

**LAPORAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**IMPLEMENTASI ELEMEN DEKORATIF DALAM
KOMPOSISI RUANG**

Oleh

NIKEN SAVITRI ANGGRAENI, S.Sn, M.Ds
NIDN : 03070907702

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA YAI
JUNI 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI ELEMEN DEKORATIF DALAM KOMPOSISI RUANG

1. Nama Mitra 1 : Universitas Persada Indonesia YAI
Nama Mitra 2 : Peserta umum
2. **Ketua Tim Pelaksana**
Nama : Niken Savitri Anggraeni, S.Sn, M. Ds
NIDN : 0307097702
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi : Universitas Persada Indonesia YAI
Alamat Kantor : Jl. Diponegoro 74, Jakarta Pusat
Alamat Rumah : Jl. Tawakal VIII no 18
Telp : 081316868691
Email : nikensavitri977@gmail.com
3. **Lokasi Kegiatan Mitra 1**
Wilayah Mitra 1 : Jakarta Pusat
Kota : Jakarta Pusat
Propinsi : DKI Jakarta
Jarak PT ke Lokasi Mitra : -
4. **Lokasi Kegiatan Mitra 2**
Wilayah Mitra 1 : Jakarta Pusat
Kota : Jakarta Pusat
Propinsi : DKI Jakarta
Jarak PT ke Lokasi Mitra : -
5. Luaran yang Dihasilkan : Mempelajari skill memanfaatkan material bekas untuk memanfaatkan waktu luang

di masa pandemi Covid-19

6. Waktu Pelaksanaan : 1 (satu) hari
7. Biaya Total : Rp. 4.000.000,00

Mengetahui

Jakarta, 18 Juni 2020



Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si



Niken Savitri A, S.Sn, M.Ds

Menyetujui,

Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat
Universitas Persada Indonesia YAI

Ketua LPPM FIKOM



Siti Komsiah S.Ip, M.Ikom
NIK : 203.014/0019125003

STRUKTUR LAPORAN

1. **Judul Kegiatan** : Implementasi elemen dekoratif dalam komposisi ruang
2. **Nama Mitra 1** : Universitas Persada Indonesia YAI
Nama Mitra 2 : -
3. **Jumlah Mitra** : 50 orang
4. **Pendidikan Mitra** : S1 (Strata Satu)
5. **Persoalan Mitra** : Pemanfaatan waktu luang pada masa pandemi Covid-19
6. **Status Sosial Mitra** : Menengah
7. **Lokasi** : DKI Jakarta dan sekitarnya
8. **Jarak PT ke Lokasi** : -
9. **Sarana Transportasi** : -
10. **Sarana Komunikasi** : Telepon dan email
11. **Tim Pengabdian Masyarakat**
Jumlah Dosen : 4 orang
Jumlah Mahasiswa : 3 orang
Gelar Akademik : S2
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komunikasi UPI YAI
12. **Aktivitas Kegiatan**
Metode Kegiatan : Zoom meeting
13. **Waktu Pelaksanaan** : 1 (satu) hari
14. **Tingkat Keberhasilan** : Berhasil
15. **Indikator Keberhasilan** : Peserta sangat mengapresiasi ide-ide kreatif yang dihasilkan dari penjelasan pembicara
16. **Kelanjutan Kegiatan** : Selesai

17. Biaya Program

| | | |
|------------------|---|----------------------------------|
| DIPA DP2M | : | - |
| Perguruan Tinggi | : | - |
| Sumber Lain | : | Swadana Kelompok Rp. 4.000.000,- |

18. Likuidasi Dana Program

| | | |
|----------------------|---|--------------------------------|
| Tahap Pencairan Dana | : | Mendukung Kegiatan di Lapangan |
| Jumlah Dana | : | Diterima 100% |

19. Kontribusi Mitra

| | | |
|-------------------|---|-------------------------------|
| Peran Mitra | : | Aktif |
| Peranan Mitra | : | Menetapkan teknik pelaksanaan |
| Alasan Kelanjutan | : | Keputusan bersama |

