

Analisis Menyablon Dan Merajut Terhadap Kreatifitas Warga Binaan Lapas

Rotua Magdalena Pardede ^{1*}, Alda Yuliana ², Annisa Agustina ³, Elsa Salsabila ⁴, Lulu Badriyah ⁵, Natasya Ramadhani ⁶, Umi Inayah ⁷
Sekolah Tinggi Desain Interstudi

Abstract: *There are still many positive activities that can be done even though there is a pandemic, one of which is by knitting and screen printing. This positive activity can have an effect on increasing the creativity of inmates in prisons, besides that it can also be used as knowledge to start a business in accordance with Government Regulation of the Republic of Indonesia No. 32 of 1999 concerning Terms and Procedures for the Implementation of the Rights of Correctional Inmates. This research method was carried out qualitatively and based on practical application using observation. The focus of identification is to measure the influence of enthusiasm in making knitting and screen printing on the creativity of the inmates. A practical framework to support this research is presented in the form of an explanation of the procedure for carrying out the research. Screen printing and knitting have a very good influence on the inmates, besides they have activities, the practice of screen printing and knitting also increases their knowledge of fashion design.*

Key Words: *Screen Printing, Knitting, Fashion Education*

Abstrak: Masih banyak kegiatan positif yang dapat dilakukan meskipun sedang pandemi salah satu nya adalah dengan cara merajut dan menyablon. Kegiatan positif ini dapat berpengaruh meningkatkan kreatifitas warga binaan di dalam Lapas selain itu juga dapat sebagai ilmu untuk merintis usaha sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomo 32 Tahun 1999 Tentang Syarat Dan Tata Cara Pelaksanaan Hak Warga Binaan Pemasarakatan. Metode penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan penerapan praktikal base dengan menggunakan observasi. Fokus identifikasi adalah mengukur pengaruh antusiasme dalam membuat rajut dan sablon terhadap kreatifitas warga binaan. Kerangka praktikal untuk mendukung penelitian ini disajikan dalam bentuk penjelasan atas prosedur pelaksanaan penelitian. Menyablon dan merajut memberikan pengaruh yang sangat baik bagi warga binaan, selain mereka mempunyai kegiatan, praktik menyablon dan merajut juga meningkatkan pengetahuan akan desain fashion

Key Words: *Menyablon, Merajut, Edukasi Fashion*

PENDAHULUAN

Lapas merupakan singkatan dari lembaga pemasyarakatan. Menurut Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2015 tentang Pengamanan Pada Lembaga dan Rumah Tahanan pada Bab 1 Pasal 1 ayat (1) lembaga pemasyarakatan yang selanjutnya disebut lapas adalah tempat untuk melaksanakan pembinaan narapidana dan anak didik pemasyarakatan. Lapas biasanya dikenal dengan istilah penjara. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 1995 Tentang Pemasyarakatan, warga Binaan Pemasyarakatan adalah Narapidana, Anak Didik Pemasyarakatan, dan Klien Pemasyarakatan. Terpidana adalah seseorang yang dipidana berdasarkan putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap. Narapidana adalah Terpidana yang menjalani pidana hilang kemerdekaan di lapas.

Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) merupakan tempat pembinaan terhadap warga binaan atau narapidana yang sedang menjalani masa tahanan. Keberadaannya sebagai tempat pembinaan mantan pelaku kejahatan membuat Lapas kerap dikucilkan. Apalagi sering kali kabar tak sedap muncul dari lapas, membuat beberapa kegiatan positif di dalamnya luput dari perhatian. Tetapi ketika masa pandemic seperti ini kegiatan di dalam lapas semakin sedikit dikarenakan harus mengikuti protocol kesehatan, padahal masih banyak kegiatan lain yang dapat dilakukan meskipun sedang pandemi dan tetap mengikuti panduan protocol kesehatan, salah satu nya adalah dengan cara merajut dan menyablon, merajut dan menyablon dapat dilakukan sendiri dengan cara manual untuk skala yang kecil dan menggunakan mesin untuk skala yang lebih besar (Rahmawaty, et al., 2021). Kegiatan positif ini dapat berpengaruh meningkatkan kreatifitas warga binaan di dalam Lapas selain itu juga dapat sebagai ilmu untuk merintis usaha sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomo 32 Tahun 1999 Tentang Syarat Dan Tata Cara Pelaksanaan Hak Warga Binaan Pemasyarakatan.

