

Penerapan Seni Tepat Guna Dalam Pengolahan Informasi Visual Untuk Lihai Islamic Preschool Bandung

Taufiq Wahab¹, Syarip Hidayat², Bambang Melga Suprayogi³, Rafa Shahira⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
E-mail: ¹niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id, ²syarip@telkomuniversity.ac.id,
³bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id, ⁴rafashahira@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan intelektual, karakter, dan nilai-nilai Islami pada anak. Lihai Islamic Preschool di Bandung menjadi mitra pengabdian masyarakat untuk merancang solusi desain informasi visual dengan pendekatan Islami. Program ini bertujuan memanfaatkan area kosong di sekolah sebagai media informasi visual yang menarik dan edukatif, mencakup penggambaran karakter hewan dari Al-Quran dalam aktivitas sehari-hari anak-anak. Proses perancangan melibatkan analisis kebutuhan, diskusi konsep dengan pihak sekolah, hingga penerapan desain. Informasi visual ini diharapkan tidak hanya memperindah lingkungan sekolah, tetapi juga mendukung pembelajaran melalui media visual yang kreatif. Program ini menunjukkan bahwa desain grafis yang berhasil tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki dampak sosial dan edukatif yang positif. Hasil implementasi memberikan lingkungan yang lebih menarik bagi anak-anak sekaligus media pembelajaran yang efektif. Ke depan, solusi ini dapat dikembangkan menjadi bentuk media informasi lain yang lebih fleksibel dan dinamis sesuai kebutuhan.

Kata kunci: Desain Informasi Visual, Karakter Hewan, Media Pembelajaran Visual, Nilai Islami, Pendidikan Anak Usia Dini.

Abstract

Early Childhood Education shapes children's intellectual development, character, and Islamic values. Lihai Islamic Preschool in Bandung became a community service partner to design a visual information design solution with an Islamic approach. This program aims to utilize empty school areas as interesting and educational visual information media, including depictions of animal characters from the Koran in children's daily activities. The design process involves needs analysis, concept discussion with the school, and design implementation. This visual information is expected to not only beautify the school environment but also support learning through creative visual media. This program demonstrates that successful graphic design is not only aesthetically pleasing, but also has a positive social and educational impact. The implementation results provide a more attractive environment for children as well as an effective learning medium. In the future, this solution can be developed into other forms of information media that are more flexible and dynamic as needed.

Keywords: Animal Character, Early Childhood Education. Islamic Value, Visual Information Design, Visual Learning Media.

1. PENDAHULUAN

Istilah *pendidikan prasekolah* pernah dipakai sebelum terbitnya Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional yang mengganti Istilah *pendidikan prasekolah* menjadi *Pendidikan Anak Usia Dini*. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pada pasal 12 ayat (2) menyebutkan "Selain jenjang pendidikan

sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan prasekolah”[1]. Pendidikan prasekolah di Indonesia sangat penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap yang sangat penting dalam perkembangan manusia, karena tidak hanya memengaruhi aspek intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai Islami [2]. Mengintegrasikan pendidikan agama Islam ke dalam lingkungan pembelajaran anak usia dini menjadi hal yang sangat ditekankan. Di kota Bandung sendiri, dengan keberagaman penduduknya telah terlihat upaya-upaya untuk memberikan pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai agama Islam sejak dini seperti terlihat di lembaga prasekolah Lihai Islamic Preschool.



Gambar 1. Poster Pendaftaran Lihai Islamic Preschool
Sumber: Instagram Akun Lihai Islamic Preschool, 2023.

Lihai Islamic Preschool beralamat di Jalan Lembah Cisu nomor lima, Dago Bandung 40135. Lihai Islamic Preschool menjadi mitra masyarakat sasaran untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini, lembaga ini dipilih karena kesesuaian dan keselarasan program dengan program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan.

Kebutuhan desain Informasi Visual sebagai solusi yang dapat membantu menginformasikan aktifitas anak-anak di Lihai Preschool Bandung, terdapat area luar ruang yang sangat berpotensi untuk dijadikan tempat menampilkan Informasi visual dengan pendekatan Islami, penggambaran alam sekitar, serta nilai lainnya. Area tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi tersebut telah menggambarkan kebutuhan akan solusi informasi visual yang perlu segera dipenuhi.

