

TAMPAH BAMBU TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA MENGGAMBAR UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Adi Ismanto¹

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara
Email: adii@fsrd.untar.ac.id

ABSTRACT

Tampah is a traditional handicraft product made from woven bamboo. Along with the development of technology and modernization, traditional tampah began to be abandoned replaced with other materials such as plastic and metal. To anticipate this, there is an innovation of tampah products that function as decorative elements or decorations by adding paintings on the back or inside of the appearance. The results of the paintings on the bamboo show increase the value of objects and become a means of creativity development activities for various groups, especially for children. Mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia has a mission to create education and independence for foster children. The training method was carried out to develop children's creativity through drawing activities on traditional bamboo tampah which was carried out into 2 stages, which began with questionnaires and exposure to knowledge about traditional bamboo tampah and drawing mix media. Then, stage 2 of the activity will be continued by looking for references and image ideas which are then implemented on bamboo patches, so as to display unique and creative decorative products. It is expected that from this activity, Rumah Pagi Foundation foster children will receive education about drawing mix media and multiply creative activities for the development of creativity that allows them to produce decorative products from bamboo patches. Through this training activity, can be concluded that most of the children know traditional bamboo tampah (80%), but all of them do not know that bamboo tampah can be used as a drawing medium (100%) and all foster children feel and get new experiences in drawing activities using traditional bamboo tampah. The activity of drawing mix media on traditional bamboo patches that has been carried out to children of Rumah Pagi Bahagia Foundation, is expected to provide encouragement for the development of creativity through the process of finding reference ideas and their implementation to produce works with different media.

Keywords: *creativity, children, drawing, traditional tampah bamboo*

ABSTRAK

Tampah merupakan produk kerajinan tradisional yang terbuat dari anyaman bambu. Seiring dengan perkembangan teknologi dan modernisasi, tampah tradisional mulai ditinggalkan diganti dengan bahan lain seperti plastik dan logam. Untuk mengantisipasi hal tersebut, munculah inovasi produk tampah yang berfungsi sebagai elemen dekoratif atau hiasan dengan menambahkan lukisan pada bagian punggung atau bagian dalam tampah. Hasil dari lukisan pada tampah bambu tersebut meningkatkan nilai benda dan menjadi sarana kegiatan pengembangan kreativitas untuk berbagai kalangan, terutama untuk anak-anak. Mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia, memiliki misi menciptakan pendidikan dan kemandirian untuk anak asuh. Metode pelatihan dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar pada tampah bambu tradisional yang dilaksanakan menjadi 2 tahapan, yang diawali dengan kuesioner dan paparan pengetahuan tentang tampah bambu tradisional dan menggambar mix media. Kemudian, tahap 2 kegiatan akan dilanjutkan dengan mencari referensi dan ide gambar yang kemudian diimplementasikan pada tampah bambu, sehingga menampilkan produk dekoratif yang unik dan kreatif. Dari kegiatan pelatihan ini, diharapkan anak-anak pada Yayasan Rumah Pagi mendapatkan edukasi tentang menggambar mix media serta memperbanyak kegiatan kreatif untuk pengembangan kreativitas yang memungkinkan untuk menghasilkan produk dekoratif dari tampah bambu. Melalui kegiatan pelatihan ini, disimpulkan bahwa sebagian besar anak asuh mengetahui tampah bambu tradisional (80%), tetapi semuanya belum tahu bahwa tampah bambu tersebut dapat dijadikan sebagai media menggambar (100%) dan seluruh anak asuh merasakan dan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan menggambar menggunakan tampah bambu tradisional. Kegiatan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional yang sudah dilakukan kepada anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia, diharapkan dapat memberi dorongan untuk pengembangan kreativitas melalui proses mencari ide referensi dan implementasinya untuk menghasilkan karya dengan media yang berbeda.

