workshop, Fashion Collage, Fabric and Clothing Waste

## PENDAHULUAN

Sampah sudah lama menjadi perhatian pemerintah, seperti yang kita ketahui, sampah dapat menyebabkan berbagai masalah jika dibiarkan menumpuk di TPA. Data yang didapat dari Kementerian Lingkungan Hidup pada tahun 2011, limbah kain menempati urutan ke-4 dalam persentase limbah terbanyak di Indonesia, yaitu sebesar 6,36% secara berat dan 5,1% secara volume (Susilo dan Karya, 2012).

Meskipun jumlahnya tidak sebanyak limbah plastik, limbah pakaian tergolong limbah yang sulit terurai karena kain merupakan jenis limbah anorganik. Hal ini terjadi karena pakaian merupakan kebutuhan primer, sehingga kebutuhannya terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk dan menyebabkan berkembangnya Industri fashion dan menciptakan praktik Fast Fashion yang mengakibatkan beberapa dampak negatif, seperti gaya hidup, sifat konsumtif masyarakat yang meningkat, isu lingkungan, hingga isu kemanusiaan. Sehingga perlu ada upaya pencegahan dan penanggulangan untuk mengurangi limbah kain dan pakaian, seperti mengurangi pembelian produk pakaian, *thrifting*, melungsur, menyumbangkan pakaian, *reuse*, *recycle*, atau *upcycle*. Seperti yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengolah kembali limbah kain dan pakaian menjadi sebuah karya seni kolase fesyen.

Peneliti memilih fesyen kolase sebagai salah satu cara untuk mendaur ulang limbah pakaian menjadi suatu benda yang lebih bernilai. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas masyarakat dalam berkreasi melalui pakaian rusak yang sudah tidak bernilai, sekaligus mengajak masyarakat untuk ikut membantu mengurangi potensi peningkatan jumlah sampah pakaian dari lemari mereka. Adapun

kegiatan lokakarya yang dilaksanakan bertujuan agar kedepannya masyarakat dapat mengelola limbah tersebut dengan lebih kreatif, dan inovatif. Serta dapat menghasilkan media ajar untuk menjadi salah satu materi ajar bagi para tenaga pendidik untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa ataupun masyarakat, sekaligus mengajak mereka untuk memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai yang berada di rumah ataupun sekitar lingkungan mereka, terutama untuk memanfaatkan limbah kain dan pakaian.

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk Meningkatkan kesadaran masyarakat agar turut serta menjaga kelestarian lingkungan, dengan cara mengolah limbah kain dan pakaian menjadi sebuah karya seni dengan metode kolase fesyen. Mengembangkan keterampilan dan kreativitas masyarakat, serta mengetahui bagaimana metode dan teknik yang tepat agar dapat menghasilkan sebuah karya kolase fesyen. Serta membuat silabus dan mengembangkan efektifitas media pembelajaran dalam kegiatan lokakarya kolase fesyen bagi masyarakat yang merupakan pengikut akun media sosial Instagram @zerowaste.id\_official.

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak dimana penelitian ini dapat Meningkatkan minat dan kemampuan masyarakat untuk mengeksplorasi limbah pakaian sebagai material untuk berkarya. Mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan limbah pakaian dalam pembuatan karya fesyen kolase. Menjadi referensi dalam dunia pendidikan seni rupa untuk menjadi salah satu media alternatif pembelajaran dalam memanfaatkan limbah pakaian secara kreatif.

Saat ini media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang

sering digunakan dalam kegiatan pendidikan. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dinilai dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa atau peserta dapat berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media belajar. Karena kemajuan teknologi saat ini, peneliti berharap bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai macam pihak sebagai salah satu upaya dalam proses pembelajaran, sehingga materi akan semakin menarik untuk dilakukan.

Mirantiyo (2014) mengatakan, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai macam bahan, contohnya seperti kain, kertas, kaca, logam, kayu, dan bahan lainnya yang dapat ditempel pada suatu permukaan gambar. Sehingga bisa menjadi sebuah karya kolase yang dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya. Dari pernyataan di atas karya kolase dapat dibuat dengan memanfaatkan benda-benda yang ada, tidak hanya terpaku dengan benda tertentu untuk membuat sebuah karya kolase. Selama benda tersebut dapat direkatkan pada medianya dan sesuai dengan referensi estetis dari pembuat karya. Sedangkan tujuan umum dari membuat karya seni kolase fesyen adalah, selain dapat mengasah kreatifitas dan mengenalkan alternatif tema untuk membuat karya kolase. Kita dapat memanfaatkan benda dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk dimanfaatkan menjadi sesuatu yang memiliki manfaat estetis dan memiliki nilai.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan menggunakan material kain yang didapat dari lemari peserta sendiri. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk berkarya menggunakan limbah pakaian sekaligus untuk mengurangi volume limbah pakaian atau kain yang akan berakhir di TPA

Seperti yang dilansir dalam artikel Merdeka.com pada tanggal 30 September 2020 yang ditulis oleh Ani Mardatila, American Art Therapy Association menjelaskan bahwa terapi seni yang memanfaatkan proses penciptaan karya seni dapat membantu meningkatkan kesehatan mental, fisik, dan emosional secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan berkesenian juga dibutuhkan oleh orang dewasa. Bukan sekedar bermanfaat untuk anak saja, namun juga bisa membantu orang dewasa untuk mengasah kreativitasnya, sebagai stress relief, meningkatkan Kesehatan mental, fisik, dan emosional, sebagai hiburan atau untuk menambah kemampuan keterampilannya. Dengan diadakannya lokakarya ini, selain memiliki tujuan untuk mengasah kreativitas masyarakat dalam mengelola limbah pakaian menjadi sebuah karya kolase fesyen pakaian wanita, peneliti juga memanfaatkan kegiatan ini sebagai aktivitas yang bisa dilakukan saat menghadapi pandemi, sekaligus dapat menambah keterampilan pada individu.

Kegiatan lokakarya yang lebih dikenal dengan sebutan pelatihan atau workshop, merupakan sebuah kegiatan yang biasanya diadakan untuk memberikan atau mengenalkan suatu materi berupa praktek secara langsung kepada pembelajar dalam waktu yang relatif singkat. Sehingga peserta dapat mengikuti dan mempelajari suatu ilmu secara langsung dari ahlinya. Menurut Joyce (2009) model pembelajaran lokakarya

mengacu pada hakikat pembelajaran sosial, dengan upaya memberikan kesempatan pada peserta untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki dan melatih kemampuannya untuk bekerjasama. Karena manusia adalah makhluk sosial yang senang bekerjasama, berdebat, berdiskusi, dan berkompetisi. Kegiatan lokakarya dinilai sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan potensi diri individu seperti kreatifitas, keterampilan dan pemecahan masalah, karena dengan diadakannya kegiatan tersebut, para peserta dapat mengkolaborasikan keahlian yang mereka miliki dengan keterampilan ataupun ide kreatif selama kegiatan lokakarya berlangsung.

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh belahan dunia, mengharuskan masyarakat untuk membatasi aktivitas di luar rumah dan meminimalisir interaksi dengan orang lain, karena persebaran virus yang cepat dan mudah. Sekarang ini masyarakat sangat terbiasa dengan istilah WFH (work from home), SFH (school from home), Zoom Meeting, dan webinar online. Untuk mempermudah dan menjaga satu sama lain, serta memperluas jangkauan pembelajaran, agar masyarakat luas dapat mengikuti kegiatan ini dari manapun selama masih terjangkau jaringan internet. Romli (2012) mengungkapkan pengertian daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet. Biasanya berisikan teks, foto, video, dan suara sebagai sarana komunikasi. Namun dalam pengertian khusus, daring dimaknai sebagai suatu media dalam komunikasi massa atau yang sekarang ini lebih sering kita dengar sebagai media pembelajaran. Menurut Syarifudin (2020) pembelajaran daring dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam ataupun social distancing seperti yang sedang kita alami

saat ini. Untuk mempermudah dan menjaga satu sama lain, serta memperluas jangkauan pembelajaran, agar masyarakat luas dapat mengikuti kegiatan ini dari manapun selama masih terjangkau jaringan internet.

