

WORKSHOP PEMBUATAN DREAMBOARD KREATIF SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI TENTANG IMPIAN PROFESI MASA DEPAN PADA SISWA SDN DI RPTRA SUGRIWA RAWA BUAYA

Oleh :
Novena Ulita N

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana
novena.ulita@mercubuana.ac.id*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengangkat permasalahan berkenaan tentang pengetahuan dan wawasan siswa berkenaan kaitan sekolah dengan profesi dimasa datang. Melalui kegiatan yang dilakukan pada siswa SDN di RPTRA Sugriwa Rawa Buaya, sedapatnya menjadi salah satu studi kasus menjadi solusi pada permasalahan para siswa memilih profesi pilihannya. Dengan adanya kegiatan ini siswa dapat lebih termotivasi menjalani studinya karena dalam upaya ingin mencapai profesi pilihannya. Kegiatan ini dikemas dengan interaktif yang menggunakan pendekatan bidang ilmu desain komunikasi visual dalam menyampaikan pengetahuan dan wawasan berbagai jenis profesi kepada para siswa dengan bahasa-bahasa visual yang digambarkan pada media papan mimpi. Dengan visualisasi bahasa visual tersebut menjadi simbol yang mudah diingat dan bertahan lama dalam memori jangka panjang para siswa.

Para siswa SDN RPTRA Sugriwa Rawa Buaya sangat antusias mengikuti dan selama kegiatan para siswa di damping oleh mahasiswa, guru pendamping, orangtua, dan dosen pendamping. Guru pendamping dan orangtua memberikan respon positif terhadap kegiatan papan mimpi tentang impian profesi masa depan pilihan siswa.

Kata Kunci : *Papan mimpi, kreatif, komunikasi visual, profesi.*

ABSTRACT

This community service activity raises the issue regarding students' knowledge and insights regarding the relation of the school to the profession in the future. Through the activities carried out on elementary school students at RPTRA Sugriwa Rawa Buaya, as much as possible become one of the case studies to be the solution to the problem students choose their chosen profession. With this activity students can be more motivated to study because in an effort to achieve their chosen profession. This activity is packaged interactively using a visual communication design design approach in conveying the knowledge and insight of various types of professions to students with visual languages depicted on dream board media. By visualizing the visual language becomes a symbol that is easy to remember and lasts in the long-term memory of students.

The students of RPTRA Sugriwa Rawa Buaya Elementary School were very enthusiastic in following and during the activities of the students accompanied by students, accompanying teachers, parents, and accompanying lecturers. Companion teachers and parents respond positively to dream board activities about the dreams of future students' choices.

Keywords: *dream board, creative, visual communication, profession.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam membangun bangsa Indonesia, karena itu upaya peningkatan bidang pendidikan menjadi salah satu solusi kemajuan suatu negara. Jika pendidikan sudah diabaikan maka secara perlahan-lahan negara tersebut akan mudah dihancurkan oleh bangsa lain. Indonesia sebagai negara maritim terbesar dengan jumlah penduduk yang sangat besar yakni hampir mencapai dua ratus juta lebih penduduk, persoalan pendidikan pun menjadi suatu masalah yang turut harus diperhatikan demi kemajuan negeri ini ke depannya. Pertumbuhan penduduk yang sangat besar jika tidak didukung oleh kualitas pendidikan yang layak, tentu keunggulan tersebut akan segera berbalik menjadi masalah besar di Indonesia salah satu contoh misalnya penggangguran yang semakin meningkat. Situasi demikian jika dibiarkan berlangsung terus menerus tentu akan memicu masalah-masalah lain, misalnya kemiskinan, kriminalitas, ekonomi, konflik sosial, dan masalah-masalah lainnya. Inilah yang sangat mengkuatirkan saat ini, negara Indonesia yang mudah dipecah belah, generasi muda yang banyak telah dirusak dengan penyalahgunaan Narkoba, kekerasan, pelecehan seksual dan kriminalitas dimana-mana dan banyak hal lainnya yang menjadikan masyarakat Indonesia terlena dengan permasalahan-permasalahan tersebut yang ditunjukkan

