

**PATCHWORK SEBAGAI SARANA BINA KREATIFITAS
DI PANTI ASUHAN SEMARANG**

E.I.H.A. Nindia Rini
Yuliani Rahmah

Dosen Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Diponegoro

eliz_ikahesti@yahoo.co.id
yuliani.rahmah@live.undip.ac.id

Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah untuk membuka wawasan akan pentingnya pendidikan keterampilan dan pengembangan kreatifitas bagi anak-anak khususnya, agar mereka juga mampu menciptakan dan menghasilkan barang fungsional yang bernilai ekonomis yang berpotensi menjadi sarana wirausaha. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, anak-anak didorong untuk berkreasi mengeluarkan ide dan mengembangkan imajinasi. Melalui pendidikan keterampilan membuat *patchwork* yang didesain agar mengandung unsur edukatif, hiburan, dan atraktif ini diharapkan dapat memupuk rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan sosial yang konstruktif serta menstimulan jiwa wirausaha.

Kata kunci: *patchwork*, pendidikan keterampilan, wirausaha.

Abstract

This activities goal is to remind the importance of educating children about life skills and to develop their creativity in order to be able to create and produce functional goods that have economic value so that children may also learn entrepreneurship. Through this community service activity (pengabdian kepada masyarakat), children are encouraged to create ideas and develop their imagination, and skills to create patchwork. This PKM that designed to contain educational, entertainment and attractive elements are expected to foster self-confidence, independence, constructive social abilities and stimulate entrepreneurial spirit.

Keywords: *patchwork*, life skills education, entrepreneurship.

I. PENDAHULUAN

Anak adalah generasi penerus bangsa, dimana setiap individunya berhak atas pendidikan yang layak sebagai bekal untuk menjalani kehidupannya saat ini dan masa mendatang. Usia anak remaja 12 tahun sampai 18 tahun adalah periode anak yang kritis. Menurut WHO (Sarwono, 2011) mengenai konseptual kriteria sosial-ekonomi tentang remaja adalah sebagai berikut "Remaja adalah suatu masa dimana telah terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif mandiri"

Sementara ini, sektor pendidikan di Indonesia masih belum optimal dalam mengakomodasi kebutuhan remaja dalam mempersiapkan tahap ini karena beberapa faktor. Hal yang dianggap paling berpengaruh adalah masih rendahnya persentase anak yang mendapat pendidikan layak sesuai usia dan kebutuhannya karena faktor sosial-ekonomi keluarga. Untuk itu memberi perhatian kepada anak usia remaja khususnya bagi anak remaja putus sekolah untuk mengembangkan kreatifitas, dapat memberikan bekal untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Pendidikan sebagai sarana pengembangan kepribadian, tidak terbatas pada pendidikan formal di sekolah saja. Pendidikan non formal dan informal juga memiliki kontribusi yang sama penting dengan pendidikan formal. Peran pendidikan non formal dan informal adalah untuk menstimulan individu khususnya anak remaja agar mampu mengoptimalkan perkembangan kepribadiannya, khususnya pendidikan kecakapan hidup. Banyak jenis pendidikan informal yang dapat meningkatkan keterampilan, seperti merangkai bunga, memasak, membuat kerajinan seperti *patchwork*, dan lain-lain.

Pengabdian Kepada Masyarakat dengan pembinaan keterampilan membuat *patchwork* dipilih sebagai sarana bina

kreatifitas di panti asuhan Al Jannah Semarang.

Ditinjau dari asal bahasanya, *patchwork* sebenarnya berasal dari dua kata yaitu 'pieced' dan 'work' yang memiliki arti seni menggabungkan kain (<https://fitinline.com/article/sejarah-singkat-dan-pengertian-patchwork/>) (2016).

Pembinaan keterampilan *patchwork* adalah seni menggabungkan kain bekas atau kain perca menjadi barang fungsional dalam bentuk yang lain. Ketika dibuat dengan konsep yang matang, *patchwork* memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi karena dibuat dari bahan baku yang berasal dari barang bernilai ekonomi rendah. Maka, pengenalan keterampilan *patchwork* kepada lebih kurang 30 anak remaja panti asuhan di Semarang ini diharapkan dapat menjadi salah satu stimulan untuk menumbuhkan ide dan inspirasi wirausaha bagi anak remaja untuk mengembangkan kemampuan berkreasi menciptakan sesuatu dari barang yang tidak terpakai menjadi barang fungsional dan bernilai ekonomi tinggi.

Manfaat dari kegiatan pembinaan keterampilan pembuatan *patchwork* adalah:

1. Pengembangan kualitas pribadi yang berkaitan dengan kewirausahaan (kepercayaan diri, inisiatif pribadi, kreatifitas dan tanggungjawab)
2. Pengembangan keterampilan kewirausahaan (melalui pelatihan kompetensi social, kreatifitas pemecahan masalah, pemanfaatan peluang, penjualan, kepemimpinan kelompok, kerjasama, dan lain-lain)
3. Pengembangan bisnis (memberikan keterampilan bisnis yang diperlukan agar siswa dapat terlibat dengan sukses dalam inisiatif ekonomi atau sosial)

(Marques, L. A., & Albuquerque, C. 2012)

Secara bertahap anak-anak ini akan sampai pada tahap mengoptimalkan diri dengan mengembangkan kemampuan yang baru diperolehnya untuk mulai berwirausaha agar dapat memiliki kehidupan mandiri di tengah masyarakat.

