



## **Peningkatan Kreativitas Masyarakat Dalam Memanfaatkan Mainan Plastik Bekas Sebagai Elemen Estetis Pada Produk Berbahan Limbah Kayu**

Ariani\*, Gihon Nugrahadi, Rully Soeriaatmadja  
Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti  
\*Email: [arianirachman@trisakti.ac.id](mailto:arianirachman@trisakti.ac.id)

Received: 06 January 2022; Revised: 14 March 2022; Accepted: 30 April 2022  
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.1219-1230.2022>

### **Abstrak**

Salah satu contoh konkrit untuk mengurangi sampah plastik adalah dengan memanfaatkan mainan plastik bekas menjadi elemen estetis pada produk. Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan oleh Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti, kegiatan yang bersifat edukatif tentang penanganan sampah plastik ini dilaksanakan dengan masyarakat sasaran 15 orang ibu-ibu PKK di Kelurahan Angke, Kecamatan Tambora, Jakarta Barat. Selain bertujuan untuk mengedukasi masyarakat agar peduli pada penanganan sampah plastik, kegiatan ini juga menjadi media untuk merangsang kreativitas masyarakat dalam mengolah barang bekas menjadi produk baru yang bernilai jual. Metode eksperimen dilakukan pada tahap persiapan sebagai upaya untuk memecahkan masalah berkaitan dengan pengolahan limbah kayu dan barang bekas yang dipadukan dengan limbah plastik sebagai elemen estesisnya. Pada tahap pelaksanaan, metode pelatihan dilakukan dengan demonstrasi oleh instruktur PkM yang dilanjutkan dengan praktik oleh para peserta. Para instruktur memberikan pendampingan pada setiap tahap dalam pelatihan ini. Melalui kegiatan ini telah dihasilkan 12 produk berupa stoples, gantungan baju, cermin, dan tempat gantungan kunci.

**Kata kunci:** limbah kayu, mainan plastik bekas, peningkatan kreativitas masyarakat, produk bernilai jual

### **Abstract**

*One concrete example to reduce plastic waste is to use used plastic toys to be an aesthetic element in the product. Through the Community Service Program organized by Product Design Department, Faculty of Art and Design, Trisakti University, educational activities on plastic waste management were carried out with the target of 15 women of Family Welfare Movement (PKK) in Angke Sub-district, Tambora District, West Jakarta. In addition to educate the community awareness about plastic waste handling, this activity is also a medium to stimulate community's creativity in processing used products into new products that have sales value. The experimental method was carried out at the preparation stage as an effort to solve problems related to processing wood waste and used goods combined with plastic waste as an aesthetic element. At the implementation stage, the training method was carried out with a demonstration by the instructors which continued with the practice by the participants. The instructors provide assistance at every stage of this training. Through this activity, 12 products have been produced in the form of jars, clothes hangers, mirrors, and key chain holders.*

