



PENERAPAN BERKELANJUTAN MELALUI PEMANFAATAN BENANG SISA MENJADI PRODUK RAJUTAN DEKORASI INTERIOR

Fivanda¹, Jennifer Hung², Vanesa³

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: fivanda@fsrd.untar.ac.id

²Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: jennifer.615220034@stu.untar.ac.id

³Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: vanesa.615220035@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Digitization and technology mobilization have evolved rapidly. Generation Z and post-generation Z play a key role in the transformation of education and interaction with technology. Generation Z is a generation that is already familiar with technology and has an average birth year of 1997-2012. Meanwhile, post generation Z is the generation born in 2013 and above until now. Generation Z and post generation Z are characterized by fast learning through digital platforms. In the midst of technological change and the Internet of Things (IoT), it is very important to ensure that the digital generation can utilize social potential and contribute to sustainable concepts. The concept of sustainability is important to introduce to generation Z. The use of leftover yarn waste is a conservation and reuse of resources as well as a form of concern for the environment. By continuing cooperation in PKM activities with partner Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro through training in the utilization of leftover knitting yarn. The target of partner participants aged 11-16 years who are included in the generation Z classification. In the training activities, the utilization of leftover knitting yarn into interior decoration aims to produce valuable products and produce interior decoration products such as coasters, tablecloths and wall hangings with various knitting techniques. The method of activity is offline by providing training to 20 participants aged 11-16 years from the fostered children of PKM partners. This training is also prepared with a video guide to the steps of knitting leftover yarn. The result of the PKM activity is the use of leftover yarn waste from knitting from previous activities into interior decoration products that are not only of creative value but generation Z can better understand the concept of sustainability in everyday life.

Keywords: creativity, generation Z, interior, knitting, sustainable

ABSTRAK

Digitalisasi dan mobilisasi teknologi telah berkembang pesat. Generasi Z dan post generasi Z memainkan peran kunci dalam transformasi pendidikan dan interaksi dengan teknologi. Generasi z merupakan generasi yang sudah mengenal teknologi dan rata-rata memiliki tahun kelahiran 1997-2012. Sedangkan *post* generasi Z merupakan generasi yang lahir di tahun 2013 keatas sampai dengan saat ini. Generasi Z dan post generasi Z berkarakteristik belajar cepat melalui *platform* digital. Di tengah perubahan teknologi dan *Internet of Things* (IoT) sangat penting untuk memastikan bahwa generasi digital dapat memanfaatkan potensi sosial dan berkontribusi terhadap konsep berkelanjutan. Konsep keberlanjutan ini penting untuk dikenalkan kepada generasi Z. Penggunaan limbah benang sisa rajut dari kegiatan PKM sebelumnya merupakan kegiatan konservasi dan penggunaan kembali sumber daya serta wujud kepedulian terhadap lingkungan. Dengan melanjutkan kerjasama dalam kegiatan PKM dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro melalui pelatihan pemanfaatan benang sisa merajut. Target dari peserta mitra dengan usia 11-16 tahun yang masuk dalam klasifikasi generasi Z. Dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan benang sisa merajut menjadi dekorasi interior bertujuan untuk menghasilkan produk bernilai guna dan menghasilkan produk dekorasi interior seperti tatakan gelas, taplak meja dan hiasan dinding dengan berbagai teknik merajut. Metode kegiatan secara luring dengan pemberian pelatihan kepada 20 peserta berusia 11-16 tahun dari anak binaan mitra PKM. Pelatihan ini juga dipersiapkan dengan panduan video langkah-langkah merajut benang sisa. Hasil dari kegiatan PKM penggunaan limbah benang sisa merajut dari kegiatan sebelumnya menjadi produk dekorasi interior yang tidak hanya bernilai kreatif tetapi generasi Z dapat lebih memahami konsep berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: berkelanjutan, generasi Z, interior, kreativitas, merajut.