Zero Waste Indonesia adalah komunitas berbasis online pertama di Indonesia yang didirikan oleh Maurilla Imron dan Kirana Agustina pada tahun 2018. Dengan tujuan mengajak masyarakat Indonesia untuk menjalani gaya hidup nol sampah dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan dengan meminimalisir sampah yang dihasilkan individu. Baru-baru ini istilah Zero Waste Lifestyle menjadi salah satu tren yang menerapkan gaya hidup nol sampah. Tren ini mulai digaungkan dan disosialisasikan seiring dengan fenomena-fenomena alam yang terjadi di bumi akibat global warming dan sekarang ini sudah banyak masyarakat yang tertarik untuk mempelajari dan menjalani Zero Waste Lifestyle. Adisty Siti Komari (2013) menjelaskan bahwa Zero Waste Lifestyle adalah modifikasi dari penerapan prinsip keberlanjutan untuk mendefinisikan limbah dalam kehidupan manusia. Sedangkan konsep zero waste adalah pendekatan filosofis yang mendorong penggunaan dan pengelolaan material sumberdaya alam secara efisien, sehingga dapat digunakan kembali atau dapat terurai.

Susilowarno (2007) mengemukakan bahwa limbah merupakan sebutan dari sebuah sisa atau hasil dari kegiatan program manusia sebagai upaya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Limbah yang dihasilkan juga bermacam-macam, mulai dari hasil limbah industri, limbah rumah tangga, ataupun limbah alami dari tumbuh-tumbuhan. Industri pakaian merupakan salah satu kontributor terbesar yang memberikan dampak negative pada kerusakan lingkungan. Menurut Changing Markets

Foundation pada tahun 2021, industri pakaian turut bertanggung jawab atas kerusakan lingkungan yang terjadi. Dampak kerusakannya yaitu sebesar 20% pada polusi air di dunia. Fesyen cepat atau fast fashion merupakan praktik produksi busana secara cepat dan massal untuk menekan biaya produksi agar mendapatkan keuntungan yang tinggi dan dengan harga terjangkau, namun kualitas material dan jahitan yang ditawarkan standar, agar dapat terus mengejar dan mengikuti trend yang sedang bergulir saat ini (Amanda Zahra, 2019).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian secara terperinci. Peneliti akan menafsirkan dan menjelaskan data-data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga peneliti memperoleh jawaban dari permasalahan dengan detail dan jelas. Dalam melakukan sebuah penelitian terdapat banyak teknik pengambilan sampel. Sehingga pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria sampel yang ditentukan yaitu: 1) masyarakat berusia 20-30 tahun yang masuk kedalam kategori dewasa awal. 2) Merupakan followers dari akun Instagram @zerowaste.id\_official. 3) Sedang mempelajari dan menjalankan gaya hidup berkelanjutan. 4) Memiliki minat untuk membuat karya kolase fesyen.

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini adalah desain perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model LBD (Learning by Doing) dengan membuat karya seni berupa kolase fesyen dengan memanfaatkan limbah kain dan pakaian yang ada di rumah, untuk dijadikan pajangan

atau hiasan dinding guna meminimalisir jumlah limbah kain yang sampai ke TPA

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan terhadap subjek yang dianggap relevan sebagai objek dalam kajian penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengobservasi kegiatan dan hasil akhir karya, hal ini dilakukan untuk mengamati perkembangan proses kreatif peserta dalam membuat karya fesyen kolase menggunakan limbah pakaian. Kemudian peneliti berfokus melakukan observasi terhadap konten-konten yang tersaji dalam Instagram komunitas *Zero Waste* Indonesia, website yang dimiliki, dan jenis-jenis kegiatan yang dilakukan pada instagramnya, berupa kampanye, sosial dan kerjasama dalam bentuk webinar.

Wawancara ditujukan kepada pihak komunitas *Zero Waste* Indonesia mengenai komunitas itu sendiri, bagaimana mereka mengadakan kegiatan lokakarya berbasis seni, seputar limbah pakaian, pengetahuan narasumber mengenai karya kolase fesyen, dan bagaimana tanggapan narasumber mengenai kegiatan lokakarya ini. Pada penelitian ini peneliti akan menyebarkan kuisisioner terbuka melalui *platform* Google Form dengan format kuisisioner yang harus diisi yang berbentuk pertanyaan terbuka dan essay Terdapat dua kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini, yaitu kuisisioner awalan dan kuisisioner umpan balik.

