

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era baru ini sedang *booming/hits* atau bisa juga disebut dengan sedang maraknya ide-ide kreatif dan inovatif mengenai *recycle*, mulai banyak benda-benda atau produk-produk yang memiliki desain unik terbuat dari bahan dasar *recycle*. *Recycle* merupakan proses daur ulang yang mana menjadikan bahan bekas atau sampah menjadi bahan baru yang dapat digunakan kembali. Daur ulang atau *recycle* tersebut merupakan bagian ketiga dalam proses hierarki sampah yaitu 3R (*Reuse, Reduce, and Recycle*). Seperti yang telah dijelaskan oleh Yuni dan Mardwi dalam *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota* Vol. 8 (4): 349-359 tahun 2012 mengenai teori *Reduce, Reuse, Recycle* adalah daur ulang atau *recycle* tersebut merupakan bagian ketiga dalam proses hierarki sampah yaitu 3R (*Reuse, Reduce, and Recycle*). *Reuse* berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan dengan fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. *Reduce* berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan, dan *Recycle* berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat dan bernilai.

Limbah-limbah yang dapat di *recycle* terdiri dari bermacam-macam antara lain: (1) Kertas; (2) Koran; (3) Kain/Tekstil; (4) Plastik dan mungkin masih banyak lagi limbah yang bisa di *recycle* dari benda yang tidak memiliki nilai diolah menjadi memiliki nilai dan bermanfaat sebagai benda terapan maupun benda estetika atau benda bersifat dekoratif sekalipun.

Sebenarnya ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari *recycle* yaitu diantaranya (1) meminimalisir sampah; (2) hemat bahan dasar; (3) hemat energi; (4) mengurangi pengangguran; dan (5) meningkatkan perekonomian masyarakat. Dimulai dari hal kecil saja terlebih dahulu, dampak positifnya cukup terasa. Sudah tidak asing lagi kiranya sering bermunculan di media masa, televisi, dan internet mengenai produk-produk yang bertemakan *recycle*. Bahkan banyak diadakan

festival-festival *fashion* bertemakan *recycle* pada peringatan hari bumi, selain itu banyak pameran-pameran yang menawarkan produk-produk *recycle* yang lucu, unik, dan tentunya menarik konsumen untuk membelinya. Pameran yang diadakan tersebut juga ada pula yang berasal dari perwakilan sekolah dalam rangka memamerkan hasil karya siswa-siswi ke hadapan masyarakat umum dan biasanya produk-produk tersebut juga diberi label harga untuk diperjual belikan. Dari hal kecil mengenai *recycle* saja sudah bisa sampai membuat sebuah usaha kreatif dan otomatis akan mempengaruhi peningkatan perekonomian masyarakat serta menurunkan angka pengangguran.



Foto 1.1:
Festival Hijau Hari Bumi di Kebon Rojo Kota Blitar Provinsi Jawa Timur
Sumber: Dokumentasi pribadi



Foto 1.2:
Pameran Hasil Karya Seni Peserta Didik SMAN 16 di Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur

Sumber: *Google image*



Foto 1.3:
Home Industri Mini Daur Ulang di Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur
Sumber: *Google image*

Di dalam penelitian ini mengkhususkan membahas tentang *recycle quilt* atau daur ulang limbah kain perca (tekstil) yang akan disulap menjadi suatu karya seni yang memiliki nilai estetika dan tetap mengandung unsur dan prinsip seni rupa, yang mana ternyata unsur dan prinsip tersebut sama dengan unsur dan prinsip desain dalam tata busana. Karya seni yang akan diciptakan oleh siswa-siswa SMK yang merupakan hasil akhir atau *output* berupa produk dari penelitian ini yakni desain berikut busana *recycle fashion festival* yang terbuat dari *recycle quilt* atau daur ulang limbah kain perca dengan perpaduan bahan-bahan alam (*mix media*), yang mana busana tersebut akan diciptakan melalui sebuah kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran menggambar busana pada jurusan Busana Butik kelas XI di SMK NEGERI 3 BLITAR dan busana tersebut akan menjadi koleksi sekolah, serta busana-busana *recycle* tersebut juga akan dipublikasikan melalui berbagai macam *event* tahunan di tingkat Sekolah/Kota /Kabupaten/Provinsi.

