

## PEMBERDAYAAN *SOFT SKILLS* GENERASI Z MELALUI KEGIATAN PELATIHAN SENI KRIYA MAKRAMÉ

Fivanda<sup>1</sup>, Natashya Iskandar<sup>2</sup>, Gwendolyn Chelsea Josephine<sup>3</sup>, Jennifer Hung<sup>4</sup> &  
Vanesa<sup>5</sup>

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

<sup>2</sup>Program Studi Sarjana Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: natashya.615220014@stu.untar.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: gwendolyn.615220015@stu.untar.ac.id

<sup>4</sup>Program Studi Sarjana Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: jennifer.615220034@stu.untar.ac.id

<sup>5</sup>Program Studi Sarjana Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: vanesa.615220035@stu.untar.ac.id

### ABSTRACT

*Generation Z, born between 1997–2012, is inseparable from technology in both learning and working environments. As part of the productive age group, they hold significant potential to drive economic growth through local creative industries. One effective method to empower this generation is through soft skill development using macrame crafts. Macrame activities not only enhance creativity but also improve focus, patience, and perseverance. In facing the challenges of the digital era, soft skill empowerment supports career readiness, productivity, and social networking. Collaborative initiatives between institutions play a crucial role in facilitating craft training for Generation Z. One such initiative is the macrame craft training program, aimed at creating products with creative, commercial, and innovative value. This program aligns with SDGs Goal 4 (Quality Education) and Goal 8 (Decent Work and Economic Growth) by equipping youth with valuable life skills. In partnership with Yayasan Rumah Pagi Bahagia in Bintaro, this program specifically targeted foster children aged 13–16 years. The face-to-face training involved 20 participants and was conducted in two main stages: preparation and implementation. The preparation stage included surveys, interviews, and material distribution, followed by hands-on implementation. Guided by the PKM team, instructors demonstrated macrame knotting techniques and assisted participants in creating wall decoration pieces. This activity not only required attention to detail but also fostered perseverance. The outcome of this empowerment initiative is expected to contribute to the growth of innovative local creative products, even amidst the fast-paced advancement of artificial intelligence technology.*

**Keywords:** *generation Z, creative, macrame, empowerment, soft skills*

### ABSTRAK

Generasi Z merupakan generasi yang tidak terlepas dari teknologi, baik dalam belajar maupun bekerja. Lahir pada tahun 1997–2012, Generasi Z termasuk usia produktif dan menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif lokal. Pemberdayaan *soft skills* melalui seni kriya makrame menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan fokus, dan melatih kesabaran. Dalam menghadapi tantangan dunia digital, penguatan *soft skills* dapat menambah peluang karir, produktivitas, serta memperluas jejaring sosial. Berbagai institusi berkolaborasi dalam penyelenggaraan pelatihan seni kriya bagi Generasi Z. Salah satunya adalah pelatihan kriya makrame yang bertujuan menghasilkan produk bernilai kreatif, komersial, dan inovatif. Kegiatan ini mendukung tercapainya tujuan SDGs ke-4 (pendidikan berkualitas) dan SDGs ke-8 (pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi) dengan membekali generasi muda keterampilan yang bermanfaat di masa depan. Bersama mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro, kegiatan ini menyoal anak asuh berusia 13–16 tahun. Pelatihan dilakukan secara tatap muka kepada 20 peserta dan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan mencakup survei, wawancara, dan distribusi material, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan berupa demonstrasi langsung teknik menyimpul makrame oleh instruktur dari tim PKM. Pelatihan pembuatan dekorasi dinding makrame menuntut ketelitian dan ketekunan peserta. Hasil dari kegiatan ini diharapkan terus mendorong berkembangnya produk kreatif lokal yang inovatif di tengah pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan.