**Keywords:** wood waste, used plastic toys, increased creativity of the community, sales value products



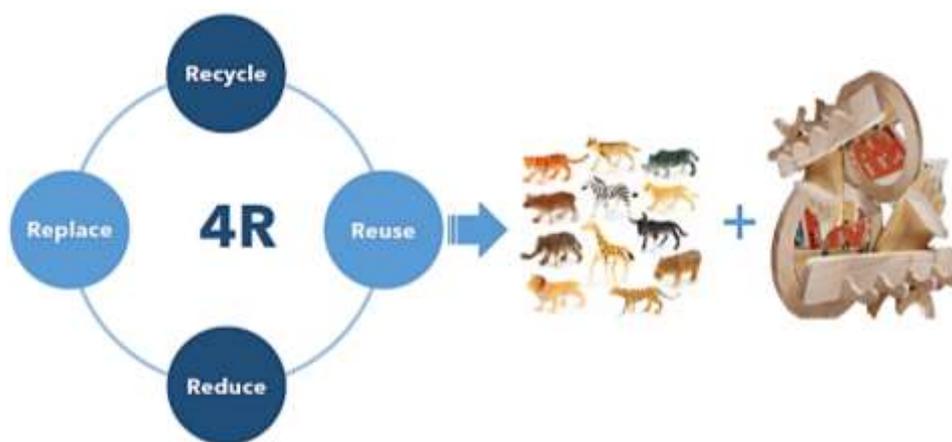
## PENDAHULUAN

Material plastik telah diaplikasikan secara meluas pada berbagai produk keseharian manusia termasuk mainan anak-anak. Salah satu mainan anak-anak dari material plastik yang terus bertahan selama beberapa dekade adalah stilasi karakter berbagai jenis binatang. Jenis mainan ini memberi stimulus bagi anak-anak untuk belajar mengenali jenis-jenis hewan pada anak usia dini (3-6 tahun) dan meningkatkan kecerdasan naturalis bagi anak-anak pada usia tersebut. Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan, dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Menurut Armstrong (2009), kecerdasan naturalis adalah keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna. Dampak positif yang ditimbulkan dengan mengenali berbagai karakter binatang ini menyebabkan para orang-tua menyediakan jenis mainan ini untuk anak-anak mereka. Namun saat anak-anak memasuki usia pra-sekolah dan membutuhkan media pembelajaran dan permainan edukatif yang lebih meningkat menyesuaikan dengan usia mereka, maka mainan jenis ini pun akan ditinggalkan.

Mainan plastik berkarakter binatang seperti singa, beruang, kuda, dinosaurus, dan lain-lain terbuat dari jenis plastik PP (*Polypropylene*). Plastik dengan kode identifikasi resin 7 ini memiliki karakter keras tapi kenyal, kuat, tahan terhadap zat kimia, dan memiliki sifat kelistrikan yang baik (Cuffaro, 2006). Plastik *polypropylene* termasuk golongan plastik *thermoplast* yang secara sederhana didefinisikan sebagai plastik yang dapat didaur ulang. Walaupun demikian, plastik merupakan bahan anorganik buatan yang tersusun dari bahan-bahan kimia yang tidak bersahabat bagi lingkungan. Sampah plastik ini sangat sulit untuk terurai secara alami. Plastik memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia karena memiliki keunggulan-keunggulan dibandingkan material lain, di antaranya; kuat, ringan, fleksibel, tahan karat, tidak mudah pecah, mudah diberi warna, mudah dibentuk, serta isolator panas dan listrik yang baik (Surono dkk, 2016). Namun di sisi lain, produk-produk plastik yang sudah tidak digunakan lagi menyebabkan dampak negatif yang signifikan dalam mencemari lingkungan karena plastik merupakan material yang sulit terurai. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa ketika anak-anak sudah memasuki usia pra-sekolah, maka mainan berbentuk stilasi binatang tidak lagi digunakan. Dengan demikian perlu diupayakan suatu cara agar produk tersebut tidak terbuang begitu saja dan menambah tumpukan sampah plastik yang pada hitungan jangka panjang akan memperparah terjadinya *global warming*.

Salah satu cara mengolah sampah plastik adalah dengan menerapkan prinsip 4R yaitu *reduce, reuse, recycle, dan replace*. Dengan mencoba menerapkan prinsip 4R, khususnya metode *reuse*, produk-produk berbahan plastik yang sudah tidak dipakai dapat dimanfaatkan menjadi berbagai produk baru ataupun dengan kreativitas kita sampah tersebut dapat dimanfaatkan sebagai elemen estetis. Intinya kebiasaan pola pakai-buang harus sudah mulai ditinggalkan dan mulai menerapkan kebiasaan memanfaatkan barang-barang bekas khususnya yang berbahan plastik menjadi produk bernilai guna. Pemanfaatan barang bekas tadi tentunya dengan harapan akan mengurangi tumpukan sampah yang ada, sekaligus mengubah kebiasaan masyarakat untuk lebih bijaksana dalam menggunakan berbagai produk yang terbuat dari plastik dan lebih *aware* terhadap lingkungan khususnya dalam memperlakukan sampah plastik.