20. Usul Penyempurnaan Program Pengabdian Masyarakat

- a. Usulan Kegiatan : Workshop pembuatan karya dari material bahan bekas
- b. Anggaran Biaya : Ditingkatkan / dipertahankan
- c. Dokumentasi : Dilengkapi
- d. Kegiatan yang bermanfaat dari berbagai perspektif : Tingkat Pemahaman dan kreativitas
- e. Potret permasalahan yang terekam : Para peserta umumnya merasa stress dengan adanya kondisi pandemi Covid-19 akibat tekanan ekonomi, ancaman kesehatan, dan berkurangnya aktivitas di luar rumah.
- f. Lain – lain : -

BAB I

PENDAHULUAN

Covid 19 merupakan virus yang menyerang system pernapasan manusia. Ciri-ciri yang umumnya terdapat pada penderita penyakit ini mirip dengan gejala flu biasa namun lebih berbahaya karena menyerang organ paru-paru. Penderita dengan gejala berat akan mengalami demam tinggi, batuk, sakit tenggorokan, sakit dada, dan sesak napas. Penyakit ini dapat menyerang siapa saja namun sangat rentan terhadap manula dan orang dengan penyakit bawaan,

Wabah Covid 19 awalnya berasal dari Wuhan, Cina, kini telah menjadi pandemic di seluruh dunia yang mengubah tatanan gaya hidup masyarakat modern di dunia saat ini. Masyarakat yang sibuk dan “bergerak” dipaksa untuk berdiam diri di rumah; melakukan kegiatan bekerja di rumah (Work From Home), belajar di rumah, dan beribadah di rumah. Bahkan kegiatan belanja untuk kebutuhan hidup sehari-hari pun dilakukan dengan daring. Hal ini dilakukan untuk menekan jumlah penderita virus Covid 19 agar tidak menjadi bertambah besar. Wabah ini menjadi ancaman serius bagi masyarakat dunia karena sampai pertengahan tahun 2020, vaksin Covid 19 belum juga ditemukan.

Menurut data WHO jumlah penderita di seluruh dunia per 3 Juli 2020, pasien Covid 19 dari 213 negara mencapai 196.662 orang dan diperkirakan masih akan bertambah. Lonjakan tersebut menaikkan total kasus Covid 19 di seluruh dunia hingga mencapai 10.961.522 pasien, nyaris 11 juta orang terinfeksi dan 522.991 orang dilaporkan meninggal dunia akibat infeksi virus mematikan ini. Sementara itu, 6.128.286 orang dinyatakan sembuh dan dipulangkan oleh pihak medis setelah sempat terjangkit virus Covid 19. Data tersebut menunjukkan sekitar 4,7% pasien meninggal dunia akibat Covid 19. 55,9% pasien sembuh dan 39,4 % sisanya masih sakit. Dari 4.310.245 pasien yang sakit hanya 1% dalam kondisi kritis atau sekitar 58.000 orang. Sisanya mengalami gejala sedang hingga tak bergejala. Penambahan tertinggi dicatat oleh Amerika Serikat, Brasil, India, Afrika Selatan dan Rusia. Indonesia sendiri berada di posisi ke-16 dunia untuk penambahan kasus Covid 19 baru dan ke-18 untuk lonjakan kematian. Di Asia,

Indonesia berada di posisi ke-7 setelah Irak untuk penambahan kasus Covid 19 baru.

Berbagai upaya pemerintah dilakukan dalam menekan jumlah penderita Covid 19, antara lain dengan melakukan lockdown seperti di Wuhan, Cina. Indonesia tidak menerapkan lockdown seperti di Cina karena pertimbangan aspek budaya, namun menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pembatasan tersebut dilaksanakan oleh pemerintah daerah dengan persetujuan Kementerian Kesehatan dan paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. DKI Jakarta menjadi Provinsi pertama yang menerapkan kebijakan tersebut. Selama penerapan kebijakan ini, seluruh transportasi public seperti KRL Commuter Line, MRTJakarta, dan Transjakarta dibatasi jumlah penumpangnya hingga sekitar 50% saja. Ojek dsaring dilarang mengangkut penumpang, sedangkan kegiatan sekolah, kampus, dan kantor dilakukan dari rumah.