dengan sikap diam.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menilai kasus narkoba semakin mengancam anak-anak. Jumlah pengguna narkoba di usia remaja naik menjadi 14 ribu jiwa dengan rentang usia 12-21 tahun di tahun 2016 yang lalu. Dan Jumlah tersebut terbilang fantastis karena data terakhir dari Badan Narkotika Nasional (BNN) dan Puslitkes Universitas Indonesia menyebutkan total pengguna narkoba segala usia mencapai 5 juta orang di Indonesia. Angka tersebut 2,8 persen dari total seluruh penduduk Indonesia pada 2015 (Hendrian, 2016).

Apalagi Jakarta sebagai ibukota Indonesia yang seharusnya menjadi teladan dan contoh bagi provinsi lain malah memperlihatkan hal yang berbeda. Semua permasalahan menjadi semakin tinggi ketika masyarakat tinggal di kota besar. Angka kejahatan yang terjadi di wilayah Jakarta dan sekitarnya selama tahun 2016 mengalami penurunan dibanding tahun sebelumnya. Namun, waktu kejahatan (*crime clock*) mengalami percepatan selama 8 detik dibanding tahun sebelumnya. Dari 43.149 kasus yang terjadi di wilayah hukum Polda Metro Jaya, terdapat kasus-kasus menonjol yang mengalami peningkatan di tahun 2016 ini. Salah satunya adalah kejahatan perampokan yang mengalami kenaikan 12 persen dari tahun sebelumnya (Amelia, 2016).

Padahal Jakarta merupakan kota terbesar di Indonesia dengan sekolah dan perguruan tinggi terbanyak pula. Namun, yang terjadi malah sebaliknya semaraknya suasana pendidikan tidak malah menjadikan masyarakat di ibukota menjadi lebih baik. Masalah inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut dalam karya ilmiah ini, yakni lebih difokuskan pada tujuan sebenarnya bersekolah atau orang menempuh pendidikan, jika tujuannya untuk semakin menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya. Pendidikan tidak lepas dari kata belajar yakni yang berarti dari ketidaktahuan menjadi suatu pengetahuan. Artinya dari suatu keadaan yang kurang baik menjadi lebih baik. Jika demikian saat seseorang memilih dan memiliki keinginan untuk bersekolah kesadaran ini perlu ditanamkan kepada seluruh peserta didik. Dengan demikian harapannya melalui pembelajaran yang mereka lakukan baik di sekolah maupun perguruan tinggi tidak menjadi suatu hal yang sia-sia ke depannya.

Untuk itu diperlukan peran serta berbagai pihak dalam mendukung perbaikan dan pengembangan pendidikan ke depannya. Salah satu yang diangkat dalam penulisan ini yakni, bagaimana upaya memberikan pengenalan dan kesadaran sejak dini pada peserta didik bahwa kegiatan belajar pembelajaran ataupun perkuliahan yang telah dan akan dijalani merupakan bagian dari proses dalam mencapai cita-cita

atau impian mereka. Dengan demikian harapannya tentu akan mendorong motivasi belajar dan menjadikan para peserta didik menjadi fokus pada impiannya dan tidak menyia-nyiakan waktu yang mereka miliki dimasa muda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya dilakukan sosialisasi pengenalan terhadap profesi atau cita-cita sejak dini pada para peserta didik khususnya yakni siswa Sekolah Dasar. Dengan pengenalan profesi/cita-cita kepada anak-anak diharapkan para siswa dapat memiliki kesadaran sejak dini artipenting dari proses pembelajaran dalam mencapai cita-cita yang ingin mereka raih dimasa datang.

Dari uraian di atas, maka ada beberapa masalah yang diprioritaskan menjadi perhatian pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, diantaranya :

1. rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa karena belajar lebih sering bersifat pasif di dalam kelas.
2. Kurangnya peran aktif siswa dalam menggali kemampuan atau kompetensi diri
3. kurangnya pemahaman pentingnya sekolah sebagai sebuah proses menggali potensi diri untuk masa depan.
4. banyak siswa yang belum paham akan berbagai profesi di masyarakat sehingga rendahnya motivasi dalam mengejar cita-cita yang diimpikan.