Sebagai upaya untuk mengurangi menumpuknya sampah plastik tersebut sekaligus sebagai bentuk kepedulian terhadap kelestarian lingkungan, Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, mengadakan program Pengabdian kepada Masyarakat dengan mengangkat tema peningkatan kreativitas masyarakat dalam mengolah sampah plastik khususnya mainan plastik bekas. Mainan dengan karakter binatang ini dimanfaatkan menjadi elemen estetis pada produk-produk fungsional seperti cermin, tempat surat, dan gantungan kunci dari limbah kayu, serta barang bekas seperti stoples. Program PkM ini dilaksanakan di Kelurahan Angke, Kecamatan Tambora, Jakarta Barat dengan masyarakat sasaran ibu-ibu rumah tangga yang tergabung di dalam wadah PKK. Peran mereka sangat dibutuhkan dalam menangani masalah lingkungan karena ibu-ibu rumah tangga selalu berhubungan barang-barang yang ada di rumah termasuk sampah rumah tangga. Pentingnya kelestarian lingkungan hidup untuk masa sekarang hingga masa yang akan datang, secara eksplisit menunjukkan bahwa perjuangan manusia untuk menyelamatkan lingkungan hidup harus dilakukan secara berkesinambungan, dengan jaminan estafet antar generasi yang dapat dipertanggungjawabkan (Rahardiansah, 2011). Melalui pelatihan yang diberikan dalam pelaksanaan program PkM ini, selain sebagai upaya nyata untuk mengurangi sampah plastik dengan memberikan pengetahuan memanfaatkan mainan plastik bekas, diharapkan dapat juga menjadi media untuk merangsang kreativitas masyarakat dalam mengolah barang bekas menjadi produk yang bernilai jual. Dengan membuat produk-produk yang memiliki nilai jual, diharapkan pelatihan ini dapat membuka peluang untuk berwirausaha dengan memanfaatkan sampah plastik tersebut.



Gambar 1. Penerapan salah satu prinsip 4R yaitu *Reuse* dalam memanfaatkan mainan plastik bekas dipadukan dengan limbah kayu

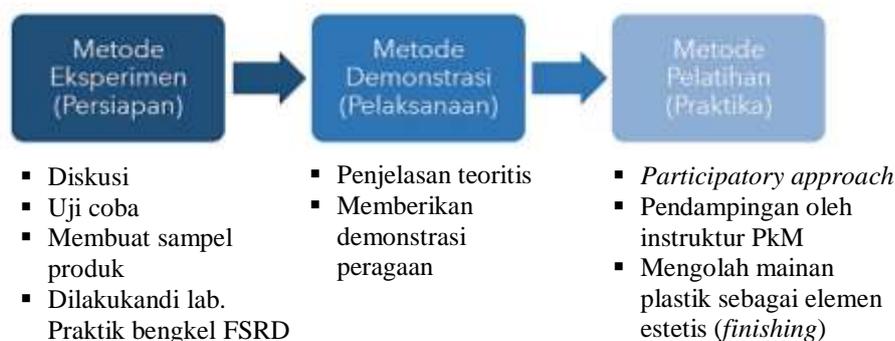
## METODE

Sebelum pelaksanaan pelatihan, metode eksperimen dilakukan sebagai upaya untuk menemukan pendekatan dalam memecahkan masalah berkaitan dengan pemanfaatan mainan plastik bekas berbentuk stilasi binatang sebagai elemen estetis pada produk. Koordinator PkM dan tim pelaksana (anggota) terlebih dahulu melakukan diskusi dan uji coba untuk mendapatkan desain produk sederhana yang dapat diterapkan



oleh para peserta dan mendapatkan jenis pelatihan yang tepat. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Edisi ke V, eksperimen adalah sebuah percobaan yang bersistem dan berencana (untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya). Menurut Sukardi (2011), metode eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*). Selanjutnya, metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2011). Eksperimen dilakukan di laboratorium praktik bengkel FSRD Universitas Trisakti untuk merealisasikan beberapa desain sederhana dari limbah kayu sungkai berupa; gantungan baju, cermin, dan tempat gantungan kunci.

