

## MENINGKATKAN PERILAKU *OUT OF THE BOX* UNTUK ANAK-ANAK DI KAMPUNG KUMUH PERKOTAAN

Surya Hermawan<sup>1\*</sup>, Arsenius Felix<sup>2</sup>, Alexander Tirta<sup>3</sup>, Ricky Fernando Yong<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Program Studi Teknik Sipil, Universitas Kristen Petra,  
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

\*Penulis korespondensi; email: shermawan@petra.ac.id

**Abstrak:** Saat ini Indonesia menjadi salah satu negara yang berkembang pesat. Hal ini tak lepas dari masyarakat yang menunjang ataupun menghambat. Hambatan utama yang membuat Indonesia kesulitan menjadi negara maju adalah pola pikir masyarakat itu sendiri. Banyak orang yang ingin agar Indonesia dapat menjadi negara maju, tetapi tidak sedikit yang tidak sadar hal yang harus mereka lakukan untuk membuat negara menjadi cepat maju. Kebanyakan hanya bisa mengkritik tanpa ada solusi yang diberikan. Hal lain yang menghambat adalah rendahnya kemampuan dan kemauan generasi muda pada zaman ini untuk mau mengeluarkan dan meningkatkan kreativitas mereka. Padahal generasi mudalah yang menjadi penggerak bangsa nantinya. Disisi lain, banyak anak muda kreatif di Indonesia yang tumbuh dan berkembang di perkampungan perkotaan yang tidak tersentuh oleh pemerintah. Hal inilah yang menjadi fokus kami untuk dapat mengasah pola pikir mereka menjadi *out of the box*. Selain itu, tujuan lain yang ingin dicapai program ini adalah dengan memulainya menyalurkan kreativitas mereka pada hal kecil seperti mengecat tempat sampah agar dapat menghasilkan gambar yang *out of the box* sesuai pemikiran mereka, bak tersebut dapat digunakan di perkampungan dan dapat menampung sampah-sampah di perkampungan itu. Metode yang dilakukan terbagi menjadi tiga yaitu, pra pelaksanaan, pelaksanaan dan pasca pelaksanaan. Pra pelaksanaan berupa survei bagi yang ingin mengikuti program kreativitas ini, lalu pelaksanaan dimana peserta mengecat bak sampah yang sudah disediakan sesuai pola yang sudah disediakan dan dapat ditambahi sesuai kreativitas mereka, dan pasca pelaksanaan berupa pembagian hadiah dan bingkisan dari hasil kreativitas yang telah dibuat. Hasil dari program ini adalah peserta dapat meningkatkan pemikiran *out of the box* peserta pada media bak sampah dan dapat digunakan di perkampungan peserta. Diharapkan dengan tercapainya program ini, generasi baru dapat lebih kreatif dan berpikir *out of the box* dan membuat Indonesia menjadi negara yang dipandang oleh negara lain karena generasi mudanya yang kreatif.

**Kata kunci:** Kreativitas; generasi muda; pengecatan; perkampungan.

**Abstract:** At present, Indonesia is one of the fastest-growing countries. This can not be separated from the community that supports or inhibits. The main obstacle that makes Indonesia difficult to become a developed country is the mindset of the community itself. Many people want Indonesia to become a developed country, but not a few are not aware of what they have to do to make the country progress quickly. Most can only criticize without a solution given. Another thing is the low ability and willingness of the younger generation of this age to want to issue and enhance their creativity. Even though the younger generation will be the driving force of the nation later. On the other hand, many creative young people in Indonesia are growing and developing in urban villages that are not touched by the government. This is our focus to be able to hone their mindset to be out of the box. Besides, another goal to be achieved by this program is to start channeling their creativity in small things such as painting trash cans to produce out of the box images according to their thinking, then the barrel can be used in villages and can hold garbage - garbage in the township. The method carried out is divided into three, including pre-implementation, implementation, and post-implementation. Pre-implementation in the form of a survey for those who want to join this creativity program, then the implementation where participants paint the garbage cans that have been provided according to the patterns that have been provided and can be added according to their creativity, and after the distribution of gifts and gifts from the creativity that has been made. The results of this program are that participants can improve the participants' out of the box thinking on trash cans and can be used in participating villages. It is hoped that by achieving this program, the new generation can be more creative and think out of the box and make Indonesia a country seen by other countries because of its creative young generation.