Minimnya kegiatan masyarakat tentunya sangat memukul pertumbuhan ekonomi di berbagai Negara di dunia, termasuk di Indonesia. Bank Dunia memperkirakan pertumbuhan ekonomi Indonesia selama 2020 bisa dibawah 0% bila pembatasan ekonomi masih berlangsung.

Tidak hanya pertumbuhan ekonomi yang menjadi dampak serius bagi negara dan masyarakat namun juga sisi psikologis dari kebanyakan masyarakat itu sendiri. Melakukan segala sesuatunya dari rumah tentunya akan mengakibatkan penurunan motivasi dalam bekerja dan melakukan kegiatan karena pergerakan manusia sangat dibatasi. Kegiatan Work From Home lama kelamaan tidak lagi menjadi sesuatu hal yang menarik, namun menjadi sesuatu hal yang membosankan, membebani kegiatan masyarakat, tidak produktif, dan masih banyak lagi sehingga banyak masyarakat yang akhirnya stress, malas, apatis, dan lain-lain. Kegiatan dalam mengisi waktu luang yang bersifat menghibur pun banyak dilakukan masyarakat untuk mengurangi stress, diantaranya dengan menonton tayangan streaming, berselancar di media social, memasak, berolahraga, berkumpul dengan keluarga, bahkan mencoba hal-hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Dalam masa pandemic pekerjaan Ibu Rumah Tangga, terutama yang memiliki anak kecil atau anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar semakin bertambah karena harus menemani bahkan mengajari anaknya belajar di rumah. Hal ini tentunya banyak mengakibatkan stress sehingga mereka mengalami ketidak stabilan emosi serta penurunan motivasi bekerja. Kegiatan hiburan yang dilakukan umumnya berselancar di media social, bergosip, menonton TV atau tidur. Sayangnya kegiatan ini tidak membawa hal positif bagi sang Ibu maupun anak-anak yang umumnya juga ikut berselancar di media social. Selain tidak bermanfaat, kegiatan ini dapat menyebabkan apatisme, malas bergerak, demotivasi, malas berinteraksi dengan orang lain sehingga menimbulkan berbagai masalah psikologis dan kesehatan.

Salah satu kegiatan menarik yang dapat dilakukan dalam masa pandemi ini adalah kegiatan yang membutuhkan interaksi antara orang tua dan anak, misalnya dengan membuat prakarya bersama, melukis, memasak, berkebun, dan lain-lain. Selain menyehatkan badan kegiatan ini juga dapat mendekatkan orangtua dengan anak-anak.

Dalam membuat prakarya, orang tua dan anak-anak dapat membuat obyek apapun yang dapat dimanfaatkan untuk menghias rumah, bahkan dapat dimanfaatkan dalam menambah pemasukan selama masa pandemi ini. Pemanfaatan material bekas dari sampah rumah tangga misalnya, dengan sentuhan kreativitas yang menarik obyek yang dihasilkan dari material bekas ini dapat berubah menjadi karya seni yang bernilai tinggi.

BAB II

LANDASAN TEORI

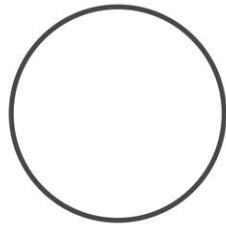
Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. Selain itu, kreativitas adalah hal-hal yang membuat inovasi dalam mengembangkan dengan hal-hal baru sehingga dapat mewujudkan ide-ide kreatif yang tidak biasa. Selain itu kreativitas adalah kemampuan individu dalam menggunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh karena interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain serta lingkungan, tentunya untuk mencapai koneksi dan hasil yang baru dan memiliki makna.

Dalam mengolah produk karya dari material bekas tentunya harus memperhatikan prinsip komposisi dalam seni rupa dan desain. Kemudian komposisi tersebut diolah sesuai kreativitas masing-masing individu untuk mencapai kesatuan dan keselarasan bentuk yang menarik secara visual.

