



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

2018

**IMPLEMENTASI
TEKNOLOGI TEPAT
GUNA KEPADA
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat**

Telp. (0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom
Bety Wulan Sari, M.Kom**

Kulit Muka : Nirmalasari

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat
Telp. (0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id**

Cetakan I, November 2018

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Reviewer :

Dr. Kusrini, M.Kom.

Eny Nurnilawati, S.E., M.M.

Heri Sismoro, M.Kom.

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom

Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman <i>Acihmah Sidauruk</i>	1
2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan <i>Aditya Maulana Hasymi</i>	7
3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i>	13
4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini <i>Agit Amrullah</i>	19
5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten <i>Agus Purwanto</i>	25
6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman <i>Agustina Rahmawati</i>	31
7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i>	37
8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i>	43
9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman <i>Ani Hastuti Arthasari</i>	49
10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i>	55
11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i>	61

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67
Ardiyati
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73
Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79
Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85
Banu Santoso
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91
Bayu Setiaji
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97
Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103
Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109
Fahrul Imam Santoso
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115
Ferri Wicaksono dan Haryoko
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121
Ferry Wahyu Wibowo
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127
Fitri Juniwati Ayuningtyas

23. Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman	133
<i>Fitria Nucifera</i>	
24. Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul	139
<i>Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti</i>	
25. Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman	145
<i>Hanantyo Sri Nugroho</i>	
26. Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah	151
<i>Haryoko dan Ferri Wicaksono</i>	
27. Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah	157
<i>Hendra Kurniawan</i>	
28. Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta	163
<i>Ika Afianita Suherningtyas</i>	
29. Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft	169
<i>Ikmah dan Anik Sri Widawati</i>	
30. Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”	175
<i>Irma Rofni Wulandari</i>	
31. Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"	181
<i>Ismadiyanti Purwaning Astuti</i>	
32. Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital	187
<i>Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan</i>	
33. Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta	193
<i>Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza</i>	
34. Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”	199
<i>Lilis Dwi Farida</i>	
35. Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta	205
<i>Moch. Farid Fauzi</i>	

36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten	211
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i>	217
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman	223
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem	229
<i>Oki Arifin</i>	
40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur	235
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul	241
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
42. Sekolah Demokrasi	247
<i>Rezki Satri</i>	
43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia	253
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul	259
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah	265
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta	271
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)	277
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	

48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun	283
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo	289
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta	295
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan	301
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul	307
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta	313
<i>Sumarni Adi</i>	
54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain	319
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta	325
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta	331
<i>Vidyana Arsanti</i>	
57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar	337
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman	343
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari	349
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari	355
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361
Irton
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367
Mulia Sulistiyono
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373
Citra Desy Aisyah Alkis
- 64. Perancangan Media Promosi Pentol Petir Magelang** 379
Agung Nugroho
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385
Bhanu Sri Nugraha
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391
I Made Artha Agastya

WORKSHOP LIBURAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN BAKAT ANAK BIDANG EKONOMI KREATIF DI DESA DRONO KABUPATEN KLATEN

Ni'mah Mahnunah¹⁾, Theopilus Bayu Sasongko²⁾

¹⁾ Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email : nimahmahnunah@amikom.ac.id¹⁾, theopilus.27@amikom.ac.id²⁾

Abstrak

Ekonomi kreatif saat ini dapat dikatakan sebagai sumber pertumbuhan baru ekonomi di Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan jangka panjang. Ketersediaan sumber daya manusia dalam jumlah besar dapat ditransformasikan menjadi orang-orang kreatif yang akan menciptakan nilai tambah yang besar terhadap ketersediaan sumber daya yang melimpah. Yang menjadi penghambat dalam pengembangan ekonomi kreatif diantaranya adalah masih terbatasnya sumber daya kreatif (orang kreatif) yang profesional dan kompetitif serta terbatasnya sumber daya pendukung yang berkualitas, beragam dan kompetitif.

Desa Drono, sebagai salah satu wilayah di Kabupaten Klaten tentunya juga memiliki potensi di bidang ekonomi kreatif, terutama ketersediaan sumber daya kreatif. Melalui Pengabdian masyarakat diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat di Desa Drono melalui workshop liburan kreatif. Workshop liburan kreatif ini ditujukan kepada anak-anak usia sekolah untuk merangsang penciptaan ide dan bakat kreatif dalam rangka menumbuhkembangkan sumber daya kreatif.

Adapun tujuan dari Workshop Liburan Kreatif sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif adalah mendorong minat anak sekolah untuk menciptakan dan mengembangkan bakat dan kreativitas dalam bidang ekonomi kreatif, meningkatkan kemampuan anak sekolah untuk berinteraksi dan berfikir secara kreatif dan inovatif, memberikan pemahaman mengenai penciptaan ide-ide kreatif bagi anak usia sekolah, dan memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada anak sekolah mengenai kreativitas yang tidak didapatkan di sekolah formal maupun di rumah.

Kata kunci: liburan kreatif, kreativitas, ekonomi kreatif

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif saat ini dapat dikatakan sebagai sumber pertumbuhan baru ekonomi di Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan jangka panjang. Ketersediaan sumber daya manusia dalam jumlah besar dapat ditransformasikan menjadi orang-orang kreatif yang akan menciptakan nilai tambah yang besar terhadap ketersediaan sumber daya yang melimpah (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2014). Oleh karena itu diperlukan media pengembangan bakat kreatif sebagai sarana untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui pendidikan ekonomi kreatif diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, inovatif, dan produktif. Dalam hal ini, kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu

bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain (Masganti, dkk, 2006).

Pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar, mereka lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut. Dengan demikian, setiap anak yang kreatif memiliki intelegensi yang tinggi. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.

Yang menjadi penghambat dalam pengembangan ekonomi kreatif diantaranya adalah masih

terbatasnya sumber daya kreatif (orang kreatif) yang profesional dan kompetitif serta terbatasnya sumber daya pendukung yang berkualitas, beragam, dan kompetitif.

Desa Drono, sebagai salah satu wilayah di Kabupaten Klaten memiliki potensi di bidang ekonomi kreatif, terutama ketersediaan sumber daya kreatif, yaitu orang-orang kreatif yang usia sekolah. Pengembangan sumber daya manusia kreatif dapat dilakukan melalui pendidikan ekonomi kreatif yang salah satunya dengan melakukan workshop liburan kreatif. Workshop liburan kreatif ini ditujukan kepada anak-anak usia sekolah untuk merangsang penciptaan ide dan bakat kreatif dalam rangka menumbuhkembangkan sumber daya kreatif. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan serta pengamatan langsung di lokasi terdapat beberapa permasalahan dan disepakati membuat prioritas permasalahan yang akan diangkat, yaitu:

1. Masyarakat RW 01, Drono belum sepenuhnya menerapkan proses pembelajaran kreatif dalam rangka menumbuhkembangkan bakat kreatif anak usia sekolah
2. Proses pembelajaran kreatif anak sekolah masih terbatas hanya dilakukan pada saat pembelajaran formal di sekolah

Dari permasalahan di atas, melalui kegiatan pengabdian workshop liburan kreatif ini memiliki 3 target, yaitu: (1) memberikan pemahaman mengenai penciptaan ide-ide kreatif bagi anak usia sekolah, (2) melakukan pelatihan pendampingan penciptaan ide-ide kreatif bagi anak usia sekolah, dan (3) melakukan workshop liburan kreatif sebagai salah satu kegiatan liburan yang bermanfaat bagi anak usia sekolah.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah dengan adanya Workshop Liburan Kreatif, sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono, Kabupaten Klaten yaitu:

1. Bagi masyarakat terutama warga di Desa Drono, Kabupaten Klaten, kegiatan ini dapat digunakan sebagai wadah untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak-anak usia sekolah terutama kreativitas dalam bidang ekonomi kreatif.
2. Bagi penulis, kegiatan ini sebagai bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

dengan luaran publikasi hasil pengabdian masyarakat.

Bagi Universitas Amikom Yogyakarta sebagai penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yang nantinya dapat bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat luas.

