

MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI MELALUI PELATIHAN MEMBUAT KARYA DENGAN MEMANFAATKAN BOTOL PLASTIK BEKAS

Anastasia Cinthya^{1*}, Heru Budi Kusuma^{2**}

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara

ABSTRACT

The background of the activity is to integrate the educational curriculum in the Interior Design Study Program, in this case is the Basic Design course, and the Creative Experiments course, with the National Curriculum program in elementary school. Training activities using used plastic bottle media and acrylic paints are training to make Nirmana Dwimatra or 2 dimensional Designs that utilize used goods. Activity Nirmana 2 Matra is application to design elements, ie point, line, plane, color, and texture which is processed by applying certain design principles, such as harmony (Harmony), Rhythm, repetition (Repetition), unity (Unity), balance (balance), and other design principles. This training activity is intended to train and provide insight to children of primary school age, so that they can be inspired and able to innovate on the 2-dimensional works that they already know. Creativity and innovative work can be one way to generate motivation in conducting teaching and learning activities. Through the Community Service of the Faculty of Art and Design Tarumanagara University, lecturers can provide training to create 2-dimensional work, which in turn is expected to provide benefits to teachers and students to give birth to new works better and more innovative. 2-dimensional work processing skills are very useful in supporting teaching and learning activities tailored to the needs of the National Curriculum materials, such as the work of color composition and the work of processing the form. In addition, the 2 dimensional work of the results of the training, the work of teachers, and the expected work of the students, are displayed in the classroom so as to beautify the class and provide a new atmosphere in the arrangement of the classroom.

Keywords : Nirmana dwimatra, creativity, curriculum.

ABSTRAK

Latar belakang kegiatan dilakukan adalah memadukan kurikulum pendidikan di Program Studi Desain Interior, dalam hal ini adalah mata kuliah Desain Dasar, dan mata kuliah Eksperimen Kreatif, dengan program Kurikulum Nasional di sekolah dasar. Kegiatan pelatihan dengan menggunakan media botol plastic bekas dan bahan cat *acrylic* merupakan pelatihan membuat karya Nirmana Dwimatra atau Desain 2 dimensi yang memanfaatkan barang bekas. Kegiatan Nirmana 2 Matra adalah aplikasi terhadap unsur-unsur desain, yaitu titik, garis, bidang, warna, dan tekstur yang diolah dengan menerapkan prinsip desain tertentu, seperti keselarasan (Harmoni), Irama (*Rhythm*), pengulangan (Repetisi), kesatuan (*Unity*), keseimbangan (*Balance*), dan prinsip desain lainnya. Kegiatan pelatihan ini ditujukan untuk melatih dan memberikan wawasan kepada anak-anak usia pendidikan sekolah dasar, agar mereka dapat terinspirasi dan mampu melakukan inovasi terhadap karya-karya 2 dimensi yang selama ini telah mereka ketahui. Kreativitas dan inovasi karya dapat menjadi salah satu cara untuk membangkitkan motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dari Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, dosen dapat memberikan pelatihan membuat karya 2 dimensi, dimana pada akhirnya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru dan murid untuk melahirkan karya baru yang lebih baik dan lebih inovatif. Keterampilan mengolah karya 2 dimensi tersebut sangat berguna dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan kebutuhan materi Kurikulum Nasional, seperti karya komposisi warna dan karya mengolah bentuk. Selain itu, hasil karya 2 dimensi hasil pelatihan, karya guru-guru, dan diharapkan ada karya dari murid-murid, di pamerkan di ruang kelas sehingga dapat memperindah kelas dan memberikan suasana baru dalam penataan kelas.

Kata Kunci : Nirmana Dwi Matra, Kreativitas, Kurikulum.