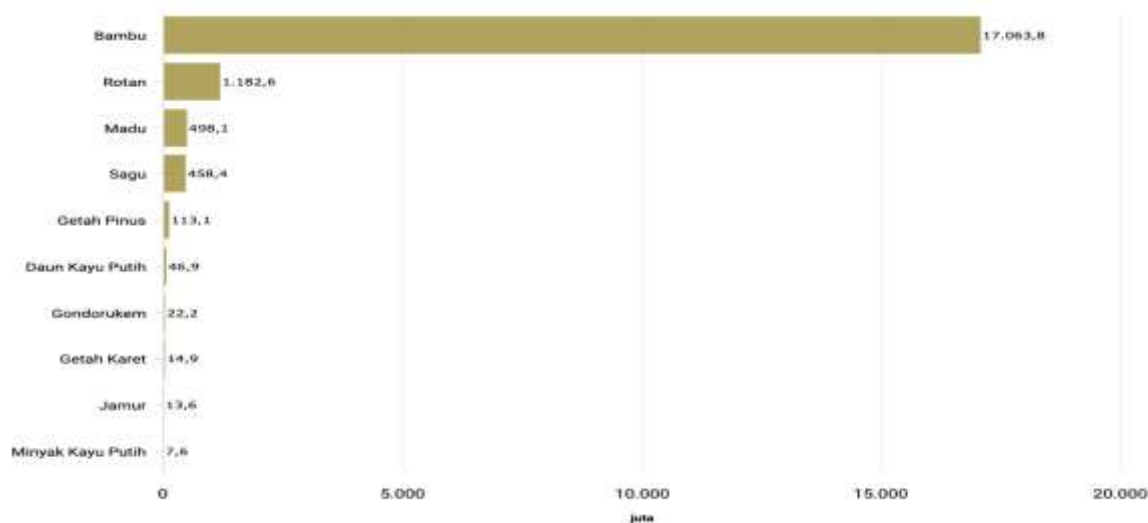
Kata kunci: kreativitas, anak, menggambar, tampah bambu tradisional

1. PENDAHULUAN

Selain produksi kayu, Indonesia menghasilkan Hasil Hutan Bukan Kayu (HHBK) yang manfaatnya sangat beragam, seperti sebagai bahan pangan, bahan obat, bahan bumbu, bahan kerajinan, dan lainnya. Mengacu pada “Statistik Produksi Kehutanan 2019” yang dibuat Badan Pusat Statistik (BPS), diinformasikan bahwa, bambu menjadi komoditas utama yang diproduksi paling banyak, sebesar 17,1 miliar batang. Dilanjutkan dengan produksi kedua terbesar sebanyak 1,1 miliar dalam bentuk batangan rotan. Sebanyak 498 juta liter madu menjadi produksi terbanyak ketiga. Sagu menghasilkan sebesar 458 juta tual serta getah pinus sebesar 113 juta ton sebagai komoditas terbesar keempat dan kelima. Disusul dengan komoditas lainnya, yaitu daun kayu putih, gondorukem, getah karet, jamur dan minyak kayu putih. Gambar 1 merupakan statistik produksi kehutanan dari BPS 2019 .

Gambar 1

Statistik Produksi Kehutanan Hasil Hutan Bukan Kayu (HHBK)



Sumber: Badan Pusat Statistik, 2019

Dalam kehidupan masyarakat pedesaan di Indonesia, bambu adalah salah satu sumber daya alam yang berperan penting dan sangat membantu kehidupan ekonomi masyarakat. Bambu telah digunakan secara luas hingga saat ini, untuk kebutuhan yang sederhana hingga yang sangat canggih dalam skala industri. Di masyarakat, bambu biasanya diperuntukan bagi kebutuhan rumah tangga dengan tingkatan teknologi yang sederhana, sedangkan di industri, digunakan untuk tujuan ekspor. Tanaman bambu dapat meningkatkan pendapatan masyarakat di sekitar hutan dalam waktu sekitar empat hingga lima tahun karena manfaat ekonomisnya. Dari sudut pandang lingkungan, tanaman bambu mempunyai kemampuan untuk menjaga kestabilan lingkungan dengan sistem perakarannya yang mampu mencegah banjir atau erosi, mengatur pola air, serta dapat berkembang atau tumbuh di lahan yang tidak sesuai dengan lingkungan (Anonim, 2013).