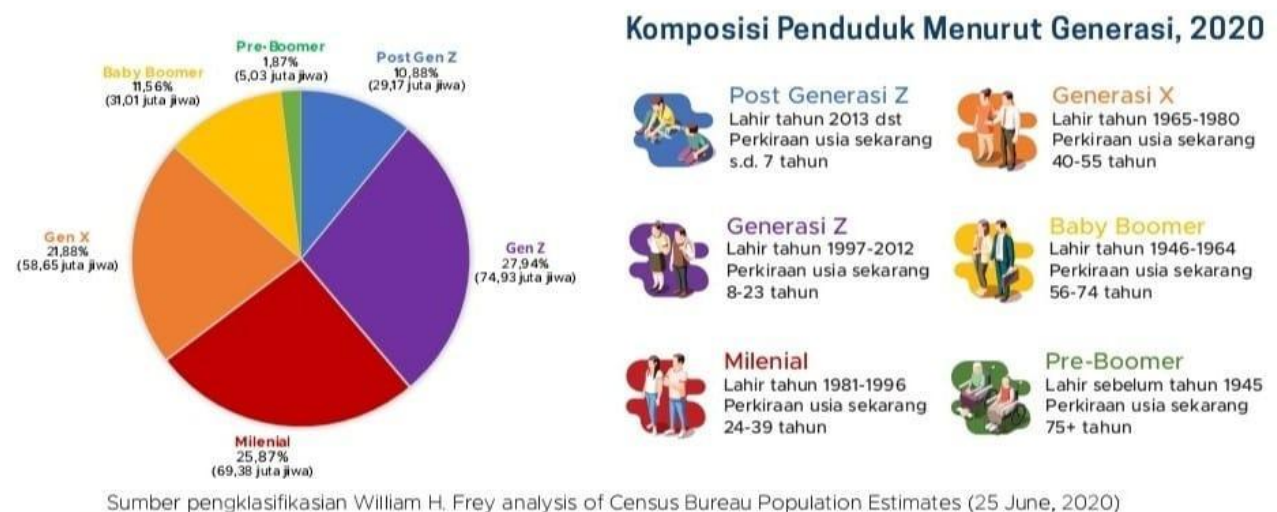
1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 hingga 2024, perkembangan industri mulai memasuki fase Revolusi Industri 5.0. Pada Revolusi Industri 4.0 sudah memperkenalkan sistem cerdas melalui teknologi kecerdasan buatan. Revolusi 4.0 mencakup integrasi teknologi yang ditandai dengan munculnya *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan, dan komputasi awan. Dalam perkembangan saat ini, Revolusi Industri 5.0 masih dalam tahap perkembangan teknologi, dengan otomasi dan digitalisasi yang semakin besar, terutama pada sektor industri dan kewirausahaan. Perkembangan Revolusi Industri 4.0 menuju Revolusi Industri 5.0, suatu proses kehidupan yang berkembang sangat pesat dan mengoptimalkan proses produksi, mempunyai sisi positif dan negatif (Koran Tempo, 2023). Namun di sisi lain, tidak semua generasi mampu menguasai teknologi, dan karena penggunaan mesin menjadi lebih penting dibandingkan tenaga manusia, pengangguran pun semakin meningkat. Generasi yang saat ini mendominasi dunia kerja adalah generasi Z dan post generasi Z yang akan mengambil alih pada tahun-tahun mendatang. Dampak positif dan negatif perbedaan karakteristik pekerjaan bagi generasi sekarang dan mendatang. Tatahan kehidupan mengalami perubahan pola pikir dan tatahan kehidupan sehingga sangat perlu untuk lebih selektif dalam menyerapnya (Agus et al, 2021).

Dari revolusi industri 5.0 adalah tantangan besar yang akan dihadapi dalam berbagai aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial dan politik (Fadlurrohman et al, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi tentunya mempengaruhi berbagai bidang yang ada, seperti bidang sosial, sehingga mempengaruhi perkembangan interaksi sosial antara individu dan Masyarakat. Hal ini menciptakan generasi yang lebih canggih dalam menghadapi era teknologi saat ini. Situasi yang ada dibuktikan dengan fakta bahwa pada tahun 2018, setengah dari aktivitas dan keseluruhan dari masyarakat diatur dan diaktifkan secara digital. Berdasarkan hasil Sensus Penduduk tahun 2020 (BPS, 2021) seperti yang dapat dilihat dari gambar 1, mayoritas penduduk Indonesia merupakan generasi Z (lahir tahun 1997 hingga 2012) dan Milenial (lahir tahun 1981 hingga 1996). Generasi Z adalah 27,94% dari total populasi. Generasi Z telah mencapai usia kerja dan dapat memberikan peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi (Ridwan, 2021).