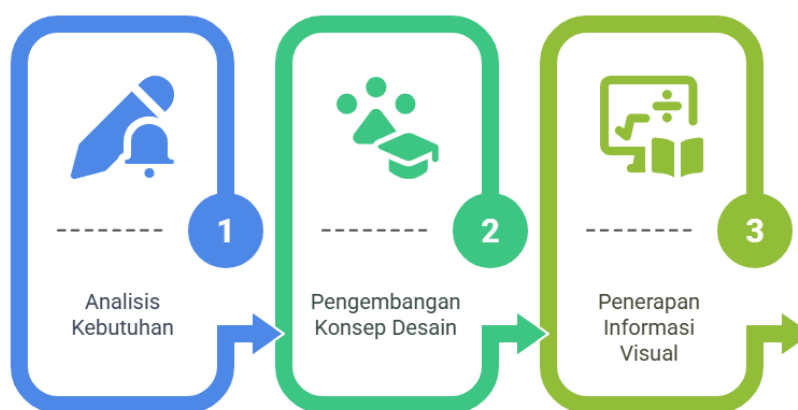


Gambar 2. Suasana lokasi di Lihai Preschool yang berpotensi untuk Penerapan Seni Tepat Guna Dalam Pengolahan Informasi Visual.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat memberikan solusi untuk lembaga prasekolah dalam menciptakan Informasi visual dengan pendekatan Islami, penggambaran alam sekitar, serta nilai lainnya. Pendekatan ini tidak hanya memberikan anak-anak landasan yang kuat dalam ajaran Islam dan kesadaran akan lingkungan, tetapi juga menumbuhkan hubungan yang mendalam dengan alam sejak usia muda, adapun program lain yang selaras dengan ini adalah berkesenian, kegiatan berkebun, berjalan-jalan di alam, pembelajaran lingkungan dalam perspektif Islam. Informasi visual adalah salah satu karya desain grafis. Desain grafis yang sukses dalam konteks sosial bukan hanya tentang estetika, tetapi juga tentang kemampuan untuk memotivasi dan membawa perubahan positif dalam masyarakat [3].

2. METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini berupa perancangan informasi visual melalui proses: (1) Analisis kebutuhan (2) Pengembangan konsep desain melalui diskusi dengan guru dan melibatkan seluruh pihak sekolah (3) Penerapan Informasi Visual di area Sekolah [4]. Berikut ini penjelasan dari tahapan tersebut:



Gambar 3. Diagram tahapan kegiatan pengabdian masyarakat di Lihai Islamic Preschool Bandung
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

2.1 Analisis kebutuhan

Proses analisis kebutuhan diawali dengan pengukuran di area-area yang nantinya akan menjadi tempat penempelan informasi visual. Data yang akurat dari pengukuran area ini

diperlukan agar lebih mudah menyesuaikan dengan konsep desainnya.



Gambar 4. Proses pengukuran area penempatan informasi visual.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

2.2 Pengembangan konsep desain melalui diskusi dengan guru dan melibatkan seluruh pihak sekolah

Setelah berdiskusi dengan pihak Lihai Islamic Preschool. Maka kita mendapatkan data bahwa keinginan mereka terhadap visual yang akan ditampilkan adalah menggambarkan kegiatan anak-anak. Karena *Preschool* ini bersifat Islami, maka karakter yang dihadirkan adalah hewan-hewan yang ada dalam Al-Quran, seperti lebah semut laba laba burung paus dan sebagainya. Hewan-hewan tersebut dapat dibuat dalam bentuk karakter yang lucu berdesain *humanoid*. Mereka sedang melakukan kegiatan rutinitas yang setiap hari dilakukan anak-anak di *Preschool* seperti kegiatan melingkar sambil baca buku, senam dan olahraga bersama, menggambar, menulis, bermain dengan *playdough*, bermain air, bercocok tanam, berjalan jalan, bermain peran dan lain-lain. Selanjutnya tim abdimas mencoba merangkum konsep yang diinginkan mitra dengan membuat sketsa ilustrasi.



