

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan
Dan Karsacipta Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti
Jakarta

31 Maret 2016

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT “Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan Dan Karsacipta Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat”

31 Maret 2016



**Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti
Jakarta**

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
“Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan Dan Karsacipta
Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat”**

Editor dan Reviewer : Dr. Ganal Rudiyanto, M.Hum
Dr. Krishna Hutama, M.Hum
Dr. Diah Asmarandani, M.Hum
Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds
Drs. Sumartono, MA, Ph.D
Dra. Tetty Sekaryati, M.Sn
Drs. Agus Nugroho U., M.Hum, M.Ds

ISBN : 978-602-70888-0-1

Desain Sampul
Agus Nugroho U.
Virginia S.S.

Penerbit :
PUSAT STUDI REKA RANCANG VISUAL DAN LINGKUNGAN
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti

Redaksi :
Jl. Kyai Tapa No. 1 Grogol
Jakarta Barat 11440
Telp: 021-5663232 ext 850

Cetakan pertama, Maret 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seijin penerbit dan penulis

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kegiatan seminar nasional ‘PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENINGKATKAN KEWIRAUSAHAAN DAN KARSACIPTA MELALUI PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT’ dapat terwujud dengan lancar. Seminar ini teragas ketika Fakultas Seni Rupa dan Desain mencanangkan Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan sebagai unit yang terkait dengan Dewan Riset dan Jurnal Dimensi FSRD Usakti.

Seminar ini merupakan upaya menyebarluaskan hasil Program Pengabdian Kepada Masyarakat bidang Penelitian, Kewirausahaan, Karsacipta, dan Artikel Ilmiah, sehingga mulitidisiplin bidang ilmu dapat berbagi temuan yang terkait dalam kegiatan seminar ini yang besar harapan akan memunculkan konsep-konsep kekinian yang dapat dikembangkan oleh unit Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan FSRD Usakti.

Tujuan dari kegiatan Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat adalah dalam rangka mensosialisasikan, mendiskusikan, merumuskan berbagai pemikiran-gagasan/ide serta kerja nyata dalam eningkatkan kualitas hidup, dan pemberdayaan masyarakat dari para akademisi, mahasiswa, instansi, para pemilik kebijakan maupun masyarakat umum dalam bentuk *Call For Paper* yang dipresentasikan dan dalam bentuk pameran hasil karya PKM.

Peserta pada seminar ini berasal dari berbagai perguruan tinggi dan bidang ilmu, sehingga sudut pandang keilmuannya menjadi sangat lengkap, yang semoga dapat membuka wacana keilmuan serta upaya untuk kerjasama dalam bidang Program Kepada Pengabdian Masyarakat. Semoga kegiatan ini akan berlanjut kepada program-program terkait antar perguruan tinggi maupun unit-unit usaha sejenis.

Terimakasih yang tak terhingga kami ucapkan kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam penerbitan prosiding dan pelaksanaan Seminar “Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan dan Karsacipta Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat” : Dra Euis Saedah MA Dirjen IKM (Industri Kecil Menengah) Kementrian Perindustrian RI sebagai keynote speaker, Dr Ganal Rudyanto M.Hum selaku Dekan FSRD dan Pelindung dalam kegiatan seminar, Dr Sangayu Ketut Laksemi Nilotama MDs selaku Penanggung Jawab, juga para staf akademik dan administrasi FSRD Usakti, para pemakalah dan peserta seminar, panitia pelaksana seminar, para sponsor dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, Semoga inisiatif ini bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 22 Februari 2016
Panitia

Dr. Diah Asmarandani, M.Hum

SAMBUTAN

Sebagaimana telah diketahui, perguruan tinggi memiliki peran yang sangat strategis di tengah tengah masyarakatnya. Peran strategis tersebut sering dirumuskan kedalam tiga pilar besar, yaitu Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat. Secara tradisional ketiga peran tersebut tersirat dalam semangat Tridharma Perguruan Tinggi di Indonesia. Tiga pilar ini sangat penting dalam upaya memajukan peradaban bangsa. Kehadiran perguruan tinggi bukan hanya sebagai menara gading tapi harus menjadi menara air yang bisa memberikan kesejukan dan pencerahan bagi masyarakat sekitar, bangsa dan Negara”,

Penelitian hasil PKM di lingkungan perguruan tinggi mempunyai peran strategis dalam upaya pembangunan bangsa sehingga diharapkan memiliki manfaat yang luas kepada masyarakat. Tiap tahun terdapat ratusan bahkan ribuan penelitian dan program pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan. Namun demikian tidak sedikit penelitian tersebut masih berupa laporan hasil kegiatan yang tersimpan di Fakultas. Permasalahannya, sejauh mana hasil penelitian tersebut berdampak kepada masyarakat luas.

Berdasarkan pemikiran tersebut FSRD Universitas Trisakti melalui Pusat Studi Reka Rancang Visual sebagai ujung tombak program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggelar diseminasi hasil penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat yang disampaikan dalam bentuk Seminar Nasional pada 31 Maret 2016 sekaligus mengadakan pameran hasil pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat.

Sesuai dengan topik yang diangkat tentang peranan perguruan tinggi khususnya FSRD dalam meningkatkan kewirausahaan dan karsa cipta (mewujudkan hasil karya yang berdaya guna) bagi masyarakat, topik ini merupakan program pengembangan ketrampilan bagi masyarakat dalam berwirausaha yang berorientasi pada profit. Komoditas usaha yang dihasilkan dapat berupa barang dan jasa yang selanjutnya merupakan salah satu modal dasar masyarakat berwirausaha dan memasuki pasar. Jadi pemeran utama berwiraswasta dalam hal ini adalah masyarakat yang dituju. Tujuannya menghasilkan: ide, jiwa intreprenur, karya kreatif-inovatif dalam membuka peluang usaha bagi masyarakat. Masyarakat diharapkan mampu menyerap dan menghasilkan karya maupun jasa hasil penyuluhan melalui kegiatan workshop yang dilakukan oleh perguruan tinggi.

Diharapkan seminar nasional ini dapat digunakan sebagai media *sharing* ilmu dan agar hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat lebih berkualitas sehingga dampaknya bisa dirasakan masyarakat luas. Kami juga berharap seminar ini dapat memberikan kontribusi penelitian dan PKM untuk membangun sumber daya manusia yang unggul, memiliki semangat jiwa maju, sejahtera, adil dan makmur. Jika dikaitkan dengan kebijakan Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Ditlitabmas) Kemenristek Dikti, maka seminar ini sangat relevan, yaitu hilirisasi penelitian dan pengabdian untuk kesejahteraan masyarakat di Indonesia.

Akhirul kata kami sampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh panitia penyelenggara dan pihak-pihak terkait sehingga seminar ini dapat terlaksana sesuai dengan apa yang kita harapkan.

Selamat melaksanakan seminar PKM, semoga sukses.

Dekan
Dr. Ganal Rudiyanto, M.Hum

SUSUNAN DEWAN REDAKSI

- Pelindung dan Penasehat : Dr. Ganal Rudiyanto, M.Hum (Dekan)
Dra. Tetty Sekaryati, M.Sn (Wadek I)
- Penanggung Jawab : Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds
Ketua Pusat Studi Reka Rancang Visual
dan Lingkungan
- Koordinator Pelaksanaan : Dr. Diah Asmarandani, M.Hum
- Komite Pelaksana : Awang Eka Novia Rizali, S.Sn, M.Ds
Elda Franzia J., S.Sn, M.Ds
Menul Teguh Riyanti, S.Sn, M.Pd
Dra. Hj. Eveline CS., M.Si
Pongky Adhi Purnama, BFA, M.Sn
Dra. F. Melani Yofatma, MM
Ariani, S.Sn, M.Ds
Susy Irma Adisurya, S.Sn, M.Ds
Dra. Hj. Woro Asty Werdina, M.Ds
Dra. Hj. Sri Anggarini, MA
Dra. Atridia W. M.Ds
Resky Annisa, S.Ds, M.Ds
Virginia Setiadi, S.Sn, M.Ds
Silviana Amanda AT, S.Sn, M.Sn
Erlina Novianti, S.Sn, M.Ds
Maria Lasakajaya, S.Sn, M.Ds
Dra. Rosalinda Wiemar, MT
Gihon Nugrahadi, S.Sn, MA
Dody Setianto, S.Sn, M.Ds
- Tata letak : Dr. Krishna Hutama, M.Hum
Ariani, S.Sn, M.Ds
Jhon Paredes
M. Anjar

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN	iv
SUSUNAN DEWAN REDAKSI	v
DAFTAR ISI	vi