Tampah merupakan produk kerajinan tradisional yang terbuat dari anyaman bambu. Sebanyak 80% produksi tampah merupakan kerajinan dari masyarakat desa di Indonesia yang mayoritas pendidikan pengrajinnya berusia lebih dari 40 tahun dengan latar belakang pendidikan SD sampai SLTA. Dengan keadaan ini, kemampuan inovasi yang dimiliki sangat rendah. Tidak banyak pengrajin muda yang tertarik untuk mengembangkan produk baru. Inovasi ini diharapkan dapat menaikkan nilai tambah produk, pemasaran, dan profit mereka. (Nur Khasanah, 2022). pemberdayaan tampah, yang pada mulanya hanya digunakan sebagai

tempat makanan, dapat menjadi produk dengan nilai seni yang lebih tinggi, atau tampah yang dilukis, dapat menghasilkan nilai lebih melalui perubahan pola atau motif, corak, dan warna yang unik dan berbeda dari produk aslinya. Proses ini juga dapat mengubah fungsinya. Pemerintah memiliki program untuk meningkatkan agro industri di Indonesia, utamanya diperuntukan bagi usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM), untuk pengembangan produk kerajinan ini (Nurhidayah et al.,2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan modernisasi, tampah tradisional mulai ditinggalkan diganti dengan bahan baru seperti plastik ataupun logam. Beberapa perupa seperti seorang pelukis di Desa Bade, Kecamatan Klego, melukis dengan perlengkapan rumah tangga sederhana yang terbuat dari bambu. (Kiundha Kabudayaan, Yogyakarta, 2016). Setelah itu munculah inovasi produk tampah yang berfungsi sebagai elemen dekoratif atau hiasan dengan menambahkan lukisan pada bagian punggung atau bagian dalam tampah tersebut. Tekstur serta pada permukaan tampah dari bambu sangat cocok untuk media lukisan dengan bentuk yang melingkar serta beragam pola anyaman memberikan keunikan yang artistik dari lukisan tersebut. Tampah pada akhirnya tidak hanya sekedar perabot rumah tangga, tetapi dapat menjadi sebuah karya seni.

Analisis Situasi

Perkembangan pikiran dan perasaan mempengaruhi lukisan yang dibuat oleh anak-anak. Dimulai dengan memahami bentuk serta bagaimana objek digambarkan hingga akhirnya dapat mengerti maksud dari gambar itu sendiri. Hajar Pamadi (2012: 183-194) mengatakan bahwa perkembangan anak bisa diklasifikasikan berdasarkan waktu yang dihabiskan untuk melihat gambarnya. Periode coreng-mencoreng berlangsung dari 1 hingga 4 tahun, prabagan (preschematic) berlangsung dari 4 hingga 7 tahun, bagan (schematic) berlangsung dari 7 hingga 9 tahun, realisme awal (drawing realism) berlangsung dari 9 hingga 11 tahun, dan realisme semu (pseudo realisme) berlangsung dari 11 hingga 14 tahun. PAUD membantu perkembangan fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas anak usia dini (Sumanto, 2005). Bermain merupakan aktivitas yang dapat membantu anak menjadi kreatif, seperti memanfaatkan khayalan dan mengekspresikan diri, memecahkan masalah, mencari cara baru, dan mencari cara baru. Beberapa contoh aktivitas bermain untuk pengembangan kreativitas anak adalah melukis (melukis), melukis dengan jari, mencetak (mencetak), menggambar (menggambar), kuliah (menempel), dan membentuk. Moeslichatoen (2004). Anak asuh pada Yayasan Rumah Pagi Bahagia dapat menjadi mitra kegiatan pelatihan pengembangan kreativitas anak melalui menggambar pada tampah bambu tradisional sesuai dengan visi bidang pendidikan.

Solusi Mitra

Beberapa program kegiatan telah dilakukan dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang diharapkan berdampak positif terhadap kreativitas anak usia dini melalui kegiatan PKM seperti membuat desain interior bangunan, pelatihan merajut atau amirugumi, melukis pada tas kanvas, melukis di topi, dan mengolah limbah botol plastik. Dengan melakukan kegiatan PKM ini, anak asuh usia dini mitra dapat belajar untuk mengembangkan kreativitasnya dan menjadi bagian dari komunitas lingkungan mereka. terutama terkait dengan penggunaan bahan alami bambu dan olahan tradisi Indonesia berupa tampah tradisional yang sesuai dengan bidang keahlian ilmu seni Rupa dan Desain dan isu strategis desain berwawasan 'glokak' (global – lokal). Eksplorasi dan apresiasi budaya lokal menggunakan tampah bambu tradisional Indonesia dipadukan dengan menggambar mix media yang secara global sudah digunakan dan menghasilkan benda seni dengan nilai

tambah, inovatif, unik dan keratif. Selain itu kegiatan ini juga memberikan nilai edukatif informal untuk mengembangkan kreativitas anak asuh.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Salah satu cara untuk melanjutkan program kerjasama dengan mitra dapat dilakukan dengan memberikan edukasi tentang menggambar mix media sebagai sarana pengembangan kreativitas anak. Melalui kegiatan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional diharapkan dapat menghasilkan karya yang unik dan kreatif. Selain itu, pendidikan nonformal yang mengapresiasi hasil kerajinan tampah anyaman bambu tradisional ini dapat membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan sekitar mereka dan memperkuat apa yang mereka pelajari di sekolah.