Permasalahan tersebut di atas menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dapat disentuh dan diselesaikan dengan melalui keahlian dari tim pelaksana pada kegiatan ini. Dengan keahlian desain komunikasi visual dari Fakultas Desain dan Seni Kreatif dan melibatkan peran PIK (Pusat Informasi dan Konseling Remaja dan Mahasiswa) melalui Duta Generasi Berencana BKKBN 2017 menjadi suatu tim yang dapat saling bekerjasama dalam melakukan sosialisasi tentang rencana profesi dimasa datang sebagai bagian dari upaya menjalankan Generasi Berencana yang digalakan oleh pemerintah. Adapun kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop suatu kegiatan kreatif yang melatih kognitif dan motorik siswa dalam mengenal rencana profesi siswa dimasa datang.

Kegiatan ini merupakan suatu strategi dalam mengkomunikasikan tentang rencana profesi atau lebih tepatnya pada cita-cita/impian yang hendak diinginkan oleh para siswa. Dengan pendekatan desain komunikasi visual, siswa diajak untuk mulai tertarik terhadap berbagai profesi yang diperkenalkan di masyarakat. Kekuatan visual dijadikan upaya bagi para siswa agar dapat lebih tertarik dan teringat terhadap ilustrasi-ilustrasi yang dihadirkan. Berbagai visualisasi profesi tersebut harapannya dapat tersimpan dimemori jangka panjang para siswa. Kemudian dengan pendekatan psikologi membantu dalam melakukan

metode-metode kreatif sehingga dapat menggali sisi kognitif dan motorik siswa agar lebih maksimal. Tentunya harapannya agar ke depan para siswa lebih kreatif dan lebih termotivasi melakukan proses belajar pembelajarannya. Dan terpenting yakni dapat lebih yakin mengejar cita-cita dimasa depan sesuai dengan impiannya masing-masing.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Banyak jurnal yang telah membahas dari peranan visual dalam media pembelajaran bagi anak-anak. Linda Kreger Silverman dalam penelitiannya memberikan istilah *visual-spatial learners* bahwa pembelajaran dengan menggunakan visual mendapatkan respon yang lebih baik oleh siswa dibandingkan dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode *audio-spatial learners*. Berikut beberapa temuan dari Linda Kreger terkait perbedaan kedua teknik pembelajaran tersebut :

Tabel 1. Perbedaan Karakter Pembelajaran Audio dan Visual
(Sumber : Silverman, 2002)

| The Auditory-Sequential Learner | The Visual-Spatial Learner |
|--|--|
| Has auditory strengths | Has visual strengths |
| Has good auditory short-term memory | Has good long-term visual memory |
| May need some repetition to reinforce learning | Learn concepts permanently; does not learn by drill and repetition |
| Attends well to details | Sees the big picture ; may miss details |

Dari tabel di atas, dapat dilihat metode visual memiliki kekuatan tersendiri yakni lebih baik bagi memori jangka panjang anak, lebih permanen, lebih rinci dalam memandang suatu hal sebagai gambaran besar yang menyeluruh. Untuk itu, penulis menggunakan metode ini dalam memperkenalkan profesi masa datang bagi para siswa. Dengan memberikan gambaran besar, memberikan penjelasan detail terkait profesi, harapannya siswa dapat lebih mengingat pada jangka panjangnya dan memiliki motivasi yang kuat dalam mencapai cita-cita yang diinginkan. Cita-cita tersebut dibuat dengan lebih nyata dalam suatu papan mimpi yakni gambaran profesi yang dikehendaki setiap anak dimasa datang.

Menurut Pranata seseorang akan lebih giat dalam belajar jika interaksi dengan stimulus sesuai dengan gaya belajar siswa (Waluyanto, 2005). Saat ini ilustrasi bergaya komik selalu tidak ketinggalan dan dilupakan para penggemarnya. Mulai dari anak-anak

sampai orang dewasa sangat suka komik. Dengan visual dan gaya bercerita yang khas membuat komik sangat disukai. Gaya visual ini yang juga dipakai oleh penulis dalam memberikan profesi dimasa datang bagi para siswa. Dengan ilustrasi yang menarik dan detail dari setiap profesi memberikan gambaran yang menyeluruh bagi siswa sehingga semakin nyata dalam imajinasinya.