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan dilakukan dengan demonstrasi oleh instruktur PkM yang dilanjutkan dengan praktik oleh para peserta. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode partisipasi masyarakat (*participatory approach*) yaitu suatu metode pendekatan dalam proses pemberdayaan dan peningkatan partisipasi masyarakat, yang penekanannya pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan. Metode pendampingan juga diberikan selama berjalannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Masyarakat sasaran yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 15 orang ibu rumah tangga di wilayah Kelurahan Angke, Kecamatan Tambora, Jakarta Barat. Mereka berprofesi sebagai ibu rumah tangga, dan rata-rata berlatar pendidikan setara dengan SMA. Peserta dibatasi 15 orang dengan mempertimbangkan efektivitas waktu pelaksanaan yang hanya 4 jam. Keikutsertaan mereka ditentukan oleh koordinator PKK karena terdapat kegiatan-kegiatan serupa di wilayah tersebut sehingga dengan dibagi dalam beberapa kelompok diharapkan seluruh anggota PKK dapat turut berpartisipasi dalam semua kegiatan. Kegiatan PkM dilaksanakan pada pukul 09.00 hingga pukul 13.00 WIB, di ruang pertemuan terbuka lantai dasar, rusunawa Tambora, tower B, Jakarta Barat. Hal tersebut adalah berdasarkan hasil kesepakatan pihak FSRD dengan koordinator PKK setempat, dengan pertimbangan kemudahan akses bagi para peserta pelatihan karena mereka berasal dari beberapa RT yang tersebar di wilayah Kelurahan Angke. Kelurahan Angke merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kecamatan Tambora. Menurut Agustian (2015), Kecamatan Tambora sendiri merupakan kecamatan terpadat se-Asia Tenggara dengan mata pencaharian utama masyarakatnya adalah sebagai buruh di pabrik konveksi, pedagang, dan karyawan.



Gambar 2. Tahapan kegiatan PkM



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Persiapan dan Materi Kegiatan Pelatihan*

Persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan oleh tim untuk memperoleh materi pelatihan yang tepat untuk diberikan kepada masyarakat sasaran (Ariani dkk, 2021: 1099). Berikut adalah beberapa pertimbangan yang menjadi pertimbangan dalam merumuskan materi kegiatan:

1. Kegiatan yang diberikan harus dapat diikuti dan diimplementasikan oleh peserta yang seluruhnya adalah wanita (ibu-ibu PKK) dengan latar belakang pendidikan SMK dan SMA.
2. Kegiatan menitikberatkan pada peningkatan kreativitas peserta dalam memanfaatkan material plastik berupa mainan bekas berbentuk stilasi binatang dan limbah kayu sungkai
3. Bahan-bahan dan peralatan yang digunakan mudah diperoleh dan harganya terjangkau
4. Produk yang dibuat adalah produk sederhana namun memiliki nilai jual

Merujuk pada pertimbangan-pertimbangan tersebut dan atas hasil diskusi serta masukan dari koordinator PKK Kelurahan Angke, maka tim PkM mencoba mempersiapkan beberapa desain produk rumah tangga yang menggunakan bahan kayu sungkai, dan mainan plastik bekas sebagai elemen estetisnya.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, produk-produk yang akan dibuat adalah gantungan baju, cermin, dan tempat gantungan kunci. Produk-produk ini telah dipersiapkan tiap bagian sesuai polanya agar pada saat pelatihan para peserta dapat menggabungkan bagian-bagian tersebut hingga terbentuk produk-produk yang telah dirancang. Namun untuk mengolah mainan plastik sebagai elemen estetik, para peserta akan mempraktikkan secara langsung tahap demi tahap. Kayu yang akan digunakan sebagai bahan dasar pembuatan produk adalah kayu sungkai (*Peronema canescens*), atau dikenal juga dengan kayu Kalimantan. Menurut Dephut (1989), kayu sungkai mempunyai berat jenis rata-rata 0,63; kelas awet III dan kelas kuat II-III. Kayu ini sangat sesuai digunakan untuk bahan bangunan, furniture, mebel, papan, lantai, dinding, patung dan ukiran, kerajinan tangan dan vinir. Kayu sungkai dikenal mempunyai warna yang cerah dan serat yang indah. Sebagai material alam, kayu sungkai yang tidak terpakai akan terurai secara alamiah sehingga tidak mengganggu keseimbangan alam. Sebaliknya material plastik yang merupakan material artifisial, memerlukan perhatian khusus dalam menangani sampah atau produk-produk *after use*-nya. Oleh karena itu, yang menjadi *concern* dalam kegiatan PkM ini adalah bagaimana mengedukasi masyarakat untuk bijak dalam memanfaatkan produk-produk artifisial agar tidak berakhir di timbunan sampah.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, terdapat beberapa hal berkaitan dengan materi yang harus disiapkan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Materi pra-pelatihan