**Keywords:** Creativity; young generation; painting; village.

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang terhadap hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. (Munandar, 2009; Widyasari, 2010)

Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut. Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Hal yang perlu diusahakan ketika mereka masih anak-anak juga bagaimana mereka dapat berpikir *out of the box* (Rosalina, 2008; Winarta, 2017)

Berpikir *out of the box* merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau 2 kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Berpikir *out of the box* juga tak dapat lepas dari kreativitas. Berpikir *out of the box* dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa berpikir *out of the box* dapat meningkatkan kualitas hidup. (Walker, 2015; Fitroh, 2017; Setiawan, 2017)

Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan Negara terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan berpikir *out of the box*. Jadi, berpikir *out of the box* harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna. Berpikir *out of the box* anak usia dini dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang dapat berpikir Berpikir *out of the box* sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-

frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas. Anak yang berpikir *out of the box* juga cenderung memiliki keasyikan dalam beraktivitas. Pemikiran yang kreatif pada anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya. Anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata. (Moore, 2015; Rahmawan. 2011; Ratnasari, 2014)

Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru yang *out of the box*. Mendongeng menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka kami ingin meningkatkan pola pikir anak-anak agar dapat berpikir *out of the box* dengan media mengecat bak sampah (Ayus, 2015; Jaeni, 2014; Hidayat. 2014).

## TUJUAN

Saat ini kita semua sedang berada pada sebuah era atau zaman di mana setiap orang (tanpa terkecuali) memiliki peluang untuk sukses dan hebat, bilamana kesuksesan itu diraih bagi mereka yang memiliki konsep yang terbaik atau konsep yang unik. Oleh karena itu kegiatan *service learning* ini secara umum bertujuan untuk mendukung cara berpikir yang *out of the box* atau berpikir dengan cara yang berbeda agar dapat peluang untuk sukses, khususnya pada anak-anak di Eks Lokalisasi Dolly Surabaya. Mereka tinggal di RT 3 dan RT 4 RW 5 Putat Jaya di lingkungan dengan minim fasilitas baik dari kesehatan maupun lingkungan. Umumnya mereka tinggal di ruang terbatas dan sempit dengan jumlah anggota keluarga banyak.

Kegiatan yang dilakukan adalah menggambar di tempat sampah, yang didampingi mahasiswa UK Petra. Sebagaimana diketahui bahwa mayoritas anak Indonesia jika diberi kesempatan untuk menggambar bebas, mereka akan menggambar "Pemandangan Legend" yaitu: gambar gunung, padi, matahari dan burung. Untuk mengetahui mereka sudah berfikir "*out of the box*" pihak Mahasiswa sengaja membiarkan anak-anak untuk melukis sesuka mereka dengan peralatan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan metode *service learning* ini

dilaksanakan di RT.03 dan RT.04 RW.05 Kelurahan Putat Jaya yang merupakan eks lokalisasi Dolly Surabaya. Dalam pelaksanaan kegiatan ini didukung dari berbagai pihak, baik dari internal kampus UK Petra, Pemerintah dari Departemen Sosial, Departemen Kesehatan, bahkan yang paling antusias dari masyarakat melalui Pokja STBM, Ketua RT, RW dan masyarakat dari berbagai lapisan dari anak-anak hingga dewasa (Hermawan and Gho, 2019, Hermawan et al., 2108, 2019, 2020 dan Adriel et al, 2020). Dalam pelaksanaan kegiatan ini, terbagi menjadi 3 tahapan yang meliputi tahap pra pelaksanaan, pelaksanaan dan pasca pelaksanaan.

### Tahap Pra Pelaksanaan

Tahap pra pelaksanaan merupakan tahap sebelum berlangsungnya kegiatan kreativitas dari program *service learning* ini. Tahap pra pelaksanaan dimulai dari peninjauan lokasi dan melakukan survey di daerah itu. Survei untuk mengetahui kondisi rumah dan air bersih seperti tempat cuci tangan serta kondisi air yang ada di daerah itu. Seperti pada Gambar 1 (dibawah) ini foto setelah melakukan survey di rumah warga sekitar.



Gambar 1. Foto bersama saat survei

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi berbagai kegiatan acara. Untuk kegiatan lomba dilaksanakan pada hari Minggu. Setiap mahasiswa menemani anak-anak yang menggambar bak sampah seperti pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Aktivitas Saat Lomba



Gambar 3. Aktivitas Saat Lomba

### Tahap Pasca Pelaksanaan

Setelah lomba selesai, penyerahan bingkisan dan foto bersama serta pembagian hadiah bagi juara-juara. Seperti juara pada lomba pengecatan bak sampah pada Gambar 4 (di bawah).

Berdasarkan hasil dari survei terhadap kegiatan *service learning* ini, diperoleh informasi:

1. Kegiatan yang paling diminati adalah pengecatan bak sampah.
2. Untuk tahun kedepan ingin diadakan kegiatan *service learning* lagi di daerah mereka.