Menurut Engkoswara ada 4 (empat) fungsi media grafis dalam pembelajaran, diantaranya :

1. Untuk menarik perhatian supaya anak bangkit minat dan perhatiannya sehingga ia aktif untuk mempelajari lebih lanjut.
2. Untuk memperjelas ide atau buah pikiran yang sifatnya abstrak yang ditangkap oleh siswa akan menjadi lebih mudah.
3. Memperkenalkan buah pikiran baru yang sebenarnya sukar dibayangkan.

4. Memperkuat daya ingat terhadap sesuatu perangsang sehingga susah untuk dilupakan.

Sejalan juga dengan Derek Rowtie pun memaparkan fungsi grafis dalam pembelajaran, yakni : pemilikan motivasi pada peserta didik, pengenalan pelajaran yang lebih cepat, memiliki minat akan pelajaran yang baru, memiliki respon yang lebih aktif oleh peserta didik, dan juga dalam memberikan umpan balik yang lebih cepat serta meningkatkan kemampuan yang lebih bersifat praktis (Safei, 2017). Jurnal ini memperkuat penulis menggunakan unsur grafis sebagai bagian dari memperkenalkan profesi pilihan masa datang pada papan mimpi (*dreamboard*) siswa.

C. METODE

Mengacu pada uraian permasalahan tersebut, penulis tertarik menyentuh dunia pendidikan khususnya pada level dasar dalam memberikan sosialisasi berkenaan dengan rencana profesi dimasa datang. Namun apabila sosialisasi disampaikan dalam cara dan metode yang biasa ketertarikan para siswa sangat rendah. Dengan demikian diperlukan suatu strategi komunikasi yang kreatif agar informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dalam persepsi siswa yakni pada memori jangka panjang mereka. Adapun kegiatan yang penulis rencanakan berbentuk kegiatan kreatif dengan memanfaatkan ilmu desain komunikasi visual yakni workshop

pembuatan *dreamboard* kreatif. Tujuannya dengan kegiatan ini para siswa sekolah dasar pertama memiliki kesadaran mengenal berbagai profesi yang dapat diraih dimasa datang melalui kegiatan yang melatih visual dan motorik siswa.

Dengan demikian diharapkan visualisasi berkenaan dengan profesi diinginkan tertanam jelas dalam memori jangka panjang para siswa. Visualisasi yang diperkuat memberikan kesadaran bagi para siswa bahwa aktivitas belajar pembelajaran yang dia lalui saat ini merupakan bagian penting dari suatu proses mencapai impiannya dimasa datang. Selain itu dengan workshop membuat *dreamboard* ini harapannya para siswa dapat saling mengenali berbagai profesi yang diperkenalkan dan kemudian mengetahui kompetensi yang harusnya dimiliki agar mencapai impiannya. Selain itu sosialisasi juga akan memberikan upaya dalam membantu para siswa untuk aktif dan memiliki kesadaran tinggi sejak dini akan profesi yang akan diperkenalkan. Profesi yang dipilih adapun antara lain sebagai berikut : Dosen/Guru, Dokter, Perawat, Masinis, Pilot, Tentara, Polisi, Pengusaha, Koki, Musisi, Perancang busana, Animator, Aktor, Penulis, Penterjemah, Pemandu wisata, Ahli kimia, Ahli robot, Ahli pesawat, Ahli gizi, Ahli pertanian, Bidan, Manajer, Sutradara, Arsitek, Ahli IT, Pustakawan, Kontraktor. Adapun profesi yang

diperkenalkan profesi-profesi yang selama ini belum terlalu dikenal dikalangan para siswa.

Luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yakni para siswa memiliki kesadaran akan profesi yang diimpikan dan para siswa mampu menggambarkan secara mandiri impian yang mereka inginkan. Selain itu dengan kegiatan ini diharapkan para siswa dapat mengingat profesi impian mereka dan memiliki dreamboard pribadi mereka masing-masing yang akan ditempel dikamar para siswa sebagai penyemangat setiap hari dalam proses belajar ke depannya. Luaran lain yang dihendak dicapai juga, yakni adanya wawasan orangtua yang mendukung profesi impian pilihan siswa. Luaran akan tergambar dalam beberapa pertanyaan yang akan disusun dan diharapkan umpan balik dari para siswa.

Metode yang digunakan yakni metode dalam penyampaian materi dengan pendekatan kualitatif :

Metode ceramah, metode ini dilakukan dalam memberikan pengarahan materi terkait berbagai profesi yang mereka pernah lihat disekitar siswa-siswi.

Metode tanya jawab juga digunakan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta yang belum memahami dan memberikan suasana yang dinamis.

Metode demonstrasi dilakukan mahasiswa dalam mengilustrasikan profesi

yang disebutkan oleh para siswa, dan mempraktekan mewarnai visualisasi papan mimpi (dreamboard) dengan kertas kreativitas.

Mahasiswa yang terlibat merupakan mahasiswa yang berasal dari berbagai organisasi kemahasiswaan di lingkungan Universitas Mercu Buana. Dengan demikian prosedur yang dilakukan adalah dengan melakukan kerjasama dengan ketua pengurus RPTRA Sugriwa Rawa Buaya dan kemudian mempersiapkan segala hal keperluan dan material bahan workshop dan selanjutnya mempersiapkan diri dengan saling mengatur pembagian kerja setiap anggota tim saat presentasi. Para mahasiswa diberikan pemahaman terlebih dahulu tentang workshop yang dilaksanakan. Memberikan wawasan tentang ada berbagai profesi yang belum dikenal anak-anak untuk lebih diketahui, diutamakan berbagai profesi yang menjadi lulusan di Universitas Mercu Buana. Adapun profesi yang diperkenalkan lebih pada aktivitas yang biasanya dilakukan oleh pada setiap profesi impian yang diperkenalkan. Dengan pendekatan aktivitas tersebut para siswa menjadi tertarik dengan profesi impian pilihan mereka masing-masing. Misalnya : profesi desainer, tim mahasiswa menpresentasikan aktivitas yang dilakukan para desainer yakni menggambar.

Kegiatan ini diwarnai dengan metode kreativitas sehingga dapat menarik perhatian para siswa sehingga kegiatan ini

mendapatkan partisipasi aktif baik dari mahasiswanya maupun dari para siswanya. Mahasiswa tertantang untuk aktif berbagi wawasan yang dimilikinya dengan para siswa sedangkan para siswa tertantang dengan aktivitas yang menarik dan menstimulus serta mengasah kemampuan visualnya. Bagi mahasiswa yang terlibat akan diberikan sertifikat sebagai bentuk penghargaan karena telah berani berbagi wawasan dengan para siswa dan memiliki kepekaan sosial yang meningkat.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini nantinya tentu akan melalui pendampingan oleh pengusul bersama tim. Dengan demikian mahasiswa akan lebih yakin dalam menunjukkan peran aktifnya melakukan pengabdian masyarakat dan ketika berhadapan dengan pihak eksternal yang terlibat kerjasama kegiatan ini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumah Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah merupakan ruang terbuka hijau atau taman yang dilengkapi dengan berbagai permainan yang menarik, RPTRA Sugriwa Rawa Buaya Merupakan salah satu RPTRA yang tersebar di DKI Jakarta. RPTRA sugriwa terletak di tengah-tengah komplek yang jarang ditemui lahan untuk bermain bagi anak-anak di sekitar, penduduk dan pembangunan di ibu kota yang semakin padat mengakibatkan ruang terbuka untuk anak-anak bermain tidak tersedia, hal ini membuat anak-anak yang seharusnya bermain

dengan teman sebaya dan berinovasi menjadi terbatas karena mereka akan diam di rumah bermain dengan fasilitas yang tersedia di rumah yaitu tv, hp dll. tidak hanya bermain namun anak harus diberikan pendidikan yang diterima di sekitar lingkungannya. RPTRA tersebut juga memiliki berbagai program yang mendidik bagi mereka setiap sore banyak berbagai kegiatan yang mendidik seperti belajar menggambar, latihan rabana, dan privat bahasa Inggris dan sebagainya