Dalam mengolah obyek tiga dimensi tentu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu bahwa elemen tiga dimensional memiliki panjang, lebar, tinggi, dan volume. Berbeda dengan obyek dua dimensional yang hanya bisa dilihat tampak depannya saja, dalam perancangan obyek tiga dimensional tampak yang harus diperhatikan adalah dari berbagai sudut pandang agar terlihat menarik.

Dalam istilah seni rupa dan desain dikenal dengan istilah shape dan form. *Shape* adalah area datar dari sebuah obyek yang tersusun atas garis, tekstur, warna, membentuk bidang seperti segitiga, lingkaran, dan persegi. Secara khusus, shape lebih mengacu pada bentuk dua dimensi: panjang dan lebar. *Form* adalah elemen tiga dimensional yang membentuk ruang. Seperti halnya suatu bentuk, *form* memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki volume. Form dapat berupa bentuk geometris yang terukur atau bentuk bebas (organik).

SHAPE

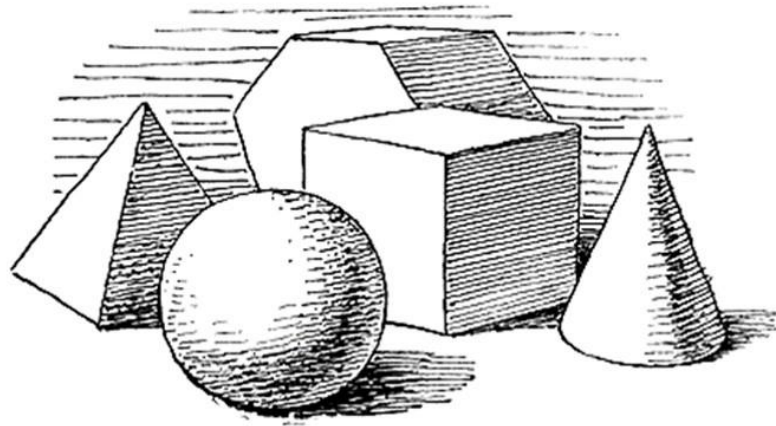


Circle

FORM



Sphere



ELEMENTARY FORMS: PYRAMID, SPHERE, CUBE, HEXAGON, CONE.

Gambar 1 Bentuk bidang 3 dimensi dasar



Gambar 2 Bidang geometris (terukur) dan organik (*free form*)

Prinsip-prinsip seni rupa adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk suatu karya seni. Prinsip Seni Rupa dapat juga disebut asas seni rupa, yang menekankan prinsip desain seperti: kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan. Desain atau yang dulu diistilahkan dengan sebutan nirmana sebenarnya secara meteri tidak ada perubahan yang mendasar, karena semua prinsip tersebut masih seperti semula.

1. Prinsip Kesatuan

Untuk mendapatkan suatu kesan kesatuan yang lazim disebut unity memerlukan prinsip keseimbangan, irama, proporsi, penekanan dan keselarasan. Antara bagian yang satu dengan yang lain merupakan suatu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis membentuk suatu karya seni. Dalam penerapannya pada bidang karya seni rupa/kriya prinsip kesatuan menekankan pada pengaturan obyek atau komponen obyek secara berdekatan atau penggerombolan unsur atau bagian-bagian. Dalam kekriyaan pengaturan ini bisa dilakukan atau dapat dilakukan dengan cara permainan teknik pahatan, memformulasikan obyek, subyek, dan isian-isian pada suatu bidang garapan.

2. Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot. Pada karya dua dimensi prinsip keseimbangan ditekankan pada bobot kualitatif atau bobot visual, artinya berat - ringannya obyek hanya dapat dirasakan. Pada karya tiga dimensi prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual (sesungguhnya). Keseimbangan ada dua yaitu: Simetris dan asimetris. Selain dua keseimbangan itu ada juga yang namanya keseimbangan radial atau memancar yang dapat diperoleh dengan menempatkan pada pusat-pusat bagian. Pencapaian keseimbangan tidak harus menempatkan obyek secara simetris atau di tengah-tengah. Keseimbangan juga dapat diperoleh antara penggerombolan dengan obyek-obyek yang berukuran kecil dengan penempatan sebuah bidang yang berukuran besar. Atau mengelompokkan beberapa obyek yang berwarna ringan (terang) dengan sebuah obyek berwarna berat (gelap).