METODE

Penelitian didasarkan kajian atas analisa warga binaan lapas. Problema penelitian didekati berdasarkan identifikasi pemahaman warga binaan atas hak yang diberikan terkait pendidikan dan pengajaran pada pasal 11 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomo 32 Tahun 1999 Tentang Syarat Dan Tata Cara Pelaksanaan Hak Warga Binaan Pemasyarakatan Metode penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan penerapan praktikal base dengan menggunakan observasi. Fokus identifikasi adalah mengukur pengaruh antusiasme dalam membuat rajut dan sablon terhadap kreatifitas warga binaan. Kerangka praktikal untuk mendukung penelitian ini disajikan dalam bentuk penjelasan atas prosedur pelaksanaan penelitian, yang mengarahkan bagaimana sebuah penelitian didekati, diidentifikasi, dianalisis dan dipahami melalui observasi dan praktek langsung cara pembuatan rajut dan sablon.

Rancangan penelitian adalah proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Ini berarti bahwa penelitian ini meliputi perencanaan dan melakukan penelitian. Untuk rancangan perencanaan diawali dengan observasi ke Lapas Perempuan Kelas IIA Pondok Bambu, Jakarta Timur dan Lapas Kelas I Cipinang untuk mengetahui kegiatan warga binaan, setelah itu dilakukan praktik pembuatan rajut dan sablon yang diharapkan dapat berpengaruh serta mendorong kreatifitas dan antusiasme warga binaan lapas. Pengumpulan data berupa observasi dan praktikal dalam penelitian tentunya harus dilakukan secara ilmiah dan sistematis. Observasi dilakukan untuk menganalisa kegiatan para warga binaan dan membangun antusiasme dalam kegiatan kreatif dan positif. Setelah dilakukan observasi tahap selanjutnya warga binaan akan diberikan pengetahuan akan rajut dan menyablon.

HASIL

Terdapat 15 orang yang berhasil dimintai untuk melakukan praktik untuk menyablon dan 11 orang untuk merajut selama 3 hari. Dikarenakan pandemi covid-19, maka semua yang mengikuti praktik diwajibkan untuk mengikuti protocol kesehatan, setelah memberikan materi arahan dan memberikan pengarahan maka dilakukanlah praktik bersama dengan mengikuti tahapan demi tahapan dalam merajut dan menyablon.

Alat yang <u>diperlukan untuk</u> sablon:	Bahan yang <u>diperlukan untuk</u> sablon:
1. Meja	1. <u>Emulsi</u> (obat afdruck)
2. Screen (kain kasa <u>berbingkai kayu</u> atau <u>aluminium</u>)	2. Lakban
3. Alat <u>penyaput screen</u> (Rakel). Biasanya <u>berbentuk panjang</u> serta <u>terbuat dari aluminium, kayu,</u> atau <u>karet.</u>	3. <u>Cat warna</u>
4. Busa <u>kecil</u>	4. Kain atau media yang akan <u>disablon</u>
5. <u>Kaca seukuran screen</u>	5. <u>Larutan pengencer</u> (solvent)
6. <u>Tempat zat warna</u> atau <u>emulsi</u> (mangkok, <u>botol,</u> maupun <u>gelas ukur</u>)	
7. Hair dryer (<u>pengering cat</u>)	
8. Sendok (<u>mencampur</u> dan <u>mengambil</u> cat juga <u>cairan emulsi</u>)	
9. Air (<u>mencuci screen</u>)	

Gambar 1. (Alat dan Bahan)

Praktik pembuatan sablon sangat diminati, dikarenakan pembuatan yang unik yang sebelumnya belum pernah diketahui oleh warga binaan, teknik yang digunakan adalah sablon manual yang dikerjakan oleh individu screen printing menggunakan frame kayu, lubang-lubang sintetik mentransfer tinta terhadap media yang telah disediakan, setelah itu rakel ditarik untuk menarik tinta secara merata dan warga binaan dapat mempraktikannya dengan baik, hasil dari praktik sablon cukup baik dan kreatif dengan warna yang dipadukan