Beberapa alasan yang menjadikan SMK NEGERI 3 BLITAR menjadi lokasi tujuan dari penelitian ini dikarenakan sekolah tersebut sering mendapatkan penghargaan dari tingkat kota seperti misalnya penghargaan Adiwiyata (program pendidikan lingkungan hidup). Selain Adiwiyata, sekolah tersebut juga telah

mendapat relasi atau bekerjasama dengan beberapa institut seni di Nusantara seperti ISI Denpasar dan ISI Surakarta terkait hal meningkatkan mutu dari siswa sekolah vokasional dalam seni. Jurusan busana butiknya pun juga sering mengikuti perlombaan *kesana-kesini* di tingkat sekolah/kota/kabupaten/provinsi, dan sering juga mendapat piagam penghargaan dari berbagai macam *event* pameran seni dan *fashion*. SMK Negeri 3 Kota Blitar juga aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan tentang pengelolaan sampah lingkungan, kemudian juga aktif dalam *School Visit Program* seperti yang pernah yaitu dalam kegiatan Bina Antar Budaya dengan USA (*as Host School For Sophia Satoko Uehara from United States of America*) di Jakarta. Selain hal tersebut, jurusan busana butik juga sudah memiliki akreditasi A sejak tahun 2012 dengan standar-standar isi sampai penilaian pendidikan memiliki nilai akhir 91 (sangat baik) yang tertera pada sertifikat akreditasi BAN-S/M.

Pada dasarnya hanya orang-orang yang bisa memanfaatkan peluang dan orang-orang yang kreatif serta inovatiflah yang bisa sampai memiliki ide-ide brilian untuk *me-recycle* sesuatu hingga menjadi produk yang bermanfaat dan bahkan bernilai tinggi. Dengan modal yang tidak memakan biaya terlalu tinggi dan tentunya proses dan *finishing* yang *perfect* akan menghasilkan produk *recycle* yang laku di pasaran. Berbicara tentang pasar, di jaman sekarang ini semakin ketat persaingan di pasar Nusantara karena dampak globalisasi. Tidak heran jika manusia sekarang dituntut untuk kreatif, inovatif dan pada akhirnya bisa mencapai poin produktif untuk berlomba-lomba di pasar global.

Sangat perlu untuk diperhatikannya mengenai kompetensi kreativitas siswa, tidak hanya bagi siswa SMK atau sekolah kejuruan saja yang memang lebih memfokuskan pada *skill* atau keterampilannya, namun kreativitas pada diri semua anak. Dikarenakan dengan adanya unsur kreativitas yang tumbuh dan berkembang pada diri anak, dimulai dari situlah anak akan dewasa dengan sempurna.

Pada dasarnya pendidikan busana butik yang mana interdisiplin dengan pendidikan seni rupa, hal tersebut dikarenakan ilmu-ilmu dasar pada busana butik

juga mengacu kepada unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa sehingga peneliti menyebutnya sebagai interdisiplin ilmu yaitu antara ilmu busana dan ilmu seni rupa dalam konteks penelitian ini khususnya dalam hal penciptaan suatu karya seni yang berupa produk busana bertemakan *recycle mix media* bahan alam. Memilih *recycle* sebagai materi atau konsep dari pembelajaran desain busana pada penelitian ini yaitu peneliti beropini bahwa dengan memanfaatkan dan melakukan *recycle* akan menstimulus siswa untuk peka akan lingkungan sekitar dan berani untuk sedikit bertindak dalam mengatasi limbah/sampah yang menyebabkan lingkungan kurang nyaman dipandang, serta secara tidak langsung dengan hal tersebut siswa akan belajar berpikir kritis dalam pemecahan suatu masalah. Dalam penelitian ini yaitu siswa menjadikan limbah kain perca yang di *mix media* dengan limbah alam sebagai suatu karya seni yaitu berupa busana *recycle fashion festival* melalui proses kreativitas penciptaan karya seni berbasis *discovery learning* melalui teknik *reinforcement*.