2. METODE PELAKSANAAN

Khalayak sasaran strategis yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak usia sekolah dari taman kanak-kanak hingga sekolah dasar sejumlah 50 anak dan pemuda-pemudi sejumlah 35 orang di Desa Drono, Klaten. Pemilihan sasaran tersebut dengan alasan bahwa usia anak sekolah adalah salah satu potensi orang kreatif, dimana pada anak usia sekolah mulai dapat diberikan pendampingan untuk dapat untuk menumbuhkembangkan daya kreasi dan inovasi yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, pemuda-pemudi dalam hal ini adalah warga usia produktif 17-40 tahun dapat berperan dan memiliki kemampuan dalam memberikan pendampingan sebagai usaha menumbuhkembangkan ide, kreativitas, dan inovasi pada anak-anak sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan Universitas Amikom Yogyakarta yang dalam hal ini adalah Direktorat Pengabdian Masyarakat yang merupakan lembaga di dalam Universitas Amikom Yogyakarta yang memiliki wewenang dan tugas dalam pelaksanaan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian kepada masyarakat. Direktorat Pengabdian Masyarakat mendukung setiap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh setiap dosen di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta.

Kegiatan workshop liburan kreatif dilaksanakan pada bulan Mei s.d September 2018. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) pelaporan. Adapun pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan tim pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi awal dengan ketua pemuda-pemudi RW 01 Drono untuk mengenali permasalahan dan merencanakan kegiatan pengabdian masyarakat terkait dengan tema, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan workshop liburan kreatif; koordinasi awal dilaksanakan pada bulan Mei 2018.

2. Koordinasi dengan tim pengabdian masyarakat terkait dengan pembagian kerja tim pengabdian masyarakat yang meliputi: promosi, undangan kepada peserta workshop, dan persiapan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan workshop liburan kreatif. Koordinasi tim pengabdian masyarakat dilaksanakan pada bulan Mei s.d September 2018.
3. Pada tahap persiapan disepakati bahwa pelaksanaan workshop liburan kreatif dilaksanakan pada hari Minggu, 23 September 2018 di lingkungan RW 01, Drono, Ngawen, Klaten dengan jumlah peserta sejumlah 50 anak usia sekolah taman kanak-kanak hingga sekolah dasar.



Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas, 2018

Gambar 1. Rapat Koordianasi

Tahap pelaksanaan workshop kreatif secara rinci sebagai berikut:

1. Peserta workshop melakukan registrasi ulang panitia kepada tim pengabdian masyarakat;
2. Kegiatan jalan sehat dan *games* sebelum dimulai workshop liburan kreatif dengan tujuan untuk menciptakan dan menambah antusias para peserta workshop kegiatan liburan kreatif;
3. Mengundang mentor dari pelaku ekonomi kreatif sektor seni rupa untuk memberikan materi sekaligus melakukan pendampingan kegiatan workshop liburan kreatif
4. Pemilihan hasil lukisan gerabah oleh tim juri yang sudah ditunjuk oleh tim pengabdian masyarakat dengan kriteria kerapian, interaksi sesama, dan kreativitas.

Tahap evaluasi dan pelaporan dilakukan untuk mengetahui umpan balik kegiatan pengabdian masyarakat. Dalam tahap evaluasi, tim pengabdian masyarakat menyampaikan umpan balik tentang hasil kegiatan workshop liburan kreatif yang telah dilaksanakan. Kemudian setelah pelaksanaan workshop liburan kreatif, tahap selanjutnya adalah pelaporan. Pelaporan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk dokumen laporan dan

paper pengabdian masyarakat. Dalam laporan juga dilampirkan beberapa bukti kegiatan workshop liburan kreatif yang meliputi berita acara kegiatan, rundown kegiatan, daftar hadir kegiatan, laporan pertanggungjawaban keuangan, dan biodata tim pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop Liburan Kreatif sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Universitas AMIKOM Yogyakarta melalui tim pengabdian masyarakat yang bekerjasama dengan organisasi pemuda-pemudi di Desa Drono, Kabupaten Klaten. Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 bulan, dimulai pada bulan Mei s.d September 2018. Adapun sebelum workshop liburan kreatif dilakukan, tim pengabdian masyarakat rutin melakukan koordinasi dengan tujuan untuk memastikan kegiatan workshop dilaksanakan sesuai dengan rencana.

Pada saat pelaksanaan Kegiatan Workshop Liburan Kreatif sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif dilaksanakan pada hari Minggu, 23 September 2018 di lingkungan RW 01, Drono, Klaten. Adapun jenis kegiatan yang dilakukan adalah melukis bersama pada gerabah celengan dengan bentuk karakter anak. Melukis pada gerabah sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas alami anak-anak usia sekolah. Alasan kegiatan kreatif yang dipilih adalah melukis pada gerabah. Melukis merupakan kegiatan yang dapat membantu anak untuk melatih kreatifitas, kepekaan rasa, serta kemampuan untuk membedakan warna.



Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas, 2018

Gambar 2. Penyiapan Alat dan Bahan Melukis

Pada workshop liburan kreatif ini, yang menjadi narasumber adalah Danar Hari Kusuma yang merupakan seorang seniman di bidang seni rupa dari Universitas Sebelas Maret. Dalam kegiatan

pengabdian ini, Narasumber menyiapkan materi, mendampingi tim pengabdian masyarakat dari mulai persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.



Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas, 2018

Gambar 3. Persiapan Peserta Workshop Melukis

Melukis sebagai bentuk sektor seni rupa, dimana seni rupa merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif. Saat ini sektor ekonomi kreatif Indonesia menunjukkan terus bangkit, hal ini ditunjukkan dengan pertumbuhan ekonomi kreatif dari tahun 2011 hingga 2014 tumbuh 5,7%, ekonomi kreatif juga menyerap tenaga kerja 16 juta orang pada tahun 2016 yang sebelumnya pada tahun 2014 sejumlah 14,2 juta. Di dalam RPJM Ekonomi Kreatif (2014) disebutkan bahwa ekonomi kreatif adalah sumber pertumbuhan baru ekonomi Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan jangka panjang. Ketersediaan sumber daya manusia dalam jumlah besar dapat ditransformasikan menjadi orang-orang kreatif yang akan menciptakan nilai tambah yang besar terhadap sumber daya alam dan budaya yang melimpah ketersediaannya. Ekonomi kreatif secara umum diartikan sebagai penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pada ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Makna kreativitas yang terkandung dalam pendefinisian ekonomi kreatif dapat dilihat sebagai kapasitas atau daya upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari kebiasaan (*thinking outside the box*). Inovasi dan penemuan (*invention*) adalah bagian yang tidak

dapat dipisahkan dari kreativitas. Kreativitas merupakan faktor pendorong munculnya inovasi atau penciptaan karya kreatif dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada.

Melukis sebagai bentuk sektor seni rupa, dimana seni rupa merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif. Saat ini sektor ekonomi kreatif Indonesia menunjukkan terus bangkit, hal ini ditunjukkan dengan pertumbuhan ekonomi kreatif dari tahun 2011 hingga 2014 tumbuh 5,7%, ekonomi kreatif juga menyerap tenaga kerja 16 juta orang pada tahun 2016 yang sebelumnya pada tahun 2014 sejumlah 14,2 juta. Di dalam RPJM Ekonomi Kreatif (2014) disebutkan bahwa ekonomi kreatif adalah sumber pertumbuhan baru ekonomi Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan jangka panjang. Ketersediaan sumber daya manusia dalam jumlah besar dapat ditransformasikan menjadi orang-orang kreatif yang akan menciptakan nilai tambah yang besar terhadap sumber daya alam dan budaya yang melimpah ketersediaannya. Ekonomi kreatif secara umum diartikan sebagai penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pada ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Makna kreativitas yang terkandung dalam pendefinisian ekonomi kreatif dapat dilihat sebagai kapasitas atau daya upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari kebiasaan (*thinking outside the box*) (Suryana, 2016). Inovasi dan penemuan (*invention*) adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kreativitas. Kreativitas merupakan faktor pendorong munculnya inovasi atau penciptaan karya kreatif dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada.

Dari definisi ekonomi kreatif di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberadaan orang kreatif menjadi salah satu sumber daya utama dalam pengembangan ekonomi kreatif karena kreativitas diciptakan oleh orang kreatif. Ekonomi kreatif dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan karena ide dan kreativitas adalah sumber daya yang senantiasa dapat diperbaharui. Kreativitas akan melahirkan inovasi dan penemuan yang tidak hanya dapat melipatgandakan produktivitas tetapi juga dapat meningkatkan nilai tambah. Ekonomi kreatif tidak hanya menghasilkan karya kreatif yang dapat dikonsumsi oleh konsumen akhir tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh sektor-sektor lain.

Terkait dengan kegiatan workshop liburan kreatif melalui melukis pada gerabah, dimana seni pada awalnya berasal dari dorongan dalam diri manusia untuk berekspresi dan menciptakan. Penggunaan kata 'seni rupa' adalah perluasan dari kata seni murni untuk mendefinisikan bentuk seni yang bermanifestasi menjadi suatu bentuk tertentu.