Uji keabsahan data penelitian merupakan proses yang penting untuk dilakukan untuk menguji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian. Disini peneliti melakukan validasi kepada 4 orang ahli untuk melakukan validasi pada instrument penilaian dan instrument pembelajaran, dimana, dua orang ahli merupakan seorang guru yang berpengalaman, satu orang ahli merupakan

seorang guru dan pendiri komunitas yang berfokus pada kegiatan *workshop* berkarya seni dengan berbagai macam kegiatan kesenian yang sering diadakan kepada masyarakat umum. Terakhir adalah ahli dalam bidang fashion yang merupakan seorang fashion desainer dan penanggung jawab lisensi brand internasional. Hal ini ditujukan agar proses dan hasil penelitian dapat dihasilkan dengan maksimal. Pada penelitian ini penyajian data sebagian besar berupa dokumen dan dokumentasi, dikarenakan pelaksanaan kegiatan lokakarya dilakukan secara daring sehingga dokumen yang akan disajikan adalah hasil karya kolase fesyen peserta berupa foto, dan dokumentasi saat kegiatan berlangsung. Setelah semua data dianalisis, peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian setelah itu data-data tersebut diverifikasi untuk memvalidasi data-data yang didapatkan apakah sudah sesuai atau belum. Dalam tahap ini, kesimpulan yang didapatkan bersifat sementara, apabila ditemukan informasi yang dapat mendukung tahap pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah

Penilaian yang dilakukan akan berdasarkan pada indikator kreativitas, keterampilan, pemanfaatan limbah, dan tampilan karya secara keseluruhan terhadap karya kolase yang telah di buat oleh peserta. Penilaian pada penelitian ini akan menggunakan instrumen penilaian yang sama, yaitu table modifikasi Brent G. Wilson. Penilaian menggunakan konsep Brent G. Wilson dengan cara memodifikasi berdasarkan aspek kemampuan dan pembelajaran. Tabel modifikasi penilaian Brent G. Wilson yang digunakan pada penelitian ini, yaitu hasil dari lokakarya kolase fesyen pertama yang bertemakan “*Summer Dress*” dan karya kolase fesyen

kedua yang bertemakan “*Party Dress*”. Kriteria penilaian pada tabel yang digunakan adalah kreativitas dengan indikator kesesuaian tema, keunikan gagasan, fleksibilitas berpikir, kerincian bentuk atau elaborasi, penataan estetik dan orisinalitas karya. Sedangkan dalam aspek ketrampilan indikatornya adalah keterampilan dalam penguasaan alat dan bahan, keterampilan penguasaan teknik, dan keterampilan dalam menjaga kerapihan. Proses penilaian pada penelitian ini dilakukan oleh 3 orang, yang pertama adalah peneliti sendiri, yang kedua adalah seorang guru seni rupa yang sudah memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun mengajar, dan seorang seniman yang memiliki fokus pada karya seni kolase.

Lingkup pada penelitian ini adalah masyarakat yang termasuk dalam kategori dewasa awal pada rentang usia 20 – 30 tahun yang merupakan pengikut dari akun media sosial Instagram @zerowaste.id\_official. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari secara daring dengan menyertakan 19 peserta lokakarya yang berhasil menyelesaikan kegiatan dengan baik. Peserta terdiri dari 3 orang yang berusia 20 tahun ke bawah, 7 orang yang berusia 21-24 tahun, 6 orang yang berusia 25-29 tahun, 3 orang yang berusia 30-34 tahun yang terdiri dari berbagai macam latar belakang pekerjaan.

Kegiatan penelitian diadakan selama dua kali pertemuan secara daring yaitu pada hari sabtu 9 Juli 2022 dan hari minggu 17 Juli 2022. Pada penelitian pertama terdapat tiga tahapan yaitu sesi *talkshow*, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi berupa video tutorial, dan tahap berkarya 1. Kemudian pada penelitian kedua terdapat dua tahapan yaitu pemberian materi berupa video tutorial dan tahap berkarya 2.

