

## **Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan Menggunakan Kain Flanel di Wilayah RT3/RW 3 Kelurahan Tanjung Uma**

**Ryan Swardana<sup>1)</sup>, Elvi Mellina<sup>2)</sup>, Jensen Kho<sup>3)</sup>, Leonardo Aprilson<sup>4)</sup>, Christy<sup>5)</sup>, Nelson<sup>6)</sup>, Yulita Karolina  
Bunga<sup>7)</sup>, Frans Hadinata<sup>8)</sup>, Pendi Ang<sup>9)</sup>, Meikel<sup>10)</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Internasional Batam

Email : ryan@uib.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Internasional Batam

Email : elvimellinakie@gmail.com

<sup>3</sup>Universitas Internasional Batam

Email : khojensen720@gmail.com

<sup>4</sup> Universitas Internasional Batam

Email : aprilsonleonardo82@gmail.com

<sup>5</sup> Universitas Internasional Batam

Email : christybong12@gmail.com

<sup>6</sup> Universitas Internasional Batam

Email : Nelson.kwok6@gmail.com

<sup>7</sup> Universitas Internasional Batam

Email : yulitabunga78@gmail.com

<sup>8</sup> Universitas Internasional Batam

Email : franshadinata7@gmail.com

<sup>9</sup> Universitas Internasional Batam

Email : pendiang11@gmail.com

<sup>10</sup> Universitas Internasional Batam

Email : meikel.liaw@gmail.com

### ***Abstract***

*Society Empowerment Program or known as SEPORA is a social activities program where students have to do community service activities in a certain area. The activities that can be carried out in this program is counseling, education, training and many more. On this occasion the authors doing community service activities in RT 03 RW 03 Tanjung Uma Village. Based on the results of our visit there were many things that became the problem of the village. one of the problems is the children are addicted to playing gadgets all day long. Playing gadgets actually have positive and negative effects on the child's growth, but if you play the gadget continuously and all day long it will certainly have negative impacts on the children. The purpose of these activities is to encourage the children to fill their daily activity with positive activities by learning handicrafts. By doing something creative, you allow children to express their feelings by providing opportunities for trying out new ideas, new ways of thinking and problem-solving. The result that we achieve from doing these activities together is very satisfying as it trains our creativity and teamwork.*

**Keyword :** *Community service, empowerment, education, handicrafts.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia digital berkembang sangat pesat dari tahun ketahun, tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan dunia digital memengaruhi tumbuh kembangnya anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh salah satu lembaga survey *Common Sense Media* di *Philadelphia* menyatakan bahwa anak-anak akan mulai terbiasa dengan kehidupan modern dan teknologi sejak dini, mereka bahkan mulai memiliki perangkat digital seperti telepon genggam sejak usia 4 tahun (Fajrina, 2015). Tumbuh dan berkembang anak dapat dipengaruhi oleh banyak hal, seperti salah satunya adalah *gadget*. Dokter spesialis anak dari Rumah Sakit Hermina, Dr. Nia Niasari, SpA mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan secara langsung maupun tidak akan memengaruhi tumbuh kembangnya anak. Saat anak terlalu fokus bermain *gadget* maka mereka akan kekurangan ruang untuk bergerak dan dapat menimbulkan kegemukan. Selain itu apabila anak sering bermain *gadget* maka kemampuan sensor visual dan motorik halus akan berkurang dampaknya adalah anak akan kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Hal ini dikarenakan apabila anak sedang bermain *gadget*, komunikasi yang terjadi tidak ada timbal balik/hanya satu arah. Maka dari itu orang tua perlu mengawasi dan membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* demi kebaikan tumbuh kembang mereka.

Pelatihan pembuatan berbagai karya seni dapat dilakukan menggunakan berbagai material salah satunya adalah menggunakan kain flanel. Kerajinan yang dapat dibuat menggunakan kain flanel diantaranya adalah : mainan kunci, dompet, tempat pensil, dan lainnya. Salah satu upaya untuk mengurangi waktu anak dalam bermain *gadget* adalah mengajak mereka melakukan kegiatan positif lainnya salah satunya adalah membuat kerajinan

tangan dari kain flanel. Selain dapat membatasi waktu anak dalam bermain *gadget*, hasil kerajinan dari kain flanel dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari bahkan memiliki nilai jual tersendiri.

Kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh tim berada di salah satu daerah yang cukup jauh dari hiruk pikuk perkotaan. Daerah yang memiliki potensi besar namun masih kurang dalam aspek sosial dan lingkungan. Lokasi tersebut tepatnya di RT 3 RW 3 Kelurahan Tanjung Uma, Kecamatan Lubuk Baja, Kota Batam. Saat kunjungan pertama tim PkM ke daerah tersebut menemukan berbagai macam persoalan yang harus diselesaikan misalnya sampah yang berserakan disekitar lingkungan tersebut dan pemanfaatan barang bekas.

Salah satu permasalahan di daerah tersebut yang menarik tim PkM adalah kecanduan anak-anak di lokasi tersebut dalam bermain *gadget*. *Gadget* sebenarnya tidak selalu merugikan anak, bahkan *gadget* sendiri memiliki beberapa manfaat bagi tumbuh kembang anak seperti: melatih kecerdasan otak anak, beradaptasi dengan teknologi, membuka wawasan tentang dunia dan IPTEK dan masih banyak lagi. Namun dampak *negative* yang diakibatkannya juga tidak bias dianggap sepele, diantaranya anak jadi kurang bersosialisasi dengan teman, obesitas, dan beberapa penyakit yang mengerikan yang disebabkan oleh paparan dari *display gadget* yang dapat mempengaruhi kerja otak dan lain sebagainya. Maka dari itu penulis dan tim memutuskan untuk memberikan pelatihan kepada anak-anak untuk belajar sambil bermain melalui pembuatan kerajinan tangan dari kain *flannel*.

### Tujuan Kegiatan

1. Mengurangi tingkat kecanduan anak terhadap bermain *gadget*.
2. Meningkatkan kreativitas anak melalui kerajinan dari *flannel*.

### **Manfaat Kegiatan**

1. Anak mampu mengisi kegiatan positif lain diluar bermain *gadget*.
2. Anak mampu berimajinasi dan bereksplorasi dalam kerajinan tangan yang dibuat.

### **METODE PELAKSANAAN**

Salah satu kegiatan yang wajib dilaksanakan bagi mahasiswa dari semua jurusan di Universitas Internasional Batam adalah kegiatan Sepora. Penulis melaksanakan kegiatan ini disalah satu daerah di Kelurahan Tanjung Uma tepatnya di RT 03 RW 03. Kegiatan Sepora dilaksanakan kurang lebih sekitar 1 bulan mulai dari 15 Juli 2019 – 15 Agustus 2019. Durasi dari implementasi program bisa bertambah tergantung dari kesepakatan dengan masyarakat sekitar. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai berikut :

1. Perwakilan kelompok melakukan kunjungan ke daerah yang telah ditentukan dan didampingi oleh dosen pembimbing.
2. Perwakilan kelompok memberitahukan keadaan lokasi kepada anggota kelompok yang lainnya.
3. Seluruh anggota kelompok melakukan kunjungan dan berbincang dengan ketua RW serta RT yang ada.
4. Kelompok melakukan pertemuan dengan membahas kegiatan yang dapat dilakukan pada daerah tersebut. Berdasarkan hasil dari pertemuan, kami mendapatkan kegiatan yang sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap warga setempat, yaitu dengan melakukan kegiatan kreatifitas menggunakan botol plastik yang sudah tidak dipakai dan menggunakan kain *flannel* sebagai penghias botol plastik tersebut.