Gambar 1

Komposisi penduduk menurut generasi (2020)





Analisis Situasi

Pada masa sekarang generasi Z dengan kisaran usia 11-16 tahun lebih banyak mengandalkan seluruh aktivitasnya melalui perangkat digital seperti mengerjakan tugas dan bermain *games* menggunakan *handphone* atau komputer laptop dalam kesehariannya. Kecerdasan buatan mendominasi keseharian generasi muda saat ini. Hal ini tentunya membuat banyak pihak penyelenggara pendidikan merasa perlu adanya kegiatan yang meningkatkan kepekaan, kreativitas (Munthe, 2021) dan kemampuan untuk mengimbangi keseharian generasi Z dalam menggunakan perangkat digital. Situasi pesat akan perkembangan perangkat *Internet of Things* (IoT) ini menjadikan tim PKM kembali memberikan pelatihan seni kriya merajut dengan tangan dengan menggunakan bahan sisa merajut dari kegiatan sebelumnya (Fivanda, 2021). Dari sisa benang tersebut dapat menjadi produk dekorasi interior dengan teknik merajut yang sangat mudah. Selain memberikan nilai tambah secara kreatif, penggunaan barang bekas ini juga merupakan bentuk dukungan terhadap SDGs pada poin ketiga belas (13) seperti terlihat pada gambar 2, yaitu penanganan perubahan iklim, terutama dalam mengatasi dampak akumulasi sampah atau barang bekas. Oleh karena itu, melalui program ini, diharapkan dapat memberikan dorongan inovatif dalam memanfaatkan barang bekas (Ismanto, 2023) secara bernilai guna untuk keperluan kerajinan pada Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro (SDGS, 2024).

Gambar 2

Sustainable Development Goals



Solusi Mitra

Berdasarkan permasalahan yang ada dari kegiatan pelatihan ini merupakan solusi sederhana untuk menyeimbangkan perkembangan pesat revolusi industri 4.0 dan pengembangan ke revolusi industri 5.0. Kreativitas harus semakin ditingkatkan pada generasi Z dan generasi setelahnya. Selain memberikan nilai tambah secara kreatif, penggunaan barang bekas ini juga merupakan bentuk dukungan terhadap SDGs pada poin 13, yaitu penanganan perubahan iklim terutama dalam mengatasi dampak akumulasi sampah atau barang bekas. Mitra PKM yang akan diajak berkerjasama yaitu dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia (YRPB) di Bintaro, Tangerang Selatan. Mitra memiliki situasi permasalahan dan pemikiran yang sama. Mitra PKM yang sudah bekerjasama sejak tahun 2021 merupakan sebuah organisasi non-pemerintah atau yang lebih

dikenal sebagai Yayasan Lembaga Sosial Pendidikan Yatim Dhuafa dan Lingkungan Hidup. Sudah berdiri sejak tahun 2006 dan pada tahun 2019 tepatnya 29 Agustus 2019 mengalami perubahan struktur kepengurusan (rumahpagi.org, 2021). Keseluruhan anggota terdiri dari 30 anak binaan hingga saat ini. Program kegiatan PKM berkolaborasi dengan program unggulan dari YRPB Sekolah Pandu Merdeka (Fivanda, 2022). Program ini adalah sekolah informal khusus kaum dhuafa, yatim dan difabel yang menjadi anak binaan dari Rumah Pagi Bahagia di Bintaro yang dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 3