**Kata kunci:** *generasi Z, kreatif, makrame, pemberdayaan, soft skill*

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang selaras dan sejalan dengan perkembangan generasi muda saat ini merupakan sasaran utama dari bagian keberlanjutan program pembangunan nasional. Perkembangan pesat teknologi dan dunia digital tentunya memberikan kemudahan bagi generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang tidak terlepas dari teknologi mulai dari belajar, bekerja sampai memenuhi kegiatan kesehariannya. Mempermudah komunikasi dan mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1997-2012. Generasi ini banyak dikenal sebagai generasi yang sangat membutuhkan internet sebagai sarana untuk berekspresikan diri serta mengembangkan diri. Generasi Z juga memiliki potensi dalam meningkatkan perekonomian (Ainiyah et al, 2022) terutama dalam dunia kreatif. Perkembangan teknologi di era 5.0 tentunya memberikan dampak positif dan negatif (Wiguna et al, 2022). Dampak positif yang dirasakan seperti kemudahan mendapatkan informasi terutama pada dunia pendidikan. Disamping itu, dampak negatif yang muncul dari kemajuan pesat teknologi yaitu kurangnya minat untuk eksplorasi diluar dunia teknologi (Agus et al, 2021), berkurangnya kreativitas, serta tingkat kesabaran dan ketekunan Generasi Z dalam mengembangkan kemampuan *soft skill* menjadi berkurang.

Keterampilan *soft skills* mencakup kemampuan komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, kewirausahaan dan manajemen waktu. Pada dunia kerja generasi Z yang saat ini dikenal kompleks dan terus berubah, kemampuan ini menjadi krusial untuk beradaptasi dan mencapai keberhasilan jangka panjang. Menurut Rima Putri Handayani (2025), mahasiswa yang saat ini juga mayoritas merupakan generasi Z harus memiliki *soft skills* yang berperan penting dalam kehidupan keseharian dan profesionalnya. Dengan melakukan pengembangan terhadap *soft skills* maka dapat membantu generasi Z dalam menghadapi tantangan dunia kerja, mempercepat peluang karir, meningkatkan produktivitas dan menambah interaksi sosial.

Berdasarkan hasil sensus penduduk pada tahun 2020 (BPS, 2021) disampaikan bahwa mayoritas penduduk Indonesia didominasi oleh generasi Z dengan kelahiran tahun 1997-2012. Proporsi generasi Z sebanyak 27,94 % dari total populasi. Generasi Z termasuk dalam usia produktif yang dapat menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan sosial dan ekonomi (Gambar 1). Ketertarikan generasi Z dalam memulai usaha ketimbang memiliki jenjang karir bekerja di perusahaan menjadi salah satu faktor pentingnya memiliki *soft skills*. Generasi Z saat ini menduduki populasi dominan untuk menghasilkan kegiatan ekonomi kreatif secara mandiri. Dimana generasi Z punya keinginan untuk membuat usaha ketimbang bekerja dan berkarir dengan perusahaan di masa akan datang.

### Gambar 1

Infografis generasi Z dominasi penduduk Indonesia



(Sumber: Liputan 6, Triyasni, 2021)

## Analisis Situasi

Pada masa sekarang generasi Z lebih banyak menggunakan perangkat elektronik digital untuk kebutuhannya. Hal ini tentunya membuat banyak pihak penyelenggara institusi pendidikan merasa perlu adanya kegiatan yang meningkatkan kepekaan, kreativitas dan kemampuan lain diluar bidang teknologi untuk dapat mendukung peningkatan ekonomi kreatif. Dengan berbekal kemampuan *soft skills* maka, semua tantangan ekonomi global dapat dihadapi. Sesuatu yang instan dan cepat tidak selamanya akan berjalan baik tanpa diimbangi kegiatan pengembangan diri *soft skills* bagi generasi Z. Dengan demikian, ini menjadikan tim PKM untuk terus memberikan pelatihan seni kriya dan menghasilkan produk bernilai jual. Beberapa kegiatan yang secara konsisten sudah dilakukan seperti teknik melukis ragam hias nusantara pada topi caping, teknik merajut dengan amigurumi (Fivanda, 2023) kemudian pada kesempatan ini akan dilanjutkan dengan seni merangkai benang-benang dengan seni kriya makrame. Kegiatan pelatihan seni kriya makrame menghasilkan produk yang memberikan nilai tambah jual dan kreatif serta mewujudkan pendidikan yang berkualitas (SDGs ke-4). Serta dapat memberikan modal kemampuan bagi generasi Z dalam mendapatkan pekerjaan yang layak dan mendukung pertumbuhan ekonomi (SDGs ke-8) terlihat pada 17 indikator SDGs. Oleh karena itu, melalui program ini, diharapkan kegiatan kerjasama ini dapat memberikan dorongan bagi generasi Z untuk mengembangkan kemampuan *soft skills* (SDGs, 2024) dan menghasilkan produk dekorasi interior khususnya pada peserta anak asuh dari mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro.

