

**SOSIALISASI DAN WORKSHOP KREATIVITAS
DI YAYASAN RUMAH IMPIAN
KOTA DENPASAR
(“Being Creative Through Play, Experiment, Whatever”)**

Ni Kadek Yuni Utami¹, Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn., M.Sn²

Sekolah Tinggi Desain Bali

e-mail: uniyutami@std-bali.ac.id¹, wahyunitrisna@std-bali.ac.id²

ABSTRACT

Being creative in children and adolescents can actually begin with anything. Sometimes ideas in a design can emerge through games, experiments and experiences that have been experienced or felt before. But the level of creativity often fades because of the lack of opportunity or unfavorable environment. In addition, the limited activities that can be done make their creative ideas not channeled properly so that there is a need for activities to find benefits and efforts to encourage the development of creative potential in children and adolescents. The program of socialization and community service workshops on the Interior Design Study Program at the Bali Design College was held at the Rumah Impian Foundation in Denpasar on September 23, 2019 with the aim of inviting participants to bring out their creativity through the use of materials, textures or shapes in making an initial idea of designing an object or design. The method used in this activity is the presentation method and workshop which will be divided into several stages. The results obtained in this activity are participants understand that being creative can arise from simple things around them.

Keyword : Workshop, Creativity, Children, a teenager

ABSTRAK

Menjadi kreatif pada anak dan remaja sesungguhnya dapat berawal dari apapun. Terkadang ide dalam sebuah desain dapat muncul melalui permainan, percobaan dan pengalaman yang pernah dialami atau dirasakan sebelumnya. Namun tingkat kreativitas seringkali meredup karena sedikitnya kesempatan atau lingkungan yang kurang mendukung. Selain itu, terbatasnya kegiatan yang dapat dilakukan menjadikan ide kreatif mereka tidak tersalurkan dengan baik sehingga diperlukan adanya kegiatan dalam menemukan manfaat dan upaya mendorong berkembangnya potensi kreativitas pada anak dan remaja. Kegiatan sosialisasi dan workshop pengabdian masyarakat program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali ini dilakukan di Yayasan Rumah Impian kota Denpasar pada tanggal 23 September 2019 dengan tujuan mengajak peserta untuk memunculkan kreativitas mereka melalui penggunaan material, tekstur atau bentuk dalam membuat sebuah ide awal merancang sebuah objek atau desain. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah metode persentasi dan workshop yang akan dibagi menjadi beberapa tahapan. Hasil yang didapat dalam kegiatan ini adalah peserta memahami bahwa menjadi kreatif dapat muncul dari hal-hal sederhana di sekitarnya.

Kata Kunci : Workshop , Kreativitas, Anak dan Remaja

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan menciptakan dan mewujudkan gagasan baru untuk meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan-bahan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam upaya membuka lapangan kerja baru karena kreativitas sebagai suatu acuan utama dalam memperoleh suatu pekerjaan yang layak bagi kehidupan mendatang. Kreativitas muncul pada setiap tahap perkembangan manusia serta dapat menentukan pola pikir dan karakter seseorang.

Bagi anak dan remaja, kreativitas menjadi penting dan dapat dimunculkan, ditingkatkan, dipelihara serta disalurkan sejak dini melalui berbagai kesempatan. Namun tingkat kreativitas anak dan remaja seringkali redup karena sedikitnya kesempatan atau lingkungan yang kurang mendukung dan terbatasnya kegiatan yang dapat dilakukan. Oleh karena itu, penting adanya kegiatan dalam menemukan manfaat dan upaya mendorong berkembangnya potensi kreativitas anak dan remaja.

Yayasan Rumah Impian sebagai salah satu yayasan (panti asuhan) yang menampung sekitar 20 anak dan remaja usia 8-15 tahun merasa memiliki tanggung jawab untuk dapat selalu memunculkan, meningkatkan dan memelihara kreativitas anak asuhnya. Untuk mencapai maksud di atas, maka pihak yayasan bekerjasama dengan program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali mengadakan kegiatan workshop kepada anak-anak asuh di yayasan tersebut dengan tujuan untuk memunculkan dan meningkatkan kreativitas mereka melalui suatu hal yang kecil dan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar mereka.

IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Kreativitas cenderung memudar seiring minimnya kesempatan atau pembinaan baik formal maupun non-formal, rasa takut mencoba hal baru, lingkungan yang kurang mendukung, bimbingan serta monitoring terhadap aktivitas di kalangan anak dan remaja. Hal ini menimbulkan beberapa rumusan permasalahan antara lain:

1. Bentuk usaha apa yang akan disumbangkan oleh program studi Desain Interior dalam memberikan kegiatan yang mampu memunculkan kreativitas dan meningkatkan kreativitas di kalangan anak dan remaja?
2. Manfaat apa yang dapat diterima oleh peserta kegiatan sosialisasi dan workshop kreativitas ini?
3. Jenis metode kegiatan seperti apa yang akan digunakan agar anak dan remaja mampu memahami dan mudah dalam melaksanakannya?
4. Bentuk informasi yang bagaimana akan diberikan/disampaikan kepada anak dan remaja sehingga diharapkan mereka dapat mengerti tentang pentingnya kreativitas dalam kehidupan?