Gambar 5. Proses pembuatan sketsa.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

Pihak lihai memberikan beberapa pertimbangan utama dalam proses desain. Hasil dari umpan balik ini menjadi pertimbangan dilakukannya penyesuaian, penyempurnaan desain Informasi Visual untuk memenuhi keinginan dari mitra abdimas.



Gambar 6. Proses diskusi dengan mitra abdimas.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

2.3 Penerapan Informasi Visual di area Preschool.

Setelah melalui tahap penyesuaian dan penyempurnaan desain, proses terakhir yang dilakukan adalah penerapan informasi visual di area Preschool. Penerapan ini mencakup pemasangan elemen-elemen visual yang telah dirancang secara khusus untuk mendukung suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Informasi visual yang diterapkan meliputi berbagai elemen dengan ilustrasi edukatif, secara tematik dapat menstimulasi imajinasi anak. Setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang ramah anak mulai dari pemilihan warna-warna cerah, bentuk-bentuk sederhana, hingga penggunaan karakter yang bersahabat agar dapat menarik perhatian sekaligus memudahkan anak mengenali fungsi dan makna dari informasi yang disampaikan.

Penerapan ini juga memperhatikan zonasi ruang, memastikan bahwa informasi visual diposisikan secara strategis sesuai dengan aktivitas yang berlangsung di area belajar, area bermain, dan area istirahat. Dengan demikian, kehadiran informasi visual tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai alat bantu komunikasi visual yang mendukung proses pembelajaran dan pembentukan kebiasaan positif sejak dini.

2.4 Perbedaan dan kebaruan dengan kegiatan terkait

Pada kegiatan ini menunjukkan pendekatan kolaboratif berbasis pengabdian masyarakat, di mana tim desainer bekerja langsung dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang visual, mendiskusikan konsep Islami, dan menerapkan desain karakter hewan dari Al-Quran ke dalam elemen lingkungan sekolah secara fisik dan fungsional. Hal ini membedakannya dari Yani & Puspaningrum [5] dan Amierza & Aditya [6], yang fokus pada pengembangan media cetak berupa buku secara internal tanpa keterlibatan langsung dari institusi pengguna. Sementara itu, dua paper lainnya membahas mengenai ilustrasi 3D dalam format media digital serta kartu belajar [7] dan yang mengedepankan teknologi *augmented reality* (AR) [8], namun metode mereka masih bersifat eksperimen terbatas di laboratorium atau kelas simulasi

Kebaruan metode dalam paper Lihai Islamic Preschool terletak pada penerapan langsung hasil desain di ruang publik pendidikan anak, dengan mempertimbangkan estetika, fungsi edukatif, dan nilai Islami secara integratif dalam konteks lokal. Metode ini juga menekankan transformasi ruang kosong menjadi media visual edukatif, yang jarang disentuh dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, kontribusinya tidak hanya pada aspek desain, tetapi juga pada strategi pemanfaatan ruang sebagai bagian dari pembelajaran anak usia dini.

Tabel 1. Perbandingan Metode Penelitian

No.	Judul Paper	Metode Penelitian	Media/ Output	Keterlibatan Lembaga/ Lapangan	Pendekatan Islami
1	Penerapan Seni Tepat Guna Dalam Pengolahan Informasi Visual Untuk Lihai Islamic Preschool Bandung	Kolaboratif, pengabdian masyarakat; analisis kebutuhan, diskusi, implementasi langsung	Desain visual ruang sekolah (dinding, dekorasi edukatif)	✓ Langsung dengan sekolah (Lihai Islamic Preschool)	✓ Karakter hewan dari Al-Quran dalam konteks ruang nyata
2	Designing Picture Book of Religious Education and Science (Yani & Puspaningrum, 2016)	Pengembangan media berbasis kecerdasan majemuk	Buku cerita bergambar + boneka jari	✗ Tidak langsung melibatkan institusi pendidikan	✓ Integrasi nilai Islam dan sains dalam cerita
3	Buku Visual Pengenalan Hewan dalam Al-Quran (Amierza & Yani, 2014)	Perancangan ilustrasi buku visual Islami	Buku cetak edukatif untuk anak	✗ Fokus pada desain internal dan artistik	✓ Cerita hewan dalam Al-Quran sebagai narasi utama
4	Storytelling Book for Early Childhood Education (Rini et al., 2024)	Perancangan buku cerita interaktif dengan AR	Buku + aplikasi AR hewan	✗ Studi terbatas pada kelas atau simulasi	✗ Umum, tanpa eksplisit nilai Islami
5	3D Animal Illustration Flashcard (Rini et al., 2023)	Desain media AR berbasis flashcard	Flashcard 3D + AR mobile	✗ Simulasi penggunaan, bukan di institusi riil	✗ Fokus edukasi umum, bukan berbasis Islam