Melalui pendidikan seni sebagai wahana atau wadah yang dapat dikonsentrasikan untuk mengembangkan kepekaan rasa artistik dan estetik pada siswa. Pada penelitian ini pendidikan seni rupa memang secara tidak langsung juga ikut banyak berperan dalam kelangsungan pada rangkaian kegiatan Jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar yakni di awal hingga di akhir proses penciptaan busana *recycle fashion festival*. Pada proses penciptaan busana *recycle fashion festival* tersebut pendidikan seni rupa juga tetap berperan, dari segi unsur, prinsip, estetika, komposisi, artistik, hal tersebut mengingat peran seni sebenarnya sangat penting meskipun terbalut ke dalam pendidikan apapun termasuk dalam pendidikan busana butik.

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian mengenai “*Reinforcement Peningkatan Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur” ini siswa SMK akan mengalami peningkatan kreativitas, inovatif, dan memotivasi untuk lebih produktif dari segi **afektif, kognitif, dan psikomotor**. Dari segi **kognitif** yaitu siswa SMK Kelas XI jurusan Busana Butik dapat menguasai materi maupun

pengetahuan terkait *recycle quilt design* dan busana *recycle fashion festival* yang akan diajarkan pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran menggambar busana di SMK NEGERI 3 Kota Bitar. Serta dari segi **psikomotor**, sangat diharapkan *skill* atau keterampilan siswa SMK dapat terasah dengan baik dan pesat, sehingga nantinya akan sangat bermanfaat dalam profesi maupun *survive* disaat siswa SMK lulus dari sekolah kejuruan dan mandiri di lingkungan masyarakat. Sedangkan, bagi guru pengajar diharapkan agar lebih kreatif dan profesional lagi dalam pengembangan materi ajar/modul pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat langsung berinteraksi dan peka akan lingkungan sekitar, dari hal sederhana meminimalisir limbah sekitar tersebut diharapkan siswa dapat saling bertukar pikiran/ide atau *sharing* dengan guru pengajar terkait persoalan *design* dan perkembangannya yang memanfaatkan limbah sekitar melalui teknik *recycle*. Selain terjadinya peningkatan kreativitas pada siswa, peningkatan kreativitas yang sudah terjadi pada siswa tersebut juga wajib diapresiasi oleh guru dan pihak sekolah yaitu dengan diberikannya penguatan/*reinforcement* melalui bervariasi kegiatan pameran, lomba, karnaval, *fashion fest*, dan *event-event* lainnya di tingkat sekolah/kota/kabupaten/provinsi.

Pada dasarnya pendidikan seni bersifat fleksibel yang bisa masuk ke bidang studi apapun, tidak terkecuali ke dalam kegiatan belajar mengajar Jurusan Busana Butik kelas XI di SMK NEGERI 3 BLITAR yang juga masih ada kaitannya dengan kegiatan ekspresi dalam menciptakan suatu karya seni berupa busana. Pendidikan seni bisa berperan sebagai bahan ajar, sarana, wadah, wahana, dan alat pendidikan untuk pencapaian tujuan pembelajaran seni itu sendiri maupun untuk pembelajaran yang lain.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang memfokuskan penelitian ini dengan judul **“*Reinforcement Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana Recycle Fashion Festival di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur*”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis memfokuskan penelitian tentang “*Reinforcement* Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana *Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur”, maka peneliti menuangkan rumusan masalah yang diturunkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa penggunaan bahan *recycle* dalam penciptaan desain busana dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar dalam program *reinforcement*?
2. Bagaimana proses kreativitas penciptaan busana *recycle fashion festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar yang mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik dalam program *reinforcement*?
3. Bagaimana hasil kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar pada penciptaan desain sampai produk busana *recycle fashion festival* dalam program *reinforcement*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan bahan *recycle* dalam penciptaan desain busana yang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar dalam program *reinforcement*.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan proses kreativitas penciptaan busana *recycle fashion festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar yang mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik dalam program *reinforcement*.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar pada penciptaan desain sampai produk busana *recycle fashion festival* dalam program *reinforcement*.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. **Manfaat secara teori**, yakni hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya teori terkait desain, penciptaan, kreativitas, dan *Discovery Learning* (pembelajaran berbasis penemuan), serta teknik pembelajaran *Reinforcement*/penguatan dalam pendidikan yang berkaitan dengan seni rupa maupun busana butik bagi siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penciptaan desain kreatif dan inovatif menggunakan *recycle quilt mix media* bahan alam, serta bagi guru agar lebih mengkualitaskan diri dalam berdedikasi pada bidang yang diampunya sesuai dengan latar belakang pendidikan sarjananya tentunya, salah satunya bisa melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan bisa juga dengan menciptakan modul baru/bahan ajar baru mengenai materi penciptaan busana *recycle quilt mix media* bahan alam.
2. **Manfaat terhadap kebijakan**, yakni hasil penelitian diharapkan mampu memberi sumbangan pemikiran untuk memanfaatkan limbah kain perca atau *recycle quilt mix media* bahan alam untuk menjadi sesuatu produk yang awalnya tidak bernilai menjadi bernilai dan bermanfaat serta ramah lingkungan. Salah satu contoh pemanfaatan *recycle* pada penelitian ini yaitu berupa busana *recycle fashion festival* yang akan dijadikan sebagai koleksi busana di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur dan akan dipublikasikan melalui beberapa *event* tahunan di tingkat Sekolah/Kota/Provinsi dan *event-event* lainnya.
3. **Manfaat secara praktis**, yakni sebagai masukan untuk guru seni rupa dan guru busana butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar, agar kiranya bisa lebih inovatif serta kreatif lagi dalam kegiatan belajar mengajar maupun pengembangan materi ajar yang berbasis pemanfaatan apa yang ada di lingkungan sekitar siswa terkait desain kekinian yang mengikuti perkembangan era dan bahan yang unik namun menarik serta tetap nyaman dipakai. Kegiatan penciptaan busana *recycle*