Kegiatan ini dilakukan luring dan daring dengan dua tahap. Tahap awal memberikan pengajaran tentang menggambar mix media dan kerajinan tradisional tampah bambu dari fungsi, inovasi, dan serat untuk media menggambar yang unik dan kreatif. Metode ini akan dilakukan dengan memaparkan materi untuk mendapatkan informasi respon dan pemahaman anak-anak mengenai kegiatan yang menghargai kerajinan tradisional rakyat Indonesia. Kegiatan paparan akan dilanjutkan dengan memberikan kuesioner mengenai penggunaan tampah anyaman bambu di lingkungan rumah anak asuh dan menggambar mix media. Tahap kedua dilanjutkan dengan memberikan contoh menggambar mix media pada tampah bambu tradisional kepada mitra oleh tim PKM. Pemahaman menggambar mix media, akan dilengkapi dengan paparan kreativitas untuk menghasilkan karya seni dari tampah yang kemudian dapat menjadi produk fungsional yang berestetika, misalnya: menggambar warna pada tampah bambu dengan cat akrilik. Menurut Dewi (2019), diharapkan, hasil kegiatan dapat menciptakan karya seni dengan menunjukkan kreativitas dan keunikan tanpa banyaknya bantuan dari tim PKM atau pengajar. Selain itu, video tutorial yang dibuat oleh tim PKM mendukung pelatihan ini. Tujuan tim PKM adalah untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka melalui kegiatan menggambar campuran media pada tampah bambu tradisional. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan kepada anak asuh mitra Yayasan Rumah Pagi untuk mengapresiasi kerajinan tradisional serta mendapatkan pengalaman dengan langsung melakukan kegiatan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional untuk mengembangkan kreativitas mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pengetahuan Tampah Bambu Tradisional oleh Anak Asuh

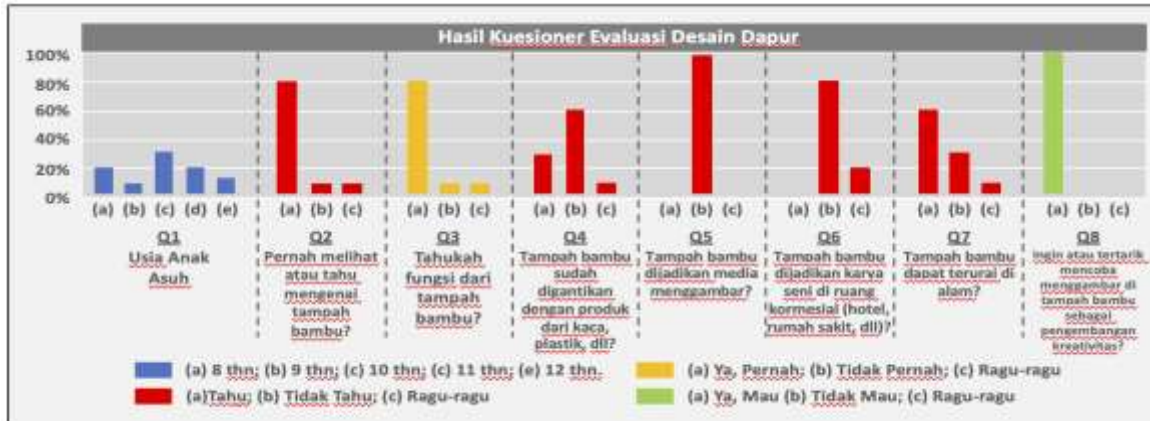
Kegiatan PKM, diawali dengan kuesioner mengenai pengetahuan anak asuh terhadap tampah bambu tradisional, dilanjutkan dengan materi edukasi menggambar mix media, mencari referensi ide gambar hingga implementasi menggambar pada tampah bambu tradisional. Kegiatan daring dan luring dengan dengan 20 anak asuh mitra yang berusia antara 8 dan 12 tahun. PKM dimulai dengan menanyakan pemahaman mereka tentang menggambar serta pengetahuan mengenai tampah bambu tradisional yang merupakan salah satu kerajinan tradisional Indonesia serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaan serta jawaban dari anaka asuh dapat dilihat pada gambar 2 diagram kuesioner.