Dengan analisis keseluruhan situasi diatas maka Fakultas Seni Rupa dan Desain Untar akan kembali bekerjasama mitra PKM yaitu dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia yang berlokasi di Bintaro. Permasalahan yang dihadapi mitra dengan kebutuhan yang belum terpenuhi mulai dari staff pengajar yang minim dalam memberikan pelatihan soft skills kepada anak asuh dan mitra dalam situasi berkembang yang masih membutuhkan banyak kerjasama kegiatan dalam bidang ketrampilan seni kriya. Sehingga, mitra memiliki situasi dan pemikiran yang sepeham untuk melanjutkan kerjasama. Berikut merupakan profil dari Mitra PKM “Yayasan Rumah Pagi Bahagia” pada kegiatan ini merupakan sebuah Yayasan Lembaga Sosial Pendidikan Yatim Dhuafa dan Lingkungan Hidup. Merupakan “*Non-Governmental Organization*” yang didirikan sejak 26 Februari 2006. Pada tanggal 19 Agustus 2019 mengalami pembaruan susunan pengurus Rumah Pagi Bahagia (Yayasan Rumah Pagi Bahagia, 2025). Memiliki sekitar 30 anak asuh hingga tahun 2021. Salah satu program yang menarik perhatian tim PKM yaitu program pendidikan Sekolah Pandu Merdeka. Sekolah Pandu Merdeka merupakan program yang dimulai semenjak awal tahun 2020 yang merupakan sekolah non-formal bebas biaya untuk yatim, dhuafa dan disabilitas usia 5-14 tahun yang mengedepankan adab, kebahagiaan belajar, kepedulian (Yayasan Rumah Pagi Bahagia, 2025). Dengan misi pendidikan non-formal bebas biaya yang layak untuk kelompok marginal, melahirkan insan yang paham diri dan cita-citanya, menghantarkan sumber daya manusia yang mandiri mampu hidup bermasyarakat (Yayasan Rumah Pagi Bahagia, 2025). Dengan fokus bidang pendidikan sosial, keagamaan, lingkungan dan keterampilan. Untuk berkontribusi dalam pengembangan pendidikan dan ketrampilan terutama ketrampilan seni kriya maka, tim PKM bekerjasama untuk berkolaborasi dalam program pandu belajar seni selama beberapa tahun terakhir.

## Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan PKM bersama mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro sudah dimulai dari 4 kegiatan pelatihan yang sudah terlaksana sejak tahun 2021 hingga tahun 2024 (Fivanda, 2025). Hasil pelatihan merajut, amigurumi, melukis yang telah dilakukan pada kegiatan sebelumnya (Fivanda, 2023) menghasilkan pengembangan kemampuan ketrampilan dan kreativitas serta hasil produk yang bernilai jual. Pelatihan yang sudah dilakukan tim PKM sebelumnya

membuahkan dampak positif dan menjadi pembekalan terhadap pengembangan kemampuan *soft skills* generasi muda mulai dari usia 5-14 tahun. Berdasarkan permasalahan yang ada dari kegiatan pelatihan seni kriya makrame menjadi solusi dalam meningkatkan ketrampilan seni dan peningkatan kemampuan diri pada generasi Z. Berpotensi untuk memajukan perekonomian dan UMKM melalui hasil produk seni makrame. Produk seni kriya yang dihasilkan memiliki nilai inovasi kegiatan usaha ekonomi. Produk yang dihasilkan harus memiliki pengembangan kreativitas untuk kegiatan seni pada masa akan datang (Munthe, 2021). Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara luring dengan 3 tahapan yaitu tahap pertama persiapan yang meliputi kegiatan wawancara, survey atau observasi. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan dimulai dengan memberikan pelatihan secara teoritis tentang jenis makrame dan material yang digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pelatihan teknik ketrampilan makrame Tahap ketiga dilakukan evaluasi keseluruhan kegiatan dan saran untuk kegiatan pelatihan berikutnya. Pelatihan ini juga dilengkapi dengan panduan materi presentasi yang disusun tim PKM. Kerjasama antara tim PKM sebagai instruktur pelatihan akan menyampaikan pelatihan praktikal kepada peserta anak asuh dari mitra. Hasil dari pelatihan diharapkan dapat menghasilkan produk menghasilkan produk dengan nilai kebaruan (Dewi, 2019).

