

Pelatihan Pembuatan Nirmana 2D di Rumah Singgah Guna Meningkatkan Kreatifitas

Suprianingsih^{1*}, Desipriani², Veni Avrillia³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual/Universitas Potensi Utama, Indonesia.

suprianingsih97@gmail.com, chi.priani1512@gmail.com, veniavrillia@gmail.com

*) *Corresponding author*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dan remaja di rumah singgah melalui pelatihan pembuatan nirmana 2D. Nirmana, sebagai dasar dalam seni rupa dan desain, secara efektif melatih kepekaan estetik dan kemampuan visual. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan alternatif aktivitas positif, mengembangkan potensi artistik yang terpendam, serta meningkatkan kepercayaan diri peserta. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi dasar nirmana secara interaktif, praktik langsung dengan bimbingan personal, serta evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme peserta yang sangat tinggi terhadap materi yang diberikan dan proses pembelajaran, serta terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka menciptakan komposisi visual yang harmonis, seimbang, dan ekspresif. Program ini berhasil membuka wawasan peserta terhadap dunia desain dan seni, sekaligus menstimulasi pemikiran kreatif mereka.

Kata Kunci: Nirmana 2D; Kreativitas; Rumah Singgah; Pelatihan; Desain.

ABSTRACT

This community service program aims to enhance the creativity of children and adolescents in a shelter through training in the creation of 2D Nirmana. Nirmana, as a foundation in fine arts and design, effectively trains aesthetic sensitivity and visual abilities. This activity is expected to provide an alternative positive activity, develop latent artistic potential, and increase participants' self-confidence. The implementation method includes interactive delivery of basic Nirmana material, hands-on practice with personal guidance, and evaluation of the work. The results of the activity demonstrated participants' high enthusiasm for the material provided and the learning process, and significant improvements were seen in their ability to create harmonious, balanced, and expressive visual compositions. This program successfully broadened participants' horizons into the world of design and art, while stimulating their creative thinking.

Keywords: 2D Nirmana; Creativity; Shelter; Training; Design.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu, terutama pada anak-anak dan remaja (1). Kemampuan untuk berpikir out-of-the-box, menciptakan ide-ide baru, dan mengekspresikannya secara visual adalah keterampilan yang sangat berharga di berbagai bidang kehidupan (2). Sayangnya, tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensi kreatif mereka, terutama bagi mereka yang tinggal di rumah singgah (3). Keterbatasan fasilitas dan akses terhadap kegiatan edukatif-kreatif seringkali menjadi kendala.

Nirmana, sebagai dasar dalam seni rupa dan desain, adalah latihan fundamental untuk melatih kepekaan visual, komposisi, dan keseimbangan dalam sebuah karya (4)(5)(6). Melalui nirmana 2D (dua dimensi), peserta diajak untuk bereksplorasi dengan elemen-elemen desain seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur untuk menciptakan sebuah tatanan visual yang harmonis dan bermakna (5). Pelatihan nirmana 2D tidak hanya mengajarkan teknik dasar desain, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kritis, memecahkan masalah visual, dan mengembangkan gaya personal mereka (7)(8).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat ini berinisiatif menyelenggarakan pelatihan pembuatan nirmana 2D di sebuah rumah singgah. Tujuan utama kegiatan ini adalah melatih dan mengembangkan kreativitas anak-anak dan remaja di rumah singgah, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan minat mereka terhadap seni dan desain (9).

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari senin 23 juni 2025 bertempat di sebuah rumah singgah yang beralamat Jl. Setia Budi GG P&K No.06, Simpang Selayang, dimana dalam rumah singgah tersebut terdapat para masyarakat yang membutuhkan pelatihan kreatifitas untuk perbekalan saat keluar dari rumah singgah (10).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dosen-dosen serta mahasiswa dari Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama yang berusaha memberikan pelatihan pembuatan nirmana 2D bagi masyarakat yang tinggal sementara di rumah singgah. Terdapat beberapa persiapan yang dilakukan seperti:

a. Persiapan

1. **Survei Lokasi dan Kebutuhan:** Melakukan kunjungan awal ke rumah singgah untuk memahami karakteristik penghuni (usia, jumlah), kondisi fasilitas, dan kebutuhan mereka terkait kegiatan kreatif.
2. **Penyusunan Modul Pelatihan:** Mengembangkan materi pelatihan nirmana 2D yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan usia peserta, meliputi konsep dasar nirmana, elemen-elemen desain, prinsip-prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan, penekanan), serta contoh-contoh karya nirmana.
3. **Pengadaan Bahan dan Alat:** Menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan seperti kertas gambar, pensil, penghapus, penggaris, spidol, pensil warna, cat air, kuas, palet, dan lain-lain.
4. **Koordinasi dengan Pihak Rumah Singgah:** Membangun komunikasi yang baik dengan pengelola rumah singgah untuk menentukan jadwal, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

b. Pelaksanaan Pelatihan

1. **Pembukaan dan Pengenalan:** Memulai kegiatan dengan perkenalan tim pengabdian dan tujuan pelatihan. Memberikan pengantar singkat tentang pentingnya kreativitas dan apa itu nirmana.
2. **Penyampaian Materi Dasar Nirmana 2D:** Menjelaskan secara interaktif konsep titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, dan warna dalam konteks nirmana 2D. Peserta diajak untuk melihat contoh-contoh visual yang relevan.

