

## **Pelatihan Desain Grafis For Kids dengan Paint dalam Mendukung Kabupaten Labuhanbatu Layak Anak**

**Abdul Karim\***

Prodi Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia  
Email: \*abdkarim6@gmail.com,  
(\* : coresponding author)

**Abstrak**– Desain grafis untuk anak-anak memiliki peran yang penting dalam pengembangan anak secara keseluruhan. Produk atau lingkungan yang dirancang dengan baik dapat merangsang imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak-anak. Desain yang baik juga dapat membantu anak-anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka dengan cara yang positif. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Paint yang mudah digunakan dan cocok bagi pemula. Tujuan Pelatihan ini untuk memberikan pemahaman tentang desain grafis kepada anak-anak agar memahami tentang makna desain itu sendiri serta dapat memanfaatkan teknologi serta mendorong program kabupaten layak anak di Labuhanbatu. Hasil dari pelatihan ini nantinya agar anak-anak dapat memahami serta dapat memanfaatkan desain sebagai salah satu keahliannya. Hasil pelatihan ini nantinya agar anak-anak bisa membuat sebuah desain standar yang di inginkan.

**Kata Kunci:** Desain Grafis; For Kids; Labuhanbatu; Rumah Tik; Paint

**Abstract**– Graphic design for children has an important role in the overall development of a child. A well-designed product or environment can stimulate children's imagination, creativity and thinking abilities. Good design can also help children learn and interact with their environment in a positive way. This training uses the Paint application which is easy to use and suitable for beginners. The purpose of this training is to provide children with an understanding of graphic design so that they understand the meaning of the design itself and can utilize technology and encourage child-friendly district programs in Labuhanbatu. The results of this training will be so that children can understand and be able to utilize design as one of their skills. The results of this training will be so that children can make a standard design they want.

**Keywords:** Graphic Design; For Kids; Labuhanbatu; Rumah Tik; Paint

### **1. PENDAHULUAN**

Desain untuk anak-anak adalah bidang yang melibatkan menciptakan produk, lingkungan, dan pengalaman yang memenuhi kebutuhan dan minat anak-anak. Desain ini bertujuan untuk membuat dunia yang lebih baik dan lebih menarik bagi mereka, dengan mempertimbangkan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial anak-anak. Anak-anak memiliki cara pandang yang unik dan kreatif terhadap dunia. Mereka cenderung menyerap informasi dengan cepat dan memperhatikan detail. Oleh karena itu, desain untuk anak-anak harus mempertimbangkan elemen visual yang menarik, warna yang cerah, bentuk yang sederhana, dan elemen interaktif yang dapat mengundang rasa ingin tahu dan eksplorasi.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi kebutuhan pokok dalam bekerja dimanapun. Di kota jelas semua sektor menggunakan TIK sampai pada tahap kecil. Namun di desa masih perlu pengembangan lebih lanjut. (Bagi et al., 2022; Fadilla & Sopandi, n.d.; Nawawi et al., 2022)

Salah satu aspek penting dalam desain untuk anak-anak adalah pendekatan ergonomis. Produk atau permainan harus dirancang dengan mempertimbangkan ukuran tubuh, keterampilan motorik, dan kemampuan kognitif mereka. Desain yang ergonomis akan memberikan pengalaman yang nyaman dan dapat dijangkau oleh anak-anak dari berbagai usia dan tingkat perkembangan. Selain itu, desain untuk anak-anak juga harus memperhatikan faktor keamanan. Produk dan lingkungan harus dirancang dengan memperhitungkan kemungkinan risiko atau bahaya yang dapat terjadi saat anak-anak menggunakan atau berinteraksi dengannya. Desainer perlu memastikan bahwa bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak.

Selama beberapa tahun terakhir, desain untuk anak-anak telah berkembang pesat dengan adanya teknologi. Aplikasi dan permainan digital yang interaktif telah menjadi bagian yang integral dari kehidupan anak-anak. Desainer sekarang harus mempertimbangkan penggunaan teknologi dengan bijak dan memastikan bahwa interaksi anak-anak dengan teknologi tetap mendukung perkembangan mereka.

Dalam kesimpulannya, desain untuk anak-anak adalah bidang yang menarik dan penting. Desainer perlu memahami kebutuhan, minat, dan perkembangan anak-anak untuk menciptakan produk, lingkungan, dan pengalaman yang sesuai dengan mereka. Dengan desain yang baik, kita dapat menciptakan dunia yang lebih baik dan lebih menarik bagi anak-anak, membantu mereka tumbuh dan berkembang secara positif.