fashion festival melalui kegiatan belajar mengajar pada kelas XI Jurusan Busana Butik khususnya pada mata pelajaran menggambar busana di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur, yang memanfaatkan *recycle quilt* atau limbah kain perca dengan perpaduan bahan-bahan alam (*mix media*) dapat menjadi media atau wadah untuk mendidik karakter siswa ke ranah yang lebih positif, dimana karakter remaja peralihan dari tingkat SMP ke tingkat SMA/K yang belum berpikiran terbuka, kurang disiplin, sulit fokus dengan pekerjaan/tugas/tanggungjawab, sikap individual, dan masih belum peka terhadap keadaan lingkungan sekitar. Hal-hal tersebut dapat diminimalisir dengan bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Menggambar Desain Busana Tingkat SMK Kelas XI Jurusan Busana Butik dengan konsep memanfaatkan *recycle quilt* dan *mix media* bahan-bahan alam untuk menciptakan busana *recycle fashion festival* yang nantinya busana tersebut akan dijadikan koleksi oleh SMK NEGERI 3 BLITAR dan dipublikasikan melalui berbagai *event* tahunan di tingkat Sekolah/Kota/Provinsi dan *event-event* lainnya.

4. **Manfaat bagi isu/aksi sosial**, yakni dengan siswa maupun guru yang peka terhadap lingkungan sekitar dan memanfaatkan sesuatu yang tidak bernilai diolah menjadi sesuatu yang bernilai dan bermanfaat akan mendapatkan kepuasan dan kebermanfaatan yang jauh lebih berbeda dari melakukan hal yang sewajarnya, apalagi disamping hal tersebut dapat juga sekaligus meminimalisir limbah di lingkungan. Hal tersebut juga dapat menjadi stimulus dalam menemukan dan melakukan ide-ide baru kreatif lainnya yang lebih bermanfaat dari sekedar hal sebelumnya dalam berkarya seni.

E. Struktur Organisasi Tesis

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari penulisan tesis yang berjudul “*Reinforcement* Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana *Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur”. Pendahuluan berisi antara lain: (A) Latar belakang penelitian; (B) Rumusan masalah penelitian; (C) Tujuan penelitian; (D) Manfaat/Signifikansi penelitian; (E) Struktur organisasi tesis; dan (F) Definisi Operasional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

Kajian pustaka sebagai landasan teoretis memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian tentang “*Reinforcement* Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana *Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur” yang mana berbahan dasar bukan limbah koran atau limbah plastik melainkan limbah kain perca/*quilt* yang di *mix media* dengan bahan alam, yaitu: A. Konsep-konsep Kunci antara lain:

- (1) *Reinforcement*/Penguatan Pembelajaran;
- (2) Kreativitas (indikator kreatif);
- (3) Desain; dan
- (4) Kreativitas dalam Desain.

