

PEMANFAATAN BARANG BEKAS MELALUI SOSIALISASI DAN WORKSHOP KREATIVITAS DI PANTI ASUHAN YAYASAN RUMAH IMPIAN KOTA DENPASAR

Kadek Risna Puspita Giri¹, Ni Wayan Ardiarani Utami²

Sekolah Tinggi Desain Bali

e-mail: risnagiri@std-bali.ac.id¹, ardiarani.utami@std-bali.ac.id²

ABSTRACT

Many do not realize that used goods can be used to be more useful than just throwing away to pollute the environment. As with creative talents that are often overlooked by every individual in him. This is often hindered by several factors such as lack of self-awareness, lack of support from people around, and lack of opportunity to hone existing talent. However, if explored deeper, opportunities are not always specific learning. But through daily activities such as when playing, trying something new, even utilizing the materials that are around so that it arises experiences that ultimately produce brilliant creative ideas. Therefore, through socialization activities and community service workshops, the Interior Design Study Program at the Bali School of Design conducted at the Rumah Impian Orphanage in Denpasar on September 23, 2019, is expected to encourage and maximize the hidden creative talents. The activities carried out are utilizing used goods that are around, through several stages to stimulate creativity including by writing simple things related to the main idea, pouring it in the form of design, recognizing the nature and basic shape of the object, utilizing the object in channeling Creative idea. Ideas can be simple things that arise spontaneously or explore from past memories. The method used is the workshop and presentation method. The expected outcome in this activity is an understanding that creative talent can be honed through sensitivity to things around.

Keyword : secondhand, creativity, idea, wokshop

ABSTRAK

Banyak yang tidak menyadari bahwa barang-barang bekas bisa dimanfaatkan menjadi hal yang lebih berguna daripada terbuang begitu saja mencemari lingkungan. Seperti halnya bakat kreatif yang sering terabaikan oleh setiap individu di dalam dirinya. Hal tersebut seringkali terhalang oleh beberapa faktor seperti kurangnya kepekaan mengenali diri sendiri, kurangnya dukungan dari orang-orang sekitar, serta kurangnya kesempatan dalam mengasah bakat yang ada. Padahal jika ditelusuri lebih dalam, kesempatan tidak selalu berupa pembelajaran khusus. Melainkan melalui kegiatan sehari-hari seperti saat bermain, mencoba sesuatu yang baru, bahkan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar sehingga timbul pengalaman yang akhirnya menghasilkan ide-ide kreatif yang cemerlang. Oleh sebab itu melalui kegiatan sosialisasi dan workshop Pengabdian Pada Masyarakat program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali yang dilakukan di Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian kota Denpasar pada tanggal 23 September 2019, diharapkan mampu mendorong dan memaksimalkan bakat-bakat kreatif yang terpendam. Kegiatan yang dilakukan yaitu memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar, melalui beberapa tahapan untuk merangsang kreativitas diantaranya dengan menulis hal-hal sederhana terkait dengan ide pokok, menuangkannya dalam bentuk desain, mengenali sifat dan bentuk dasar benda tersebut, memanfaatkan benda tersebut dalam menyalurkan ide kreatif. Ide dapat berupa hal sederhana yang muncul spontanitas maupun menggali dari kenangan

masa lalu. Metode yang digunakan adalah metode workshop dan presentasi. Hasil yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah pemahaman bahwa bakat kreatif bisa diasah melalui kepekaan terhadap hal-hal di sekitar.

Kata Kunci : barang bekas, kreativitas, ide, workshop

PENDAHULUAN

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 'barang' diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan kata 'bekas' memiliki pengertian sisa habis dilalui, dan atau sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai sekali maupun lebih dari satu kali.

