

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL**

#### **3.1 Strategi Perancangan**

Strategi perancangan ilustrasi ini didasari oleh kondisi pembelajaran tata cara wudhu di PAUD Nur Hidayah yang sebelumnya telah menggunakan pendekatan visual melalui media gambar, namun masih bersifat pasif dan kurang interaktif, sehingga anak-anak cenderung cepat bosan serta kurang memahami materi secara mendalam. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancang media edukatif berbentuk *puzzle* yang tidak hanya menyajikan ilustrasi visual, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik dan kognitif anak melalui permainan. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam membantu anak memahami tata cara wudhu secara bertahap dan kontekstual. Uji coba pada siswa PAUD Nur Hidayah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media ini dan hasilnya dijadikan dasar dalam penyempurnaan desain akhir.

##### **3.1.1. Khayalak Sasaran**

Khalayak sasaran adalah kelompok utama yang menjadi tujuan dari penyampaian pesan atau media tertentu. Dalam konteks perancangan media edukatif, khalayak sasaran merujuk pada individu yang diharapkan menerima, memahami, dan mendapat manfaat dari media yang dibuat.

##### **1. Demografis**

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Umur : 5 – 6 tahun

Pendidikan : PAUD/TK

##### **2. Geografis**

Wilayah atau sasaran utama dalam penelitian ini adalah Paud Nurhidayah dan juga daerah yang ada di sekitarnya berlokasi berlokasi Dusun Mekar Sari RT/RW 01/05, Kelurahan Desa Wates Way Ratai, Kecamatan Way Ratai, Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung.

##### **3. Psikografis**

Anak usia dini di PAUD Nurhidayah berada pada tahap perkembangan awal yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, mudah merasa bosan, serta lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung dan visual yang menarik. Mereka cenderung aktif secara fisik, menyukai kegiatan bermain, serta belajar lebih efektif melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Secara emosional, mereka masih sangat bergantung pada suasana yang positif dan dukungan lingkungan sekitar, termasuk guru dan teman sebaya. Kemampuan kognitif mereka masih berkembang, sehingga penyampaian materi harus disederhanakan dengan bahasa yang ringan, gambar yang komunikatif, serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Oleh karena itu, media edukatif yang dirancang perlu memadukan unsur visual dan permainan untuk menumbuhkan minat belajar serta membantu pemahaman secara bertahap.

### **3.1.2 Tujuan Kreatif**

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan edukatif dalam memperkenalkan tata cara wudhu kepada anak usia dini melalui media *puzzle* ilustratif. Anak-anak pada usia ini berada dalam tahap perkembangan motorik dan kognitif yang pesat, sehingga dibutuhkan pendekatan visual dan permainan sederhana yang sesuai dengan cara belajar mereka. Ilustrasi yang dirancang tidak hanya bertujuan memperindah tampilan media, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperjelas setiap langkah wudhu secara bertahap dan menyenangkan.

Melalui media *puzzle*, anak-anak diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih alami dan tidak membosankan. Aktivitas menyusun potongan *puzzle* akan mendorong keterlibatan aktif, melatih koordinasi tangan dan mata, serta membantu anak mengingat urutan dan gerakan wudhu secara runtut.

### **3.1.3 Strategi Kreatif**

1. Isi Pesan (*what to say*)

Pesan yang akan disampaikan pada media ini adalah pentingnya mengenal dan memahami tata cara wudhu sejak usia dini sebagai bagian dari pembentukan kebiasaan beribadah yang benar. Melalui ilustrasi yang disusun dalam bentuk *puzzle*, anak-anak diajak untuk mengenal setiap langkah wudhu secara runtut, mulai dari niat hingga membasuh kaki, dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Pesan utama yang disampaikan adalah bahwa wudhu bukan hanya rutinitas, tetapi juga bagian dari kesucian diri sebelum melaksanakan ibadah, yang perlu dilakukan dengan benar dan penuh kesadaran.

Selain itu, media ini juga mengandung pesan moral dan pembiasaan nilai-nilai keagamaan, seperti kebersihan, kerapian, dan ketaatan dalam menjalankan ajaran Islam. Dengan menyisipkan karakter ilustratif yang ceria, sopan, dan rapi saat berwudhu, anak-anak diberikan contoh visual yang positif untuk ditiru.