## Gambar 2

*Kreasi produk dari seni kriya makrame*



Pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan bakat dan minat dari generasi Z (Mukti, 2021). Diharapkan dengan peserta dari anak asuh usia 13-16 tahun dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia menghasilkan produk seni kriya makrame menghasilkan produk dekorasi untuk dinding untuk ruangan pada hunian rumah tinggal (gambar 2). Kegiatan PKM ini dapat terus meningkatkan usaha mikro menengah dan pengembangan *soft skills* generasi Z ditengah kemajuan teknologi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan pembuatan dekorasi dinding dengan seni makrame sebagai bagian dari kegiatan pemberdayaan pada generasi Z dilakukan dengan metode pelatihan secara luring. Dibagi menjadi 4 tahapan kegiatan (gambar 3):

### 1) Tahap ke-1:

Tahap awal dengan mitra dengan melakukan survey, observasi, wawancara dan diskusi terhadap masalah yang dihadapi. Pada tahap ini menghasilkan solusi awal untuk kegiatan PKM yang melalui kerjasama PKM dengan mitra, mendapatkan persetujuan kerjasama dari mitra. Dan perumusan jenis kegiatan PKM. Untuk tim PKM melakukan pengajuan proposal dan diselesaikan dalam tahap proposal diterima. Dilakukan melalui diskusi antar tim PKM, pembagian tugas tim disesuaikan dengan bidang keahlian. Membuat penyusunan rencana kerja, jadwal pelaksanaan dan ditargetkan peserta generasi Z dengan usia 13-16 tahun berjumlah maksimal 20 peserta. Usia 13-16 tahun merupakan usia yang sudah memiliki tanggungjawab dan keinginan untuk mengembangkan kemampuan diri.

## 2) Tahap ke-2:

Tahap persiapan pelatihan dengan mempersiapkan peralatan, bahan-bahan dan panduan materi yang akan diberikan kepada peserta pelatihan. Panduan materi disusun dengan media presentasi powerpoint. Pada tahap ini juga dilakukan proses distribusi peralatan dan bahan terlebih dahulu kepada mitra.

## 3) Tahap ke-3:

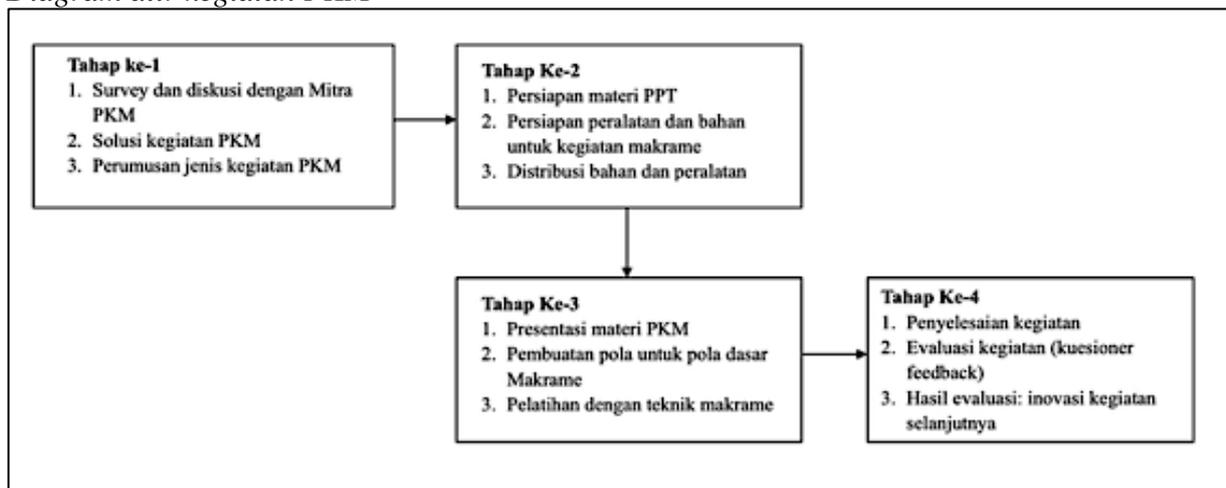
Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dimulai dari penyampaian materi pelatihan terkait dengan pengenalan alat, bahan, referensi gambar untuk peserta dan disampaikan secara langsung teknik simpul makrame. Pelatihan dimulai dengan memberikan instruksi untuk teknik simpul awal dan akhir makrame sampai membentuk bentuk daun yang diinginkan.