Para siswa RPTRA Sugriwa sangat antusias menyambut kedatangan tim pengabdian masyarakat di RPTRA, tidak hanya anak-anak saja namun para orang tua sangat mendukung dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Oleh karena itu dalam pelaksanaan workshop semua siswa terlibat aktif melakukan setiap kegiatan yang diarahkan oleh tim pengabdian masyarakat. Permasalahan yang ditemukan pada para siswa yakni belum terbangunnya kesadaran pentingnya pendidikan sebagai rencana masa depan yakni profesi yang ke depannya akan mereka pilih. Di awal kegiatan para siswa ditanya berkenaan dengan cita-cita yang akan mereka capai. Namun, para siswa masing-masing bingung dalam menjawab. Untuk itu dengan metode ceramah dan menggambarkan ilustrasi berbagai profesi oleh tim membantu para siswa memiliki pandangan terhadap cita-cita yang akan hendak mereka capai.

Tim memperkenalkan berbagai profesi yang jarang mereka ketahui masyarakat, agar mereka memiliki berbagai cita-cita yang luas tidak hanya yang biasa mereka dengar atau mereka temui, diantaranya profesi Desainer, Insinyur, Arsitek, Guru Sekolah, Dokter, Pilot, dan profesi lainnya. Sembari



Gambar 1. Mengenalkan Profesi Cita-Cita (Sumber dok. Tim Pelaksana, 2018)

Dengan ilustrasi, para siswa dapat berimajinasi dengan nyata terkait cita-cita mereka inginkan. ilustrasi ini bermaksud untuk memudahkan anak memiliki keinginan menjadi profesi-profesi yang ditunjukkan sehingga dengan imajinasi tersebut para siswa paham ketika mereka sekolah ada tujuan yang hendak mereka capai yakni profesi di masa depan.

Pada saat kegiatan berlangsung siswa aktif menyebutkan berbagai cita-cita mereka dan tugas-tugasnya. Tim pengabdian masyarakat memberikan motivasi agar mereka harus memiliki cita-cita dari sekarang dan menceritakan pengalaman-pengalaman di waktu seusia mereka.

Setelah diperkenalkan beberapa

menjelaskan gambaran masing-masing profesi, salah satu tim memperlihatkan satu per satu ilustrasi dari berbagai profesi yang akan mereka warnai. sehingga para siswa distimulasi imajinasinya terkait profesi yang disebutkan.

profesi yang ada di masyarakat, selanjutnya tim mengarahkan para siswa untuk duduk berkelompok dan memberikan alat berupa pensil warna dan krayon baik yang berasal dari tim, RPTRA maupun yang mereka bawa masing-masing dari rumah. Selanjutnya, para siswa melakukan kegiatan mewarnai ilustrasi di kertas yang sudah tersedia. Pada aktivitas ini siswa diarahkan mewarnai ilustrasi dengan baik sehingga siswa memiliki hasil karya yang dapat dipajang dan dibanggakan saat di rumah nantinya.

Selesai para siswa mewarnai, tim membagikan karton, kertas bingkai dan potongan kertas bergambar yang akan ditempelkan menjadi *dreamboard* atau papan

mimpi. Pada aktivitas ini tidak diharapkan adanya rasa persaingan antar siswa, tetapi melalui kegiatan ini para siswa melakukan kerjasama dengan cara berbagi alat-alat yang

sudah disediakan. Saat kegiatan ini berlangsung, tim juga membantu para siswa untuk menempelkan kertas ilustrasi, kertas bingkai dan kertas hias pada karton.