## 2. Bentuk Pesan (*how to say*)

Bentuk pesan dalam media ini disajikan secara visual dan interaktif melalui ilustrasi yang cerah dan menarik, dikemas dalam potongan-potongan *puzzle* yang harus disusun oleh anak-anak. Pesan disampaikan secara bertahap dan runtut sesuai urutan tata cara *wudhu*, sehingga anak dapat memahami prosesnya dengan mudah dan menyenangkan. Selain unsur verbal berupa teks singkat yang mendampingi gambar, pesan juga disampaikan melalui ekspresi karakter dan warna-warna cerah yang menggugah minat anak untuk belajar.

### 3.1.4 Strategi Media

#### 1. Media Utama (*Main Media*)

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *puzzle* edukatif tentang tahapan berwudhu sesuai ajaran Islam. *Puzzle* dipilih karena efektif digunakan dalam proses belajar anak usia dini, khususnya dalam melatih kemampuan motorik halus, logika, dan pemahaman urutan. Setiap potongan *puzzle* merepresentasikan satu tahapan *wudhu*. Anak diajak menyusunnya secara berurutan, sehingga mereka belajar sambil bermain. Strategi ini menggabungkan

unsur edukatif dan interaktif, membuat pembelajaran agama terasa menyenangkan dan mudah dipahami.

Dengan desain visual menarik dan struktur bertahap, media ini mendukung anak dalam memahami, mengingat, dan mempraktikkan wudhu secara mandiri, sekaligus memperkuat nilai-nilai agama sejak dini.

## 2. Media Pendukung (*Supporting Media*)

Media pendukung untuk mendukung sarana utama dalam penyampaian informasi secara efektif di antaranya adalah:

### a. Buku Panduan

Sebagai media pendukung, juga disertakan buku bergambar yang menjelaskan setiap tahapan *wudhu* dan juga pengertian serta penjelasan hal-hal tentang *wudhu* secara sederhana dan menarik. Buku ini berfungsi untuk menguatkan pemahaman anak secara visual dan verbal, serta sebagai panduan tambahan bagi guru atau orang tua saat mendampingi anak bermain *puzzle*.

### b. Poster

Poster berperan sebagai media pendukung dalam perancangan ini untuk mengenalkan tata cara wudhu kepada anak usia dini. Desain poster dibuat dengan ilustrasi dan warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian anak. Konten poster menampilkan tahapan wudhu secara ringkas melalui gambar yang jelas agar mudah dipahami dan diingat. Media ini dapat dipasang di ruang kelas maupun area wudhu sehingga anak-anak dapat melihatnya secara rutin. Dengan demikian, poster tidak hanya menjadi elemen visual penghias ruangan, tetapi juga sarana edukatif yang membantu anak membiasakan wudhu dengan cara yang benar.

## 3.2 Konsep Visual

### 3.2.1 Konsep Kreatif

#### 1. *Mindmapping*

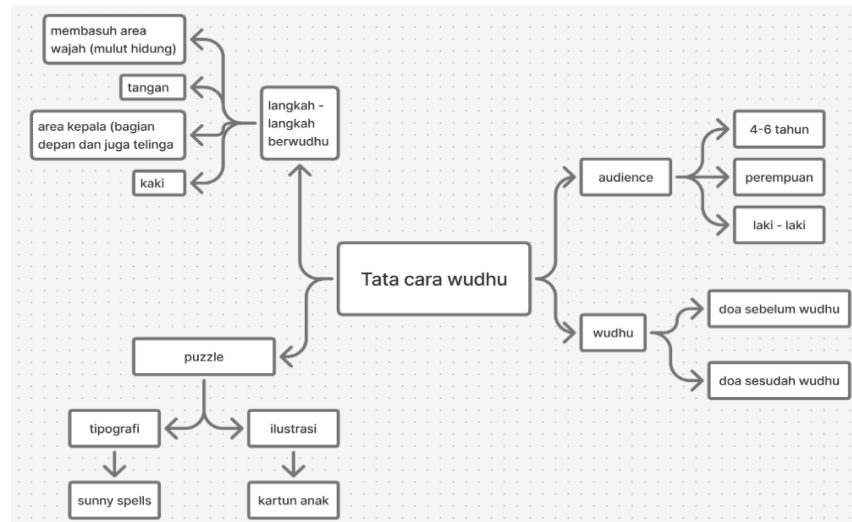
*Mindmapping* adalah metode visual untuk menyusun informasi, di mana ide utama ditempatkan di tengah, lalu dikembangkan menjadi cabang-cabang yang mewakili sub-topik atau detail-detail yang saling berhubungan. Materi ini dirancang untuk mengajarkan tata cara berwudhu kepada anak-anak usia 5–6 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Karena ditujukan untuk usia dini, pendekatan yang digunakan dibuat semenarik dan semudah mungkin untuk dipahami oleh anak-anak.