Tabel 1. Daftar Peserta yang mengikuti kegiatan lokakarya

No	Nama	Usai	Pekerjaan
1	Fifi Nurmania	21-24 tahun	Mahasiswa Fashion
2	Aysha Davina	25-29 tahun	Guru
3	Dea Widyaastuti	25-29 tahun	Research assistant
4	Vallida Hafiza	< 20 tahun	Mahasiswa
5	Abram Marulitua Pardamean	21-24 tahun	Konsultan Pajak
6	Ummu ismah	25-29 tahun	Ibu rumah tangga
7	Christina Ika Maheni	30-34 tahun	Pengajar
8	Amara zain	21-24 tahun	Mahasiswi
9	Ovilia Nasya	25-29 tahun	Customer Care Specialist
10	Nadina Ramadhany	21-24 tahun	Mahasiswa
11	Samiya	30-34 tahun	Guru
12	Aidina Amanda	21-24 tahun	Consultant
13	Novena Olivia	21-24 tahun	Karyawan Swasta
14	Rintiya Purika	25-29 tahun	Karyawan Swasta
15	Mutia Maulidina	21-24 tahun	Tenaga Kesehatan
16	Perwira Gandhira	30-34 tahun	Karyawan Swasta
17	Nurul Azizah	21-24 tahun	Mahasiswa
18	Athadhia Febyana	21-24 tahun	Karyawan Swasta
19	Bulan syitazahra	< 20 tahun	Mahasiswa

Kegiatan lokakarya pertama dibuka dengan sesi talkshow bersama pihak dari ZWID, hal ini ditujukan untuk memberikan pemahaman dari hasil diskusi antara narasumber yang dibantu oleh moderator agar peserta lebih mendalami mengenai limbah dan mendapatkan gambaran serta pengetahuan awal mengenai kolase fesyen. Setelah istirahat, kegiatan dilanjutkan dengan peneliti memulai sesi lokakarya membuat karya seni kolase fesyen dengan memanfaatkan limbah kain dan pakaian. Pertama-tama peneliti yang bertindak sebagai tutor membuka kegiatan, lalu dilanjutkan dengan menonton video tutorial membuat kolase fesyen dengan tema baju musim panas.

Pada saat kegiatan lokakarya kedua berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai tutor mulai membuka acara dan menyapa para peserta. Pertama-tama peneliti meremind kembali hasil belajar yang

dilakukan oleh peserta pada minggu sebelumnya. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab singkat terkait kegiatan sebelumnya. Setelah itu kegiatan langsung dilanjutkan dengan memutar video video tutorial membuat kolase fesyen dengan tema pakaian pesta. Setelah selesai menonton, peneliti mempersilahkan peserta untuk membuat karya kolase fesyen sesuai dengan konsep yang mereka sudah miliki, dan mengeksplorasi kreativitas dan keterampilan mereka.

Berdasarkan hasil rekapitulasi karya peserta terjadi peningkatan dimana hasil karya pada kegiatan lokakarya ke dua mengalami peningkatan dibandingkan dengan karya pertama. Terlihat dari hasil karya peserta yang lebih rapih dibandingkan karya pertamanya, serta terlihat peserta yang semakin eksploratif dalam menuangkan ide dan kreativitasnya dalam membuat karya kolase fesyen. Meskipun jika dilihat dari

kategori pada tabel di bawah ini, penilaiannya terlihat tidak banyak berubah, namun dari segi nilai terlihat adanya

peningkatan nilai dari hasil analisis yang telah ditentukan.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Penilaian Peserta Lokakarya Tahap 1

No	Nama	Tahap 1	Kategori
1	Fifi Nurmania	82.4	Baik
2	Aysha Davina	85.6	Sangat Baik
3	Dea Widyaastuti	78.7	Baik
4	Vallida Hafiza	82	Baik
5	Abram Marulitua Pardamean	83.7	Baik
6	Ummu ismah	82.2	Baik
7	Christina Ika Maheni	81.8	Baik
8	Amara zain	83.5	Baik
9	Ovilia Nasya	80.9	Baik
10	Nadina Ramadhany	82	Baik
11	Samiya	79	Baik
12	Aidina Amanda	83	Baik
13	Novena Olivia	86	Sangat Baik
14	Rintiya Purika	84	Baik
15	Mutia Maulidina	80.2	Baik
16	Perwira Gandhira	75.5	Baik
17	Nurul Azizah	80	Baik
18	Athadhia Febyana	77	Baik
19	Bulan Syitazahra	79.8	Baik