* ¹ email: anastasiag@fsrd.untar.ac.id

** ² email: heruk@fsrd.untar.ac.id

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan di tingkat pendidikan dasar merupakan pondasi dalam membangun kekuatan sumber daya manusia di Indonesia. Disisi lain, kita menyadari bahwa program pembangunan pendidikan dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala yang dapat mempengaruhi penurunan kualitas pendidikan tingkat sekolah dasar. Kondisi semacam ini tidak dapat dimaklumi karena dikhawatirkan dapat menurunkan mutu pendidikan dan kwalitas siswa dalam negeri. Untuk itu perlu kepedulian dan peran serta masyarakat didalam meningkatkan mutu pendidikan terutama ditingkat dasar. Adapun salah satu upaya untuk membangun kualitas sumber daya manusia ialah dengan meningkatkan kualitas media pengajaran di sekolah dasar termasuk dengan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara membuat karya kreatif.

b. Identifikasi Masalah

Karya kreatif berfungsi untuk menjadi contoh dan alat peraga dalam pengajaran bidang seni budaya dan keterampilan (SBK). Bidang seni budaya dan ketrampilan ini bila dikembangkan dalam metode pembelajaran, dapat membantu potensi anak didik dalam mengembangkan kemampuan otak kanannya. Dimana anak-anak belajar dan bermain dengan warna, garis, bentuk dan elemen desain lainnya. Sehingga diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan intuisinya, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan daya kreativitas anak.

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Pendidikan seni sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan

estetika tertentu. Selain mengolah cipta, rasa dan karsa, pendidikan seni akan mengolah berbagai kemampuan dan ketrampilan berpikir kreatif anak.

c. Tujuan dan Manfaat Pengabdian

Guru sekolah dasar pada umumnya merupakan guru bidang studi yang memiliki keterbatasan pengetahuan dan wawasan mengenai pendidikan seni, khususnya pemahaman terhadap karya nirmana dwi matra. Disisi lain, kurikulum pendidikan seni, budaya dan ketrampilan di sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa, estetik dan artistic, sehingga diharapkan pada diri siswa dapat tumbuh dan berkembang sikap kritis, spresiatif dan kreatif. Dimana sikap ini dapat tumbuh dan berkembang bilamana dilakukan serangkaian proses pengamatan dan berkreasi dari siswa melalui aktivitas seni di kelas atau pun di luar kelas.

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian digambarkan dalam alur pada gambar 1.

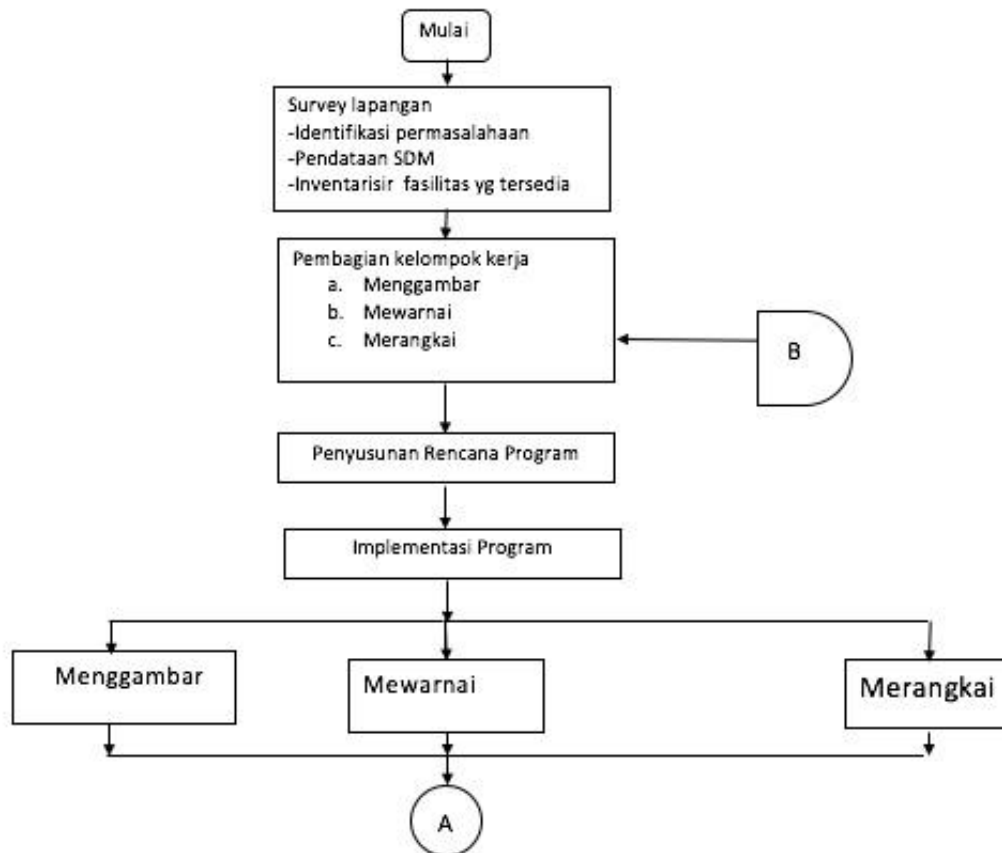
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan telah dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar, yaitu:

- Sekolah Dasar Negeri Babakan Raden 01, Kabupaten Bogor – Jawa Barat
- Sekolah dasar Negeri Bayongbong 01, Kabupaten Serang – Banten
- Sekolah Dasar Islam teladan Al-Ittihad, Kemandoran – Jakarta Barat

Pelaksanaannya pada waktu yang berbeda, dengan kegiatan yang sama yakni kegiatan seni kreativitas nirmana dwi matra dengan memanfaatkan botol plasti bekas. Dengan peserta pelatihan yang memanfaatkan botol plastic bekas adalah:

- Guru
- Murid kelas 5
- Murid kelas 6



Gambar 1. Metode Pengabdian
Sumber: diolah peneliti

Dalam kurun waktu 10 tahun, pendidikan dari TK hingga SMU, kita tidak hanya belajar cara menemukan jawaban yang benar, melainkan juga kehilangan kemampuan mencari lebih dari satu jawaban yang benar. Kita telah belajar bersikap spesifik, sekaligus kehilangan banyak imajinasi. *L- Directed Thinking* (berpikir dengan fokus pada kemampuan otak kiri) yang senantiasa diolah dan diagungkan, sedangkan *R-Directed Thinking* (berpikir dengan kemampuan otak kanan) relatif kurang begitu penting. Padahal pada kenyataannya, kemampuan otak kiri manusia dewasa ini lambat laun digantikan

oleh teknologi kompuetr.

Karenanya, saat ini yang lebih penting adalah meningkatkan kualitas-kualitas yang lebih sulit untuk dikuantifikasi, jenis-jenis kemampuan *high concept* dan *high touch* yang terdiri dari imajinasi, kesenangan, dan ketrampilan sosial. Enam kecerdasan khusus dari *high concept* dan *high touch* yang menjadi sangat penting dalam era baru adalah: Desain, Cerita, Simponi, Empati, Permainan, dan Makna (Daniel H Pink:2012).



Gambar 2. Proses Membuat Lampu Hias Berbentuk Buah Nanas
Sumber: Peneliti

Untuk itu, kami dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara berkepentingan untuk dapat membantu mengembangkan kreativitas dan pola berpikir kreatif dengan membuat kegiatan seni di sekolah dasar. Berbagai macam kegiatan seni dapat dilaksanakan untuk meningkatkan daya berpikir kreatif dan meningkatkan apresiasi seni, diantaranya adalah dengan memanfaatkan botol plastik bekas untuk membuat karya seni. Kegiatan ini telah kami laksanakan di tiga sekolah, yaitu di SDN Bayongbong 01, Serang – Banten, SDIT Al-Ittihad Kemandoran, Jakarta Barat, dan SDN Babakan Raden 01, Bogor – Jawa Barat. Dari ketiga kegiatan disekolah dasar tersebut, tidak hanya pada murid sekolah dasar

saja yang sebagai masyarakat sasaran, tetapi juga kami laksanakan pelatihan untuk guru-guru sekolah dasar.