Gambar 2. (Praktik Menyablon)

Sementara untuk kelas merajut peserta semuanya adalah perempuan, untuk memberikan praktik merajut cukup sulit karena ada beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan suatu produk, warga binaan paling banyak merajut masker karena keterbatasan waktu. Untuk beberapa wargabinaan masih cukup sulit untuk memahami sehingga harus dibantu secara perlahan, setelah produk jadi mereka ingin kembali untuk membuat suatu produk yang lebih besar, dan lebih rumit dari sebelumnya dan meminta untuk adanya materi lebih lanjut.

PEMBAHASAN

Materi dan praktik tentang menyablon memiliki pengaruh antusiasme yang sangat besar, dan warga binaan dapat mengerti serta melakukannya dengan baik sehingga mempengaruhi hasil produk sablon yang sesuai dengan elemen desain. Materi dan praktik dari merajut memiliki pengaruh antusiasme perempuan untuk mendapatkan kegiatan dan mereka berharap akan dapat membuat produk yang lain, mereka juga ingin memadupadankan rajut dengan material serta produk lain seperti tempat tissue, tas kecil, scraft. Sangat sulit bagi warga binaan jika merajut hanya dengan materi, praktik berpengaruh dalam proses pembuatan, walaupun masih banyak yang kesulitan dalam merajut dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas, pengaruh dari merajut ini meningkatkan rasa keingin tahaun yang lebih dengan teknik yang lebih kompleks, dari segi elemen desain dinilai sudah cukup baik dikarenakan pembuatan desain yang sama.

SIMPULAN

Menyablon dan merajut memberikan pengaruh yang sangat baik bagi warga binaan, selain mereka mempunyai kegiatan, praktik menyablon dan merajut juga meningkatkan pengetahuan akan desain fashion dan menarik ketertarikan akan bidang usaha di dunia fashion. Selain itu kratifitas warga binaan juga diasah tidak hanya sekedar estetik namun juga untuk dapat memecahkan permasalahan dibidang fashion dan terus berkembang sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penulisan artikel penelitian ini. Dalam Mengerjakan Artikel Penelitiain saya mendapatkan dukungan, masukan, dan dorongan dari berbagai pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Afanasyev, V. V., Ivanova, O. A., Rezakov, R. G., Afanasyev, I. V., & Kunitsyna, S. M. (2019). Organizational environment for the schoolchildrens' professional identities: establishing, modelling, efficiency expectations and long-term development. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 10(2), 1612.
- Aminah, S. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Prenada Media.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dougia, E. (2020). *Entrepreneurial skills development: A study of how Greek state Vocational Upper Secondary schools adopted an entrepreneurship strategy in order to grow soft skills in their students*.
- Inanna, I., Rahmatullah, R., & Nurdiana, N. (2019). Pembelajaran kewirausahaan berbasis hand made. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 173–176.
- Kuratko, D. F. (2016). *Entrepreneurship: Theory, process, and practice*. Nelson Education.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods. In *Qualitative data analysis: a sourcebook of new methods*. Sage publications.

Moleong, L. J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi Cet. *Ketigapuluh. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.*

Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. *Solo: Cakra Books.* Rahayu, M., Rasid, F., & Tannady, H. (2019).

Rahmawaty, Dewi; Nadiroh; Achmad Husen; Purwanto, A. (2021). MERAJUT SEBAGAI KEGIATAN BARU UNTUK TERAPI MENGURANGI KECEMASAN SELAMA MASA PANDEMI COVID. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 107–113. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/1853>

https://id.wikipedia.org/wiki/Cetak_saring

http://p2k.itbu.ac.id/id3/3064-2950/Merajut_28935_itbu_p2k-itbu.html

<https://fitinline.com/article/read/5-macam-perengkapan-yang-dibutuhkan-untuk-merajut/>

https://lapaspadang.kemenkumham.go.id/index.php?option=com_attachments&task=download&id=44

<http://www.bphn.go.id/data/documents/99pp032.pdf>

http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/194608291975012-ARIFAH/BAHAN_AJAR_DASAR_DESAIN_MODE.pdf

<http://staffnew.uny.ac.id>