**Tabel 3.** Rekapitulasi Penilaian Peserta Lokakarya Tahap 2

No	Nama	Tahap 2	Kategori
1	Fifi Nurmania	82.5	Baik
2	Aysha Davina	86.8	Sangat Baik
3	Dea Widyaastuti	81.3	Baik
4	Vallida Hafiza	79.6	Baik
5	Abram Marulitua Pardamean	80.5	Baik
6	Ummu ismah	80.4	Baik
7	Christina Ika Maheni	80.9	Baik
8	Amara zain	78.4	Baik
9	Ovilia Nasya	85.7	Sangat Baik
10	Nadina Ramadhany	84.4	Baik
11	Samiya	81.7	Baik
12	Aidina Amanda	79.8	Baik
13	Novena Olivia	84	Baik

14	Rintiya Purika	83.5	Baik
15	Mutia Maulidina	83	Baik
16	Perwira Gandhira	76.8	Baik
17	Nurul Azizah	79.9	Baik
18	Athadhia Febyana	76.5	Baik
19	Bulan Syitazahra	76.2	Baik

Dalam penelitian ini pengembangan yang dihasilkan adalah sebuah silabus mengenai kegiatan lokakarya yang diadakan serta media pembelajaran interaktif berupa 2 video tutorial yang digunakan pada kegiatan lokakarya tahap pertama dan kedua. Silabus dibuat dengan tujuan sebagai gambaran dan acuan pada proses pembelajaran yang dihasilkan selama kegiatan penelitian berlangsung. Sedangkan video tutorial yang digunakan pada kegiatan penelitian bertujuan untuk digunakan oleh masyarakat seperti tenaga pengajar atau orang tua untuk menjadi materi ajar, dengan tujuan untuk mengenalkan kegiatan berkesenian, meningkatkan kreativitas, meningkatkan keterampilan, dan mengajak untuk lebih peduli akan lingkungan dengan memanfaatkan limbah yang ada di sekitar kita.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis awal dan pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa kegiatan berkesenian yang diadakan melalui lokakarya kolase fesyen sebagai pengenalan alternatif pengelolaan limbah kain dan pakaian berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat yang merupakan pengikut akun media sosial Instagram @zerowaste.id\_official akan pentingnya mengelola limbah kain dan pakaian serta kegiatan ini mampu menumbuhkan minat masyarakat untuk melakukan kegiatan berkesenian.

Selama kegiatan lokakarya berlangsung peserta dinilai mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan dari segi kreativitas dan keterampilannya, hal ini terlihat dari karya-karya yang dihasilkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya eksplorasi dari setiap individu dan kegiatan ini terbilang cukup baru bagi mereka sehingga perlu adanya pendalaman dan pengenalan, memperkaya diri dengan referensi.

Dengan adanya kegiatan lokakarya ini, peneliti dapat menghasilkan silabus dan media interaktif berupa video tutorial yang dapat digunakan kembali sebagai acuan dalam pembelajaran. Meskipun perlu adanya perbaikan dari segi teknis, namun keseluruhan dari video tutorial yang digunakan dalam penelitian ini cukup mudah untuk dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Joyce, B & Weil. (2009). *Model-model Pengajaran. Edisi 8*. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komari, Adisty Siti. 2014. *Sikap Ibu Rumah Tangga Terhadap Penerapan Program Zero Waste Lifestyle di Kelurahan Sukaluyu Kota Bandung Universitas Pendidikan Indonesia*. Diakses pada 29 Juni, dari repository.upi.edu
- Merdeka.com. 2020. *Mengenal Terapi Seni dan Manfaatnya, Bantu Atasi Stres*, Diakses pada 28 oktober 2021, dari <https://www.merdeka.com/sumut/meng>

- enal-terapi-seni-dan-manfaatnya-bantu-atasi-stres-klm.html
- Mirantiyo.Yoki. 2014. *Manfaat Seni Lukis Kolase*. <http://yokimirantiyo.blogspot.com/2014/03/manfaat-seni-lukis-kolase.html>
- Romli, Asep Syamsul M. 2012 *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa
- Saluky. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress*. EduMa,
- Susilo, Ribka & Drs. Agus Karya S, M.Sn. 2012. Pemanfaatan Limbah Kain Perca untuk Pembuatan Furnitur. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain*
- Susilowarno,G, (2007), *Biologi Untuk SMA/MA kelas XI*. Penerbit PT Grasindo, Jakarta.
- Syarifudin, Albitar S. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Zahra, Amanda. (2019). “*Fashion Revolution (Revolusi Fesyen)*”. Diakses 16 Juni 2021. <https://zerowaste.id/zero-waste-fashion/fashion-revolution-revolusifesyen/>