NO	JUDUL	NAMA	HAL
1	Artefak Terakota Majapahit Sebagai Sumber Ide Pengembangan Desain Batik Majapahit	Setyawan	1 - 11
2	Diversifikasi Produk Olahan Kupang Sebagai Rintisan Usaha Ibu PKK Desa Bluru Kidul Sidoarjo	1. Mochammad Farid 2. Putri Wulanditya 3. Titis Puspitaningrum D.K	12 - 20
3	Eksperimen Teknik Dan Media Konvensional Untuk Para <i>Illustrator</i> Amatir	D. Adikara Rahman	21 - 39
4	Fotografi Produk Sebagai Sarana Promosi Produk Lampu Untuk Perajin Lampu Di Nitiprayan, Yogyakarta	Silviana Amanda T.	40 - 49
5	Gerabah Melikan: <i>Finishing</i> Dan Pengembangan Ornamen	1. Novita Wahyuningsih 2. Joko Lulut Amboro	50 - 62
6	Ipteks Bagi Masyarakat Bintaro Melalui Integrasi <i>Multi Channel Selling</i>	1. Hartini 2. Teddy Siswanto 3. Agung Sedyono	63 - 68
7	Keindustrian Dalam Seni Kriya	Yusuf Affendi Djalari	69 - 76
8	Kelompok Perajin Sangkar Burung Di Kadipiro Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Kreatif	1. Agus Nur Setyawan 2. Yayan Suherlan 3. Desy Nurcahyanti	77 - 94
9	Kemasan Budaya Lokal Sebagai Inovasi Ekonomi Kreatif	Asih Retno Dewanti	95 - 100
10	Menggambar Dan Mewarnai Gerabah Pada Anak Sekolah Dasar Di Depok	Tunjung Atmadi SP	101 - 109
11	Menggubah Kreativitas Anak Melalui Pelatihan Pembentukan Produk Dekoratif Dengan Bahan Kertas Bekas	1. Tetty Sekaryati 2. Cama Yuli Rianingrum 3. Asih Retno Dewanti 4. Susy Irma Adisurya	110 - 121
12	Menumbuhkan Niat Berwirausaha Bagi Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan	1. Yohana F. Cahya Palupi Meilani 2. Margaretha Pink Berlianto	122 - 131

NO	JUDUL	NAMA	HAL
13	Mewujudkan Kemandirian Pemuda Melalui Pelatihan Multimedia Dan Komputer Akuntansi (IbM Karang Taruna Bina Mandiri Kelurahan Pasir Panjang)	1. Raden Setyo Budi Suharto 2. Folkes E. Laumal 3. Yohanis Suban Peli	132 - 137
14	Pelatihan Fotografi Dasar Untuk Siswa Dan Siswi SMU 6, Jakarta	Erlina Novianti	138 - 148
15	Pelatihan Kain Perca/ <i>Patchwork</i> Untuk Elemen Interior Berdaya Jual Tinggi	Florence Melani Jofatma	149 - 160
16	Pelatihan Kemandirian Usaha Kerajinan Daur Ulang Bagi Wanita Di Dusun Serut, Palbapang, Bantul, Yogyakarta	Bertha Bintari Wahyujati	161 - 168
17	Pelatihan Menggambar Dan Membuat Kartu Ucapan Selamat Dengan Memanfaatkan Majalah Lama Di TPA Yayasan Fadlulatul Ichlas Jakarta Barat	Ati Waliati	169 - 179
18	Pelatihan Menggambar Untuk Anak Usia SD Putra-Putri Karyawan & Dosen FSRD Universitas Trisakti Jakarta	Ratih Candrastuti	180 - 189
19	Pelatihan Pemanfaatan Limbah Kain Sebagai Aksesoris	Rosalinda Wiemar	190 - 200
20	Pelatihan Pemanfaatan Limbah <i>Keyboard</i> Komputer Untuk Produk Rumah Tangga	Awang E.N. Rizali	201 - 210
21	Pelatihan Pembuatan Lilin Hias Sebagai Elemen Dekoratif Interior	1. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama 2. Rezilia Noviyanda	211 - 225
22	Pelestarian Badak Bercula Satu Di Ujung Kulon	1. Usman Lubis 2. Eveline C.S	226 - 236
23	Pemanfaatan Limbah Botol Plastik Untuk Produk Rumah Tangga	Elda Franzia	237 - 246
24	Pemanfaatan Limbah Kain Perca Untuk Industri Rumah Tangga	Hj. Sri Anggarini	247 - 252
25	Pemanfaatan Limbah Kaleng Bekas Berdaya Jual Tinggi Bagi Ibu-Ibu Rumah Tangga	Menul Teguh Riyanti	253 - 265
26	Pemanfaatan Limbah Kayu Untuk Dijadikan Lampu	Woro Asty Werdina	266 - 275
27	Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang Hijau Menjadi Lampu Dekoratif Dengan Pendekatan <i>Green Design</i>	1. Devanny Gumulya 2. Sophia Budiman	276 - 288
28	Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Kardus, Kaleng, Koran Dan Majalah) Menjadi Elemen Dekoratif Dengan Teknik Melukis Cat Air Di Atas Koran Bekas	Susy Irma Adisurya	289 - 298
29	PKM Pelatihan Pemanfaatan Limbah Tutup Botol Plastik Agar Dapat Berdaya Jual Di TK RA An-Nur, Durikepa, Kec. Kebon Jeruk, Jakarta	Virginia S.S	299 - 304

NO	JUDUL	NAMA	HAL
30	Pendampingan Usaha Bagi Ibu-Ibu Petani Tambak Di Kecamatan Candi Sebagai Bentuk Kontribusi Mewujudkan Kawasan Minapolitan	1. Supriyati 2. Meliza 3. Aniek 4. Nuhman	305 - 312
31	Pengaplikasian Motif Tenun Baduy Luar Pada Batik Colet Untuk Kalangan Pelajar	1. Nina Maftukha 2. Praqasta Kusuma	313 - 322
32	Peningkatan Mutu Gambar Dengan Memanfaatkan Peralatan Sederhana Pada <i>On-Line Shop</i> Makanan Produksi Rumah Tangga	1. Bambang M. Soewito 2. Hertina Susandari 3. Kartika K. Wardani	323 - 335
33	Peran Desainer Tekstil Dalam Revitalisasi Budaya Melalui Pengembangan Desain Batik Bekasi	Waridah Muthi'ah	336 - 344
34	Peran Perguruan Tinggi Dalam Memberikan Pelatihan Ketrampilan Dari Bahan Flanel- Untuk Menambah Penghasilan Masyarakat Kampung Kobakan, Kragilan, Serang, Banten	Aprilia Kartini Streit	345 - 353
35	Potensi Kayu Mahoni Sebagai Material Mebel Berbahan Kayu Dengan <i>Finishing</i> Batik Dalam Industri Kreatif Bagi Masyarakat	1. Andreas Pandu Setiawan 2. Samuel Hartono	354 - 364
36	Program Pendampingan Desainer Dalam Pengembangan Desain Tas Wanita UKM <i>JF Bags</i> Dan CV Palupi <i>Craft</i> Sebagai Produk Ekspor	Gihon Nugrahadi	365 - 372
37	Sampah Plastik Sebagai Media Pelatihan Ekspresi Estetis Dalam Karya Produk Guna	Diah Asmarandani	373 - 382
38	Sendok Plastik Bekas Pakai Sebagai Elemen Estetis Pada Produk	Ariani	383 - 394
39	<i>Workshop</i> Dan Sosialisasi Pengembangan Desain Batik Berbasis Potensi Unggulan Sukoharjo Sebagai Upaya Perlindungan Aset Budaya	Desy Nurcahyanti	395 - 404
40	Krupuk Ikan Gabus Sebagai Bisnis Unggulan Masyarakat Desa Kedung Peluk Candi Sidoarjo	1. Supriyati 2. Diah Pujiati	405 - 411
41	Pameran Dan <i>Workshop</i> Desain Interior Bagi Siswa SMA/SMK Sekitaran Tangerang Di lingkungan Universitas Mercubuana	Rr. Chandrarezky Permatasari	412 - 421
42	Pengembangan Desain <i>Decorative Lighting</i> Dengan Memanfaatkan Limbah <i>Metal</i> Pada Sentra Industri Kerajinan Tembaga/Kuningan Di Desa Tumang Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali	1. Anung B Studyanto 2. Rahmanu Widayat	422 - 429
43	Boneka Jari Sebagai Sarana Komunikasi Dan Pendidikan Balita	Indralaksmi	430 - 435

NO	JUDUL	NAMA	HAL
44	Pengolahan Limbah Ampas Tebu Menjadi Surfaktan Lignosulfonat Sebagai Bahan Baku Injeksi Surfaktan Dalam Industri Perminyakan	1. Rini Setiati 2. Deana Wahyuningrum 3. Septoratno Siregar 4. Taufan Marhaendrajana	436 - 451

PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH *KEYBOARD* KOMPUTER UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA

Awang E.N.R.