3. **Demonstrasi dan Praktik Langsung:** Mendemonstrasikan secara langsung cara membuat beberapa jenis nirmana sederhana (misalnya, nirmana titik, garis, atau bidang). Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk praktik langsung dengan bimbingan dari tim pengabdi.
4. **Pendampingan Personal:** Memberikan bimbingan dan masukan secara personal kepada setiap peserta selama proses pengerjaan nirmana, mendorong mereka untuk bereksplorasi dan mengatasi kesulitan yang mungkin timbul.
5. **Diskusi dan Evaluasi Karya:** Setelah peserta menyelesaikan karya nirmananya, diadakan sesi diskusi di mana peserta dapat mempresentasikan karyanya dan menerima umpan balik positif. Tim pengabdi memberikan apresiasi dan masukan konstruktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan nirmana 2D di rumah singgah berjalan lancar dan mendapatkan sambutan positif dari peserta maupun pengelola. Sebanyak 15 peserta dari rentang usia 13-45 tahun aktif mengikuti seluruh sesi pelatihan.

- a. **Antusiasme Peserta** Peserta menunjukkan **antusiasme yang tinggi** sejak awal kegiatan. Mereka aktif bertanya, mencoba berbagai teknik, dan tidak sungkan untuk meminta bimbingan. Suasana belajar yang santai namun fokus tercipta di sepanjang pelatihan. Beberapa peserta bahkan menunjukkan inisiatif untuk mencoba membuat variasi nirmana di luar contoh yang diberikan, menandakan adanya dorongan internal untuk bereksplorasi.
- b. **Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Visual** Pada awal pelatihan, banyak peserta yang cenderung membuat pola-pola sederhana atau meniru contoh yang diberikan. Namun, seiring berjalannya waktu dan dengan adanya bimbingan, terlihat jelas **peningkatan dalam kemampuan mereka menciptakan komposisi visual yang lebih kompleks, harmonis, dan ekspresif**. Peserta mulai memahami bagaimana mengatur elemen-elemen dasar (titik, garis, bidang) untuk menciptakan kesan tertentu, seperti keseimbangan, irama, atau kontras. Beberapa karya menunjukkan penggunaan warna yang lebih berani dan penataan ruang yang lebih dinamis.
- c. **Dampak Positif Lainnya** Selain peningkatan kreativitas, kegiatan ini juga memberikan dampak positif lainnya:
 - 1) **Pengembangan Motorik Halus:** Aktivitas menggambar dan mewarnai secara langsung melatih koordinasi mata dan tangan serta kemampuan motorik halus peserta.
 - 2) **Peningkatan Kepercayaan Diri:** Melalui apresiasi terhadap karya mereka, peserta merasa lebih dihargai dan termotivasi, yang berdampak pada peningkatan kepercayaan diri.
 - 3) **Alternatif Kegiatan Positif:** Kegiatan ini menyediakan alternatif kegiatan yang edukatif dan menyenangkan, menjauhkan peserta dari kebosanan dan kegiatan yang kurang produktif.
 - 4) **Interaksi Sosial:** Proses belajar bersama dan saling memberikan masukan juga mendorong interaksi sosial yang positif antar peserta dan dengan tim pengabdi.

Beberapa kendala yang ditemui antara lain keterbatasan waktu untuk eksplorasi lebih mendalam dan variasi tingkat pemahaman awal peserta. Namun, kendala ini dapat diatasi dengan pendekatan personal dan penyesuaian materi.



Gambar 1. Hasil Praktik 1



Gambar 2 Hasil Praktik 2



Gambar 3 Proses Pelatihan

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan nirmana 2D di rumah singgah terbukti efektif dalam melatih dan meningkatkan kreativitas anak-anak dan remaja. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan dasar-dasar desain, tetapi juga berhasil menumbuhkan kepekaan estetik, kemampuan visual, dan kepercayaan diri peserta. Antusiasme yang tinggi dan hasil karya yang menunjukkan perkembangan signifikan menjadi indikator keberhasilan program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sari, Prasetyo. Desain Visual sebagai Media Terapi Kreatif untuk Anak-Anak di Komunitas Marginal. *Jurnal Desain dan Budaya Visual*. 2023;3(1):12–21.
2. Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Rineka Cipta; 2019.
3. Andini, Wicaksono. Peran Kegiatan Seni Rupa dalam Pengembangan Psikososial Anak Jalanan. *Jurnal Psikologi dan Kesejahteraan Sosial*. 2022;10(1):45–53.
4. Putri, Hidayat. Pengaruh Media Nirmana Terhadap Kreativitas Visual Anak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2016;5(1):23–31.
5. Soenarso. *Dasar-Dasar Nirmana: Konsep Rupa dalam Desain*. Bandung: Penerbit ITB; 2017.
6. Wulandari, Nugroho. *Pendidikan Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak; 2019.
7. Rustan. *Komposisi Visual & Nirmana dalam Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama; 2019.
8. Pramono. *Desain Komunikasi Visual: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish; 2018.
9. Rustan. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama; 2016.
10. Wibowo, Nugraheni. Implementasi Pembelajaran Kreatif Seni Rupa Anak PAUD Berbasis Daring. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. 2021;19(2):198–212.