Dengan melihat perkembangan seni rupa, baik tujuan dibuatnya, dinamika sistemnya, maupun dari perkembangan keragaman penggunaan medium, maka definisi seni rupa disimpulkan sebagai: cabang seni yang mengutamakan manifestasi ide/konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indera penglihatan, yang dalam perkembangannya sudah ditarik jauh melewati keterbatasan visual itu sendiri. Ranah seni rupa telah lama membuka dan memperkaya dirinya pada pengalaman *audiotory* (pendengaran), interaksi *tactile* (rabaan), dan stimulasi intelektual bagi pemirsanya.

Di dalam melukis terkandung, kegiatan pengabdian ini diantara adalah: (1) karakteristik seni rupa yaitu penciptaan karya yang merupakan proses perwujudan gagasan/ ide menjadi sebuah bentuk karya seni, (2) saling berbagi pengetahuan, (3) manifestasi intelektual, dan (4) keahlian kreatif.



Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas, 2018
Gambar 4. Proses Melukis Gerabah

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tentang workshop Liburan Kreatif, sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono, Kabupaten Klaten dirasakan sangat bermanfaat bagi peserta workshop. Koordinasi dan

kerjasama yang dilakukan antara tim pengabdian masyarakat Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan mitra pengabdian telah berjalan dengan baik. Pihak mitra, Pemuda-Pemudi RW 01, Drono sangat menyambut kegiatan yang berguna bagi peningkatan pengetahuan dan kemampuan anak-anak usia sekolah dalam penciptaan ide, kreativitas, dan inovasi dan menumbuhkan bakat di bidang ekonomi kreatif melalui seni melukis.

Selama proses melukis gerabah para peserta saling berinteraksi dan bekerjasama dengan sesama rekan dan pendamping tim pengabdian masyarakat dalam pembagian cat minyak, pengelolaan ide kreativitas, dan mengimplementasikan ide. Setelah proses melukis gerabah selesai, tim juri melakukan penilaian kepada semua peserta yang telah mengikuti workshop liburan kreatif. Adapun kategori penilaian meliputi interaksi, perilaku, dan kreativitas pengelolaan ide. Penilaian dilakukan oleh tim juri dengan menentukan 3 peserta terbaik.



Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas, 2018
Gambar 5. Kegiatan Penjurian Melukis Gerabah

Kegiatan workshop liburan kreatif ini juga dijadikan sebagai media dalam menjalankan program lingkungan ramah anak dalam rangka penggalian dan menumbuhkembangkan kreativitas anak-anak usia sekolah di RW 01 Drono, Klaten.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Workshop liburan kreatif melalui seni lukis pada gerabah mampu mendorong minat anak-anak usia sekolah untuk mampu menciptakan dan mengembangkan bakat dan kreativitas.
2. Meningkatkan pemahaman mengenai penciptaan ide-ide kreatif bagi anak usia sekolah
3. Meningkatkan kemampuan anak-anak usia sekolah untuk mau berinteraksi dengan orang lain dan mampu berpikir secara kreatif dan inovatif.
4. Memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berkesan kepada anak sekolah mengenai kreativitas yang tidak didapatkan di sekolah formal maupun di rumah

beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Workshop Liburan Kreatif sebagai Media Pengembangan Bakat Bidang Ekonomi Kreatif diharapkan kegiatan seperti ini dapat berlanjut di kemudian hari.
2. Kegiatan Liburan Krearif diharapkan dapat dilakukan dengan metode yang lebih bervariasi dengan menambahkan kegiatan kreatif lainnya.

Jumlah peserta workshop liburan kreatif dapat ditambah jumlahnya.

Daftar Pustaka

- [1] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. 2014. *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*, Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019. Jakarta
- [2] Masganti, dkk. 2006. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- [3] Suryana. 2016. *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Bandung: Salemba Empat.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tentunya dapat dilaksanakan dengan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga program ini dapat terlaksana dengan lancar, Organisasi Pemuda dan Pemuda di RW 01 Drono yang telah bekerjasama menjadi mitra dan turut mendampingi di seluruh proses kegiatan, dan kepada semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung yang tidak disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan banyak terimakasih.