5. Sabtu, 27 Juli 2019. Kelompok melaksanakan kegiatan kreatifitas yang sudah disepakati bersama dosen pembimbing.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2019 di Tanjung Uma tepatnya di RT 3, maka dari hasil penelitian dan pengabdian masyarakat melampirkan beberapa hasil yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Kegiatan kreatifitas membuat  
Sumber : Penulis



Gambar 2 : Membuat mainan *flanel*  
Sumber : Penulis



Gambar 3 : Membuat mainan flanel  
Sumber : Penulis



Gambar 6 : Membuat mainan flanel  
Sumber : Penulis



Gambar 4 : Menghias botol bekas  
Sumber : Penulis

Gambar 7 : Menghias botol bekas



Sumber : Penulis



Gambar 5 : Menghias botol bekas  
Sumber : Penulis

Anak-anak diajarkan untuk membuat kerajinan agar dapat menciptakan sesuatu yang berguna. Salah satunya adalah membuat boneka menggunakan kain *flannel*. Berikut adalah cara membuat boneka :

1. Anak-anak diberikan kain *flannel* dengan ukuran tertentu. Dan diberikan jarum jahit beserta dengan benang jahit.
2. Menggambar diatas kain *flannel* sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

3. Gunting kain *flannel* dengan rapi sesuai dengan bentuk yang sudah digambar.
4. Jahit bagian samping kain dengan perlahan agar terlihat rapi.
5. Setelah sudah dijahit setengah dari kain *flannel* tersebut, masukkan busa kedalam agar terlihat mengembang.
6. Jahit kembali bagian yang belum dijahit, sehingga semua bagian kain tertutup dan tidak ada rongga supaya busa tidak dapat keluar.

Anak-anak juga diajarkan membuat kerajinan dari botol bekas yang sudah tidak terpakai. Berikut adalah cara menghias botol bekas tersebut :

1. Anak-anak diberikan botol bekas yang ada. Dan kain *flannel* sebagai hiasan.
2. Kemudian, gunting botol tersebut menjadi dua.
3. Kain *flannel* ditempelkan kebotol yang ada.
4. Gunting kain *flannel* menjadi sebuah bentuk yang diinginkan sesuai dengan ukuran botol yang ada.
5. Tempelkan kain *flannel* tersebut kebotol yang ada.  
Botol tersebut dapat dijadikan sebagai kotak pensil ataupun yang lainnya.

## **SIMPULAN**

Salah satu alasan anak bermain *gadget* secara berlebihan adalah karena kurangnya pengawasan dari orang tua (Seto Mulyadi, 2019). Melalui kegiatan pembuatan mainan kunci dan kotak pensil yang berbahan dasar dari kain *flannel* diharapkan dapat menjadi salah satu kegiatan positif yang bisa dikerjakan oleh anak dibandingkan hanya bermain dengan *gadget*nya. Selain itu orang tua dapat berinteraksi langsung dengan anak dan bekerja sama membuat karya seni dari kain *flannel*. Orang tua diharapkan mampu menimbulkan minat anak dalam hal positif

lain agar anak memiliki aktivitas lain pengganti *gadget*.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Dengan terselesaikannya tulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dalam melaksanakan penelitian dan menyelesaikan kegiatan dengan lancar.
2. Dosen-dosen yang telah membimbing dan memberikan banyak saran serta arahan demi kelancaran kegiatan pengabdian.
3. Ketua RT yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan dengan melibatkan warga setempat.
4. Kawan se-kelompok yang telah meluangkan waktunya untuk kegiatan pengabdian ini dan juga telah mendukung kegiatan ini moril maupun materil.
5. Anak-anak yang sudah bersedia mengikuti kegiatan sampai selesai.
6. Serta kepada orang tua yang sudah mengizinkan anak-anak nya untuk mengikuti kegiatan yang diselenggarakan serta kerjasamanya dalam membantu berjalannya kegiatan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- (1) Fajrina, Nur Hani.2015.“Tingkat Kecanduan *Gadget* di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan”, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>.

- (2) Niasari, Dr. Nia.2014.”Awat, Gadget Bisa Ganggu Tumbuh Kembang Anak”, [https://www.liputan6.com/health/read/2137227/awat-gadget-bisa-ganggu-tumbuh-kembang-anak?related=dable&utm\\_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.liputan6.com/health/read/2137227/awat-gadget-bisa-ganggu-tumbuh-kembang-anak?related=dable&utm_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F).
- (3) Mulyadi, Seto.2019.”Saran Kak Seto untuk Mengawasi Kebiasaan Anak Bermain Gawai, <https://cantik.tempo.co/read/1247132/saran-kak-seto-untuk-mengatasi-kebiasaan-anak-bermain-gawai/full&view=ok>