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata (Ilmiah & Grafis, 2021)

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin (Kurniasih, 2021)

Desain grafis terdiri dari dua kata, yaitu desain dan grafis. Desain sebagai kata kerja diartikan sebagai proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru yang berkaitan erat dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. Desain sebagai kata benda dapat diartikan sebagai hasil akhir dari proses kreatif. (Subari, 2022)(Visual et al., n.d.)(Dewojati et al., 1986)(Teknologi et al., 2020)

Menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru seringkali terdampar dalam posisi yang paling di rugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya (Li, 2005)

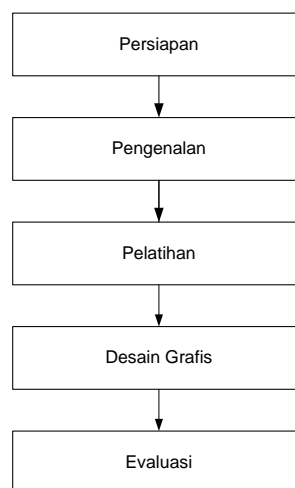
Anak merupakan makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Selain itu anak merupakan bagian dari keluarga, dan keluarga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tingkah laku yang penting untuk perkembangan yang cukup baik dalam kehidupan bersama (Syariah et al., n.d.) Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. (Bermain, 2014)

## 2. METODE PELAKSANAAN

Upaya untuk meningkatkan kreatifitas anak-anak di Kabupetan Labuhanbatu salah satunya pelaksanaan kegiatan kegiatan yang bersifat positif dan membangun generasi yang melek akan teknologi yang di mulai dari tingkat dasar. dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan yang dimaksud disini kegiatan ceramah, praktik, latihan, dan tanya jawab. Kegiatan ceramah dan tanya jawab dimaksudkan untuk memberikan informasi berkaitan tentang Desain Grafis. Praktik dan latihan yang dilakukan praktek secara langsung ke anak-anak agar yang telah dipaparkan memberikan solusi yang ditawarkan dengan pemberian pelatihan dan pendampingan tujuanya terwujud dengan langkah-langkah sebagai Berikut:

1. Pemaparan tentang dunia desain kepada anak-anak baik dari segi aplikasi, teknologi dan keutungan
2. Diskusi dan tanya jawab mengenai desain grafis
3. Memberikan praktek langsung membuat sebuah desain dasar
4. Pendampingan dan evaluasi

Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2023, metode pelaksanaan pelatihan desain grafis untuk anak-anak di Rumah tik Kabupaten Labuhanbatu ini dalam mendukung peningkatan Kompetensi anak-anak dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Pelatihan desain Grafis

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pelatihan ini dilaksanakan beberapa tahapan seperti yang terdapat pada Gambar 1.

1. Dalam tahap persiapan pelatihan, Kami menyiapkan beberapa handout dan rencana materi, untuk pemberi materi dan untuk praktik yang dapat digunakan langsung oleh para peserta pelatihan untuk menggunakan aplikasi dan peralatan lainya membuat desain..
2. Tahap pengenalan aplikasi desain grafis dengan memperkenalkan paint, corel, serta adobe photoshop
3. Tahapan pelatihan. Peserta pelatihan melakukan praktik secara langsung pada perangkat komputer atau smartphone yang mereka gunakan. Pada tahapan ini kami memberikan bagaimana membuat desain dasar berupa lingkaran, persegi dan lambang lainya.
4. Tahap Desain . tahapan ini peserta praktek langsung membuat desain sendiri
5. Tahapan Evaluasi. Instruktur dan para pelaku usaha melakukan diskusi langsung seperti tanya jawab sebagai pelengkap sabagai upaya agar pemahaman para peserta dapat dibuktikan, pertanyaan para peserta pelatihan dapat kami jelaskan sehingga peserta pelatihan benar-benar memahami proses penggunaan digital marketing dan mendapatkan hasil yang baik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain for kids ini dilakukan di Lembaga Kursus dan Pelatihan Rumah TIK Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 11 Juni 2023 dengan waktu 09.00 s/d 12.00 WIB. Khalayak sasaran pada kegiatan ini adalah Siswa-siswi tingkat dasar dan menengah di Kabupaten Labuhanbatu dan diikuti sekitar 30 siswa