Program Studi Desain Produk, Universitas Trisakti, Jl. Kyai Tapa no. 1, Jakarta
E-mail: awangenr@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini, plastik merupakan material utama yang banyak digunakan dalam berbagai jenis produk karena material ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan material lain seperti; kuat, tahan lama, mudah dibentuk, murah, dan keunggulan lainnya. Namun sayangnya, limbah plastik sebagai material non-organik memerlukan waktu yang cukup lama untuk terurai secara alami. Di lingkungan kampus Universitas Trisakti, banyak dijumpai limbah plastik khususnya limbah alat-alat tulis dan alat-alat kantor yang tidak terpakai lagi. Salah satunya adalah *keyboard* komputer yang menumpuk di gudang karena sudah rusak dan bentuknya sudah ketinggalan jaman. Dalam upaya mengurangi limbah plastik di lingkungan kampus, maka tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti berinisiatif memberikan pelatihan pemanfaatan limbah plastik menjadi produk fungsional bernilai estetik, dengan cara mengolah limbah *keyboard* komputer tersebut menjadi elemen estetis pada bingkai foto, tempat alat-alat tulis, gantungan kunci, dan jepit rambut. Makalah berupa penelitian kecil ini merupakan luaran hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan kemudian disusun dengan metode penelitian kualitatif dengan pemaparan deskriptif sebagai upaya untuk menghimpun, memilah, menganalisis dan mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh. Dari hasil pelaksanaan PKM dapat diketahui bahwa limbah *keyboard* komputer ternyata bila diaplikasikan pada produk dengan memperhatikan aspek-aspek desain dapat dimanfaatkan menjadi produk fungsional bernilai jual. Kegiatan yang bersifat praktis dan nyata serta dilakukan secara berkelanjutan melalui program PKM ini diharapkan dapat terus mempererat hubungan antara institusi pendidikan dengan masyarakatnya, sehingga manfaat perguruan tinggi sebagai entitas intelektual akan semakin besar dan penting peranannya salah satunya adalah dalam upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Kata kunci: limbah *keyboard* komputer, pelatihan, produk fungsional, peningkatan kesejahteraan masyarakat

ABSTRACT

Plastic is a main material in various products nowadays because it has several advantages compared to other material, such as durability, long lasting, easy to form, unexpensive, and other advantage. But unfortunately, plastic waste as non-organic material needs a long time to decompose naturally. In Trisakti University campus area, there are many plastic wasted available such as stationery and office waste. One of office waste is computer keyboard piled up in depository because the condition is either broken or out of date. In order to reduce plastic waste in campus area, the community service team (PKM team) of Product Design Study Programme, Faculty of Art and Design Trisakti University has inisiative to give training of using plastic waste into functional yet aesthetic product, such as changing computer keyboard waste into aesthetic element in photo frame, stationery container, keychain, hair clip, and candle holder. This small scale research paper is an outcome of community service activity that has been done before. The outcome arranged in qualitative research method with descriptive exposure to gather, sort, analyze, and evaluate the data and information collected. The result of this community service is knowledge that computer keyboard waste can be transformed into valuable and functional product if considering design aspects through the process. This practical and real activity performed in sustainability through community service can and will increase the relation between educational institutions with the community. For further result, the university as high educational institution and intellectual entity will have more contribution in increasing the prosperity of community.

Keywords: computer keyboard waste, training, functional product, increase community prosperity

A. PENDAHULUAN

Sampah plastik sebagai material non-organik, jika tidak diolah dengan baik maka sangat potensial dapat mencemari lingkungan karena merupakan bahan yang sulit terdegradasi secara alami. Dalam upaya mengurangi limbah plastik inilah, maka tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti berinisiatif memberikan pelatihan pemanfaatan limbah plastik berupa limbah *keyboard* komputer menjadi produk fungsional bernilai estetik. Karyawan dan *office boy* di lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti menjadi sasaran dalam Program Pengabdian Masyarakat kali ini. Para peserta program yang bekerja di lingkungan FSRD, Universitas Trisakti, dilatih untuk dapat berkarya secara langsung dengan memberi keterampilan dan kreativitas. Kepedulian terhadap kerapihan dan keapikan lingkungan kampus antara lain dapat ditumbuhkan melalui pengembangan keterampilan dan kreativitas yang dibangkitkan secara berkelanjutan. Karyawan dan petugas kebersihan (*office boy*) sebagai pelaku pemelihara kebersihan dan kerapihan lingkungan kampus mempunyai peran dalam pengembangan kesadaran lingkungan. Untuk itu pelatihan yang diberikan kepada karyawan dan *office boy* mempunyai manfaat jangka panjang sebagai pengembangan kesadaran akan perlunya menjaga keseimbangan lingkungan tersebut.

PKM ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan membuat berbagai jenis produk dengan memanfaatkan limbah *keyboard* komputer sebagai elemen estetis seperti: bingkai foto, tempat alat-alat tulis, gantungan kunci, jepit rambut, dan tempat lilin. Limbah *keyboard* komputer sebagai bahan baku utama pelaksanaan PKM ini merupakan material yang banyak dijumpai di lingkungan kampus Universitas Trisakti, yaitu inventaris sarana perkuliahan dan administrasi yang sudah rusak dan tidak dapat digunakan lagi. Peserta pelatihan diberi pemahaman mengenai aspek-aspek desain seperti: bentuk, ukuran, fungsi, warna, *finishing*, pencahayaan, dan sebagainya agar dapat menghasilkan produk-produk yang fungsional dan bernilai jual. Melalui kegiatan ini diharapkan juga dapat meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan, dan keterampilan yang didapat diharapkan dapat bermanfaat untuk membuka wawasan dalam pemanfaatan limbah yang banyak tersedia di lokasi sasaran.

Dalam pelaksanaan PKM maupun penelitian sebagai luaran hasil pelaksanaan PKM ini, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh materi pelatihan dan data-data yang terkait dengan masalah penelitian yaitu dari buku referensi, jurnal ilmiah, majalah, hasil penelitian, ataupun tulisan-tulisan lainnya. Di samping buku-buku referensi dan tulisan ilmiah, data-data juga diperoleh dari beberapa sumber di internet yang memberikan informasi mengenai limbah *keyboard* komputer, perilaku manusia, dan dasar-dasar desain yang diaplikasikan pada produk limbah plastik. Berdasarkan hasil referensi tersebut dapat diketahui bahwa limbah *keyboard* komputer yang terbuat dari material ABS (*Acrylonitrile Butadiene Styrene*) tersebut merupakan plastik yang memiliki karakter kuat, keras, memiliki kekuatan mekanik, dan banyak digunakan untuk produk-produk industri seperti elektronik, otomotif, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan ABS mempunyai kekuatan kejut dan kekenyalan yang tinggi dibanding polistiren, sehingga sesuai untuk komponen-komponen yang bergerak. (Cuffaro, 2006:84). Walaupun plastik ABS dikategorikan dalam jenis *thermoplastics* yang berarti dapat didaur ulang (*recyclable*) namun, jenis plastik ini memerlukan waktu yang sangat lama untuk terurai secara alami (Garrat, 1996:242). Oleh karena itu salah upaya untuk mengurangi limbah plastik ini adalah dengan memanfaatkannya kembali dalam wujud yang berbeda (*re-use*).

Sulitnya memperoleh kualitas pendidikan dan keterampilan formal yang memadai diakibatkan oleh rendahnya taraf hidup masyarakat dan tingginya standar hidup modern yang berlaku saat ini semakin menjadi faktor penting perlunya bekal keterampilan berupa pelatihan-pelatihan

yang bersifat aplikatif. Berkaitan dengan hal tersebut, segala potensi yang dimiliki, baik sumber daya manusia, sumber daya alam, sumber daya buatan atau teknologi harus dikembangkan dengan optimal. Peran sumber daya manusia sangat menentukan dalam pengembangan suatu wilayah yang tentunya harus dengan bekal pendidikan dan keterampilan yang memadai (Soetomo, 2009: 12). Sebagai civitas akademika di Universitas Trisakti, tim PKM yang terdiri dari tim dosen merasa terpanggil untuk membekali ketrampilan dan ilmu desain bagi karyawan FSRD sebagai sesama civitas akademika yang notabene memiliki hubungan cukup erat sehingga dapat mengembangkan sendiri ketrampilan tersebut menjadi kegiatan yang bermanfaat.