## 4) Tahap ke-4:

Pada tahap akhir dari kegiatan ini evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan memberikan kuesioner evaluasi kepada peserta pelatihan makrame dari mitra. Hasil evaluasi akan dijadikan pengembangan kegiatan kerjasama selanjutnya.

### Gambar 3

Diagram alir kegiatan PKM



Kegiatan PKM ini membutuhkan partisipasi kedua belah pihak mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir. Mitra menyediakan tempat kegiatan dan peserta yang dilakukan secara aktif dalam proses penyuluhan dan pendampingan supaya kegiatan ini dapat secara berkesinambungan dilakukan bekerjasama dengan tim PKM. Hasil dari kegiatan dapat dikreasikan mulai dari bentuk, teknik simpul, material, dan kegunaan bagi pecinta seni serta desain interior.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

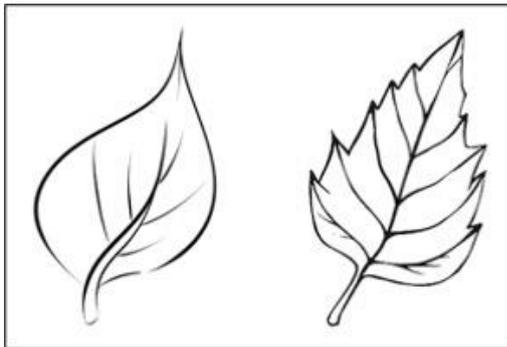
Kegiatan pelatihan dilakukan oleh instruktur dari tim PKM yang bekerjasama dengan staff pengajar dari mitra. Pada tahap ke-1 dan ke-2 dari awal persiapan kegiatan sudah ditentukan bahwa bentuk daun akan menjadi bentuk dasar untuk karya seni makrame. Bentuk daun merupakan bentuk dasar yang sangat mudah dan dapat dipahami dengan cepat oleh generasi Z. Bentuk daun yang digunakan ada beberapa jenis, peserta dapat memilih sesuai bentuk yang disukai.

Berikut merupakan langkah-langkah kegiatan pelatihan pembuatan hiasan dinding dengan teknik makrame berbentuk daun yaitu: (a) Peserta menentukan bentuk daun yang akan dijadikan produk makrame, dapat menggunakan teknik menggambar sketsa pola dasar daun pada kertas berukuran A4 dan pensil. Menggambar sketsa untuk menentukan perkiraan dalam skala

proporsi produk makrame tersebut; (b) Peserta mempersiapkan benang katun dan peralatan yang sudah didistribusikan oleh tim PKM; (c) Peserta menata peralatan yang akan digunakan seperti papan dasar berukuran A4 untuk kaitan simpul, gunting dan ranting atau sumpit kayu apabila akan digantung dekorasi makramenya; (d) Peserta mengkaitkan bagian atas benang untuk kemudian dijadikan pusat utama dan tidak akan dilepaskan sampai teknik simpul makrame sudah membentuk daun; dan (e) Mulai melakukan kegiatan seni makrame dengan menyimpul dan untuk hasil akhir bentuk daun maka, akan dilakukan proses memotong dengan gunting pada keseluruhan sisinya supaya didapatkan bentuk daun yang diinginkan.

Pelatihan dimulai dengan kegiatan awal mencari inspirasi untuk bentuk daun yang akan dijadikan acuan dalam membentuk kerajinan tangan makrame. Bentuk daun disketsa pada kertas berukuran A4 menggunakan pensil atau spidol warna hitam, bentuk dasar daun dapat dimodifikasi sesuai dengan kreativitas masing-masing (gambar 4). Ukuran daun juga dapat disesuaikan dengan keinginan (gambar Bentuk pola daun tersebut nantinya akan digunakan sebagai acuan saat melakukan proses pembentukan setelah simpul-simpul benang dibuat dan dikaitkan.