3. Prinsip Irama

Irama dalam karya seni dapat timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan. Irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, raut, warna, tekstur, gelap-terang secara berulang-ulang. Pengulangan unsur bisa bergantian yang biasa disebut irama alternatif. Irama dengan perubahan ukuran (besar-kecil) disebut irama progresif. Irama gerakan mengalir atau Flowing dapat dilakukan secara kontinyu (dari kecil ke besar) atau sebaliknya. Irama repetitif adalah pengulangan bentuk, ukuran, dan warna yang sama (monoton).

4. Prinsip Penekanan

Pada seni rupa bagian yang menarik perhatian menjadi persoalan/masalah prinsip penekanan yang lebih sering disebut prinsip dominasi. Dominasi pada karya seni rupa dapat dicapai melalui alternatif melalui memgerombolkan beberapa unsur, pengaturan yang berbeda, baik ukuran atau warnanya. Seperti misalnya gambar orang dewasa pada sekelompok anak kecil, warna merah di antara warna kuning.

Penempatan dominasi tidak mesti di tengah-tengah, walaupun posisi tengah menunjukkan kesan stabil. Penekan atau pusat perhatian atau juga disebut obyek suatu karya/garapan adalah karya yang dibuat berdasarkan prioritas utama. Karya yang diciptakan paling awal tersebut lebih menonjol dari berbagai segi obyek pendukungnya seperti ukuran, teknik, dan pewarnaannya. Dalam seni kriya, penciptaan suatu karya dinominasi menjadi tiga bagian;

1. obyek ciptaan.
2. obyek pendukung dan
3. isian-isian.

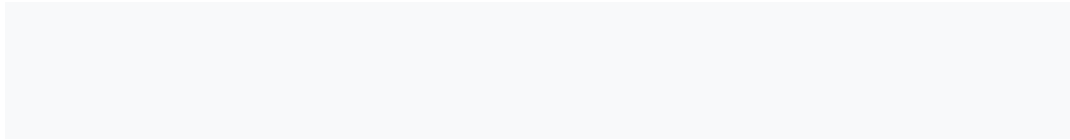
Obyek ciptaan mendapat perhatian yang prioritas dan dominan karena akan dijadikan pusat perhatiannya. Obyek pendukung yang dimaksudkan adalah bentukbentuk yang dibuat agar tidak sama persis dengan obyek ciptaan, karena sifatnya sebagai pendukung. Sedangkan isian-isian adalah obyek yang memberikan aksen terhadap kedua obyek ciptaan. Atau memberi pola/motif pada bidang-bidang tertentu untuk memunculkan obyek ciptaan.

5. Prinsip Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian-bagian yang satu yang lainnya dengan pertimbangan seperti: besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh – dekat dan yang lainnya. Dalam seni rupa kriya, perbandingan ini mempertimbangkan seperti bidang gambar dengan obyeknya. Yang juga menjadi perbandingan dalam seni rupa kriya adalah skala maupun riil/aktual. Berdasarkan kondisi riil, botol lebih tinggi dari pada gelas atau piring lebih lebar dari pada mangkok. Proporsi juga digunakan untuk membedakan obyek utama (tokoh), pendukung (figuran), dan isian-isian (pendukung/latar).

6. Prinsip keselarasan

Prinsip ini juga disebut prinsip harmoni atau keserasian. Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Selain penataan bentuk, tekstur, atau warna-warna yang berdekatan (analog). Kalau dalam karya ada warna-warna yang berlawanan (komplementer) harus dicarikan warna pengikat/sunggingan seperti warna putih.