Materi pra-pelatihan yang dimaksud adalah berupa penjelasan singkat tentang tahapan kerja pembuatan produk-produk yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam hal ini para peserta akan diberi penjelasan tentang bahan dan peralatan yang digunakan, jenis kayu yang digunakan, jenis mainan plastik yang akan diaplikasikan sebagai elemen



estetis, penyesuaian finishing dengan elemen estetik, dan lain sebagainya. Oleh karena itu semua bahan dan peralatan yang akan digunakan telah dipersiapkan terlebih dahulu.

## 2. Materi pelatihan

Materi yang akan disampaikan dalam pelatihan adalah hal-hal yang bersifat praktika. Dalam pelatihan nanti akan dilaksanakan tahapan dalam proses *finishing* pada mainan plastik sehingga dapat diterapkan pada produk-produk bermaterial kayu yang telah disiapkan. Tahap ini dimulai dari membersihkan mainan plastik, proses pengamplasan, pengecatan, hingga tahap akhir yaitu pemasangan pada produk-produk yang telah disiapkan. Karena pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 4 jam, maka tim PkM sudah menyiapkan *schedule* untuk setiap *progress*-nya, dengan asumsi tidak ada hambatan seperti faktor cuaca dan lain sebagainya.

### ***Penjelasan Pra-Pelatihan***

Sebelum memulai pelatihan, koordinator PkM terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya kegiatan ini, serta hasil yang diharapkan nantinya. Selanjutnya, tim PkM juga menjelaskan tahapan pelatihan yang akan diterapkan serta menjelaskan bahwa keterampilan, ketekunan, kreativitas, dan motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha kemandirian. Tahapan penjelasan pra-pelatihan yang diberikan selama kurang lebih 30 menit adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan komunikasi dengan peserta melalui penjelasan tentang maksud dan tujuan serta manfaat dan hasil yang diberikan dan didapat dari program pelatihan dilanjutkan dengan menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan untuk secara psikologis menyiapkan mental para peserta pelatihan.
- b. Penjelasan tentang pentingnya peran ibu rumah tangga dalam pengelolaan sampah plastik menjadi poin utama yang harus disampaikan, sesuai dengan tujuan diadakannya kegiatan PkM ini. Ibu-ibu menjadi target utama kegiatan pengelolaan sampah plastik karena merekalah yang sehari-hari menangani sampah mulai dari rumah tangga sampai pengolahannya.
- c. Pengenalan tentang karakter plastik PP (*polypropylene*) pada mainan anak dan material kayu sungkai (*Peronema canescens*) serta teknik mengolahnya menjadi berbagai jenis produk berikut peralatan, perlengkapan, maupun material-material penunjang yang dibutuhkan.
- d. Diskusi dan tanya jawab untuk lebih membuka komunikasi dan informasi antara instruktur dan peserta pelatihan sehingga proses pendampingan pelatihan akan berjalan dengan baik.

### ***Pelaksanaan Pelatihan***

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, pada tahap pelaksanaan pelatihan, instruktur PkM terlebih dahulu melakukan demonstrasi tahapan pembuatan produk-produk kayu yang akan diberi mainan plastik sebagai elemen estetisnya. Kayu-kayu sungkai yang telah dipotong sesuai pola ditunjukkan kepada para peserta berikut penjelasan cara membuatnya. Demikian pula bagian-bagian pelengkapannya seperti paku untuk gantungan kunci, cermin, pengait untuk menggantungkan produk ke dinding, dan sebagainya. Selain produk-produk dari kayu sungkai, tim PkM meminta para peserta



untuk menyiapkan stoples yang mereka miliki untuk diberi elemen estetis berupa mainan binatang yang akan mereka olah.