#### 3.1 Penjelasan Kegiatan

Pada Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Memberikan pengetahuan dengan menjelaskan materi dasar, Pewarnaan,
2. Para siswa peserta pelatihan diberi tugas untuk membuat pola yang telah disediakan oleh Narasumber
3. Dilakukan sesi tanya jawab dan peserta pelatihan memberikan pertanyaan dan pelaksana pengabdian atau pelatih menjawab pertanyaan hingga peserta memahaminya.
4. Diskusi dan evaluasi tentang kelemahan dan kelebihan dan keberlanjutan kegiatan pengabdian berupa pelatihan desain grafis

#### 3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan yang Berlangsung

Selama dilaksanakan pelatihan secara langsung kepada anak-anak dapat mengikuti kegiatan secara baik dari pemaparan teori tentang desain sampai dengan praktek secara langsung. Pada saat pelaksanaan para peserta pelatihan secara aktif mengikuti dan berusaha menyampaikan permasalahan saat praktek dilaksanakan. Adapun tingkat pemahaman siswa pelatihan yaitu mencapai 85% teori dan 80% praktek. Sesuai dengan sasaran dari tujuan pengabdian kepada masyarakat, dapat dinyatakan kegiatan ini dapat terlaksanakan dengan baik, yang terlihat dari respon antusias dari peserta pelatihan. Faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara lain

1. Adanya dukungan penuh dari para orang tua di Kabupaten Labuhanbatu dengan memberi izin kepada para siswa untuk mengikuti kegiatan pelatihan ini.
2. Semua peserta pelatihan menyadari arti penting dan manfaat pelatihan ini dalam rangka meningkatkan kualitas dirinya. Faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu waktu yang disediakan sangat kurang sehingga tidak semua peserta pelatihan berkesempatan melakukan presentasi.

#### 3.3 Dokumentasi Kegiatan

Materi yang pertama dijelaskan pada kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah mengenal dasar-dasar desain grafis. Adapun kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Dokumentasi dengan Peserta Pelatihan



**Gambar 3.** Proses Pembuatan Pola Sederhana



**Gambar 4.** Praktek dengan Peserta Pelatihan

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan desain untuk anak-anak dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung Kabupaten Labuhanbatu menjadi tempat yang layak untuk anak-anak. Pelatihan semacam itu dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan komunikasi mereka, sambil juga memperkenalkan mereka pada konsep-konsep desain yang penting. Melalui pelatihan desain untuk anak-anak, Kabupaten Labuhanbatu dapat memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dan kreativitas

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bagi, C., Paud, G., Wijaya, S., Priatna, W. B., Santoso, H., & Otang, H. (2022). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi*. 6(4), 527–536.
- Bermain, A. (2014). *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014. 02.*
- Dewojati, R. K. W., Bahasa, F., & Negeri, U. (1986). *DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN.*
- Fadilla, E., & Sopandi, A. A. (n.d.). *Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Desain Grafis Bagi Siswa Tunarungu Dalam Masa New Normal ( Deskriptif Kualitatif)*. 3(2).

- Ii, B. A. B. (2005). *Koesnan, R.A.. Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia , Sumur, Bandung, 2005 hal 99 Prints, Darwin, Hukum Anak Indonesia ,: Citra Adiya Bhakti, Bandung, 1997 hal 201. 16(4).*
- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2021). *Perancangan identitas perusahaan dalam bentuk stationery desain di rumah kreasi grafika. 14(1), 48–57.*
- Kurniasih, W. (2021). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya.*
- Nawawi, I., Fauzi, A., Rachmi, H., Wati, R., & Priyanti, W. I. (2022). *Pelatihan Dasar Aplikasi Desain Grafis Bagi Anak-Anak Santri Pesantren Penghafal Al Quran Nahwa Nur. 2(April), 56–61.*
- Subari, W. A. (2022). *Pengertian Desain Grafis, Kategorinya, dan Desainer Grafis.*
- Syariah, F., Batusangkar, I., No, S., Lima, K., & Batusangkar, K. (n.d.). *KEDUDUKAN ANAK MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA Saadatul Maghfira. 137.*
- Teknologi, J., Dan, I., & Vol, K. (2020). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 7, No. 2 Desember 2020. 7(2), 211–229.*
- Visual, D. K., Kreatif, I., Petra, U. K., & No, J. S. (n.d.). *GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.*