II. METODE

Persiapan pelaksanaan kegiatan diawali dengan survey dan observasi untuk memilih lokasi pengabdian kepada masyarakat. Setelah konsolidasi dengan pejabat setempat untuk mengurus perijinan agar kegiatan mendapat dukungan dari masyarakat setempat, tahap persiapan dilanjutkan dengan penyusunan materi, persiapan alat dan bahan, simulasi, serta penyusunan acara.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di Panti Asuhan Al-Jannah Jalan Tapak No. 53 RT.04/RW.03 Tugurejo, Tugu, Semarang pada tanggal 24 Mei 2019 selama kurang lebih 4 jam. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan ini kurang lebih 30 anak.

Pemilihan lokasi kegiatan didasari kesesuaian kriteria penghuni panti asuhan dengan tujuan kegiatan ini yaitu anak remaja usia 12 tahun sampai 18 tahun.

Metode kegiatan yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan ceramah dan praktik langsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan perkenalan antara pihak penyelenggara dengan peserta. Untuk mencairkan suasana, peserta dan mentor saling mengenal melalui permainan dalam lingkaran. Permainannya berkaitan dengan persalaman umum dalam bahasa Jepang. Beberapa istilah yang digunakan dalam permainan antara lain:

1. *Ohayou Gozaimasu* (Selamat pagi)

2. *Konnichiwa* (Selamat siang)
3. *Konbanwa* (Selamat malam)
4. *Oyasuminasai* (Selamat beristirahat)
5. *Sumimasen* (Maaf)
6. *Itadakimasu* (Selamat makan)
7. *Gochisousamadeshita* (Terima kasih atas makanannya)
8. Dan beberapa persalaman lainnya.

Melalui permainan ini diharapkan peserta mengenal ucapan salam dasar di Jepang serta membangun suasana kegiatan yang menyenangkan sehingga menciptakan iklim positif untuk memulai kegiatan utama.

Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan singkat mengenai seni *patchwork* mulai dari sejarah hingga contoh produk yang sudah beredar di masyarakat.



Gambar 1. Beberapa Contoh Kreasi *Patchwork*

Kemudian, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3 sampai 4 orang setiap kelompok. Setiap kelompok mendapat misi membuat sampul map catatan yang dapat diganti isinya (*loose leaf*) menggunakan *patchwork*.

Pembuatan desain *patchwork* ini mengawali proses kreatif peserta dalam kelompok untuk saling mengeluarkan ide dan memanfaatkan imajinasi untuk

membuat desain map *patchwork* yang menarik.

Kegiatan ini diikuti dengan antusias oleh setiap kelompok peserta dimana setiap anggota masing-masing kelompok berdiskusi memberikan ide desain dan menggabungkan idenya menjadi desain yang telah disepakati bersama.



Gambar 2. Peserta Membuat Desain Sampul Map dengan Kreasi *Patchwork*

Ketika desain sudah disepakati, kelompok mulai mengerjakan *patchwork* sesuai desain yang sudah dibuat. Kemudian desain tersebut dikerjakan bersama-sama dalam waktu 30 menit.



Gambar 3. Peserta Membuat Sampul Map Sesuai Desain yang Dibuat

Ketika waktu 30 menit telah usai, perwakilan setiap kelompok dipanggil untuk mengevaluasi kemajuan kerja dan

berdiskusi dengan mentor tentang penambahan waktu untuk menyelesaikan misi membuat sampul map dengan kreasi *patchwork*. Hasil diskusi yang disepakati adalah penambahan waktu 15 menit untuk setiap kelompok.

Dalam setiap sesi, mentor hanya bertugas menstimulan peserta agar lebih percaya diri dan berani mengungkapkan pikiran kepada orang lain.

Di akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil dan nilai ekonomi untuk karyanya. Presentasi dari setiap kelompok ini berisi tentang tentang inspirasi desain karya masing-masing kelompok dan nilai ekonomi yang diberikan pada kresi tersebut. Setelah itu presenter akan mendengar pendapat dari kelompok lain tentang nilai ekonomi hasil karya mereka.

Pada tahap ini peserta berlatih memberikan penilaian objektif terhadap karya orang lain, menerima kritik dan saran dari orang lain tentang karya mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk menstimulan kemampuan menerima serta memberi kritik dan saran secara objektif terhadap sebuah produk kreatif sebagai salah satu sifat dasar wirausahawan.

Keberhasilan kegiatan ini tampak dari peserta masih berdiskusi tentang karya mereka dengan kelompok lain dan mentor, walaupun waktu kegiatan sudah habis. Hal ini menandakan peningkatan keberanian mengungkapkan pendapat, empati, dan kemandirian.



Gambar 4. Salah Satu Hasil Karya Peserta

DAFTAR PUSTAKA

- Marques, L. A., & Albuquerque, C. 2012. "Entrepreneurship Education and Development Young People Life Competencies and Skills". *ACRN Journal of Entrepreneurship Perspectives*.
- Sarwono, S . 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

<https://www.satujam.com/> [25/6/2019 05:55]
<https://santaidamai.com/kerajinan-dari-kain-perca/> [25/6/2019 05:46]



Gambar 5. Sebagian Peserta Memamerkan Hasil Karya Sampul *Patchwork*

IV. SIMPULAN

Patchwork adalah seni yang memiliki nilai seni tinggi dan berpotensi memiliki nilai ekonomi yang cukup menjanjikan. Bila dikerjakan dengan komitmen yang tinggi, maka nilai ekonomi karya juga bisa meningkat untuk dijadikan aset dalam berwirausaha.

Kegiatan pengabdian ini dapat menstimulan perkembangan individu menjadi pribadi yang konstruktif. Menjadi lebih objektif, empatik, kooperatif, terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun.