

Creative and Design Thinking Workshop

Pengantar

Creative Zone Universitas Paramadina menyelenggarakan pelatihan-pelatihan yang berfokus pada cara pikir kreatif dan solusi inovatif yang berorientasi pada manusia. Terdapat beberapa pilihan pelatihan berdasarkan jenis dan durasi waktu. Pelatihan-pelatihan ini mengutamakan pada praktik dan kerja kelompok sehingga para peserta dapat merasakan langsung setiap tahapan proses berpikir kreatif, merasakan pentingnya kolaborasi, dan berorientasi pada manusia, serta berani berpikir kreatif.

Creative Thinking

Secara singkat Creative Thinking (Berpikir Kreatif) dapat dijelaskan sebagai kemampuan melihat masalah dari sudut pandang baru dan menghasilkan ide inovatif. Ini melibatkan penggabungan konsep tak terkait, eksplorasi ide-ide tak biasa, serta berpikir fleksibel dan eksperimental. Dalam pendidikan dan dunia kerja, berpikir kreatif penting untuk menyelesaikan tantangan kompleks dan mendorong inovasi, termasuk dalam teknologi dan seni.

Design Thinking

Design thinking adalah metode pemecahan masalah berbasis empati yang fokus pada kebutuhan pengguna. Prosesnya meliputi: empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Pendekatan ini mendorong kolaborasi, iterasi solusi, dan inovasi lintas bidang seperti bisnis, teknologi, dan pendidikan.

Nama Kegiatan dan Waktu

Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Rekayasa pada BPKT SETJEN DPR RI - Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis - Sekretariat Jenderal Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. Pelatihan diselenggarakan pada:

1. Tanggal 23 Mei 2025.
2. Pukul 09.00 sampai dengan 16.00 WIB.
3. Lokasi di Swiss Bell Inn Bogor, Jl. Pajajaran Indah V, RT.01/RW.14, Baranangsiang, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat 16143.

Bentuk Kegiatan

Pelatihan/ Workshop dengan topik Creative and Design Thinking pada BPKT SETJEN DPR RI. Total peserta 18 orang.

Pembicara dan Fasilitator

Pembicara dan fasilitator dalam kegiatan ini terdiri dari dosen FIR yang telah diberikan pelatihan *Creative Thinking*:

1. Noel F. Ardian, M.Sn (Ketua Acara)
2. Hendriana Werdhaningsih, Ph.D (**Pembicara**)
3. Muhammad Darwis, M.Kom (**Pembicara**)
4. Ira Samri, M.Ds (Fasilitator)
5. Wahyuningdiah Trisari HP, M.T.I (Fasilitator)
6. Rambo Moersid, M.Sn (Fasilitator)
7. Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn (Fasilitator)

Susunan Acara

Kegiatan pelatihan *creative thinking* dilaksanakan dalam satu hari dengan susunan kegiatan sebagai berikut:

Waktu	Kegiatan
10.00-10.15	Pembukaan, <i>Ice breaking</i> dan perkenalan
10.15-10.45	Paparan dan tanya jawab ' <i>Creativity for Problem Solving</i> '
10.45-10.50	<i>Ice breaking</i> dan pembagian kelompok
10.50-12.00	<i>Empathize the persona, Define the needs</i>
12.00-13.00	Rehat
13.00-13.40	<i>Ideation - Idea generation, grouping, review</i>
13.40-13.45	<i>Stretching</i> dan penjelasan ttg prototyping
13.45-14.45	<i>Prototyping</i>
14.45-15.45	<i>Test - group presentation</i>
15.45-16.00	Penutupan dan foto bersama

Catatan:

1. Fasilitator mendapatkan data peserta paling lambat 2 hari sebelum kegiatan.
2. Penyusunan anggota kelompok dilakukan oleh fasilitator, mengutamakan keragaman latar belakang dan pengetahuan peserta.
3. Satu kelompok terdiri dari 5 orang atau disesuaikan.
4. Pengisian formulir evaluasi bertujuan untuk mengetahui capaian para peserta.

Sarana dan Prasarana

Pelatihan ini membutuhkan ruang dan sarana yang mendukung suasana kreatif dan praktik berkelompok, sebagai berikut:

Peralatan di ruang pelatihan

A. Sesi Paparan

Materi presentasi berupa *power point* dapat dilihat oleh seluruh peserta dengan jelas. Posisi duduk mendukung peserta untuk menangkap isi paparan dengan baik dan melakukan interaksi (tanya jawab) dengan pemateri.

B. Peralatan untuk masing-masing peserta

1. Label Nama (agar fasilitator dan peserta bisa saling mengenal)
2. Spidol besar 1 buah (berbeda warna lebih baik)
3. Spidol kecil 1 buah (warna hitam)
4. Pensil 2 B 1 buah
5. Kertas kosong HVS A4, masing2 10 lembar

C. Sarana dan peralatan untuk Kerja kelompok

Masing-masing kelompok membutuhkan sarana berupa,

1. Papan tulis/dinding seluas minimal 1x1 meter2 (untuk ditempel sticky notes)
2. Meja kerja kelompok dan tempat duduk (peserta duduk bersama kelompok)
3. *Sticky notes* (ukuran 10x10 cm) berwarna warni 3 pack
4. Karton manila putih 4 lembar
5. Lembaran styrofoam 2 lembar ukuran 60x80 cm2
6. Cutter besar 1 buah
7. Gunting 1 buah
8. Lakban kertas/*masking tape* 1 buah
9. Print tabel 'persona' (disiapkan oleh Fasilitator)
10. Print 'empathy map' (disiapkan oleh Fasilitator)

Pembicara:

1. Hendriana Werdhaningsih, Ph.D
2. Muhammad Darwis, M.Kom



Henne

Hendriana Werdhaningsih, Ph.D

Design Lecturer and Researcher focusing on Future of Craft and Sustainable Production.

- Lecturer in Product Design, Universitas Paramadina.
- Design Thinking Workshop Instructor in Tempo Komunitas and BPSDM DKI.
- Design Development Instructor in PPEJP, Ministry of Trade of Republic Indonesia.
- Researcher at the Institute of Design, Illinois Institute of Technology, Chicago.
- Curriculum Development team member for Craft and Entrepreneurship, Kurikulum 2013, Ministry of Education of Republic Indonesia.



Darwis

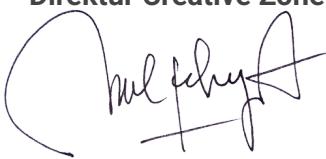
Muhammad Darwis, M.Kom

Informatics lecturer and researcher focusing on Internet of Things and Human Computer Interaction and NGO Activist committed to Tech for Social Change.

- Lecturer in Informatics, Universitas Paramadina.
- A dedicated NGO activist at GNOTA Foundation, where works tirelessly to promote educational access and technological empowerment in underserved communities.
- Researcher in Emerging Technologies (IoT, Data Science and Human Computer Interaction).

Demikian proposal ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Hormat kami,
Direktur Creative Zone**



Noel F. Ardian, M.Sn