Victor Papanek menyatakan bahwa definisi desain terutama sekali adalah aktivitas pemecahan masalah. Menurut Papanek, semua manusia adalah desainer. Apa yang kita kerjakan hampir sepanjang waktu adalah desain, sebab desain adalah sesuatu yang mendasar bagi semua aktivitas manusia. Perencanaan dan pola setiap tindakan menuju tujuan yang diinginkan dan terprediksi merupakan proses desain. Desain adalah usaha sadar untuk membentuk tatanan yang bermakna (Papanek, 1985: 17). Dalam membuat suatu desain produk fungsional berbahan baku limbah plastik perlu diketahui beberapa hal yang berkaitan dengan desain produk itu sendiri. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti elemen desain (titik, garis, bidang, bentuk, ukuran, warna) dan prinsip-prinsip desain (kesatuan, keselarasan, kontras, keseimbangan, irama, aksen). Prinsip-prinsip ini mutlak diperlukan sebagai panduan untuk tercapainya nilai-nilai estetika yang memikat secara visual dan menjadi suatu kesatuan sehingga menghasilkan karya yang indah, bermakna, dan komunikatif (Irawan, 2013: 4).

B. METODOLOGI

Dari hasil survey dan wawancara yang dilakukan tim PKM, belum dapat ditentukan jenis pelatihan seperti apa yang sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pendidikan peserta pelatihan karena memerlukan pengujian lebih mendalam. Metode eksperimentatif perlu dilaksanakan untuk mengetahui potensi masyarakat sasaran baik dalam menyerap ilmu/materi yang diberikan maupun kemampuan dasar dalam mengolah limbah *keyboard* komputer (*craftmanship*) agar memiliki nilai jual. PKM ini dilaksanakan dengan metode eksperimentatif yaitu melalui eksperimen-eksperimen dengan membuat berbagai alternatif produk berbahan limbah *keyboard* komputer yang mempertimbangkan aspek-aspek desain. Luaran hasil PKM dalam bentuk penelitian kecil ini kemudian disusun secara deskriptif sebagai upaya untuk menghimpun, memilah, menganalisis dan mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh.

Setelah melakukan eksperimen, tim instruktur PKM akhirnya menyusun tahapan kerja dalam melaksanakan program ini. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pelatihan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab mengenai materi pelatihan, dimulai dengan pengenalan terhadap alat, bahan, dan media yang digunakan.
- b. Penyuluhan tahapan kerja dalam pengaplikasian hiasan dari tombol-tombol *keyboard* komputer pada media bingkai melalui tahapan kerja secara praktika.
- c. Praktik pembuatan hiasan pada media bingkai oleh para peserta pelatihan, dengan bimbingan secara langsung dari para instruktur untuk mengarahkan peserta dalam setiap tahapan pelaksanaan.
- d. Pengembangan elemen estetis dan dekoratif pada benda bernilai guna untuk rumah tangga dengan menggunakan tombol-tombol dari *keyboard* komputer dengan tema kreatif yang dipilih oleh peserta pelatihan.

C. PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Daerah Kegiatan

Kegiatan PKM ini berlangsung di lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti yang berlokasi di Kampus A, Jakarta Barat. FSRD Universitas Trisakti merupakan pusat keilmuan seni rupa dan desain di lingkungan urban kota Jakarta, dengan visi mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, untuk meningkatkan kualitas hidup dan peradaban, sehingga menjadi lokasi pengembangan program pemanfaatan sumber daya yang berasal dari limbah untuk mengurangi beban permasalahan lingkungan yang menjadi masalah besar di kota Jakarta. Sesuai dengan visi di atas, maka program tersebut sejalan dengan misi FSRD Universitas Trisakti untuk memajukan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berpengetahuan, berkarakter, mandiri, dan berjiwa wirausaha melalui peningkatan kualitas kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Karyawan dan *office boy* di lingkungan FSRD Universitas Trisakti sebagai bagian dari masyarakat kota Jakarta, merupakan sumber daya yang seyogyanya patut diberi kesempatan seluas-luasnya untuk pengembangan kemampuan personal terutama yang dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Kepedulian terhadap lingkungan perlu dikembangkan di seluruh warga Jakarta. Kepedulian ini dapat dilakukan antara lain melalui pemanfaatan limbah komponen komputer yang banyak terdapat di lingkungan kampus. Limbah tombol-tombol *keyboard* komputer yang selama ini belum dimanfaatkan secara maksimal, dengan adanya pelatihan keterampilan ini diharapkan dapat dibuat menjadi benda bernilai guna, yang dapat digunakan baik sebagai benda sehari-hari seperti gantungan kunci, aksesoris, dan benda rumah tangga seperti bingkai foto, tempat lilin, dan kotak perhiasan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan di Ruang Kelas yang menyediakan sarana prasarana yang dapat dimanfaatkan secara optimal. Dengan adanya ketersediaan peralatan ini, diharapkan dapat memicu semangat para tenaga penunjang dan *office boy* di lingkungan FSRD Universitas Trisakti untuk terus mengembangkan kreativitas dan kepeduliannya terhadap lingkungan.



Gambar 1. Lokasi pelaksanaan PKM, ruang kuliah FSRD Usakti, dari tampak luar (gambar kiri) dan bagian dalam ruang kelas (tampak kanan)
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)

2. Basis Program Kegiatan

Kelestarian lingkungan dan kreativitas merupakan dua hal yang menjadi basis program kegiatan ini. Sampah elektronik termasuk perangkat komputer, merupakan masalah besar bagi kelestarian lingkungan di Indonesia. Studi yang dipublikasikan pada Jurnal Lingkungan menyebutkan bahwa setiap tahunnya negara berkembang membuang 200 – 300 juta sampah perangkat komputer. Angka ini diperkirakan akan meningkat hingga mencapai angka 400 – 700 juta

sampah komputer pada tahun 2030. Penyebabnya adalah meningkatnya kepemilikan komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pada saat yang sama, penemuan-penemuan baru di bidang teknologi terus berkembang, sehingga masyarakat ingin memilikinya dan menyingkirkan barang elektronik yang dianggap sudah tidak memenuhi kebutuhannya lagi (<http://green.kompasiana.com>).

Angka daur ulang sampah elektronik masih sangat rendah, padahal sampah elektronik merupakan limbah yang menggunakan material yang sulit didaur ulang dan banyak mengandung bahan karsinogenik. Oleh karena itu untuk mengurangi dampak penumpukan dari sampah elektronik ini, dilakukan langkah *reuse* dan *recycle* yang pada dasarnya masih dapat dilakukan oleh pemilik dan pengguna perangkat elektronik tersebut, dalam hal ini adalah *keyboard* komputer. Tujuannya untuk menghindari pencemaran dan kerusakan lingkungan, mengurangi sampah anorganik yang sulit didaur ulang, dan menambah penghasilan dengan menjual hasil daur ulang tersebut.



Gambar 2. Bahan baku *keyboard* komputer
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)

Keyboard komputer pada dasarnya terdiri dari komponen papan plastik yang dilengkapi dengan tombol dari masing-masing karakter atau perintah, yang digunakan untuk mengetik rangkaian huruf dan angka. Tombol-tombol inilah yang dengan mengedepankan nilai artistik dapat dimanfaatkan untuk membentuk benda-benda bernilai guna yang memiliki nilai artistik. *Keyboard* komputer yang menjadi limbah adalah *keyboard* standar dengan tombol-tombol ada yang berwarna hitam dan putih, untuk itu pada pelaksanaannya, dibutuhkan penguasaan aspek teknik dan aspek seni dan kreativitas. Aspek teknik meliputi penggunaan sarana dan peralatan pertukangan yang mendukung praktik pengolahan *keyboard* komputer, sedangkan aspek seni dan kreativitas meliputi daya imajinasi dan kreasi untuk menghasilkan benda bernilai guna baru. Aspek teknik akan menjadi tidak lengkap apabila tidak didukung oleh kedua aspek seni dan kreativitas tersebut. Dengan menguasai keterampilan ini diharapkan para tenaga penunjang dan *office boy* tersebut dapat bereksplorasi dan berkreasi dalam menghasilkan benda bernilai guna baru. Keterampilan ini juga akan dapat dikembangkan menjadi sumber penghasilan baru.

3. Peserta dan Tim Pelaksana

Kegiatan pelatihan diikuti oleh para karyawan dan *office boy* di FSRD Universitas Trisakti. Peserta program ini berjumlah 15 (lima belas) orang, peserta pria dan wanita, dengan rentang usia 25-45 tahun. Tingkat pendidikan para peserta adalah SMP dan SMA/SMK. Peserta yang meskipun dengan rentang usia cukup besar tetapi dengan tingkat pendidikan relatif sederajat ini memudahkan pelaksanaan dalam proses pelatihan, karena terdapat kesamaan basis pengetahuan dan pengalaman dari para peserta. Tim pelaksana adalah staf pengajar di Program Studi Desain Produk, Universitas Trisakti, berjumlah 2 (dua) orang dengan latar belakang keilmuan Desain Produk. Latar keilmuan Desain Produk mendukung pemahaman terhadap sifat dan karakteristik material serta pengolahan yang tepat untuk menghasilkan produk bernilai guna baru yang memiliki nilai estetis.



Gambar 3. Instruktur PKM sedang memberikan penjelasan kepada para peserta mengenai proses pembuatan produk-produk yang akan menggunakan *keyboard* komputer sebagai material utama
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)

4. Proses Pengerjaan

Produk yang dihasilkan oleh 15 orang peserta tersebut adalah produk rumah tangga yang menggunakan tombol-tombol *keyboard* komputer sebagai bahan bakunya, yaitu bingkai foto, gantungan kunci, dan jepit rambut. Setiap peserta disediakan 1 (satu) buah bingkai foto polos berbentuk empat persegi panjang dan sejumlah gantungan kunci dan jepit rambut kosong untuk praktika pada program pelatihan ini, serta berbagai jenis tombol-tombol *keyboard* komputer siap olah. *Keyboard* komputer tersebut kemudian diolah dengan menghilangkan dudukan pada bagian belakangnya ataupun tidak sehingga tetap menghasilkan ketinggian tertentu. Dari berbagai huruf, angka, karakter, dan perintah yang terdapat pada tombol-tombol *keyboard* komputer berwarna hitam dan putih tersebut, peserta dapat memilih huruf/angka/karakter/perintah tertentu sesuai dengan keinginan dan kreativitas masing-masing. Peserta memiliki kebebasan untuk menyusun huruf/angka/karakter/perintah tertentu sesuai dengan tema yang dipilih oleh peserta, ataupun tidak menyusun dan menggunakan secara bebas tombol-tombol *keyboard* komputer tersebut.



Gambar 4. Alat, bahan, dan material yang digunakan
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)



Gambar 5. Proses pelepasan dasar tombol *keyboard* komputer dengan cara dipotong menggunakan tang (kiri) dan dengan gergaji besi (kanan)
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)



Gambar 6. Proses penempelan tombol *keyboard* komputer pada berbagai media
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)

Perbedaan dapat dilihat dari individu yang mengerjakan, di mana target sasaran yang relatif homogen tetap menghasilkan hasil yang berbeda dalam pemilihan tema, kualitas hasil, dan tombol-tombol yang digunakan, yang mempengaruhi komposisi hasil akhirnya. Hasil akhir

dapat dikategorikan berhasil dan memuaskan, meskipun dengan latihan dan ketersediaan waktu yang lebih banyak akan dapat dicapai hasil yang lebih maksimal. Proses pembuatan produk rumah tangga yang telah dicontohkan oleh instruktur kemudian diikuti oleh seluruh peserta. Tanya jawab berlangsung secara aktif sesuai dengan kesulitan yang dirasakan oleh para peserta pada proses pengerjaan, dan dapat diatasi secara langsung dengan penjelasan dari para instruktur. Antusiasme peserta dalam melaksanakan pelatihan menjadi kunci keberhasilan program ini. Pada proses pengerjaan masih dibutuhkan adaptasi terhadap alat dan media, yang disebabkan oleh jaranganya para peserta berinteraksi dengan alat dan media tersebut. Tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan bimbingan langsung dari para instruktur.

5. Hasil yang Dicapai

Produk yang dihasilkan dari pelatihan ini adalah bingkai foto, gantungan kunci, dan jepit rambut, dan tempat alat tulis. Setiap peserta mampu mengerjakan pembuatan bingkai foto, gantungan kunci, dan jepit, dengan proses penyiapan material tombol *keyboard* komputer dan penempelan sesuai petunjuk pelaksanaan secara verbal dari instruktur. Keragaman hasil kreasi para peserta merupakan hasil yang positif dan sesuai dengan ekspektasi program. Pemilihan dan penentuan komposisi tombol menjadi hal yang menentukan dalam produk akhir, selain juga penggunaan ragam elemen estetis dari alat-alat bantu yang dipilih.

Tidak ditemukan kegagalan hasil produksi, meskipun terdapat peserta pelatihan yang merasa kurang puas akan hasil karya pribadi dengan membandingkan dengan hasil rekan peserta yang lain, khususnya dalam hal komposisi huruf/angka/karakter/perintah yang terdapat pada tombol-tombol *keyboard* komputer yang dipilih, kerapihan, keragaman kreasi, dan komposisi keseluruhan. Sikap demikian bukanlah merupakan suatu kekurangan, melainkan menjadi pemicu akan hasil yang lebih baik di masa mendatang.



Gambar 7. Sebagian peserta pelatihan dan hasil karyanya
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)



Gambar 8. Jepit rambut dan gantungan kunci yang dibuat oleh para peserta pelatihan
(Sumber: Awang E.N.R, 2015)



Gambar 9. Produk akhir yang dihasilkan oleh peserta berupa tempat alat tulis (kiri) dan bingkai foto (kanan)
(Sumber: Awang E. N. R, 2015)

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Secara umum kegiatan pelatihan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berlangsung dengan baik dan memenuhi target tujuan dari sasaran. Pelatihan keterampilan mendesain produk rumah tangga dengan memanfaatkan limbah elektronik berupa *keyboard* komputer merupakan sebuah keterampilan baru bagi para tenaga penunjang dan *office boy* di FSRD Universitas Trisakti, sehingga menjadi sebuah pengalaman baru yang mengesankan bagi target sasaran.

Keterampilan baru menjadi pemicu terbukanya wawasan para peserta program, sehingga menimbulkan keberanian dalam eksplorasi ide dan kreativitas yang terpendam. Setelah pelatihan selesai, banyak ide dan keinginan yang bermunculan dari para peserta program, untuk pengembangan media dan produk lain yang dapat menjadi media aplikasi limbah *keyboard* komputer. Hal ini merupakan hal yang menggembirakan dari pihak kami selaku penyelenggara dan instruktur pelatihan, karena pelatihan ini bermakna tidak hanya sampai saat pelatihan selesai, tetapi menjadi pemicu pengembangan kreativitas secara berkelanjutan. Kendala teknis merupakan hal yang wajar pada setiap keterampilan tahap awal dan bukan menjadi kendala yang utama. Kendala teknis yang berakar pada masalah pengenalan media dan pembiasaan teknik kerja akan dapat diatasi dengan kemauan untuk terus mencoba dan mengembangkan kemampuan teknis pribadi.

2. Saran

Bagi pihak tenaga penunjang dan *office boy* sebagai peserta program:

Dengan keberhasilan pelatihan yang telah dilaksanakan, sebaiknya dijadikan landasan bagi pengembangan kreativitas dan wujud kepedulian terhadap kelestarian lingkungan. Sebagai tindak lanjut, pengembangan bisa dilakukan dengan mengembangkan berbagai produk lain dengan memanfaatkan limbah elektronik yang ada di lingkungan FSRD Universitas Trisakti. Pengembangan kreasi secara berkala diharapkan dapat meningkatkan kualitas produk, sehingga dapat menjadi sumber penghasilan baru dari peserta program. Hal ini dapat dicapai dengan kesungguhan dan minat yang besar dari para peserta program untuk memanfaatkan potensi diri dan potensi limbah elektronik yang tersedia di lingkungan kerjanya.

Bagi pihak Universitas Trisakti:

Perlu ada pembinaan secara berkelanjutan terhadap sumber daya manusia yang ada dalam lingkungan FSRD Universitas Trisakti, khususnya untuk mendukung program pembinaan pemanfaatan limbah yang ada demi terbukanya sumber penghasilan tambahan bagi tenaga penunjang dan *office boy* pada khususnya. Dukungan lain dapat berupa menyediakan tempat dan sarana penjualan produk hasil pengolahan limbah di lingkungan FSRD Universitas Trisakti.

Pembinaan kelompok dalam target sasaran yang lebih besar akan memberi manfaat dan dampak yang lebih besar terhadap kelestarian lingkungan. Pelatihan keterampilan yang dikuasai oleh lebih banyak orang dan kesadaran serta wawasan kelestarian lingkungan perlu terus dikembangkan. Untuk itu bagi pihak Lembaga Pengabdian Masyarakat, sangat dibutuhkan dukungan bagi terlaksananya program pelatihan praktika sejenis, baik dalam bentuk fasilitas dan dana maupun kebebasan pelaksanaan program. Program Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan praktika keterampilan membutuhkan dana yang relatif lebih besar, sehingga penempatan dana yang lebih berimbang mutlak diperlukan. Dengan dana pelatihan yang lebih besar akan dapat menjangkau target sasaran yang lebih banyak dengan produk akhir yang lebih besar pula. Selain itu perlu diadakan sosialisasi program-program yang telah berhasil dilaksanakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat, sehingga dalam penyusunan program selanjutnya dapat dilaksanakan secara berkesinambungan dan terencana, untuk menunjang dan mengembangkan program yang telah lebih dahulu dilaksanakan. Program yang dilaksanakan secara berkesinambungan seyogyanya akan memberikan manfaat lebih besar kepada khalayak sasaran sebagai proses pengembangan sumber daya masyarakat dan lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas semua kemudahan yang diberikanNya sehingga pelaksanaan PKM maupun proses pengerjaan penelitian kecil ini dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang berarti. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang mendukung terlaksananya kegiatan PKM ini yaitu kepada pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain, tim instruktur, para peserta pelatihan, serta kepada panitia Seminar Nasional PKM FSRD Universitas Trisakti yang telah menerima tulisan ini untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cuffaro, Daniel. (2006). *Process, Materials, and Measurements*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Ekuan, Kenji. (1984). *Beberapa Pemikiran Tentang Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Garratt, James. (1996). *Design and Technology*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Heinz Frick, Heinz. (1999). *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Irawan, Bambang. (2013). *Dasar-Dasar Desain*. Depok: Griya Kreasi.
- Jones, J C., (1992). *Design Methods*. New York: Van Nostrand Reibhold.
- Papanek, Victor. (1995). *The Green Imperative*. New York: Thames and Hudson.
- Soetomo, Sugiono. (2009). *Urbanisasi dan Morfologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

SERTIFIKAT



Pusat Studi
Reka Rancang
Visual dan
Lingkungan

Awang E.N. Rizali, S.Sn, M.Ds

Atas Partisipasinya Sebagai :

PEMAKALAH

Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat
**"Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan dan
Karsacipta Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat"**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
Jakarta, 31 Maret 2016

Ketua Pelaksana,

Dr. Diah Asmarandani, M.Hum

Ketua Pusat Studi,

Dr. Sangayu Ketut Laksemi N., M.Ds

Dekan,

Dr. Ganal Rudiyanto, M.Hum





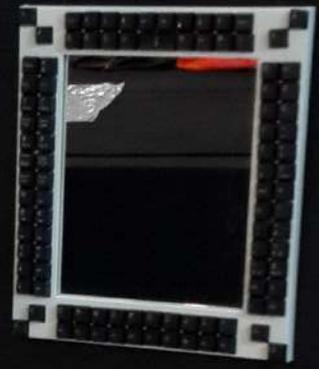
Seminar Nasional
 PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Fakultas Seni Rupa dan Desain
 Universitas Trisakti



**PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KEYBOARD KOMPUTER
 UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA**

Awang E.N.R.
 Program Studi Desain Produk, Universitas Trisakti,
 Jl. Kyai Tapa no. 1, Jakarta
 E-mail: awangen@gmail.com

Saat ini, plastik merupakan material utama yang banyak digunakan dalam berbagai jenis produk karena material ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan material lain seperti; kuat, tahan lama, mudah dibentuk, murah, dan keunggulan lainnya. Namun sayangnya, limbah plastik sebagai material non-organik memerlukan waktu yang cukup lama untuk terurai secara alami. Di lingkungan kampus Universitas Trisakti, banyak dijumpai limbah plastik khususnya limbah alat-alat tulis dan alat-alat kantor yang tidak terpakai lagi. Salah satunya adalah keyboard komputer yang menumpuk di gudang karena sudah rusak dan bentuknya sudah ketinggalan jaman. Dalam upaya mengurangi limbah plastik di lingkungan kampus, maka tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti berinisiatif memberikan pelatihan pemanfaatan limbah plastik menjadi produk fungsional bernilai estetik, dengan cara mengolah limbah keyboard komputer tersebut menjadi elemen estetis pada bingkai foto, tempat alat-alat tulis, gantungan kunci, dan jepit rambut. Makalah berupa penelitian kecil ini merupakan luaran hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan kemudian disusun dengan metoda penelitian kualitatif dengan pemaparan deskriptif sebagai upaya untuk menghimpun, memilah, menganalisis dan mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh. Dari hasil pelaksanaan PKM dapat diketahui bahwa limbah keyboard komputer ternyata bila diaplikasikan pada produk dengan memperhatikan aspek-aspek desain dapat dimanfaatkan menjadi produk fungsional bernilai jual. Kegiatan yang bersifat praktis dan nyata serta dilakukan secara berkelanjutan melalui program PKM ini diharapkan secara terus menerus hubungan antara institusi pendidikan dengan masyarakatnya, sehingga manfaat perguruan tinggi sebagai entitas intelektual akan semakin besar dan penting perannya salah satunya adalah dalam upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat.





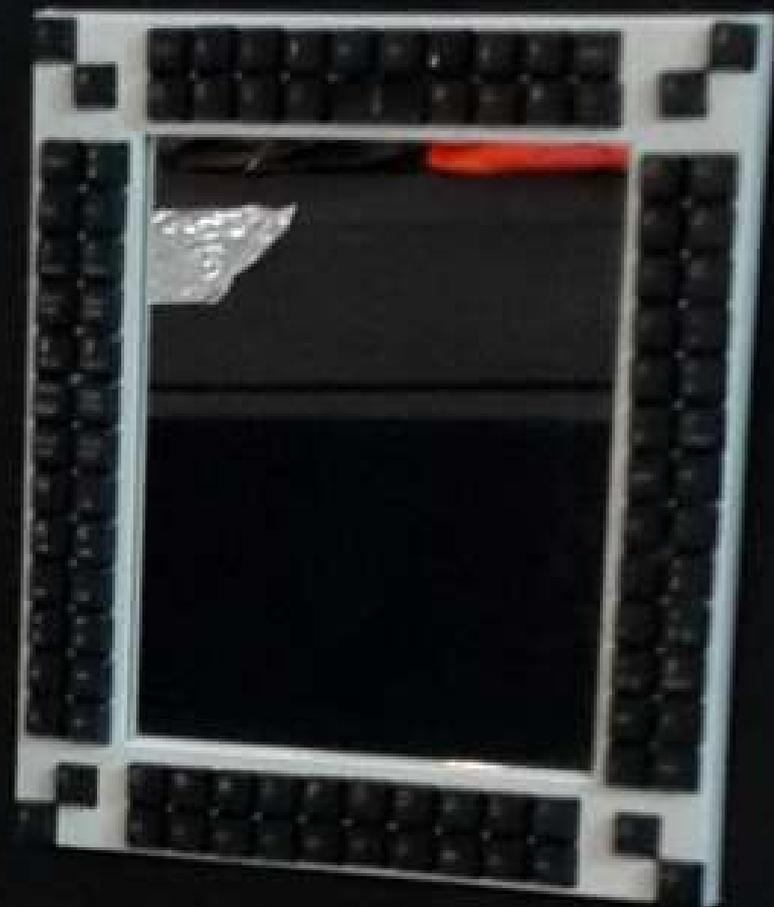
PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KEYBOARD KOMPUTER UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA

Awang E.N.R.