Tanpa kita sadari, barang bekas menumpuk menjadi sampah yang berperan besar dalam pencemaran lingkungan, misalnya botol plastik; sisa-sisa upacara; kardus-kardus kemasan; stik es krim; dan lain sebagainya yang seharusnya bisa dimanfaatkan menjadi benda yang lebih berguna bahkan memiliki nilai jual. Dalam pemanfaatan barang bekas tersebut, diperlukan kreativitas agar benda tersebut dapat memiliki wujud yang lebih menarik. Kreativitas menjadi sangat penting untuk diasah karena penting untuk mendukung masa depan dan kehidupan. Anak yang kreatif akan lebih siap dalam menghadapi dunia kerja nantinya, karena memiliki daya imajinatif yang tinggi; mandiri dalam berfikir; rasa ingin tahu yang kuat; mempunyai ide/gagasan yang unik; percaya diri; berpendirian dan berkeyakinan; berani mengambil resiko dan bernergi.

Mengetahui banyaknya sisi baik dari sifat kreatif pada individu, maka Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian sebagai salah satu yayasan yang menampung sekitar 20 anak dan remaja usia 8-15 tahun merasa memiliki tanggung jawab untuk dapat selalu memotivasi, mendorong/memacu, serta memelihara kreativitas anak asuhnya. Untuk membantu mencapai tujuan tersebut, maka program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali mengadakan kegiatan 'Pemanfaatan Barang Bekas melalui sosialisasi dan workshop kreativitas kepada anak-anak asuh di Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian.



Gambar 1, Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Dalam mendukung pemanfaatan barang bekas melalui peningkatan kreativitas, disadari bahwa penurunan atau kurangnya kreativitas disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya kesempatan yang didapat; tidak berani mengambil resiko sehingga ada ketakutan untuk mencoba hal-hal baru, kurangnya rasa percaya diri dalam mewujudkan ide ke dalam bentuk yang nyata, serta yang paling berperan adalah kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Dari identifikasi ini menimbulkan beberapa rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana tindakan nyata yang akan dilaksanakan oleh Pprogram Studi Desain Interior guna membantu merangsang dan memunculkan bakat di Panti Asuhan Rumah Impian?
2. Manfaat apa yang akan diterima oleh peserta sosialisasi dan workshop?
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 dari kegiatan ini adalah dapat merangsang bakat-bakat kreatif sehingga bermunculan secara merata agar dapat dimaksimalkan dan dapat diterapkan pada kehidupan mereka. Proses dalam kegiatan pengabdian ini disajikan dalam bentuk yang menyenangkan dan kreatif, sehingga pembelajaran tidak terasa berat dan nantinya dapat diterapkan dalam keseharian, terutama dalam memanfaatkan barang-barang di sekitar. Selain itu, kegiatan sosialisasi dan workshop ini dapat mendukung program studi Desain Interior STD Bali dalam mencetak Sumber Daya Manusia yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam dunia kerja.

KETERKAITAN

Pemanfaatan Barang Bekas menjadi lebih berguna melalui kreatifitas sangat erat kaitannya dengan Program Pemerintah yang saat ini sedang gencar dalam memajukan UMKM dalam Ekonomi Kreatif. Melalui kreativitas, diharapkan anak dan remaja mampu meningkatkan nilai jual dari terbuang menjadi bernilai uang. Hal ini tentu saja merupakan nilai tambah dalam persaingan global serta dalam mewujudkan visi dan misi Pemerintah.

METODE DAN MATERI KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi dan workshop kreativitas dalam memanfaatkan barang bekas, sebagai berikut:

1. Metode presentasi awal, dilakukan diawal untuk menyampaikan materi yang telah disusun oleh Tim Desain dan Infrastruktur
2. Metode diskusi, merupakan sesi tanya jawab guna mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Pada sesi ini, peserta menulis ide-ide awal di lembar sticky notes, kemudian ditempelkan dalam sebuah kertas.
3. Metode workshop 1 (transformasi ide), peserta workshop diajak lebih menggali dan mengembangkan ide awal yang tertulis pada sticky notes dengan mencari benang merahnya pada majalah bekas. Para peserta diminta menggunting gambar-gambar yang ada pada majalah serta menempelkannya di sebuah kertas. Dari sesi ini bisa dilihat sejauh mana pemahaman ide serta transformasi ide awal ke dalam visualisasi.