Pembelajaran akan mencakup dua aspek utama: langkah-langkah berwudhu dan doa-doa yang berkaitan dengan wudhu. Langkah-langkah wudhu yang dikenalkan kepada anak-anak meliputi: (1) Membasuh wajah, termasuk bagian mulut dan hidung, (2) Membasuh tangan, mulai dari tangan kanan hingga kiri, (3) Membasuh kepala, mencakup bagian depan kepala serta telinga., (4) Membasuh kaki, dimulai dari kaki kanan lalu kaki kiri.

Selain pengenalan gerakan fisik, anak-anak juga diajarkan doa sebelum wudhu dan doa setelah wudhu agar mereka terbiasa menyertakan niat dan doa dalam setiap ibadah. Untuk membantu anak-anak memahami dan mengingat materi, metode pembelajaran yang digunakan adalah *puzzle* edukatif. *Puzzle* ini akan didukung dengan elemen visual dan tipografi yang sesuai dengan dunia anak-anak:

- Tipografi yang digunakan bertipe lucu dan ramah seperti Sunny Spells, agar huruf terlihat menyenangkan dan mudah dibaca.
- Ilustrasi bergaya kartun anak, sehingga mereka bisa dengan mudah mengenali tokoh, gerakan, dan situasi yang ditampilkan.

Dengan pendekatan ini, anak-anak diharapkan bisa belajar tata cara wudhu secara menyenangkan, interaktif, dan bermakna sejak usia dini, seperti *Mindmapping* yang di sajikan pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3. 1 *Mindmapping*  
(Sumber: Penulis, 2025)

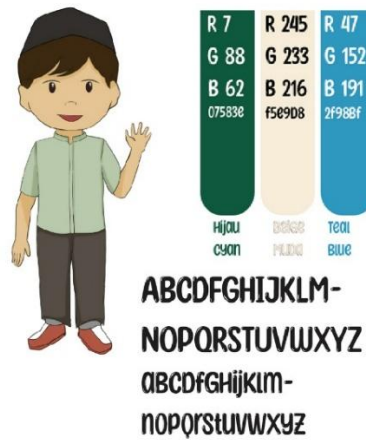
## 2. Moodboard

### MOODBOARD

#### Referensi



#### KONSEP VISUAL



Gambar 3. 2 *Moodboard*  
(Sumber: Penulis, 2025)

*Moodboard* ini menjadi alat bantu penting dalam proses desain karakter edukasi anak-anak. Dengan menggabungkan elemen referensi *puzzle* edukatif dan gerakan ibadah, visualisasi karakter, warna, dan tipografi, moodboard ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap pendekatan desain yang menyenangkan, mendidik, dan sesuai dengan target usia.

### 3.2.2 Konsep Perancangan

#### 1. Judul

"*Mari Belajar Wudhu*" menghadirkan media edukatif berbentuk puzzle yang mengenalkan tata cara wudhu secara menyenangkan bagi anak usia dini.

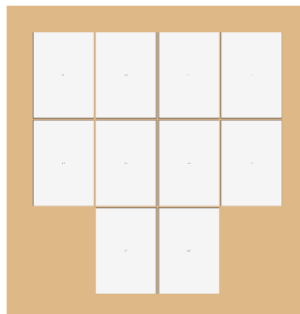
Setiap potongan *puzzle* menggambarkan satu langkah wudhu, dilengkapi ilustrasi penuh warna dan karakter ceria yang mudah dipahami anak. Melalui permainan ini, anak belajar tentang kebersihan dan nilai spiritual dalam Islam secara visual dan interaktif.