B. Konsep-konsep Umum antara lain:

- (5) Seni Rupa; (6) *Fashion*; (7) Pendidikan Seni; (8) Pendidikan Seni Rupa; (9) Pendidikan Tata Busana; (10) Pembelajaran Seni; (11) Pembelajaran Busana; (12) Penciptaan/Kreasi; (13) Komposisi berupa Unsur-unsur Rupa/Desain; (14) Komposisi berupa Prinsip-prinsip Rupa/Desain; (15) Komposisi berupa Unsur-unsur Tata Busana; (16) Komposisi berupa Prinsip-prinsip Tata Busana; (17) *Recycle*/Daur Ulang; (18) Kain Perca/*Quilt*; (19) *Mix Media*; (20) Batik; (21) Modul Menggambar Busana *Fashion Festival*; dan (22) Karakteristik Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Menengah.

C. Penelitian Terdahulu

D. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

Memaparkan lebih rinci mengenai metode penelitian, yang berisi antara lain: (A) Desain penelitian; (B) Subjek penelitian; (C) Lokasi penelitian; (D) Instrumen penelitian; (E) Teknik pengumpulan data; (F) Teknik analisis data; (G) Validasi data; dan (H) Hipotesis/asumsi penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama yaitu: (1) Hasil penelitian; dan (2) Pembahasan penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya yang berisi sebagai berikut:

- a. Penggunaan bahan *recycle* dalam penciptaan desain busana dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar dalam program *reinforcement*.
- b. Proses kreativitas penciptaan busana *recycle fashion festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar yang mampu meningkatkan kreativitas pada siswa kelas XI jurusan Busana Butik dalam program *reinforcement*.
- c. Hasil kreativitas siswa kelas XI jurusan Busana Butik di SMK NEGERI 3 Kota Blitar pada penciptaan desain sampai produk busana *recycle fashion festival* dalam program *reinforcement*.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang (1) Kesimpulan; (2) Implikasi; dan (3) Rekomendasi, yang mana menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian *Reinforcement* Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana *Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur.

F. Definisi Operasional

“*Reinforcement* Kreativitas Melalui Penciptaan Desain Busana *Recycle Fashion Festival* di SMK NEGERI 3 Kota Blitar – Provinsi Jawa Timur”

1. **Reinforcement** adalah suatu teori pembelajaran yang mana berupa sebuah penguatan dalam suatu kegiatan atau sesuatu hal dengan tujuan pemantaban atau dorongan agar tidak melakukan tingkah laku yang tidak diinginkan, bisa dikatakan dorongan atau pemantaban dalam melakukan sesuatu agar terjadi peningkatan/sesuatu yang sudah meningkat pun lebih didorong lagi agar lebih baik tingkatannya.
2. **Kreativitas** adalah sesuatu yang dimulai dari ide/imajinasi yang mana akan mempengaruhi dari segi cara berpikir, proses berpikir, hingga produk yang dihasilkan dan tentunya bukan hasil dari *plagiarism* melainkan hasil pengembangan dari sesuatu yang sudah ada kemudian sesuatu tersebut digabungkan dengan ide original kita (terjadi kolaborasi atau penggabungan ide yang kemudian berkembang).
3. **Penciptaan** adalah kemampuan pikiran untuk menghasilkan ide kemudian berani untuk merealisasikannya tentunya melewati tahapan proses kreatif yang hasil akhirnya berupa suatu bentuk karya nyata.
4. **Desain** adalah suatu pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda/karya. Desain sendiri dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, dan seni.
5. **Busana** adalah padanan pakaian atau sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana mencakup busana pokok dan busana pelengkap. Sedangkan pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh. Busana pelengkap merupakan asesoris sebagai pelengkap busana pokok.
6. **Recycle** adalah proses **mendaur ulang** atau menjadikan limbah/sampah yang awalnya tidak memiliki nilai menjadi sesuatu yang bermanfaat/bernilai atau berguna dan bisa digunakan kembali.
7. **Fashion** adalah bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia yaitu **Fesyen** yang berarti sesuatu yang dikenakan atau mode/gaya.

8. **Festival** adalah sebuah kegiatan besar atau meriah yang diadakan dalam rangka memperingati sesuatu dan biasanya bertema.