Gambar 4. Penyerahan Hadiah Kepada Pemenang Lomba

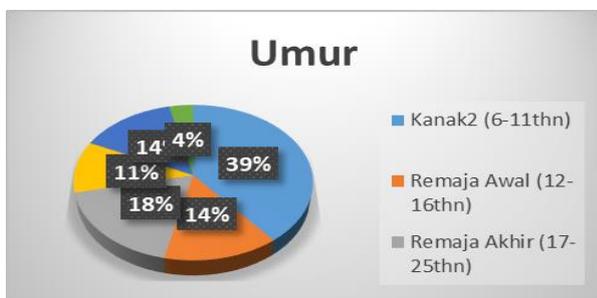
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari anak-anak adalah dapat berpikir *out of the box* dalam menghias bak sampah yang dapat digunakan sebagai tempat sampah yang bahan utamanya adalah karet dari sisa ban mobil. Acara berjalan dengan baik di dukung oleh cuaca yang tidak hujan membuat antusias anak-anak bertambah dan dapat menghias bak sampah dengan baik, Namun ada faktor cuaca terik panas matahari juga menjadi faktor hambatan pada saat kegiatan berlangsung.

Panas terik matahari menyinari langsung diatas kepala selama acara berlangsung membuat beberapa peserta sedikit kepanasan sehingga beberapa peserta mengerjakan di bawah naungan rumah dan pohon. Panitia juga membantu dengan membuatkan topi dari kertas untuk melindungi kepala anak-anak agar tidak kepanasan, tetapi ada juga anak-anak yang masih antusias menghias bak sampah tanpa memikirkan teriknya matahari yang sangat panas, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Kondisi Suasana Saat Lomba Menghias Bak Sampah



Umur	Jumlah
Kanak2 (6-11thn)	11
Remaja Awal (12-16thn)	4
Remaja Akhir (17-25thn)	5
Dewasa Awal (26-35thn)	3
Dewasa Akhir (36-45thn)	4
Lansia Awal (46-55thn)	1

Grafik 1. Umur Peserta Lomba

Dari grafik di atas terdapat kekurangan pada lomba kreativitas ini adalah jumlah peserta yang belum mencapai target. Karena anak remaja yang berumur 12-17 tahun di RT 3 dan RT 4 RW 5 Putat Jaya kurang berminat untuk mengikuti lomba ini, tetapi target ditutupi dengan antusias anak yang berumur dibawah 12 tahun ingin menunjukkan kreativitasnya juga dalam menghias bak sampah, sehingga acara tetap dapat berjalan dengan baik dan penuh antusias.

Anak-anak kampung perkotaan dapat berpikir *out of the box* dapat dilihat dari proses mereka menggambar dan mewarnai serta menghias bak sampah tersebut tanpa perlu di bantu, anak-anak sudah bisa menuangkan ide dan kreatifitas nya untuk menghias bak sampah tersebut sehingga dapat terlihat menarik dan unik seperti yang terdapat di Gambar 6 adalah proses menggambar menentukan pola dan Gambar 7 adalah hasil akhir bak sampah.



Gambar 6. Proses menggambar bak sampah



Gambar 7. Hasil akhir bak sampah

## SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada pengabdian masyarakat dalam *service learning* ini, maka dapat disimpulkan:

1. Kegiatan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas ide anak-anak remaja dalam mengelolah barang bekas seperti bak sampah dari barang bekas yang bisa di hias dan digunakan lagi. Anak-anak remaja membutuhkan

lebih banyak lomba seperti kreativitas untuk menyalurkan bakat ataupun ide mereka. Tidak semua sekolah bisa menjadi tempat menyalurkan bakat itu.

2. Kurangnya antusias warga khususnya anak remaja berumur 12-17 tahun untuk mengikuti lomba kreativitas, mengakibatkan kurangnya jumlah peserta lomba yang telah ditargetkan. Justru anak-anak yang berumur di bawah 12 tahun lah yang sangat berantusias mengikuti kegiatan lomba kreativitas seperti terlihat pada grafik 1 di hasil dan pembahasan.
3. Anak-anak kampung perkotaan dapat berpikir *out of the box* dapat dilihat dari proses mereka menggambar dan mewarnai serta menghias bak sampah tersebut. Dari puluhan tong sampah yang dihias tidak ada satupun gambar dan lukisan yang sama, apalagi "Pemandangan Legend".
4. Lingkungan dan tempat tinggal yang kurang memadai, tidak membatasi anak-anak yang ada di kampung perkotaan eks lokalisasi Dolly ini tidak kreatif. Semoga mereka bisa menjadi orang yang sukses di kemudian hari.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Atas penyelenggarannya kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah bekerja sama untuk melaksanakan kegiatan ini dari awal hingga selesai. Kegiatan ini tidak dapat berlangsung apabila tidak ada kontribusi dari berbagai pihak, antara lain:

1. Program Studi Teknik Sipil UK Petra Surabaya
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UK Petra Surabaya
3. Lurah Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Surabaya
4. Departemen Sosial Kotamadya Surabaya
5. Ketua RW 05 Kelurahan Putat Jaya
6. Ketua RT 03 RW 05 Kelurahan Putat Jaya
7. Ketua RT 04 RW 05 Kelurahan Putat Jaya
8. Warga RT 03 RW 05 Kelurahan Putat Jaya
9. Warga RT 04 RW 05 Kelurahan Putat Jaya
10. Seluruh Mahasiswa Program Studi Teknik Sipil UK Petra Surabaya peserta kegiatan *Service Learning*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Abdi Setiawan, 26 Januari 2017, *Berpikir Out of The Box*, Oasis Indo, dilihat 30 November 2018, <https://artikel.oasisindo.org/berpikir-out-of-the-box/>
- Adriel J, O Reynalda, D Nathanael, S Hermawan, 2020, Lingkungan adalah Seorang Guru (Refleksi Pemberdayaan Terhadap Lingkung-

an Melalui Program Service Learning), *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)* 5 (1): 54-58

- Afina Ratnasari, 16 April 2014, *Makalah Berpikir Kreatif*, Blogspot, dilihat 30 November 2018, <http://dedimulyana96.blogspot.com/2015/03/makalah-berfikir-kreatif-creative.html>
- Arry Rahmawan, 2011, *Saatnya Kita Berpikir Out of the Box*, Arry Rahmawan, dilihat 30 November 2018, <http://arryrahmawan.net/saatnya-kita-berpikir-out-of-the-box/>
- Azmi Hidayat, 11 Januari 2011, *Makalah Kreativitas*, Blogspot, dilihat 30 November 2018, <http://azmimuhamad.blogspot.com/2011/01/makalah-kreativitas.html>
- Bruce Walker. 2015. *Thinking Outside the Box: How to Think Creatively by Applying Critical Thinking and Lateral Thinking*
- Budi Jaeni, 2014, *Cara Berpikir Out of the Box*, Wordpress, dilihat 30 November 2018, <https://boedijaeni.wordpress.com/2014/05/27/cara-berpikir-out-of-the-box/>
- Choiriyah Widyasari. 2010. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Surakarta: UMS
- Choerul Fitroh, 11 Maret 2017, *Makalah Mengembangkan Kreativitas Anak*, Blogspot, dilihat 30 November 2018, <http://wongngapak16.blogspot.com/2017/03/makalah-mengembangkan-kreativitas-anak.html>
- Dini Rosalina. 2008. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif*. Surakarta: UMS
- Gareth Moore. 2015. *Brain Benders—Think Outside the Box*
- Hardhy Winarta, 2017, *Belajar Berpikir Out of the Box*, Perbanas, dilihat 30 November 2018, <https://dosen.perbanas.id/belajar-berpikir-out-of-the-box/>
- Hermawan Surya, Gho Danny, 2019, *Application and Lesson Learned in Civil Engineering, Environmental Science Service-Learning Program, 7th Asia-Pacific Regional Conference on Service-Learning, Singapore*, <https://www.suss.edu.sg/about-suss/resources/national-service-learning-clearinghouse/application-and-lesson-learned-in-civil-engineering-environmental-science-service-learning-program>.
- Hermawan Surya, Muliawan Hanesha Nithalya, Hauwing William, Yohanna Citra, 2019, Antusiasme Masyarakat Kampung Kumuh Metropolitan dalam Meningkatkan Perekonomian dan Kesejahteraan, *SHARE Journal of Service Learning*, 5 (1), 9-13.
- Hermawan S, J Purnomo, H Prayogo, H Handoyo, J Setiawan, 2018, Pembangunan Smoking Area Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat di Kawasan Eks-Lokalisasi Dolly, *SHARE Journal of Service Learning* 4(1), 29-36.
- Hermawan S, MGL Deborah, A Apriandi, V Vincent, 2020, Kepedulian Mahasiswa Terhadap

Kesadaran Anak-Anak Akan Lingkungan Sekitar Melalui Program Lomba Menghias Tempat Sampah di Kawasan Kelurahan Putat Jaya, *Journal of Community Service Consortium* 1 (01).

Phillip Ayus, 2015, *Think Out of the Box*, Bertumbuh, dilihat 30 November 2018, <https://bertumbuh.net/ayus/think-out-of-the-box/>.

Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.