**Gambar 4**  
*Sketsa daun*



Peserta pelatihan dilanjutkan dengan kegiatan menata material dan peralatan yang sudah didistribusikan oleh tim PKM seminggu sebelum kegiatan ini dilaksanakan. Instruktur dari tim PKM memberikan penjelasan kegunaan dari masing-masing peralatan. Untuk melakukan kegiatan makrame ini dibutuhkan kerapian dan konsentrasi sehingga mampu menyimpulkan benang-benang tersebut. Bahan dan peralatan yang digunakan yaitu benang katun wol, gunting, papan alas atau board berukuran A4, penggaris atau meteran, sisir, sumpit kayu atau ranting (gambar 5). Untuk benang yang digunakan jenis katun biasa dan katun wool ketebalan 2-4 mm. Benang yang digunakan juga bisa dikombinasi dengan benang sisa merajut (Fivanda et al, 2025). Menggunakan material sisa dari kegiatan sebelumnya sangat bermanfaat untuk melestarikan konsep keberlanjutan (Ismanto, 2023)

**Gambar 5**  
*Bahan dan peralatan makrame*



Dapat menggunakan kombinasi 2 warna benang. Benang mulai digunting satu per satu dengan panjang 10-15 cm. Dibuat dengan jumlah sesuai keinginan dan kreativitas. Sesuai dengan proporsi ukuran daun yang akan dibentuk. Jenis simpul yang digunakan adalah sebagai simpul awal dan akhir dari makrame dekorasi dinding berbentuk daun yaitu simpul kepala (Atika et al, 2022). Simpul kepala merupakan simpul dengan panjang tali yang direntangkan dan kemudian disimpul dengan pusat tali (gambar 6). Bagi tali menjadi dua bagian dengan sama panjang dan diletakkan pada bagian benang tengah yang sudah dijadikan poros (gambar 7). Tarik ujung tali membentuk simpul. Simpul kepala diulang terus menerus sampai simpul-simpul tersebut dalam kondisi padat dan sesuai kebutuhan (gambar 6 dan gambar 7).

### Gambar 6

*Simpul kepala makrame*



### Gambar 7

*Simpul kepala makrame*



Selanjutnya setelah simpul-simpul sudah saling berkaitan dan padat akan dilakukan proses membentuk daun dengan menggunakan gunting dan pola daun dari kertas. Pola sketsa daun dari kertas didekatkan bersamaan dengan simpul benang yang sudah jadi. Kemudian digunting mengikuti pola daun yang sudah digambarkan di awal (gambar 8).

### Gambar 8

*Menyempurnakan makrame bentuk 'daun'*



Pada proses menggunting memerlukan kreativitas agar bentuk daun yang diinginkan dapat tercapai (gambar 8). Pada tahap akhir akan dilakukan *finishing* dengan menggunakan sisir untuk membuat daun lebih tebal dan mengembang. Sisir berfungsi juga untuk mencegah benang kusut

yang terjadi saat disimpul (gambar 8). Perpaduan beberapa warna dari makrame berbentuk daun ini menjadi kreasi unik dari masing-masing peserta (gambar 9).

### Gambar 9

*Hasil peserta makrame dekorasi dinding*



Proses kreativitas dalam menyimpulkan benang satu dengan benang lainnya mulai dari pemilihan warna, teknik menyimpulkan dan membentuk menjadi salah satu pengembangan *soft skills* yang dilakukan oleh peserta anak asuh mayoritas merupakan generasi Z (Widianti et al, 2024). Untuk dapat diaplikasikan pada dinding ruang interior. Berbagai bentuk dari hasil makrame daun tersebut dapat disusun dengan berbagai variasi dan digantung pada sumpit kayu atau ranting pohon (gambar 10) yang kemudian dipasang pada dinding ruang interior rumah tinggal.

### Gambar 10

*Makrame dekorasi dinding*



## 4. KESIMPULAN

Generasi Z merupakan generasi yang secara terus menerus harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dan dunia digital seperti teknologi kecerdasan buatan membuat generasi Z harus mampu bertahan dalam pemikiran dan kemampuan *soft skills*. Keterampilan *soft skills* dapat dimiliki oleh generasi Z harus diperoleh secara non-formal dari kegiatan pelatihan diluar pendidikan sekolah formal. Keterampilan *soft skills* mulai dari kemampuan komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, kewirausahaan dan keterampilan seni. Pengembangan *soft skills* dapat membantu generasi Z dalam menghadapi tantangan dunia kerja, mempercepat peluang usaha, menambah interaksi sosial dan produktivitas. Fenomena yang saat ini terjadi adalah ketertarikan minat generasi Z yang sangat besar dalam memulai usaha ketimbang memiliki jenjang karir bekerja di perusahaan menjadi salah satu faktor pentingnya memiliki *soft skills*. Sesuatu yang instan dan cepat tidak selamanya akan berjalan baik tanpa diimbangi kemampuan diri untuk bertahan dan berkembang. Melalui kegiatan pengembangan *soft skills* bagi generasi Z, tim PKM memberikan pelatihan pemberdayaan kemampuan melalui seni kriya makrame. Kegiatan ini juga menjadi salah satu upaya dalam mewujudkan tujuan SDGs yaitu pendidikan yang berkualitas dan memberikan