Pada Tabel 1 Perbandingan Metode Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini memiliki metode paling aplikatif dan berbasis komunitas pendidikan nyata, serta mengusung kebaruan dalam bentuk pengintegrasian desain informasi visual Islami di ruang fisik anak usia dini, bukan hanya dalam bentuk media buku atau aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam informasi Visual ini menggambarkan aktifitas yang diwakili oleh Hewan dibuat dalam bentuk karakter yang lucu berdesain *humanoid* [9]. Mereka sedang melakukan kegiatan yang setiap hari dilakukan anak-anak, seperti kegiatan melingkar sambil baca buku, menggambar, menulis. Untuk warna-warna yang digunakan terkesan lembut [10], bernuansa kuning, hijau, biru, merah muda, sehingga memberikan dampak berupa memperindah lingkungan sekolah [11] dan juga berfungsi sebagai media informasi yang mendukung proses pembelajaran dengan cara visual yang menarik bagi anak-anak.



Gambar 7. Rancangan Informasi Visual untuk Lihai Preschool.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.



Gambar 8. Penerapan Seni Tepat Guna Dalam Pengolahan Informasi Visual di Lihai Preschool.
Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

Pada saat pelaksanaan dibuatlah kuesioner dari pihak Lihai Islamic Preschool Bandung yang dibuat pula tabel mengenai pelaksanaan untuk kegiatan ini, untuk memperjelas dapat dilihat pada tabel 2 Kuesioner kegiatan.

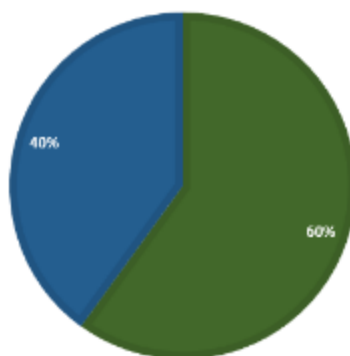
Tabel 2. Kuesioner Umpan Balik kegiatan

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Kegiatan sesuai dengan kebutuhan Lihai Islamic Preschool Bandung				60	40
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup				20	80
3	Kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami				50	50
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan				25	75
5	Lihai Islamic Preschool Bandung menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang				50	50

Keterangan: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

UMPAN BALIK HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

■ STS (%) ■ TS (%) ■ N (%) ■ S (%) ■ SS (%)



Gambar 9. Chart umpan balik hasil pengabdian masyarakat di Lihai Islamic Preschool Bandung.

Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

Berdasarkan data umpan balik hasil kegiatan pengabdian masyarakat di Lihai Islamic Preschool Bandung, secara umum responden menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Pada pertanyaan mengenai kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan lembaga, 60% responden menyatakan setuju dan 40% sangat setuju, menandakan bahwa kegiatan tersebut dinilai relevan dan bermanfaat. Dari segi waktu pelaksanaan, 80% sangat setuju dan 20% setuju bahwa jadwal kegiatan telah dirancang dengan baik. Kejelasan penyampaian materi juga mendapat respons positif, dengan 50% setuju dan 50% sangat setuju bahwa kegiatan mudah dipahami. Pelayanan panitia selama kegiatan pun mendapat apresiasi, dengan 75% sangat setuju dan 25% setuju. Terakhir, seluruh responden menyatakan harapan agar kegiatan serupa dilanjutkan di masa mendatang, yang tercermin dari 50% yang menyatakan setuju dan 50% sangat setuju. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini diterima dengan sangat baik dan dinilai memberikan dampak positif bagi Lihai Islamic Preschool Bandung.