Kegiatan pembuatan karya seni dari bahan botol plastik dan sendok plastik ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bayongbong 01, Ciruas – Kabupaten Serang, Banten. Botol plastik yang digunakan adalah botol bekas air mineral, dimana kegiatan ini bertujuan untuk memanfaatkan botol plastic bekas dan sendok plastik bekas menjadi bermanfaat. Selain itu, setelah menjadi karya lampu hias berbentuk Nanas, maka karya tersebut untuk menambahkan nilai estetik bila digunakan untuk menghias ruangan.



Gambar 3. Proses Membuat Kepala Nanas Untuk Lampu Hias
Sumber: Peneliti

Bahan dan peralatan yang digunakan dalam pelatihan membuat lampu hias adalah: botol plastik bekas air mineral dan sendok plastik bekas sebagai bahan utama, bahan pelengkap adalah lampu DC 3 volt, kabel, dan konektor,

serta bahan penguncinya adalah lem silicon dan lem serba guna, serta peralatan yang digunakan adalah spidol, gunting, pisau *cutter*, tang penjepit, dan *glue gun*.



Gambar 4. Proses Pelatihan Murid Membuat Pola Pada Botol Plastik Bekas
Sumber: Peneliti

Tahap pengerjaan diawali dengan membuat pola pada botol plastic dan memotongnya, kemudian memotong sendok plastic dan menyusunnya mengikuti pola yang telah dibuat dibotol plastic serta merekatkannya dengan menggunakan lem silicon kombinasi dengan lem serba guna hingga berbentuk menyerupai sisik buah nanas. Bila rangkaian telah selesai, maka selanjutnya memasang lampu dan kabel pada bagian dalam botol plastic, sehingga saat dinyalakan akan memberikan cahaya pendar.

Kegiatan pelatihan dengan menggunakan botol plastic bekas selanjutnya adalah untuk murid kelas 5 dan kelas 6 di Sekolah Dasar Islam Al-Ittihad Kemandoran, Jakarta Barat. Kegiatannya adalah menghias botol plastic bekas dengan membuat komposisi warna pada dinding botol. Siswa kelas 5 dan kelas 6 dipandu oleh mahasiswa untuk membuat pola pada dinding botol dengan menggunakan spidol. Selanjutnya, pola yang telah dibuat diisi warna dengan menggunakan bahan cat poster atau cat *acrylic*.



Gambar 5. Proses memoles warna mengikuti pola yang telah dibuatnya
Sumber: Peneliti

Peralatan yang digunakan untuk menggambar yaitu spidol, kuas cat lukis, pallet, dan tempat air. Dengan peralatan ini, murid diajarkan untuk mewarnai dengan teknik plakat, yaitu teknik menggambar dengan menggunakan bahan cat poster atau cat plakat dengan sapuan

warna yang tebal, sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup. Mahasiswa membimbing murid kelas 5 dan kelas 6 untuk membuat pola atau gambar pada dinding botol plastik, kemudian mengisi pola tersebut dengan warna dari cat poster atau cat plakat.



Gambar 6. Proses Membuat Karya Dari Botol Bekas
Sumber: Peneliti

Kegiatan melatih siswa membuat karya dengan memanfaatkan botol bekas selanjutnya dilaksanakan di SDN Babakan Raden 01, Cariu – Bogor. Metode yang sama diajarkan kepada murid kelas 5 dan 6 untuk membuat pola pada dinding botol terlebih dahulu, kemudian memoleskan warna dari cat plakat atau cat

acrylic dengan mengikuti pola yang sudah mereka gambarkan sebelumnya. Seluruh tahapan pengerjaan dibawah bimbingan dan arahan dari dosen yang dibantu oleh mahasiswa.