Sekolah Pandu Merdeka Yayasan Rumah Pagi Bahagia



Tujuan dari kegiatan PKM supaya anak binaan yang mendapatkan pendidikan untuk menunjang minat, bakat dan keahlian. Pelatihan dengan pemanfaatan benang sisa-sisa dari kegiatan merajut selama beberapa waktu yang lalu untuk diterapkan menjadi dekorasi hiasan interior dengan berbagai teknik. Dengan konsep berkelanjutan dalam artian reuse terhadap material benang rajutan yang sudah digunakan sebelumnya menjadi produk karya. Seluruh rangkaian kegiatan yang terlaksana menghasilkan karya-karya seni untuk pengembangan kemampuan berpikir dan bertindak secara kreatif anak pada generasi Z (Huda et al, 2020). Kegiatan ini juga dapat memberikan perasaan senang dan *self-healing* (Wahyono et al, 2022). Mudah didapat bahannya dan mudah dipelajari tekniknya. Konsep *reuse* dan berkelanjutan pada kegiatan ini sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Pelatihan pemanfaatan benang sisa merajut untuk membuat produk dekorasi interior seperti tatakan gelas (*coaster*) dengan menggunakan metode pelatihan secara luring. Terbagi menjadi 3 (tiga) tahapan yaitu:

1. Tahap pra-kegiatan
2. Tahap persiapan kegiatan
3. Tahap pelaksanaan kegiatan

Ketiga tahap ini memiliki deskripsi kegiatan masing-masing seperti yang dijelaskan pada diagram alir pada gambar 4. Diawali dengan tahap pra-kegiatan, tim PKM melakukan pertemuan sekaligus observasi dan diskusi dengan mitra. Investigasi dan wawancara tentang masalah mitra serta solusi permasalahan. Kesepakatan dan persetujuan tercapai antara tim PKM dengan mitra. Membuat penyusunan rencana kerja (Fivanda, 2022).

Kemudian dilanjutkan dengan tahap persiapan kegiatan dimulai dengan seleksi benang-benang sisa dan peralatan yang masih dapat digunakan, mempersiapkan peralatan yang belum ada dan keseluruhan material PKM. Pembagian tugas tim PKM disesuaikan dengan bidang keahlian. Mempersiapkan rencana kerja dan ditargetkan peserta anak binaan dari generasi Z berkisar 11-16

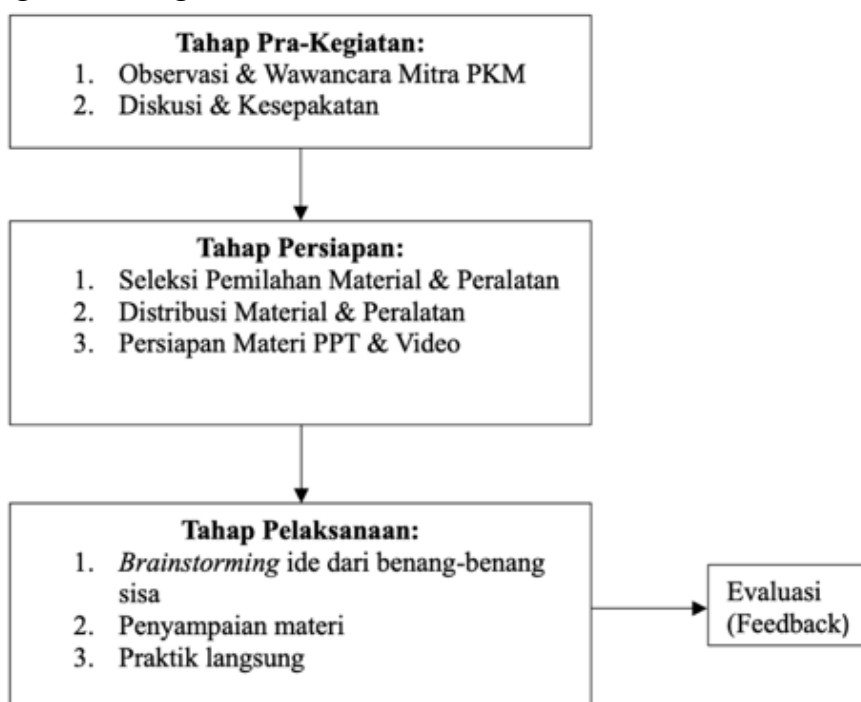


tahun berjumlah maksimal 20 peserta. Proses distribusi bahan, alat dan panduan dilakukan setelah video praktik merajut selesai disusun.