BAB III

PERANCANGAN KARYA SENI DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL BEKAS

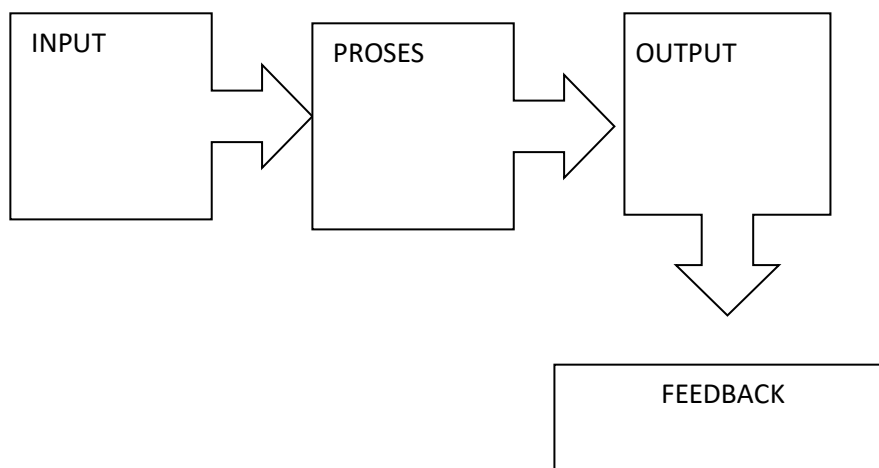
Mulai 1 Juli 2020, pemerintah daerah DKI Jakarta mengeluarkan aturan pembatasan sampah plastic sekali pakai. Kebijakan ini dikeluarkan karena jumlah sampah plastic di Jakarta kian menumpuk dan hanya sedikit yang dapat didaur ulang. Kapasitas tempat pembuangan pun terbatas sehingga menyebabkan pencemaran lingkungan sekitarnya. Selain itu kurangnya kesadaran masyarakat dalam membuang sampah menyebabkan tercemarnya berbagai ekosistem di darat dan di laut. Berbagai kasus adanya biota laut yang memakan sampah plastic sehingga menyebabkan kematian sudah sering diulas dalam berbagai media. Selain itu yang lebih berbahaya adalah adanya kandungan micro plastic yang terdapat pada ikan laut di perairan Indonesia. Ikan-ikan ini diantaranya dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia sehingga secara tidak langsung masyarakat ikut mengkonsumsi micro plastic. Micro plastic sangat berbahaya karena dapat menyebabkan tumor atau kanker. Oleh karena itu sebisa mungkin sampah plastic yang masih bisa dimanfaatkan diolah lagi menjadi barang yang fungsional dan bernilai estetis.

Dalam membuat sebuah karya seni diperlukan langkah-langkah yang dapat diterapkan oleh Perancangnya, antara lain:

- a. Menentukan fungsi dari obyek yang dibuat.
Hal ini penting guna memfokuskan obyek yang akan dibuat.
- b. Menentukan tujuan dari obyek yang dibuat.
Hal ini dilakukan agar setelah obyek tersebut selesai, Perancang dapat memanfaatkannya untuk tujuan tertentu, misalnya untuk dijual, untuk dipajang, dan lain sebagainya.
- c. Menentukan konsep perancangan. Konsep perancangan sangat diperlukan dalam pembuatan karya seni menyangkut bentuk obyek, material yang digunakan, proporsi dan ukuran, konstruksi, sampai kepada aspek pembiayaan.

- d. Memilih dan menentukan material yang digunakan. Setelah konsep ditetapkan, barulah kemudian ditentukan material apa saja yang digunakan agar sesuai dengan keinginan Perancang.
- e. Menentukan bentuk. Pada dasarnya Perancang memiliki kebebasan dalam merancang sebuah obyek. Obyek dapat berupa benda abstrak maupun memiliki bentuk umum yang dikenali oleh kebanyakan orang.
- f. Menentukan proporsi ukuran agar menarik dari segi komposisi

Secara umum proses perancangan dapat diformulasikan sebagai berikut :



Input merupakan masukan berupa informasi (misalnya terkait dengan fungsi, kegunaan, manfaat, tujuan, target audience) untuk membantu perancangan. Informasi dapat diperoleh dari literature, survey, maupun observasi sehingga dapat membantu Perancang untuk merumuskan sebuah ide. Proses merupakan kegiatan menganalisis segala informasi yang diperlukan untuk dapat mengeksekusi tampilan akhir sebuah karya desain.