Gambar 2. Menempelkan Bingkai pada Karton
(Sumber dok. Tim Pelaksana, 2018)

Dengan adanya kegiatan ini para siswa diarahkan untuk bisa memilih profesi yang dikenalkan sehingga mereka memiliki gambaran akan profesi tersebut di masa depan. Mereka juga diajak belajar sambil bermain dengan cara membuat papan mimpi (*dreamboard*) serta melatih kreatifitas para siswa dengan cara memilih satu dari lima jenis bingkai dan hiasan yang akan mereka tempel pada *dreamboard* tersebut. Para siswa juga diajak untuk berkerja sama menggunakan alat gambar yang disediakan dan menolong teman-temannya yang tidak memiliki atau tidak membawa alat gambar. Pada aktivitas ini, seluruh siswa sangat antusias dalam melakukan kegiatan mewarnai dan menghias *dreamboard* tersebut. Orangtua siswa yang turut hadir dalam acara ini pun terlihat semangat dalam membantu

dan menmemberikan semangat pada anak-anaknya

Dreamboard yang baik dan paling rapi dihias akan mendapatkan hadiah dari tim pelaksanaan. Pemberian hadiah tersebut dilakukan agar dapat memberikan motivasi dan *reward* atas apa yang telah mereka lakukan sepanjang kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Mewarnai Ilustrasi Profesi
(Sumber dok. Tim Pelaksana, 2018)

Kegiatan menempel dan menghias *dreamboard* dikelompokkan dengan tujuan melatih kemampuan motorik para siswa dan menanamkan kemampuan kognitifnya akan profesi yang mereka cita-citakan. Saling bekerja sama dan berkompetisi menyelesaikan tugas yang diberikan dan diarahkan oleh tim pelaksana turut melatih daya kreativitas para siswa RPTRA Sugriwa Rawa Buaya. Selain itu juga memaksimalkan kerja seluruh indera dari para siswa terhadap berbagai profesi yang diperkenalkan pada mereka.

Terlaksananya kegiatan ini juga mendapatkan respon positif dari para mahasiswa pentingnya keterlibatan mahasiswa secara langsung sehingga mahasiswa dapat lebih bersyukur akan

studinya, dan mau belajar terus mengembangkan keilmuannya agar dapat bermanfaat bagi masyarakat. Para mahasiswa menjadi fokus dalam menyelesaikan studinya dan tidak terlibat pada aktivitas yang tidak bermanfaat seperti demo, tawuran, atau aktivitas kekerasan lainnya. Kegiatan ini juga menjadi ruang bagi mahasiswa untuk kreatif dan mengaktualisasikan kemampuannya sehingga tidak tergoda untuk terlibat pada aktivitas kenakalan remaja yakni terutama penyalahgunaan narkoba di lingkungan kampus. Dengan mengisi waktu melalui kegiatan yang kreatif dan positif mahasiswa lebih fokus pada studinya dan berprestasi pada berbagai bidang, salah satunya yakni pengabdian masyarakat.



Gambar 5. Penyerahan kenang Kenangan dan hadiah untuk Gambar Terbaik
(Sumber : dok. Tim Pelaksana, 2018)



Gambar 6. Dokumentasi Tim bersama Para Siswa, Orangtua dan Pengelola RPTRA
(Sumber dok. Tim Pelaksana, 2018)

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari kegiatan workshop dreamboard kreatif ini selain memberikan wawasan dan pengetahuan pada para siswa RPTRA Sugriwa Rawa Buaya tentang pentingnya melanjutkan studi agar dapat mencapai cita-cita yang mereka inginkan, kegiatan ini juga mengasah kreatifitas siswa dalam mewarnai ilustrasi dan menghias dreamboard itu sendiri dan pastinya kegiatan ini juga menghasilkan produk kreatif bagi para siswa untuk mereka bawa pulang. Produk kreatif tersebut menjadikan pengingat bagi memori mereka untuk jangka panjang bahwa ada cita-cita yang akan mereka capai di masa depan mereka masing-masing.