Gambar 2, Antusias Peserta pada sesi Transformasi Ide
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

4. Metode workshop 2 (transformasi bentuk), lebih mengasah kreativitas para peserta workshop. Para peserta dilatih untuk mewujudkan ide visualisasi sebelumnya kedalam bentuk nyata dengan menggunakan barang-barang bekas di sekitar menjadi bentuk yang lebih memiliki nilai.



Gambar 3, Kesibukan Peserta saat sesi Transformasi Bentuk
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

5. Metode presentasi akhir, yaitu para peserta mempresentasikan hasil karyanya dengan menjelaskan ide awal, material yang digunakan, hingga menjadi bentuk nyata.

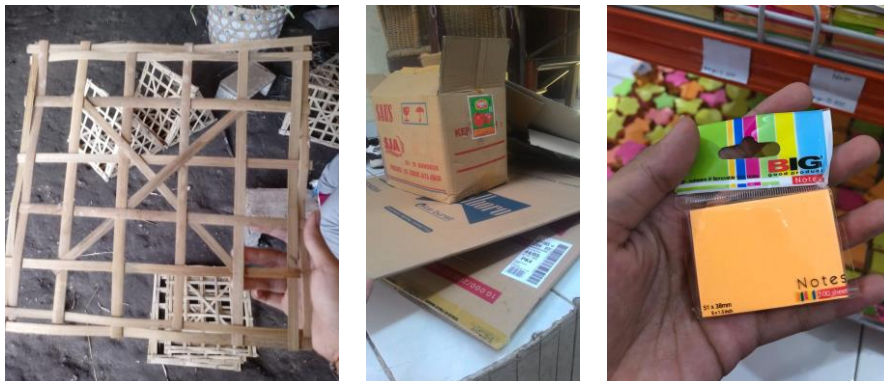


Gambar 4, Hasil Kreativitas Peserta
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Bali dimaksudkan untuk menstimulasi atau merangsang bakat kreativitas anak dan remaja, sebagai contoh kegiatan yang dapat dilakukan di lembaga pendidikan, rumah asuh atau komunitas anak dan remaja lainnya di kota Denpasar. Melalui kegiatan dengan konsep yang menyenangkan, para peserta akan lebih mudah memahami serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memanfaatkan barang-barang bekas di sekitar. Kegiatan ini memiliki beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, pembuatan laporan, serta penyerahan laporan akhir. Sosialisasi yang dilakukan dengan target utama adalah anak dan remaja yang dibina oleh yayasan, sehingga nantinya mampu membagikan pengetahuan yang didapat kepada anak asuh lain atau yayasan lainnya. Untuk dapat memenuhi tujuan tersebut, ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu:

1. Melakukan koordinasi teknis di lapangan dengan pengurus Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian untuk mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Melakukan koordinasi dengan Mahasiswa program studi Desain interior STD Bali mengenai teknis kegiatan, teknis pelaksanaan di lapangan serta mempersiapkan alat serta bahan material yang diperlukan.
3. Materi mengenai kreativitas disusun oleh Tim Desain dan Infrastruktur Pengabdian Pada Masyarakat yang terdiri dari Dosen dan Mahasiswa Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali.
4. Bahan dan material dipersiapkan oleh Tim Perlengkapan dan Transportasi, yaitu:
 - 1) Bahan utama, seperti: kardus bekas, sisa-sisa upacara, bahan alam (kayu, daun, ranting, bunga kering), stik es krim, botol plastik, dan majalah bekas
 - 2) Bahan pendukung, seperti: lem, gunting, kertas, *sticky notes*, pulpen.



Gambar 5, Contoh Bahan Utama dan Bahan Pelengkap
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

5. Di akhir kegiatan ini dilakukan evaluasi dan presentasi kreativitas yang dihasilkan oleh peserta dan penerimaan hadiah bagi 3 peserta terbaik dan foto bersama.