Dilanjutkan pada tahap pelaksanaan atau implementasi kegiatan. Kegiatan pelaksanaan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi dan menjelaskan melalui video merajut dari benang sisa yang sudah disusun oleh tim PKM. Materi pengajaran dalam bentuk powerpoint. *Brainstorming* ide dari benang-benang sisa yang sudah disediakan tim PKM dan penyampaian materi presentasi terkait dengan pengenalan alat dan bahan. Referensi gambar-gambar produk dekorasi *coaster* untuk menstimulasi kreativitas. Pada tahap akhir dari kegiatan ini dilakukan evaluasi secara menyeluruh. Keseluruhan alur proses pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada diagram alir gambar 4 berikut ini:

Gambar 4

Diagram alir kegiatan PKM



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM pelatihan membuat dekorasi interior dari benang sisa merajut merupakan bagian dari upaya kegiatan konsep berkelanjutan dalam kategori menggunakan kembali (*reuse*) pada limbah benang rajut yang sudah melewati proses pemilah dan memilih benang yang masih dapat digunakan. Konsep keberlanjutan ini penting untuk dikenalkan kepada generasi Z sebagai generasi penerus di masa depan. Penggunaan benang sisa rajut dari kegiatan PKM sebelumnya merupakan tindakan konservasi dan penggunaan kembali sumber daya serta wujud kepedulian terhadap lingkungan. Apabila dari peserta ada yang ingin menambah bahan dan peralatan baru juga tetap diperbolehkan.

Pada tahap awal tim PKM melakukan observasi terlebih dahulu dengan mengunjungi mitra dan berkomunikasi dengan pembina dari mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro, Tangerang Selatan. Didapatkan hasil bahwa benang-benang sisa merajut dari kegiatan sebelumnya masih tersisa banyak dan bahkan ada yang masih berupa 1 gulungan benang. Dengan demikian, benang-benang tersebut dikumpulkan untuk nanti dipilih oleh tim PKM. Proses pemilah benang mencapai waktu 1 (satu) minggu terlihat pada gambar 5. Benang yang dikumpulkan dan dipilih

merupakan jenis benang rajut katun dengan ukuran 2 milimeter. Benang tersebut dapat menggunakan ukuran hakpen 3, 4 atau 5. Benang rajut katun merupakan benang sintetis, teksturnya padat dan kuat. Terdiri dari warna polos dan gradasi. Gradasi dihasilkan oleh kombinasi semburan pada saat proses produksi. Dengan teknik dan variasi tusukan hakpen akan menghasilkan rajutan yang unik dan indah (Widyani et al, 2021).

Gambar 5

Proses memilah benang sisa merajut



Setelah proses memilah benang dan peralatan yang masih ada serta sesuai dengan kriteria yaitu benang yang masih dalam kondisi 60-80% kuantitas ketebalan dan jumlah benangnya maka, dapat digunakan untuk pembuatan produk coaster. Serta, warna-warna netral dan pastel menjadi pilihan untuk digunakan. Setelah selesai memilah dan memilih benang yang sesuai dengan kriteria, tim PKM mulai menyusun bahan dan peralatan menjadi satu wadah. Sehingga proses pendistribusiannya lebih mudah. Bahan dan peralatan yang digunakan yaitu hakpen berukuran 3-4 milimeter, 2 benang yang terdiri dari warna polos dan gradasi sembur, gunting serta penggaris (pada gambar 6). Untuk hakpen, gunting dan penggaris dari tim PKM menyediakan kembali karena tidak semua pesertanya sudah memiliki atau pernah ikut dari kegiatan merajut yang sebelumnya.

Gambar 6

Bahan dan peralatan yang akan digunakan



Setelah semua tersusun untuk 20 orang. Bahan dan peralatan dimasukkan ke dalam wadah tas serut kanvas untuk memudahkan dalam proses distribusi. Tim PKM melakukan proses

pendistribusian ke pihak mitra. Proses ini terlaksana dengan lancar dan sesuai target waktu yang ditentukan. Proses pendistribusian diselesaikan dengan mitra menerima seluruh peralatan dan bahan untuk kegiatan PKM (terlihat pada gambar 7).