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan kegiatan sosialisasi dan workshop kreativitas ini adalah memunculkan kreativitas anak dan remaja serta dapat menggunakannya dalam hal apapun dalam kehidupan mereka. Selain itu, kegiatan ini menekankan pada proses kreatif dapat muncul pada hal-hal sekitar yang cenderung diabaikan. Program pengabdian yang dirancang dengan kreatif dan inovatif diharapkan mampu mengantarkan tujuan dari program studi Desain Interior untuk menciptakan kualitas unggul sumber daya manusia dalam pemikiran, kreativitas, dan inovasi yang dibutuhkan dalam dunia kerja nantinya.

KETERKAITAN

Kegiatan sosialisasi dan workshop kreativitas yang dilakukan oleh program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali di Yayasan Rumah Impian Denpasar sangat erat kaitannya dengan program pemerintah dalam visi badan Ekonomi Kreatif membangun Indonesia melalui salah satunya adalah mendorong inovasi di bidang kreatif yang memiliki nilai tambah dan daya saing di dunia internasional. Kegiatan ini tentunya sejalan dengan program tersebut dan diharapkan dapat mendorong kreativitas anak dan remaja dalam berinovasi dan bersaing di dunia global.

METODE DAN MATERI KEGIATAN

Dalam kegiatan ini, digunakan beberapa metode, antara lain :

1. Metode persentasi, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Desain dan Infrastruktur.



Gambar 1. Presentasi Materi Workshop
(Sumber: Dok. Penulis, 2019)

2. Metode tanya jawab dan permainan diberi nama “*sticky notes brainstorming*”, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah disampaikan. Metode ini dilakukan melalui kata-kata yang ditulis peserta di *sticky notes* dan ditempelkan dalam sebuah kertas.



Gambar 2. Kegiatan *sticky notes brainstorming*
(Sumber: Dok. Penulis, 2019)

3. Metode workshop 1 diberi nama “*moodboard images*”, yaitu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana transformasi ide yang awalnya berwujud pemikiran menjadi sesuatu yang dapat divisualisasikan. Dalam tahap ini, peserta diminta mencari dan menggantung gambar pada majalah bekas yang sesuai dengan kata-kata yang muncul pada tahap *sticky notes brainstorming*, untuk kemudian dilem pada kertas untuk membentuk visual ide.



Gambar 3. Kegiatan *moodboard images*
(Sumber: Dok. Penulis, 2019)

4. Metode workshop 2 diberi nama “*create product*”, yaitu digunakan untuk memunculkan kreativitas peserta dalam membuat sesuatu berdasarkan ide sebelumnya dan memvisualisasikannya menjadi sebuah produk dengan menggunakan barang-barang bekas dan material yang mudah ditemukan sehari-hari seperti majalah bekas, kadus bekas, alat-alat sisa upacara, ranting dan bunga kering, dan lain-lain. Material yang mereka gunakan telah disediakan oleh tim kegiatan Pengabdian Masyarakat Progam Studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali dan mereka bebas memilih material yang ingin mereka gunakan.



Gambar 4. Proses *Create product*
(Sumber: Dok. Penulis, 2019)

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali dimaksudkan untuk memunculkan kreativitas anak dan remaja, sebagai bentuk contoh kegiatan yang dapat dilakukan di lembaga pendidikan, rumah asuh atau komunitas anak dan remaja lainnya di kota Denpasar. Kegiatan ini dilakukan melalui permainan dan percobaan sehingga peserta dapat memahami bahwa kreativitas dapat ditemukan dari hal-hal sederhana di sekitar kita. Tahapan kegiatan yang dijalankan meliputi persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, pembuatan laporan, dan penyerahan laporan akhir. Penyuluhan ini dilakukan dengan target utama adalah anak dan remaja yang dibina oleh yayasan, yang nantinya dapat membantu mendistribusikan pengetahuannya kepada anak asuh lain atau yayasan lainnya. Oleh karena itu, untuk memenuhi tujuan di atas maka dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi teknis di lapangan antara Kepala Bagian (Kabag) Penelitian dan Pengabdian Sekolah Tinggi Desain Bali didampingi perwakilan tim dosen selaku perwakilan panitia dengan pengurus Yayasan Rumah Impian untuk mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Melakukan koordinasi dengan dosen-dosen dan mahasiswa program studi Desain interior STD Bali mengenai teknis kegiatan, teknis persiapan, dan teknis pelaksanaan di lapangan serta alat dan bahan material yang perlu dipersiapkan.
3. Mempersiapkan materi presentasi mengenai kreativitas disusun oleh Tim Desain dan Infrastruktur Pengabdian Masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Desain Interior Sekolah Tinggi Bali.