Hasil kuesioner (Gambar 2) dapat disimpulkan diantaranya, 80% anak asuh mengetahui apa itu tampah bambu tradisional dan pernah melihat atau menggunakannya, 100% anak asuh tidak mengetahui mengetahui atau pernah melihat tampah bambu tradisional menjadi media untuk menggambar atau melukis, sebanyak 80% tidak mengetahui serta 20% ragu-ragu tampah bambu tradisional dapat menjadi karya seni dan digunakan di tempat komersial

(hotel, rumah sakit, dll), serta 100% anak asuh ingin atau tertarik untuk mencoba menggambar di tampah tradisional bambu sebagai sarana pengembangan kreativitas.

Gambar 2

Diagram kuesioner pengetahuan dan keinginan menggambar di tampah bambu tradisional.



Materi Edukasi Menggambar Mix Media dan Ide Referensi

Materi edukasi menggambar mix media dan referensi ide dijadikan sebagai acuan dan pengetahuan dasar mengenai menggambar dan implementasinya pada berbagai media. Bisa digunakan di kertas, di kayu atau di tampah bambu tradisional. Perbedaan dari tekstur media tersebut akan memberikan pengalaman yang berbeda dan diharapkan dapat menjadi solusi dan membantu pengembangan kreativitas anak asuh Yayasan rumah Pagi Bahagia. Selanjutnya tim PKM memberikan pemaparan pembelajaran tentang menggambar mix media sehingga memperjelas arahan dan tujuan pengembangan kreativitas anak asuh yang diharapkan dapat membantu proses implementasi menggambar pada tampah bambu tradisional. Pemaparan dan materi edukasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3

Pemberian materi edukasi menggambar mix media dan ide referensi



Hasil dari Kegiatan Menggambar Pada Tampah Bambu Tradisional

Hasil kegiatan PKM yang dilakukan luring dan daring ini adalah tampah bambu tradisional yang digambar dengan metode mix media. Kegiatan ini diberikan kepada dua puluh anak asuh berusia antara 8 hingga 12 tahun dari mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Proses penciptaan dari kegiatan ini adalah dengan berkreasi menggambar mix media yang imajinatif menggunakan akrilik kuas serta bahan lainnya yang mudah didapatkan dari sekitar lingkungan anak asuh berada. Terdapat tiga hal informasi instruksi untuk mengawali menggambar mix media pada tampah bambu tradisional, yaitu:

- 1) Menyiapkan tampah bambu, lem dan alat potong.
- 2) Peralatan menggambar mix media dan metode menggambar dasar.
- 3) Pelatihan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional. Pendistribusian bahan dan alat (tampah bambu, kuas serta cat akrilik) disertai dengan panduan pengenalan mengenai bahan serta alat yang dapat dipelajari oleh peserta pelatihan. Bahan dan peralatan di kemas oleh Tim PKM dalam kotak kardus dilengkapi dengan keterangan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan selama proses PKM ini, antara lain: memilih tampah bambu yang tidak terlalu besar agar mudah diolah, memeriksa tekstur dan material dasar bambu pada tampah, menemukan ide dan membuat pola atau sketsa untuk menggambar yang unik, kemudian mengecat tampah bambu menggunakan kuas dan cat akrilik, mengolah bahan mix media, dan membuat finishing akhir.

Gambar 4

Tampah bambu, peralatan dan bahan untuk menggambar mix media

...



Alat dan bahan yang telah disitribusikan dan disiapkan (Gambar 4), setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan mengumpulkan ide berupa referensi gambar dari media digital atau internet, anak asuh diarahkan untuk menciptakan karya dengan ide yang mengangkat budaya lokal berupa pola ragam hias, budaya, adat istiadat dan lainnya sebagai pengenalan dan apresiasi pada kekayaan buadaya nusantara Indonesia.