Gambar 7. Hasil Karya Dari Botol Bekas
Sumber: Peneliti

Kegiatan memanfaatkan botol bekas ini, bukanlah hal yang baru bagi kami yang mengajarkannya namun bagi guru terutama murid di sekolah dasar bisa jadi hal ini merupakan pengalaman yang baru mereka kerjakan. Kreativitas membutuhkan keberanian untuk mencoba dan mengambil risiko, yaitu berani untuk mencoba hal-hal baru yang belum pernah dilakukan dan berani beresiko mendapatkan hasil yang belum jelas. Dengan melakukan kegiatan mencoba, berlatih dan membuat karya berarti harus lebih berani melakukan kesalahan dan kekeliruan. Hasil dari mencoba tersebut ada yang berhasil baik dan ada pula yang hasilnya kurang memuaskan, tetapi lebih dari itu, bagi guru dan murid sekolah dasar

hal tersebut yang terpenting bahwa kegiatan membuat karya dari bahan botol plastik bekas memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam membuat karya seni rupa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berkreativitas salah satunya adalah mengenai keberanian untuk mencoba dan dari kegiatan mencoba tersebut telah mempertimbangkan segala risiko dan konsekuensinya. Sehingga kita tidak berorientasi pada hasil, melainkan berorientasi pada proses, karena hasil yang diharapkan belum tentu baik, bahkan sering kali berakhir dengan kegagalan. Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka kita harus banyak melakukan eksperimen-

eksperimen yang baik. Berkreativitas tidak harus berorientasi pada kreativitas besar yang sifatnya mahakarya dan revolusioner. Berkreativitas dapat dikerjakan dengan kreativitas kecil yang evolusioner, seperti kelihaihan atau kecerdikan yang dapat kita gunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Ide-ide kreatif dapat muncul sebagai hasil dari interaksi kita dengan lingkungan, karena itu kegiatan mengamati lingkungan fisik dan sosial kita pun sebisa mungkin harus diupayakan untuk mencari dan mendapatkan ide yang penuh dengan kreativitas. Mencoba untuk mengalihkan fokus kedepan kita dengan menggeser ke arah kanan, kiri, atau ke belakang, sering kali menjadi salah satu aktivitas yang dapat menemukan ide kreatif. Dengan sedikit upaya dan kemauan untuk mencoba, maka kita dapat menghasilkan karya-karya kreatif. Kegiatan serupa ini sebaiknya dapat dilanjutkan oleh para guru sekolah dasar, agar murid-murid dapat berlatih mengolah daya intuisi dan imajinasi mereka dengan membuat karya-karya kreatif.

Dunia ini dibangun oleh orang-orang praktis yang tahu cara memasuki kerangka pikiran imajinatif, menyimak imajinasi mereka, dan membangun berdasarkan ide-ide yang mereka temukan. (Roger Von Oech:2008)

Ucapan Terima Kasih

- a. Jap Tji Beng, Ph.D., selaku Direktur Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara
- b. Dr. Muchyar, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara
- c. H. Ahmad Mursidi, M.A. Kepala Sekolah SDIT Al-Ittihad Kemandoran, Jakarta Barat
- d. Mahpudin, S.Pd, Kepala Sekolah SDN Bayongbong 01, Desa Palasari, Serang – Banten
- e. Dini Sugandini, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Babakan Raden 01, Kecamatan Cariu, Bogor – Jawa Barat
- f. Rekan-rekan dosen dan mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

DAFTAR PUSTAKA

- Oech, Roger V, 2008, WHACK Pukulan untuk Merangsang Kreativitas dan Ide Baru, PT Bhuana Ilmu Populer: Jakarta.
- Pink, Daniel H, Misteri Otak Kanan Manusia, terjemahan dari “A Whole New Mind”, Alih bahasa : Rusli, Think : Yogyakarta, 2012