Gambar 10. Foto bersama tim pengabdian masyarakat dengan judul Penerapan Seni Tepat Guna Dalam Pengolahan Informasi Visual Untuk Lihai Islamic Preschool Bandung bersama Kepala Sekolah Lihai Islamic Preschool Bandung.

Sumber: Dokumentasi Tim Abdimas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada program pengabdian masyarakat ini, solusi yang dapat ditawarkan mencakup aspek desain dan partisipasi lembaga. Implementasi Informasi Visual di fasilitas *preschool* dalam memberikan informasi mengenai kegiatan di Lihai Preschool ini. Pencapaian dari program ini tentunya memanfaatkan area kosong pada fasilitas *preschool* menjadi lebih berguna, dan diharapkan bisa berfungsi sebagai media informasi yang mendukung proses pembelajaran dengan cara menampilkan visual yang menarik bagi anak-anak. Solusi yang dibuat ini tentunya masih bisa dikembangkan lagi menjadi lebih baik. Bisa juga diganti berkala sesuai dengan kebutuhan yang berkembang nantinya. Perancangan media informasi visual lainnya seperti infografis juga bisa menjadi alternatif yang mungkin bisa diterapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Telkom yang telah memberikan hibah pengabdian masyarakat ini. Juga kepada Lihai Islamic Preschool sebagai mitra masyarakat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Zulkhaidir, Zulkhaidir, and Zahid Mubarak, 2021, "Hakikat Pendidikan Karakter Kemandirian bagi Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam." *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 1.2: 128-141,.
- [2] Kurnia, Asraf, et al. 2024, "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis: Kajian Literatur Dan Implementasi Dalam Keluarga." *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 5.2 314-324.
- [3] Siswanto, R. A., 2023, *Desain Grafis Sosial Narasi. Estetika dan Tanggung Jawab*, Kanisius, Yogyakarta.
- [4] Fajri, M., & Wahab, A. 2023. Meningkatkan Ruang Kreativitas Anak Melalui Implementasi Desain Komunikasi Visual Di Taman Kanak-Kanak. *JURMAS BANGSA*, 1(2), 88-94.
- [5] Yani, A. R., & Puspaningrum, A., 2016, Designing Picture Book of Religious Education and Science for Children Based on Multiple Intelligence, *Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 6, 61-64 :<https://scispace.com/papers/designing-picture-book-of-religious-education-and-science-25ydicn5f0>

- [6] Amierza, P., & Aditya, R. Y., 2014, Buku Visual Pengenalan Hewan dalam Al-Quran, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Interaktif*, :<https://scispace.com/papers/buku-visual-pengenalan-hewan-dalam-alquran-4ujvh8oyw2>
- [7] Rini, D. R., Wisesa, A. M., Rosyi Damayani T.M, 2024, Storytelling Book for Early Childhood Education: Recognize Animal Illustration, *Proceedings of the 2024 International Conference on Early Childhood Creative Education*, May 9, :<https://scispace.com/papers/storytelling-book-for-early-childhood-education-recognize-48lpkhfqcg>
- [8] Rini, D. R., Agnisa Maulani W., Retno Tri W., 2023, 3D Animal Illustration Flashcard as a Learning Media Innovation, Vol. 2023, *International Conference on Visual Communication and Media Design*, :<https://scispace.com/papers/3d-animal-illustration-flashcard-as-a-learning-media-2p5na6c1tf>
- [9] Mustofa, M. F. 2016, Sistem Pengaturan Keseimbangan Robot Humanoid Untuk Berdiri Dan Berjalan Pada Bidang Miring. Repository ITS
- [10] Santana, R. 2024, Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes Pada Ilustrasi Cover Buku “Parade Yang Tak Pernah Usai” Terbitan Bukumojok Yogyakarta Tahun 2022 [Jurnal] (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia).
- [11] Dewi, N. I. K. 2021, Perancangan Desain Mural Sebagai Media Utama Kampanye Sosial “Jogja Melawan Vandalisme”. Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia, 3(01), 18-35.