Materi presentasi yang ditekankan, yaitu:

1. Pengertian Barang Bekas
2. Pengertian Kreatif
3. Kegiatan yang perlu dilakukan dalam memunculkan kreativitas
4. Hal-hal yang berpotensi dalam memunculkan kreativitas



Gambar 6, Foto Bersama Tim Desain Interior STD Bali dan Anak Asuh Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian
Sumber: Dok. Tim P2M, 2019.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat di Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian dilakukan oleh tim dari program studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali pada tanggal 23 September 2019 pukul 10.00-16.00 wita. Melalui kegiatan 'Pemanfaatan Barang Bekas melalui Sosialisasi dan Workshop Kreativitas' di Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian ini, diharapkan mampu menstimulasi potensi kreativitas anak dan remaja sehingga menambah kepekaan terhadap pemanfaatan benda-benda disekitar. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan dan merupakan salah satu nilai tambah dalam memajukan sumber daya manusia, khususnya bagi anak dan remaja yang memiliki keterbatasan kesempatan serta kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Dengan kepekaan yang terlatih dalam memanfaatkan benda-benda di sekitar serta ide-ide kreatif, mereka akan mampu mengubah nilai barang dari terbuang menjadi benda yang memiliki nilai uang, yang merupakan bekal untuk bersaing dalam globalisasi.

Pada kegiatan ini, ada beberapa hal penting yang menunjukkan stimulasi bakat kreatifitas dilakukan secara maksimal, seperti:

1. Antusias peserta workshop dalam mengikuti keseluruhan kegiatan dari tahap/sesi awal sampai akhir
2. Selama kegiatan berlangsung, para peserta aktif dan menikmati materi yang disampaikan. Tiap sesi dan metode disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga tidak ada kesan pembelajaran konvensional yang formal dalam menggali kreativitas peserta.
3. Dukungan penuh dari Pengurus Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian, baik dalam menyediakan fasilitas maupun keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Hal ini memberi pengaruh besar karena pengurus Panti Asuhan Yayasan Rumah Impian merupakan mentor anak-anak asuh dalam kehidupan sehari-hari

Berlangsungnya kegiatan berjalan dengan baik, bukan berarti tanpa kendala. Kendala tersebut yaitu perbedaan usia yang signifikan yakni peserta usia 8 tahun dan 15 tahun memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, sehingga perlunya pendampingan secara personal selama kegiatan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan penyampaian materi tepat sasaran

SARAN

1. Diharapkan kepada Pemerintah kota Denpasar agar memberikan wadah dan pelatihan dalam menuangkan dan melatih kreativitas anak-anak Panti Asuhan dan Yayasan agar mereka mendapatkan hak dan kesempatan yang sama
2. Diadakannya acara-acara berkelanjutan yang terkait dengan kreativitas yang melibatkan anak-anak Panti Asuhan dan Yayasan untuk memupuk tingkat kreativitas serta secara tidak langsung menyiapkan mereka menghadapi era global sebagai SDM yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Nesa Novita. 2013. *Pemanfaatan Barang Bekas untuk Media Pembelajaran*. Artikel online. <http://nesanovitasari.blogspot.com/2013/03/pemanfaatan-barang-bekas.html>. Diakses 19 Desember 2019.
- Nur Arifah, dkk. 2015. *Pengembangan kreativitas dan Keterbakatan Teori-teori Kreativitas*. Artikel online. <http://teresamariaane10.blogspot.com/2015/04/teori-teori-mengenai-kreativitas.html>. Diakses 20 Desember 2019.
- Mely. 2012. *Teori-teori Kreativitas*. Artikel online. <http://melyloelhabox.blogspot.com/2012/10/teori-teori-kreativitas.html>. Diakses 20 Desember 2019.
- Yuniar, Tanti. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Agung Media Aulia.