Output merupakan hasil akhir dari sebuah desain yang melalui berbagai proses analisis dan studi literature sehingga memenuhi kebutuhan serta tujuan yang telah dirumuskan dalam Input data. Bila ada ketidaksesuaian antara konsep desain dengan input data sebelumnya, maka dilakukan proses feedback untuk melihat

lagi kekurangan yang ada dan dilakukan lagi proses analisis sebelumnya. Proses desain tidak selalu berjalan linier, tetapi dapat berjalan secara acak, meliputi kegiatan trial and error sehingga sampai kepada sebuah keputusan desain yang final.

Dalam membuat karya desain eksplorasi ide didapat melalui input yang diperoleh Perancang dari pengalaman dan pengetahuannya. Eksplorasi ide tidak terbatas pada hal-hal yang sifatnya umum saja namun dapat melalui pemikiran yang out of the box agar karya yang dibuat tidak terlihat membosankan.

Kepekaan dalam mengatur komposisi yang meliputi pengaturan proporsi bentuk, warna, material, ukuran, dan lain-lain sangat penting sehingga karya desain terlihat menarik dan bernilai estetis. Produk dari material bekas dapat dimanfaatkan sebagai elemen dekoratif ruang. Pada prinsipnya kehadiran ruang terasa akan kurang tanpa adanya suasana yang mendukung. Walaupun sederhana, pemanfaatan barang bekas dapat menambah nilai estetis ruang sebagai elemen dekoratif.

Berikut ini adalah beberapa inspirasi karya produk dari material bekas

1. Pemanfaatan material korek api

Korek api dapat dimanfaatkan sebagai berikut sebagai elemen dekoratif penghias dinding.