Gambar 3. Sebagian bahan-bahan dan peralatan yang digunakan untuk pelatihan



Gambar 4. Instruktur sedang memberikan demonstrasi pemberian elemen estetis pada gantungan kunci sekaligus tempat surat

Pada proses pembuatan mainan plastik bekas Tahapan pembuatan mainan plastik bekas sebagai elemen estetis pada produk adalah sebagai berikut:

1. Mainan plastik bekas dicuci dan dibersihkan terlebih dahulu untuk menghilangkan kotoran, minyak, maupun partikel lain yang menempel pada permukaannya. Proses membersihkan mainan tersebut dapat menggunakan sabun cuci piring atau sejenisnya.
2. Untuk menutup warna asli dari mainan bekas tersebut, digunakan cat warna putih sebagai cat dasar yang disemprotkan pada permukaan mainan dan biarkan hingga cat mengering.
3. Selanjutnya adalah memberi warna mainan plastik tersebut menggunakan cat dengan warna sesuai yang diinginkan. Demikian pula produk yang akan diberi elemen estetis

terlebih dahulu juga diberi warna dengan cat yang warnanya disesuaikan dengan elemen estesisnya.

4. Produk dari kayu sungkai yang akan diberi elemen estetik terlebih dahulu dicat dengan *vernish* agar lebih tahan lama dan menjaga permukaannya agar terlindungi.
5. Langkah akhir adalah merekatkan elemen estetik ke atas permukaan produk dengan menggunakan lem tembak (*gun glue*).



Gambar 5. Tahapan pengecatan mainan plastik dengan warna dasar putih kemudian setelah kering dicat ulang menggunakan warna sesuai yang diinginkan



Gambar 6. Proses membubuhkan perekat pada elemen estetik menggunakan lem tembak (*gun glue*)



Gambar 7. Proses merekatkan elemen estetis pada produk

### ***Evaluasi Kegiatan***

Sebagai hasil pelatihan yang mendasar sifatnya, hasil yang dicapai sudah cukup baik, mengingat proses pengecatan dan perekatan ini membutuhkan keterampilan dan ketekunan dari para peserta. Beberapa peserta mengalami kesulitan pada saat membubuhkan cat karena cat yang disemprotkan tidak keluar secara merata, sehingga cat yang dihasilkan ada yang tebal dan ada yang tipis. Hal tersebut dapat dimaklumi mengingat mereka belum pernah melakukan hal ini sebelumnya. Namun demikian, para peserta pelatihan terlihat bersungguh-sungguh dan bersemangat untuk melaksanakan tahapan dalam pelatihan. Hal ini merupakan aspek terbesar yang mempengaruhi kualitas produk yang dihasilkan. Meskipun pelaksanaan pelatihan ini berlangsung hanya dalam waktu 4 jam, hasil yang dicapai sudah cukup baik dan memuaskan. Kekurangan yang kelihatan adalah pada tahap *finishing* karena proses mengeringnya cat memerlukan waktu tertentu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Walaupun demikian, para peserta pelatihan menyampaikan keinginan mereka untuk terus mencoba mempraktekkan apa yang telah mereka dapatkan dari pelatihan tersebut. Hal tersebut mereka sampaikan baik secara lisan pada akhir pelatihan maupun pada isian kuesioner yang dibagikan. Sebagai alat ukur kemampuan penyerapan pengetahuan, masih diperlukan pengamatan dan evaluasi lebih lanjut, karena aspek tersebut justru akan terlihat saat para peserta pelatihan tersebut mengerjakan sendiri atas inisiatif sendiri dan mengandalkan kreativitas sendiri. Sebagai hasil keterampilan yang memenuhi standar kualitas produk yang layak dipasarkan, produk-produk yang dibuat dalam pelatihan ini masih memerlukan evaluasi yang lebih komprehensif dan multi disiplin.