Gambar 7

Distribusi bahan dan peralatan merajut



Proses pelaksanaan dilakukan secara luring dengan dihadiri 20 orang peserta berusia 11-16 tahun dari mitra. Diawali dengan pengenalan dari tim PKM, pengajar dan peserta anak binaan berusia 11-16 tahun dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro. Setelah dilakukan pengenalan, materi disampaikan dengan materi presentasi dan video praktik merajut untuk membuat dekorasi interior *coaster* (pada gambar 8). Tim PKM juga memperlihatkan contoh produk rajutan *coaster* yang sudah dibuat sebelumnya. Anak-anak diberi kebebasan untuk berkarya mau membuat motif apa saja untuk *coaster* tersebut. Motif papan catur, kotak-kotak atau bunga. Orisinalitas dan fleksibilitas dari pengerjaan karya seni merajut ini menjadi bagian dari proses berkreasi hingga jadi (Dewi et al, 2019).

Gambar 8

Video praktik merajut coaster dari tim PKM



Peserta diminta untuk duduk secara berkelompok yang masing-masing terbagi menjadi 3-4 orang. Dapat bekerja secara individu tetapi dibantu oleh tim PKM. Masing-masing mengerjakan dengan baik dan tekun. Dimulai dengan pengerjaan membuat modul *single* dan *double crochet* secara berulang bergantian dengan benang yang berbeda. Pola yang banyak diminati adalah *checkered coaster* dan *square coaster*. Proses kreativitas pengerjaan rajutan ini juga dapat

didukung melalui referensi gambar dari produk sejenis, sketsa desain, kegiatan eksplorasi ide (Salsabila et al, 2024) dapat memberikan gambaran untuk memulai merajut.

Gambar 9

Pelaksanaan PKM merajut



Seluruh peserta PKM dari generasi Z dapat mengikuti materi yang disampaikan tim PKM. Beberapa dari peserta yang sudah terlebih dahulu mahir mengerjakan, membantu peserta lain dalam kelompoknya (gambar 9). Seluruh peserta anak binaan sangat menikmati seluruh proses mulai dari tahap awal merajut dan yang sudah jadi produk rajutan *coaster* memberikan ekspresi kebahagiaan terlihat pada gambar 10.

Gambar 10

Pelaksanaan PKM merajut



Pada akhir sesi pelaksanaan, tim PKM memberikan kuesioner untuk dapat diisi oleh seluruh peserta. Hasil dari kuesioner ini menunjukkan bahwa mitra dan seluruh peserta dengan prosentase 95 % sangat menyukai kegiatan pemanfaatan benang sisa merajut menjadi produk rajutan dekorasi interior. Teknik dan bahan serta peralatan yang digunakan sangat mudah. Hasil dari kegiatan ini adalah produk merajut *coaster* (*checkered* dan *square*) yang dihasilkan dari benang sisa merajut memiliki potensi untuk dikembangkan dan memiliki daya jual (Widianti et al, 2024). Secara fungsi dekorasi interior *coaster* terlihat pada Gambar 11, ini dapat digunakan untuk pemanis ruangan, elemen estetika di meja kerja, dan menambah keindahan furniture.

Gambar 11

Produk dekorasi interior coaster



4. KESIMPULAN

Berkembangnya teknologi dan revolusioner 5.0 yang menyebabkan berkurangnya nilai-nilai kepekaan sosial terhadap keberlanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa sekarang generasi Z lebih banyak mengandalkan seluruh aktivitasnya melalui perangkat digital. Sehingga, diperlukan pelatihan dengan pemanfaatan benang sisa-sisa dari kegiatan merajut dekorasi hiasan interior dengan berbagai teknik merajut. Kreativitas harus semakin ditingkatkan pada generasi Z dan generasi setelahnya. Selain memberikan nilai tambah secara kreatif, penggunaan barang bekas ini juga merupakan bentuk dukungan konsep berkelanjutan terhadap SDGs pada salah satu poin dalam mengatasi dampak akumulasi sampah atau barang bekas. Konsep berkelanjutan untuk mengurangi sampah dalam pelestarian lingkungan bisa dimulai dari langkah sederhana tetapi menghasilkan dampak bagi Masyarakat. Seluruh rangkaian kegiatan yang sudah terlaksana mendapatkan respon positif dari mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro. Hasil dari kegiatan ini produk interior coaster sebagai upaya menggiatkan anak binaan yang berusia 11-16 tahun. Kegiatan ini mengajak generasi Z untuk berjiwa wirausaha dan berinovasi secara kontinuitas di masyarakat.