modal bagi generasi Z dalam mendukung pertumbuhan ekonomi. Dengan peserta berusia 13-16 tahun dari mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro melalui kegiatan seni kriya makrame dengan teknik simpul. Seluruh proses pelatihan ini menghasilkan kreativitas, memupuk kesabaran dan secara psikologis memberikan kebahagiaan tersendiri bagi generasi Z. Kegiatan makrame ini menghasilkan produk dekorasi interior untuk dinding rumah tinggal. Hasil dari kegiatan ini selain sebagai pengembangan juga memberikan efek relaksasi bagi generasi Z. Keseluruhan proses pelatihan seni kriya makrame membutuhkan kesabaran dan ketelatenan dalam menyimpulkan benang satu dengan benang lainnya mulai dari pemilihan warna, teknik menyimpulkan dan sampai proses akhir pembentukan. Kegiatan seni lainnya diharapkan dapat terus dilakukan bekerjasama oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara dengan mitra PKM. Saran untuk kegiatan selanjutnya dapat menggunakan limbah benang atau benang sisa dengan teknik makrame dengan jenis simpul yang berbeda untuk membuat sarung bantal, penutup lampu dan produk kriya lainnya.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara. Bapak Deni yang merupakan fasilitator dan mentor dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro.

#### **REFERENSI**

- Ainiyah, N., & Indrarini, R. (2022). Pengaruh Motivasi Investasi dan Kemajuan Teknologi terhadap Minat Berinvestasi di Reksadana Syariah pada Generasi Z Kota Surabaya. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam*, 5(2), 80-94.
- Agus, E., Zulfahmi. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai Nasionalisme Generasi Muda. *Jurnal Kajian Hukum Iuris Studia*, 2(1). 26-33.
- Atika, J., & Purwanti, L. (2022). Pemanfaatan Seni Kerajinan Tangan Makrame Untuk Dekorasi Ruangan Dengan Konsep Art Deco. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(1), 45-56.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020*. Diakses dari <https://demakkab.bps.go.id/id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html>
- 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.
- Fivanda, F. (2023). Pengembangan Imajinasi dan Bakat Anak Melalui Media Lukis Kanvas pada Topi Bucket. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1).174-182.
- Fivanda, F., Hung, J., & Vanesa, V. (2025). Penerapan Berkelanjutan Melalui Pemanfaatan Benang Sisa Menjadi Produk Rajutan Dekorasi Interior. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 7(3). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v7i3.32805>
- Handayani, R.P. (2025, Februari 07). Kurangnya Soft Skills di Kalangan Mahasiswa: Apa Dampaknya?. Diakses dari <https://campusnet.news/kurangnya-soft-skills-di-kalangan-mahasiswa-apa-dampaknya/>
- Ismanto, A. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pengolahan Limbah Botol Plastik Bekas Menjadi Barang Fungsional. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1). 158-167.
- Mukti, C.V., Rosita, D., Sakinah, A., Apriyanti, D. (2021). Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pelatihan Seni Lukis. *Jurnal Dedikasi*, 1(2). 443-448.
- Munthe, R. T. J., Rahadi. D. R. (2021). Inovasi dan Kreatifitas UMKM di Masa Pandemi (Studi Kasus di Kabupaten Bekasi). *Jurnal Magisma*, IX(1). 44-52.

- Widianti, H. Rahmadiana, G.D., Amaliyah, F. Khasanah, A.N., Kartini, D. (2024). Menyulam Warisan Budaya: Pelatihan Keterampilan Membuat Batik Untuk Generasi Z Dalam Merajut Tradisi Batik Tegal. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(6). 2160-2165.
- Wiguna, I. B. S. A., Dewi, K. S., & Septarini, N. K. (2022). Dampak Kemajuan Teknologi Informasi pada Generasi Z di Era Society 5.0 bagi Sumber Daya Manusia. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 2, 468-475.
- Yayasan Rumah Pagi Bahagia. (2025, Mei 28). Diakses dari <https://rumahpagi.org/rumah-pagi-bahagia/>