Gambar 5

Proses pencaerian ide gagasan dan referensi



Proses mencari ide referensi ini perlu dibantu oleh tim PKM, pengasuh dan pembina mitra Yayasan terutama untuk anak usia di bawah 10 tahun. Kreativitas visual dicari untuk mendapatkan ide dan referensi yang akan digambar pada tampah bambu, sehingga menghasilkan karya yang berbeda dan unik. Setelah mendapatkan gagasan visual yang akan digunakan sebagai sketsa desain, siapkan tampah bambu dan mulai menggambar pola atau

sketsa dengan pensil pada bidang tampah bambu. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, perlu menyiapkan bahan lain sebagai pelengkap cat akrilik untuk menciptakan karya mixmedia yang unik dan menarik. Bahan lain tersebut dapat ditemukan di lingkungan sekitar anak asuh. Kemudian proses penentuan warna dan pencampuran warna cat akrilik yang akan digunakan dapat dimulai. Prosesnya dapat dilihat pada video tutorial pada Gambar 6 di bawah ini:

Gambar 6

Proses memilih dan mencampur warna cat akrilik



Untuk memudahkan pewarnaan, pola dan sketsa yang diinginkan digambar pada bagian tampah bambu dengan pensil atau spidol. Warna cat akrilik dipilih dan dicampur sesuai dengan ide konsep visual. Dalam video tutorial yang dibuat oleh Tim PKM, ide untuk desain sketsa visual adalah gunung biru dengan bintang di langit yang cerah sebagai representasi alam nusantara yang indah. Proses pewarnaan gambar mix media dimulai dengan menggambar dan mewarnai cat akrilik sebagai bagian latar langit pada tampah bambu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.

Gambar 7

Proses menggambar warna latar belakang pada tampah bambu



Diperlukan kehati-hatian dan kesabaran saat mewarnai menggunakan cat akrilik pada permukaan bambu, mengingat tekstur permukaan bambu yang tidak rata atau bertekstur, seperti diantaranya mencampurkan warna cat akrilik agar dapat menghasilkan warna yang diinginkan berdasarkan ketajaman atau kejelasan gambar referensi yang diperoleh. Setelah bagian latar langit digambar dan diwarnai, pola acuan dan sketsa visual lainnya dapat digambar pada tampah bambu, proses selanjutnya adalah menggambar pola gunung pada lukisan langit yang telah dibuat sebelumnya. Proses menggambar gunung bisa langsung dilakukan setelah cat akrilik bagian latar langit pada tambah bambu telah kering.

Gambar 8

Proses mewarnai menggunakan kuas dan cat akrilik bidang depan latar



Gambar 9

Hasil kreasi menggambar mix media pada tampah bambu tradisional



Kegiatan PKM yang dilakukan luring ini menambah keseruan dan semangat anak asuh dalam berinteraksi. Secara umum, anak asuh dapat mengikuti proses pelatihan menggambar mixmedia pada tampah bambu tradisional dengan sangat antusias. Pelatihan menggambar adalah bagian dari aktivitas seni rupa yang dipraktikkan dengan bebas untuk menciptakan karya yang unik dan kreatif (Dewi, 2019). Proses pelatihan ini menghasilkan karya yang dapat dibawa pulang dan dijadikan karya seni yang unik dan menarik di rumah atau dapat dipadukan dengan karya lain menjadi sebuah pajangan bambu tradisional. Sistem baru dirancang atau dipamerkan agar anak-anak merasa bangga dan senang dari karya yang diciptakannya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional sebagai upaya untuk terus bekerja sama dengan mitra PKM untuk anak dengan usia 8 hingga 12 tahun. Tujuan dari program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan salah satunya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran tentang kerajinan tradisional yang digunakan sebagai media menggambar. Diharapkan menjadi solusi yang dapat diimplementasikan melalui pendidikan usia dini dengan meningkatkan kesadaran akan budaya lokal atau nusantara. Selain itu, anak-anak yang diasuh oleh mitra memperoleh kesempatan dan pengalaman baru untuk pengembangan kreativitas maupun bakat mereka dengan menggambar campuran media di tampah bambu tradisional, yang juga memberikan kepekaan dan kemampuan mengenai warna atau perbedaannya, meningkatkan kemampuan

kreatif anak asuh sehingga memungkinkan pengembangan lanjutan di masa depan. Diharapkan anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia dapat memperluas wawasan serta memperoleh keterampilan melalui pelatihan ini, yang akan membantu mereka terus berkembang.

Hasil kuesioner dapat disimpulkan diantaranya 80% mengetahui apa itu tampah bambu tradisional dan pernah melihat atau menggunakannya, 100% anak asuh tidak mengetahui mengetahui atau pernah melihat tampah bambu tradisional menjadi media untuk menggambar atau melukis, sebanyak 80% tidak mengetahui serta 20% ragu-ragu tampah bambu tradisional dapat menjadi karya seni dan digunakan di tempat komersial (hotel, rumah sakit, dll), serta 100% anak asuh ingin atau tertarik untuk mencoba menggambar di tampah tradisional bambu sebagai sarana pengembangan kreativitas.