Melalui kegiatan ini juga meningkatkan

kemampuan komunikasi mahasiswa dalam mengimplementasikan langsung keilmuan mereka pada masyarakat. Hal ini tentu menjadikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswa, karena selain membangun kesadaran sosial mereka, mahasiswa juga semakin fokus pada studi mereka sehingga tidak tergoda untuk terlibat pada aktivitas negatif yang merugikan masa depan mereka sendiri, salah satunya tentunya penyalahgunaan narkoba di lingkungan kampus. Sebab jika para siswa memiliki kesadaran akan pendidikan yang dilalui sebagai salah satu langkah awal mencapai profesi impian dimasa datangnya, maka tentu para siswa tidak akan menyia-nyiakan waktunya dengan menggunakan barang-barang terlarang Narkoba.

Saran

Acara selanjutnya dapat memastikan jumlah peserta atau siswa yang akan hadir sehingga tidak ada siswa yang tidak mendapatkan alat-alat yang sudah dipersiapkan. Dengan demikian siswa yang sudah datang dapat mengikuti aktivitas mewarnai ilustrasi dan menghias dreamboard dengan alat yang lengkap, seperti papan karton, kertas ilustrasi dan kertas hias sehingga karya yang dihasilkan dapat dibawa pulang dengan bangga.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, penulis selaku narasumber penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Asthararianty. (2013). Penafsiran Warna - Warna Tradisional Bali Dalam Buku Autobiografi Seniman I Made Ada dan Made Wianta Melalui Pendekatan Hermeneutika. *Nirmana* 15(1) Januari, 25-32.
- Astuti, S. B., Satriani, S. (2011). Komposisi Warna Etnik Dayak Sebagai Pembentuk Image Budaya Pada Olahan Desain Interior. *IDEA*, xx.
- Badan Narkotika Nasional. (2016). *Laporan Kinerja BNN*. Jakarta: Pusat Penelitian Data dan Informasi BNN.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- H.Epss, K. N. (2004). *Relationship Between Color and Emotion : A Study of College Students*. *College Student Journal* 38(3), 395-405.
- Hemphill, M. (1996). A Note On Adult Colour Emotion Assosiations. *The Journal of Genetic Psychology* 157(3), 275-280.
- Jakti, R. D., Purbasari, M. (2011). Warna Dari Sisi Budaya/Kultural Menggunakan Teori Johannes Itten. *Humaniora* 2(2) Oktober, 474-482.
- Joffe, H. (2014). The Power of Visual Material : Persuasion, Emotion and Identification. *International Council For Philosophy and Human Studies October 2014*, 84-93.
- Kuntowijoyo. (2006). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Meilani. (2013). Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana. *Humaniora* 4(1) April, 326-338.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Vsual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36(1) Juni 2007, 35-44.
- Nur Habibah Zain, P. W. (2013). Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal* 2(1) 2013, 217-222.
- Retno Puspitorini, B. S. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan Oktober 2014* 33(3), 413-420.
- Purbasari, M., Luzar, L. C., & Farhia, Y. (2015). Analisis Asosiasi Kultural Atas Warna . *Humaniora* 5(1) April, 172-184.
- Resita, M. P. (2011). Teori Yang Memperkuat Kebutuhan Penamaan Warna Untuk Buku Khazana Warna. *Humaniora* 2(2) Oktober, 1474-1482.
- Safei. (2017). Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan* 10(1) Juni , 116-123.

- Siandari, A. (2013). *Makna Simbolis Pakaian Adat Pengantin Suku Sasak Lombok NTB*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Silverman, L. K. (2002). *Upside-Down Brilliance : The Visual-Spatial Learner*. Colorado: The Institute for the Study of Advanced Development.
- Ulita, N. (2013). *Strategi Pemasaran Pariwisata Mentawai Melalui Kesenian Muturuk*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana* 7 (1), 45-55.

Sumber Lainnya

- Amelia, M. (30. Desember 2016). Berita. Abgerufen am 30 Oktober 2017. von *Detik News*. Retrieved from:
<https://news.detik.com/berita/d-3384009/kapolda-metro-kejahatan-di-jakarta-terjadi-tiap-12-menit-18-detik>
- Hendrian, D. (2. Mei 2016). Abgerufen am 30. Oktober 2017. von *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*. Retrieved from:
<http://www.kpai.go.id/berita/memprihatinkan-anak-pengguna-narkoba-capai-14-ribu>