4. Mempersiapkan bahan dan material oleh Tim Perlengkapan dan Transportasi, selain hal tersebut. Tim Perlengkapan juga menyediakan perlengkapan pendukung persentasi materi.
5. Kegiatan workshop dilakukan melalui beberapa tahap seperti presentasi, games, kegiatan *sticky notes brainstorming*, kegiatan *moorboard images*, kegiatan visualisasi produk (*creat product*), dan di akhir kegiatan ini dilakukan evaluasi serta persentasi kreativitas yang dihasilkan oleh peserta dan penerimaan hadiah bagi 3 (tiga) peserta terbaik dan diakhiri dengan sesi foto bersama.

Adapun materi persentasi ditekankan pada hal dibawah ini :

1. Pengertian Kreatif
2. Bagaimana cara agar menjadi kreatif
3. Hal-hal yang dapat memunculkan kreativitas



Gambar 5. Kegiatan workshop
(Sumber: Dok. Penulis, 2019)

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim dari program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali yang dilakukan pada tanggal 23 September 2019 pukul 10.00-16.00 yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Kegiatan sosialisasi dan workshop mengenai kreativitas di Yayasan Rumah Impian ini merupakan salah satu cara dalam memunculkan, meningkatkan dan memelihara kreativitas dalam kehidupan sehari-hari yang penting bagi tahap perkembangan anak dan remaja di Indonesia. Kegiatan ini diharapkan dapat terus dikembangkan sehingga kreativitas pada anak dan remaja terimplementasi dalam kehidupan

sebagai modal sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul dalam persaingan dunia global.

Dengan kegiatan ini pula diharapkan anak dan remaja memiliki kreativitas yang menjadi langkah awal terjadinya inovasi serta perubahan-perubahan. Inovasi adalah hasil pendayagunaan kreativitas tertentu sehingga menjadi sebuah cara, proses, produk, atau sumber nilai baru, yang berbeda dari sebelumnya.

Beberapa faktor pendukung kegiatan ini antara lain :

1. Para peserta memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan pengetahuan mengenai kreativitas dalam tahapan persentasi materi, mengikuti quiz dan games, dan juga mengikuti workshop yang berlangsung.
2. Kegiatan sosialisasi dan workshop ini dibuat menarik dan menyenangkan melalui materi persentasi, video, permainan dan teknik penyampaian yang santai dan tidak menakutkan bagi anak dan remaja.
3. Kegiatan sosialisasi dan workshop ini didukung oleh keterlibatan pengurus Yayasan Rumah Impian dalam menyediakan fasilitas tempat kegiatan, keikutsertaan pengurus menyimak materi yang tentunya dapat diterapkan setelah kegiatan ini berlangsung.

Adapun kendala yang dihadapi pada saat kegiatan ini antara lain :

1. Peserta yang berusia antara 8-15 tahun membuat penyesuaian akan penyampaian materi harus dilakukan secara personal setelah persentasi materi. Monitoring dan pendekatan individual agar hasil yang dilakukan dapat secara maksimal.

Kegiatan sosialisasi dan workshop mengenai kreativitas yang dilakukan oleh program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali merupakan kegiatan yang memiliki kontribusi yang besar bagi anak dan remaja, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal kesempatan dan lingkungan yang kurang mendukung. Kegiatan ini turut serta mengajarkan mereka untuk menemukan kesempatan berkreasi melalui hal-hal yang ditemui disekitarnya. Pentingnya kreativitas pada tahap perkembangan anak dan remaja dapat memberikan sebuah dampak positif bagi mental anak dan remaja, juga berperan besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing secara positif kedepannya.

SARAN

1. Pihak pemerintah kota Denpasar diharapkan dapat lebih memberikan kesempatan berkreasi melalui kegiatan-kegiatan bagi anak dan remaja yang ditampung oleh rumah asuh atau panti asuhan, sehingga mereka mendapatkan penyeteraan pengetahuan dan keberanian yang memupuk kreativitas.
2. Perlu dilakukan kerjasama antara komunitas kreatif di kota Denpasar untuk aktif melakukan kegiatan mengenai kreativitas yang turut serta melibatkan anak dan remaja yayasannya atau rumah asuh lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukhidin, dkk. 2010. *Sosialisasi Keselamatan Kerja Elektronika Rumah Tangga di Desa Cisaat Kecamatan Ciater Kabupaten Subang*.
[http://jurnal.upi.edu/file/Artikel_Pengabdian_Kepada_Masyarakat_\(mukhidin\).pdf](http://jurnal.upi.edu/file/Artikel_Pengabdian_Kepada_Masyarakat_(mukhidin).pdf)
(diakses tanggal 13 Desember 2019)
- Esyani, Ika. 2015. *Pentingnya Kreativitas Bagi Remaja*. Artikel online.
<http://blog.unnes.ac.id/ikajuli/2015/11/19/pentingnya-kreativitas-bagi-remaja/>
(diakses tanggal 13 Desember 2019)
- Rosmawati. 2018. *Perkembangan Peserta Didik (Psikologi Perkembangan Remaja)*.
<http://repository.unri.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/9104> (diakses tanggal 13 Desember 2019)
- Beth, Hendrik. *Creative Process: Definition & Stages*
<https://study.com/academy/lesson/creative-process-definition-stages.html> (diakses 13 Desember 2019)