Program Studi Desain Produk, Universitas Trisakti,
Jl. Kyai Tapa no. 1, Jakarta
E-mail: awangenr@gmail.com

Saat ini, plastik merupakan material utama yang banyak digunakan dalam berbagai jenis produk karena material ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan material lain seperti; kuat, tahan lama, mudah dibentuk, murah, dan keunggulan lainnya. Namun sayangnya, limbah plastik sebagai material non-organik memerlukan waktu yang cukup lama untuk terurai secara alami. Di lingkungan kampus Universitas Trisakti, banyak dijumpai limbah plastik khususnya limbah alat-alat tulis dan alat-alat kantor yang tidak terpakai lagi. Salah satunya adalah keyboard komputer yang menumpuk di gudang karena sudah rusak dan bentuknya sudah ketinggalan jaman. Dalam upaya mengurangi limbah plastik di lingkungan kampus, maka tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti berinisiatif memberikan pelatihan pemanfaatan limbah plastik menjadi produk fungsional bernilai estetik, dengan cara mengolah limbah keyboard komputer tersebut menjadi elemen estetis pada bingkai foto, tempat alat-alat tulis, gantungan kunci, dan jepit rambut. Makalahberupa penelitian kecil ini merupakan luaran hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan kemudian disusun dengan metoda penelitian kualitatif dengan pemaparan deskriptif sebagai upaya untuk menghimpun, memilah, menganalisis dan mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh. Dari hasil pelaksanaan PKM dapat diketahui bahwa limbah keyboard komputer ternyata bila diaplikasikan pada produk dengan memperhatikan aspek-aspek desain dapat dimanfaatkan menjadi produk fungsional bernilai jual. Kegiatan yang bersifat praktis dan nyata serta dilakukan secara berkelanjutan melalui program PKM ini diharapkan dapat terus mempererat hubungan antara institusi pendidikan dengan masyarakatnya, sehingga manfaat perguruan tinggi sebagai entitas intelektual akan semakin besar dan penting perannya salah satunya adalah dalam upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat.



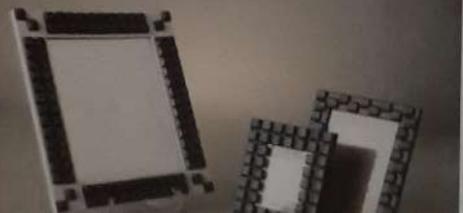
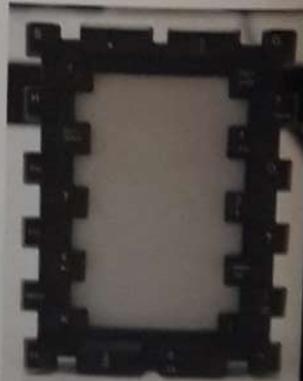


PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KEYBOARD KOMPUTER UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA

Awang E.N.R.

Program Studi Desain Produk, Universitas Trisakti,
Jl. Kyai Tapa no. 1, Jakarta
E-mail: awangnr@gmail.com

Saat ini, plastik merupakan material utama yang banyak digunakan dalam berbagai jenis produk karena material ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan material lain seperti; kuat, tahan lama, mudah dibentuk, murah, dan keunggulan lainnya. Namun sayangnya, limbah plastik sebagai material non-organik memerlukan waktu yang cukup lama untuk terurai secara alami. Di lingkungan kampus Universitas Trisakti, banyak dijumpai limbah plastik khususnya limbah alat-alat tulis dan alat-alat kantor yang tidak terpakai lagi. Salah satunya adalah keyboard komputer yang menumpuk di gudang karena sudah rusak dan bentuknya sudah ketinggalan jaman. Dalam upaya mengurangi limbah plastik di lingkungan kampus, maka tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti berinisiatif memberikan pelatihan pemanfaatan limbah plastik menjadi produk fungsional bernilai estetik, dengan cara mengolah limbah keyboard komputer tersebut menjadi elemen estetis pada bingkai foto, tempat alat-alat tulis, gantungan kunci, dan jepit rambut. Makalah berupa penelitian kecil ini merupakan luaran hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan kemudian disusun dengan metoda penelitian kualitatif dengan pemaparan deskriptif sebagai upaya untuk menghimpun, memilah, menganalisis dan mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh. Dari hasil pelaksanaan PKM dapat diketahui bahwa limbah keyboard komputer ternyata bila diaplikasikan pada produk dengan memperhatikan aspek-aspek desain dapat dimanfaatkan menjadi produk fungsional bernilai jual. Kegiatan yang bersifat praktis dan nyata serta dilakukan secara berkelanjutan melalui program PKM ini diharapkan dapat terus mempererat hubungan antara institusi pendidikan dengan masyarakatnya, sehingga manfaat perguruan tinggi sebagai entitas intelektual akan semakin besar dan penting perannya salah satunya adalah dalam upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat.



No : /PS-RRVL/FSRD-USAKTI/II/2016
Lamp. : 2 dokumen
Hal : Makalah SEMNAS PKM-2016, FSRD

Kepada Yth. :

Awang Eka Novia Rizali, S.Sn, M.Ds

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti
Jakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan makalah yang sudah kami terima berjudul :

**PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KEYBOARD KOMPUTER UNTUK
PRODUK RUMAH TANGGA**

Kami mengundang Bapak/Ibu untuk mempresentasikan makalah tersebut pada Seminar Nasional “Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kewirausahaan Dan Karsacipta Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat” yang diselenggarakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Maret 2016
Waktu : 08.00 – 17.00 WIB (sesuai JADWAL terlampir)
Tempat : Gedung N. FSRD Universitas Trisakti

Demikian undangan dari kami, atas dukungan dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 22 Februari 2016
SEMNAS PKM 2016 – FSRD

Panitia

Note :

- Undangan dapat diprint out (cetak) sebagai tanda masuk kampus Universitas Trisakti
- Undangan ditunjukkan pada saat pemeriksaan kendaraan
- Jadwal Acara SEMNAS PKM 2016 terlampir

JADWAL ACARA SEMINAR NASIONAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jakarta, 31 Maret 2016

Waktu	Kegiatan	Tempat
08.00 – 09.00	Registrasi	Galeri N. Lt. 1
09.00 – 09.30	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Laporan Ketua Pelaksana • Sambutan Dekan FSRD USAKTI • Sambutan Rektor atau yang mewakili sekaligus peresmian pembukaan Seminar 	Galeri N. Lt. 1
09.30 – 10.00	Kunjungan Pameran Hasil PKM	Galeri R. Lt. 1
10.00 – 11.20	<i>Keynote Speaker</i> Dra. Euis Saedah, MA (Dirjen IKM Kementerian Perindustrian RI)	Galeri N. Lt. 1
11.20 – 11.45	Tanya Jawab	Galeri N. Lt. 1
11.45 – 13.00	ISOMA	Galeri N. Lt. 1
13.00 – 14.30	Sesi Pararel	Gedung P. Lt. 1 (P.101, P.102, P.104, P.105)
14.30 – 15.00	<i>Coffee Break</i>	Galeri P. Lt. 1 (103)
15.00 – 16.30	Sesi Pararel (lanjutan)	Gedung P. Lt. 1 (P.101, P.102, P.104, P.105)
16.30 – 17.00	Penutupan	Galeri N. Lt. 1

JADWAL PRESENTASI SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Moderator : Drs. Sumartono, MA, Ph.D

A - SESI 1		Ruang P. 101	Waktu: 13.00 – 14.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
1	DIVERSIFIKASI PRODUK OLAHAN KUPANG SEBAGAI RINTISAN USAHA IBU PKK DESA BLURU KIDUL SIDOARJO	- Mochammad Farid - Putri Wulanditya - Titis Puspitaningrum D.K	STIE Perbanas Surabaya
2	SENDOK PLASTIK BEKAS PAKAI SEBAGAI ELEMEN ESTETIS PADA PRODUK	Ariani	FSRD Universitas Trisakti
3	KELOMPOK PERAJIN SANGKAR BURUNG DI KADIPIRO SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN EKONOMI KREATIF	- Agus Nur Setyawan - Yayan Suherlan - Desy Nurcahyanti	FSRD UNIVERSITAS SEBELAS MARET Surakarta
4	KEINDUSTRIAN DALAM SENI KRIYA	Yusuf Affendi Djalari	FSRD Universitas Trisakti
A - SESI 2		Ruang (P. 101)	Waktu: 15.00 – 16.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
5	EKSPERIMEN TEKNIK DAN MEDIA KONVENSIONAL UNTUK PARA <i>ILLUSTRATOR</i> AMATIR	D. Adikara Rahman	FSRD Universitas Trisakti
6	PEMANFAATAN LIMBAH KULIT KERANG HIJAU MENJADI LAMPU DEKORATIF DENGAN PENDEKATAN <i>GREEN DESIGN</i>	- Devanny Gumulya - Sophia Budiman	UPH
7	PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MEMBERIKAN PELATIHAN KETRAMPILAN DARI BAHAN FLANEL UNTUK MENAMBAH PENGHASILAN MASYARAKAT KAMPUNG KOBAKAN, KRAGILAN, SERANG, BANTEN	Aprilia Kartini Streit	Universitas Bunda Mulia