Gambar 8. Mainan plastik bekas berbentuk binatang yang diaplikasikan sebagai elemen estetis pada beberapa produk seperti gantungan kunci, cermin, gantungan baju, dan stoples

### Kesimpulan

Kegiatan PKM ini, selain bertujuan untuk memberikan pelatihan yang bersifat edukatif tentang penanganan sampah plastik, sekaligus sebagai upaya untuk merangsang kreativitas masyarakat dalam mengolah sampah plastik menjadi sesuatu yang bermanfaat. Dengan demikian, dua manfaat sekaligus dapat diperoleh dengan adanya pelatihan tersebut. Pelatihan-pelatihan semacam ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan difokuskan untuk menjadikan para ibu rumah tangga yang bergabung dalam wadah ibu-ibu PKK ini menjadi pribadi-pribadi yang kreatif dan mandiri. Dengan demikian, peranan mereka dalam rumah tangga maupun masyarakat dapat berkembang, terutama dalam hal kreativitas yang berorientasi pada kelestarian lingkungan dan peningkatan ekonomi, yang pada akhirnya akan berpengaruh secara positif terhadap keluarga, komunitas dan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya kegiatan yang bersifat edukatif seperti ini diharapkan dapat membangun *awareness* terhadap penanganan sampah plastik dan dampaknya terhadap lingkungan. Tak kalah penting juga adalah langkah kongkrit yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan barang bekas yang terbuat dari plastik menjadi produk baru bernilai estetis dan fungsional. Hasil pelatihan berupa pemanfaatan mainan plastik berbentuk binatang sebagai elemen estetis pada produk-produk rumah tangga terbukti menjadi cara yang sederhana untuk mengurangi tumpukan sampah plastik. Cara-cara sederhana ini apabila terus dilakukan secara berkelanjutan, kemudian ditingkatkan pada tingkat yang lebih luas, maka akan memberi dampak pada terjaganya lingkungan dari kerusakan.

Meskipun pelaksanaan pelatihan ini berlangsung hanya dalam waktu 4 jam, hasil yang dicapai sudah cukup baik dan memuaskan. Kekurangan yang kelihatan adalah pada tahap *finishing* karena proses mengeringnya cat memerlukan waktu tertentu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Walaupun demikian, para peserta pelatihan menyampaikan keinginan mereka untuk terus mencoba mempraktekkan apa yang telah mereka dapatkan dari pelatihan tersebut. Hal tersebut mereka sampaikan baik secara lisan pada akhir pelatihan maupun pada isian kuesioner yang dibagikan. Sebagai alat ukur kemampuan penyerapan pengetahuan, masih diperlukan pengamatan dan evaluasi lebih lanjut, karena aspek tersebut justru akan terlihat saat para peserta pelatihan tersebut mengerjakan sendiri atas inisiatif sendiri dan mengandalkan kreativitas sendiri.



Sebagai hasil keterampilan yang memenuhi standar kualitas produk yang layak dipasarkan, produk-produk yang dibuat dalam pelatihan ini masih memerlukan evaluasi yang lebih komprehensif dan multi disiplin

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A. (2015). Kecamatan Tambora, Kawasan Tiong Hoa, Terpadat Se-Asia Tenggara.  
<https://www.kompasiana.com/alanagus/54f88deda33311d0098b4616/kecamatan-tambora-kawasan-tiong-hoa-terpadat-seasia-tenggara>. [23 November 2020].
- Ariani, Rizali, A. E. N., Adisurya, S. I., Nugrahadi, G. (2021). Pengaplikasian Mosaik pada Produk Rumah Tangga Sebagai Peluang Usaha Baru Bagi Masyarakat Terdampak Pandemi Covid-19. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1097-1106. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1303-1312.2021>.
- Armstrong, T. 2002. *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligencenya*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Cuffaro, D. 2006. *Process, Materials, and Measurements*, Rockport Publishers, Massachusetts.
- Departemen Kehutanan RI. 1989. Atlas Kayu Indonesia. Jilid I dan II, Badan Litbang Dephut, Bogor
- Rahardiansah, T. 2011. *Perilaku Manusia Dalam Perspektif Struktural, Sosial, dan Kultural*, Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sumarno, Budi, U., Ismanto. 2016. Pengolahan Sampah Plastik Jenis PP, PET dan PE Menjadi Bahan Bakar Minyak dan Karakteristiknya. *Jurnal Mekanika Dan Sistem Termal (JMST)*. 1(1): 32–37.



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 08 (2) May 2022  
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>