Dengan mendasarkan pada kreativitas dan pelestarian budaya seni kerajinan tangan menjadi produk seni memberikan perubahan dalam Masyarakat terutama pada bidang ekonomi, sosial dan budaya. Melakukan pemberdayaan dan pengembangan keahlian pada generasi Z dapat memberikan semangat dan motivasi serta terjalinnya kerjasama yang berkelanjutan antara peserta, tim PKM baik dari dosen maupun mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Untar dengan mitra PKM. Sebagai saran dari kegiatan ini dapat dikembangkan menggunakan benang sisa tetapi untuk hasil produknya dapat berbeda dan lebih bervariasi. Produk anyaman rajut yang saat ini sedang digemari yaitu produk anyam rajut makrame.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara (LPPM Untar). Bapak Deni Ganjar Nugraha sebagai pembina dan mentor dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro.

REFERENSI

- Agus, E., Zulfahmi. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai Nasionalisme Generasi Muda. *Jurnal Kajian Hukum Iuris Studia*, 2(1). 26-33.
- BPS (2021). Hasil Sensus Penduduk 2020. Diakses dari <https://demakkab.bps.go.id/id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html> pada tanggal 22 September 2024.
- Dewi, H.I., Zulfritia. (2019). Pelatihan *Visual Art* Untuk Stimulus Kreativitas Anak-Anak Sekolah Dasar di Rangkapan Jaya Baru Pancoran Mas Kota Depok. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. Jakarta : 24 September 2019. 1-5.
- Fadlurrohim, I. Husein, A., Yulia, H., Wibowo, H., Raharjo, S.T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2). 178-186.
- Fivanda, F. (2021). Pelatihan Dasar Merajut untuk Anak Asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro. *Prosiding Seri Seminar Nasional (SERINA III) Universitas Tarumanagara*. Jakarta: 02 Desember 2021. 1205-1211.
- Fivanda, F. (2022). Peningkatan Ketrampilan Kriya Melalui Pelatihan Amigurumi Bagi Generasi Milenial. *Prosiding Seri Seminar Nasional (SERINA IV) Universitas Tarumanagara*. Jakarta: 20 April 2022. 845-852.
- Huda, K., Munastiwi, E. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2). 80-87.
- Ismanto, A. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pengolahan Limbah Botol Plastik Bekas Menjadi Barang Fungsional. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1). 158-167.
- Unknown. Koran Tempo. (2023). Apa itu Revolusi Industri? Ini Sejarah, Perkembangan, dan Dampaknya. Diakses dari <https://koran.tempo.co/read/ekonomi-dan-bisnis/482384/sejarah-perkembangan-dan-dampak-revolusi-industri> pada 22 September 2024.
- Ridlwan, M. (2021). Generasi Z dan Milenial Potensial Dorong Pertumbuhan Ekonomi. Diakses dari <https://madurapers.com/generasi-z-dan-milenial-potensial-dorong-pertumbuhan-ekonomi/> pada 24 Oktober 2024.
- Salsabila, N.S., Puspitasari, C., Yuningsih, S. (2024). Pemanfaatan Limbah Benang Binong Jati Menggunakan Kombinasi Reka Benang dan Teknik Anyam – Square Loom. *E-Proceeding of Art & Design II*(1). 711-728.
- SDGS. (2024). Make The SDGS a Reality. Diakses dari <https://sdgs.un.org/> pada 22 September 2024.
- Wahyono, D. Santoso, P.S. (2022). Pelatihan Psikoedukasi Art Therapy dengan Merajut untuk Mengurangi Kecemasan dan Membangun SDM Berdayaguna pada Remaja Desa Ngrawan, Berbek, Nganjuk. *ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional* 2(4). 1-6.
- Widianti, H. Rahmadiana, G.D., Amaliyah, F. Khasanah, A.N., Kartini, D. (2024). Menyulam Warisan Budaya: Pelatihan Keterampilan Membuat Untuk Generasi Z Dalam Merajut Tradisi Batik Tegalan. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(6). 2160-2165.
- Widyani, H. Iffat, A. (2021). Belajar Merajut Sampai Mahir untuk Pemula Cetakan ke-2. Yogyakarta: Trans Idea Publishing.