Moderator : Drs. Agus Nugroho U., M.Hum, M.Ds

B - SESI 1		Ruang (P. 102)	Waktu: 13.00 – 14.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
1	PELATIHAN KEMANDIRIAN USAHA KERAJINAN DAUR ULANG BAGI WANITA DI DUSUN SERUT, PALBAPANG, BANTUL, YOGYAKARTA	Bertha Bintari Wahyujati	Politeknik Mekanika Sanata Dharma Yogyakarta
2	PENINGKATAN MUTU GAMBAR DENGAN MEMANFAATKAN PERALATAN SEDERHANA PADA <i>ON-LINE SHOP</i> MAKANAN PRODUKSI RUMAH TANGGA	- Bambang M. Soewito - Hertina Susandari - Kartika K. Wardani	ITS, Surabaya
3	GERABAH MELIKAN: <i>FINISHING</i> DAN PENGEMBANGAN ORNAMEN	- Novita Wahyuningsih - Joko Lulut Amboro	FSRD, UNIVERSITAS SEBELAS MARET Surakarta
4	PERAN DESAINER TEKSTIL DALAM REVITALITASI BUDAYA MELALUI PENGEMBANGAN DESAIN BATIK BEKASI	Waridah Muthi'ah	Desain Produk Universitas Mercu Buana
B - SESI 2		Ruang (P. 102)	Waktu: 15.00 – 16.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
5	BONEKA JARI SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI DAN PENDIDIKAN BALITA	Indralaksmi	FSRD Universitas Trisakti
6	MENUMBUHKAN NIAT BERWIRUSAHA BAGI MAHASISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KEWIRUSAHAAN	- Yohana F. Cahya Palupi Meilani - Margaretha Pink Berlianto	UPH
7	IPTEKS BAGI MASYARAKAT BINTARO MELALUI INTEGRASI <i>MULTI CHANNEL SELLING</i>	- Hartini - Teddy Siswanto - Agung Sedyono	Manajemen, FTI, Universitas Trisakti

Moderator : Dr. Diah Asmarandani, M.Hum

C - SESI 1		Ruang (P. 104)	Waktu: 13.00 – 14.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
1	PENDAMPINGAN USAHA BAGI IBU-IBU PETANI TAMBAK DI KECAMATAN CANDI SEBAGAI BENTUK KONTRIBUSI MEWUJUDKAN KAWASAN MINAPOLITAN	- Supriyati - Meliza - Aniek - Nuhman	STIE Perbanas Surabaya
2	POTENSI KAYU MAHONI SEBAGAI MATERIAL MEBEL BERBAHAN KAYU DENGAN <i>FINISHING</i> BATIK DALAM INDUSTRI KREATIF BAGI MASYARAKAT	- Andreas Pandu Setiawan - Samuel Hartono	Fakultas Seni dan Desain, FTSP Universitas Kristen Petra Surabaya
3	PELATIHAN PEMBUATAN LILIN HIAS SEBAGAI ELEMEN DEKORATIF INTERIOR	- Sangayu Ketut Laksemi Nilotama - Rezilia Noviyanda	FSRD Universitas Trisakti
4	PAMERAN DAN WORKSHOP DESAIN INTERIOR BAGI SISWA SMA/SMK SEKITARAN TANGERANG DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MERCUBUANA	Rr. Chandrarezky Permatasari	Universitas Mercu Buana
C - SESI 2		Ruang (P. 104)	Waktu: 15.00 – 16.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
5	PENGAPLIKASIAN MOTIF TENUN BADUY LUAR PADA BATIK COLET UNTUK KALANGAN PELAJAR	- Nina Maftukha - Praqasta Kusuma	Universitas Mercu Buana
6	PEMANFAATAN LIMBAH KALENG BEKAS BERDAYA JUAL TINGGI BAGI IBU-IBU RUMAH TANGGA DI KELURAHAN TOMANG	Menul Teguh Riyanti	FSRD Universitas Trisakti
7	FOTOGRAFI PRODUK SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK LAMPU UNTUK PENGRAJIN LAMPU DI NITIPRAYAN, YOGYAKARTA	Silviana Amanda T.	FSRD Universitas Trisakti

Moderator : Dra. Tetty Sekaryati, M.Sn

D - SESI 1		Ruang (P. 105)	Waktu: 13.00 – 14.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
1	ARTEFAK TERAKOTA MAJAPAHIT SEBAGAI SUMBER IDE PENGEMBANGAN DESAIN BATIK MAJAPAHIT	Setyawan	FSRD UNS, Surakarta
2	PEMANFAATAN LIMBAH TUTUP BOTOL PLASTIK AGAR DAPAT BERDAYA JUAL	Virginia S.S	FSRD Universitas Trisakti
3	MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN MULTIMEDIA DAN KOMPUTER AKUNTANSI (IbM Karang Taruna Bina Mandiri Kelurahan Pasir Panjang)	- Raden Setyo Budi Suharto - Folkes E. Laumal - Yohanis Suban Peli	Politeknik Negeri Kupang
D - SESI 2		Ruang (P. 105)	Waktu: 15.00 – 16.30
Urutan	Judul Makalah	Nama	Institusi
4	PROGRAM PENDAMPINGAN DESAINER/ <i>DESIGNER DISPATCH SERVICE</i> (DDS) DALAM PENGEMBANGAN PRODUK EXPOR UKM JF BAGS DAN PALUPI <i>CRAFT</i> SEMARANG JAWA TENGAH	Gihon Nugrahadi	FSRD Universitas Trisakti
5	MENGGAMBAR DAN MEWARNAI GERABAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DEPOK	Tunjung Atmadi SP	Universitas Mercu Buana
6	PELESTARIAN BADAQ BERCULA SATU DI UJUNG KULON	- Usman Lubis - Eveline C.S	FSRD Universitas Trisakti

Pameran

No	Judul Makalah	Nama	Institusi
1	PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KEYBOARD KOMPUTER UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA	Awang Eka Novia Rizali	FSRD Universitas Trisakti
2	PEMANFAATAN LIMBAH BOTOL PLASTIK UNTUK PRODUK RUMAH TANGGA	Elda Franzia	FSRD Universitas Trisakti
3	KEMASAN BUDAYA LOKAL SEBAGAI INOVASI EKONOMI KREATIF	Asih Retno Dewanti	FSRD Universitas Trisakti
4	PEMANFAATAN LIMBAH RUMAH TANGGA (KARDUS, KALENG, KORAN DAN MAJALAH) MENJADI ELEMEN DEKORATIF DENGAN TEKNIK MELUKIS CAT AIR DI ATAS KORAN BEKAS	Susy Irma A.	FSRD Universitas Trisakti
5	MENGGUBAH KREATIVITAS ANAK MELALUI PELATIHAN PEMBENTUKAN PRODUK DEKORATIF DENGAN BAHAN KERTAS BEKAS	Tetty Sekaryati	FSRD Universitas Trisakti
6	PELATIHAN MENGGAMBAR UNTUK ANAK TPA YAYASAN FADLULATUL ICHLAS KAMPUNG BARU DI KEBON JERUK	Ati Waliati	FSRD Universitas Trisakti
7	PELATIHAN FOTOGRAFI DASAR UNTUK SISWA DAN SISWI SMU 6, JAKARTA	Erlina Novianti	FSRD Universitas Trisakti
8	PEMANFAATAN LIMBAH KAIN PERCA UNTUK INDUSTRI RUMAH TANGGA	Hj. Sri Anggarini	FSRD Universitas Trisakti
9	PELATIHAN PEMANFAATAN LIMBAH KAIN SEBAGAI AKSESORIS	Rosalinda Wiemar	FSRD Universitas Trisakti

No	Judul Makalah	Nama	Institusi
10	PELATIHAN MENGGAMBAR UNTUK ANAK USIA SD PUTRA-PUTRI KARYAWAN & DOSEN FSRD UNIVERSITAS TRISAKTI JAKARTA	Ratih Candrastuti	FSRD Universitas Trisakti
11	PEMANFAATAN LIMBAH KAYU UNTUK DIJADIKAN LAMPU GANTUNG	W.A. Werdina	FSRD Universitas Trisakti
12	PELATIHAN KAIN PERCA PATCH WORK UNTUK ELEMEN INTERIOR BERDAYA JUAL TINGGI	Florence Melani J.	FSRD Universitas Trisakti
13	SAMPAH PLASTIK SEBAGAI MEDIA PELATIHAN EKSPRESI ESTETIS DALAM KARYA PRODUK GUNA	Diah Asmarandani	FSRD Universitas Trisakti
14	PELATIHAN PEMBUATAN LILIN HIAS SEBAGAI ELEMEN DEKORATIF INTERIOR	- Sangayu Ketut Laksemi Nilotama - Rezilia Noviyanda	FSRD Universitas Trisakti
15	SENDOK PLASTIK BEKAS PAKAI SEBAGAI ELEMEN ESTETIS PADA PRODUK	Ariani	FSRD Universitas Trisakti