Melalui pemaparan materi edukasi menggambar mix media, didapatkan kesimpulan bahwa anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia mendapatkan pemahaman yang lebih jelas terhadap apa itu menggambar mix media serta apa saja yang dapat dijadikan sebagai bahan dari pembuatan karya mix media yang juga mendukung pengembangan kreativitas anak usia 8-12 tahun. Selain itu, menggambar mix media untuk anak usia 8 hingga 12 tahun menghasilkan karya dengan bahasa visual dan menjadi alat bercerita melalui gambar yang dibuat pada tampah bambu tradisional. Kegiatan pelatihan ini memberikan motivasi dan semangat, serta menciptakan dan meningkatkan hubungan baik antara tim PKM dari dosen dan anggota mahasiswa dari FSRD Untar dengan mitra. Anak-anak yang diasuh oleh Yayasan Rumah Pagi Bahagia juga bersedia memberikan waktu dan semangat mereka untuk melaksanakan kegiatan PKM seperti ini. Program Pandu dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia sangat didukung oleh pelatihan kegiatan seni dan kerajinan tangan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan PKM pelatihan menggambar mix media pada tampah bambu tradisional secara umum telah terlaksana dengan baik dan lancar. Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap kerajinan dan kekayaan budaya nusantara seperti tampah bambu dan tampilan gambar sebagai sarana pengembangan kemampuan kreatif. Serta dapat menumbuhkan kemauan untuk beraktivitas kreatif dan menambah kemampuan menggambar anak asuh dari mitra. Semoga kegiatan ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan menghasilkan karya seni lainnya untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia dan juga dapat menginspirasi untuk kegiatan anak-anak lainnya.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Pimpinan serta pengelola Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara. Prodi Desain Interior UNTAR, Mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro yang terdiri dari pembina, pengelola, tim pengajar dan terutama anak-anak asuh peserta pelatihan.

REFERENSI

Adi Ismanto. (2023). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGOLAHAN LIMBAH BOTOL PLASTIK BEKAS MENJADI BARANG FUNGSIONAL. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1).
<https://doi.org/10.24912/jbmi.v6i1.25848>

- Fivanda, F. Ismanto, A. Indrawan, H. (2021). *Pengaruh Interior Rumah Tinggal Terhadap Kreativitas Belajar Selama Pandemi Covid-19*. Laporan Akhir Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Tarumanagara.
- Fivanda. (2023). PENGEMBANGAN IMAJINASI DAN BAKAT ANAK MELALUI MEDIA LUKIS KANVAS PADA TOPI BUCKET. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v6i1.25850>
- Irawan, B., & Tamara, P. *Dasar-Dasar Desain*. Griya kreasi. Depok, 2012.
- Khasanah, N. (2022). ANALISIS NILAI TAMBAH PRODUK TAMPAH DI DESA KEMBANGSAWIT. *Medikonis*, 13(1), 53-61. <https://doi.org/10.52659/medikonis.v13i1.36>
- Masganti, Sit. Khadijah. dkk. PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Teori dan Praktik. Medan, Perdana Publishing, 2016.
- Nurhidayah I, Pujiati U, Watemin. 2015. Kontribusi kerajinan anyaman bambu terhadap pendapatan keluarga petani di Kecamatan Petanahan Kabupaten Kebumen. Agritech, Sanyoto, S.E. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009.
- Survey ENF Indonesia. (2021). *Kondisi Pendidikan Indonesia Selama Pandemi Covid-19*. <https://enfindonesia.id/2021/02/09/>
- Safitri, Eva. (2021). 4 Upaya Perbaikan Sistem pendidikan Republik Indonesia. Detik.com diakses pada tanggal 10 September 2021 dari <https://news.detik.com/berita/d-5554319/hardiknas-2021-nadiem-ungkap-4-upaya-perbaiki-sistem-pendidikan-ri>
- <https://budaya.jogjaprovo.go.id/berita/detail/177-makin-tersisih-tampah-jadi-alternatif-medium-lukis>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/08/bambu-jadi-hasil-hutan-bukan-kayu-terbanyak-tahun-2019>