Gambar 3 Elemen dekoratif dari korek api

2. Pemanfaatan material bekas dari tusuk es krim



Gambar 4 Elemen dekoratif dari tusuk es krim

3. Pemanfaatan material kertas bekas



Gambar 5 Elemen dekoratif dari kertas

4. Pemanfaatan material sendok plastik bekas



Gambar 6 Elemen dekoratif dari sendok plastik

5. Pemanfaatan material tutup botol bekas



Gambar 7 Elemen dekoratif dari tutup botol

6. Pemanfaatan material bekas dari kain



Gambar 8 Elemen dekoratif dari kain bekas

7. Pemanfaatan material dari kaleng bekas



Gambar 9 Elemen dekoratif dari kaleng bekas
Sumber: www.glints.com

8. Pemanfaatan material dari stereofom bekas



Gambar 10 Elemen dekoratif dari stereofom bekas

BAB IV

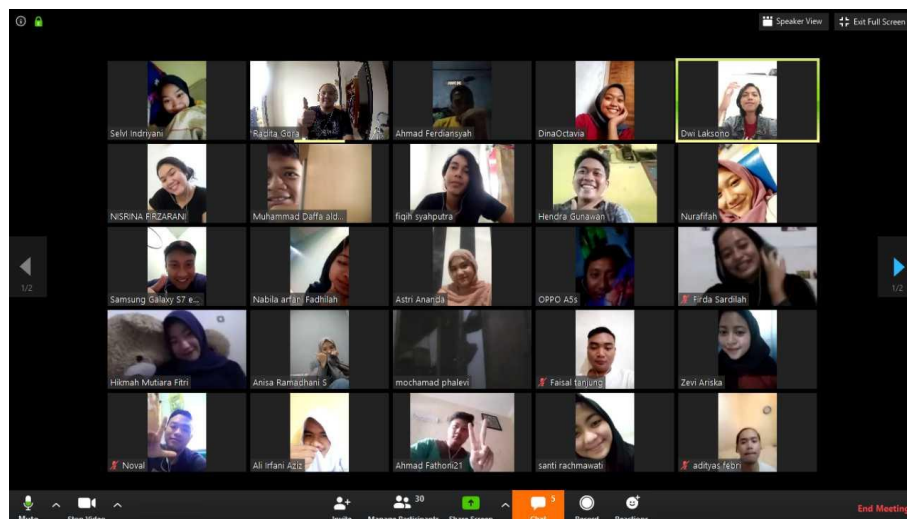
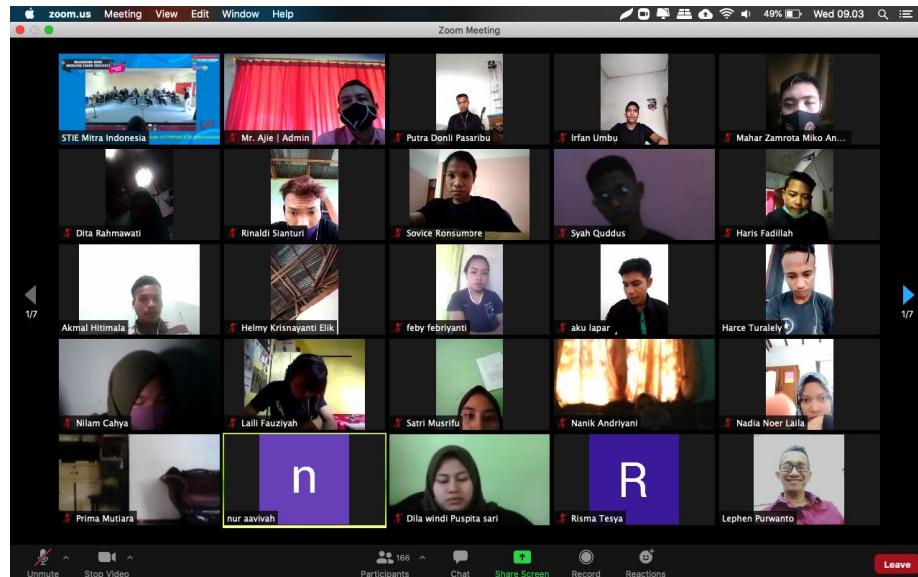
PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2021 dengan dihadiri oleh 50 peserta umum. Panitia pelaksana adalah dosen tetap Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Persada Indonesia YAI. Acara dimulai pukul 14.00 dengan pembicara Niken Savitri dan Joachim David Magetanapuang. Sedangkan Agung Kurniawan bertindak sebagai host dan moderator. Dicky Mulyadi bertindak sebagai panitia pelaksana.

Acara dibuka dengan topik “Implementasi elemen dekoratif dalam komposisi ruang”. Pembicara menjelaskan tentang pentingnya elemen dekoratif dalam ruang dan untuk membuat elemen dekoratif tersebut dapat dilakukan dengan material yang sederhana, misalnya dari barang bekas. Pada masa pandemi Covid-19 dimana banyak orang yang menghabiskan waktu di rumah seharusnya dapat memanfaatkan waktu luangnya untuk hal-hal yang lebih produktif. Pembuatan elemen dekoratif dari material bekas ini juga berguna untuk menurunkan tingkat stress bagi kalangan orang tua dan anak-anak karena dapat memberikan kepuasan dan kesenangan dalam membuat kreasi tersebut. Adapun model dari pemanfaatan material bekas tersebut sangat beragam dan dapat dikreasikan dalam satu material ataupun dengan beberapa material.

Acara kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Beberapa pertanyaan yang diajukan mencakup bagaimana mendapatkan ide untuk berkarya, bagaimana menumbuhkan motivasi dalam berkarya, dan bagaimana memanfaatkan karya tersebut untuk menambah penghasilan. Pembicara kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan lancar dengan disisipi humor sehingga suasana tidak membosankan. Untuk mendapatkan ide sebenarnya peserta dapat browsing ke internet / buku / media sosial. Atau mencoba brainstorming dengan menggambar ide awal pada sebuah kertas. Cara lain dapat langsung membuat dengan cara trial and error. Untuk menumbuhkan motivasi dalam berkarya sedapat mungkin harus dapat menekan rasa malas. Motivasi dapat ditumbuhkan dengan membuat karya bersama keluarga atau sambil menonton acara televisi yang digemari. Sedangkan untuk memasarkan produk dapat dicoba

dengan mengunggah ke media sosial dengan harapan ada konsumen yang tertarik untuk memesan. Worth of mouth jugadapat dimanfaatkan sebagai media promosi gratis dalam memasarkan produk. Acara selesai pada pukul 16.00 dan ditutup dengan acara foto bersama.



Gambar 11 Para peserta abdimas online