#### 2. Format desain

Format desain pada perancangan ini ditujukan untuk anak usia dini dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami. Media utama berupa puzzle papan berukuran besar 77 cm x 73 cm, berisi potongan-potongan *puzzle* berukuran 14,8 cm x 21 cm yang menggambarkan tahapan wudhu secara bertahap dan terstruktur.

Desain menggunakan warna-warna kontras dan cerah seperti kuning, hijau, biru, dan oranye agar mudah dikenali dan menarik perhatian anak-anak. Ukuran *puzzle* yang besar memungkinkan anak berinteraksi secara langsung melalui permainan kelompok atau pembelajaran bersama, sambil mengembangkan motorik halus, logika, dan pemahaman ibadah.

#### 3. Tata Letak



Gambar 3. 3 Tata Letak  
(Sumber: Penulis, 2025)

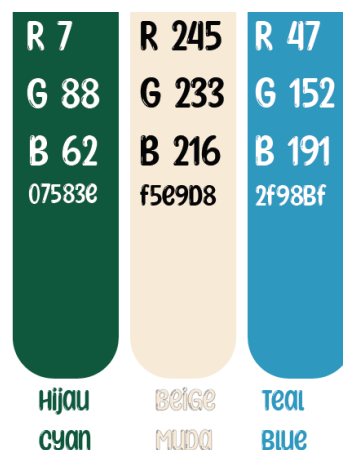
Gambar diatas menunjukkan susunan sembilan kotak yang terdiri dari elemen “gambar” di atas dan “Text” di bawahnya, disusun dalam format 4-4-2 seperti sebuah papan puzzle. Setiap kotak tampak seragam namun memiliki sedikit variasi pada garis batas antara elemen “gambar” dan “Text”, serta posisi garis tepi di beberapa kotak yang tampak terpotong atau lebih tebal.

#### 4. Gaya Visual

*"Mari belajar wudhu!"* menggabungkan ilustrasi kartun dan gaya anak-anak yang ceria, dengan warna-warna terang dan karakter ekspresif.

Ilustrasi menampilkan anak-anak muslim dalam situasi wudhu dengan tampilan sederhana, lucu, dan mudah dikenali. Garis lembut dan detail minimalis membuat visual mudah dipahami dan menarik bagi anak usia dini. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dekat dengan dunia anak, dan efektif dalam menyampaikan pesan edukatif.

#### 5. Pemilihan Warna



Gambar 3. 4 pallete warna  
(Sumber: Penulis, 2025)

Dalam perancangan media pembelajaran untuk anak usia dini, pemilihan warna berperan penting untuk menciptakan kesan visual yang menarik sekaligus mudah dipahami. Warna hijau cyan dipilih karena memberikan



nuansa segar, alami, dan penuh energi positif, yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak seperti tumbuhan dan air. Selain itu, hijau sering diasosiasikan dengan simbol kesucian dan nilai religius dalam Islam, sehingga warna ini relevan digunakan pada media pembelajaran tata cara wudhu yang menekankan kebersihan sebagai bagian dari ibadah. Warna beige muda (#F5E9D8) berfungsi sebagai elemen penyeimbang dengan karakter lembut dan hangat, sehingga mampu menciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak, sekaligus menonjolkan warna utama yang lebih cerah.

Sementara itu, warna blue cyan (#2F98BF) dipilih untuk menghadirkan kesan ceria, bersih, dan menenangkan, menyerupai warna air dan langit yang dekat dengan dunia anak. Kombinasi ketiga warna ini menghasilkan harmoni visual yang ramah bagi anak usia dini, sekaligus memperkuat pesan edukasi tentang wudhu sebagai praktik kebersihan dan kesucian dalam agama.

#### 6. Jenis Huruf/Tipografi

*Sunny Spells* adalah pilihan tipografi yang tepat untuk desain pembelajaran anak usia dini karena tampilannya yang ceria, bersahabat, dan mudah dikenali. Font ini mampu menciptakan nuansa positif dan menyenangkan dalam proses belajar, terutama pada media interaktif seperti *puzzle* edukatif, berikut pada gambar 3.4 adalah contoh dari tipografi *sunny spells*.



ABCD EFGHIJKLM-  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcd efg hijklm-  
nopqrstuvwxyz

Gambar 3. 5 Tipografi Sunny spells  
(Sumber: Penulis, 2025)