

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

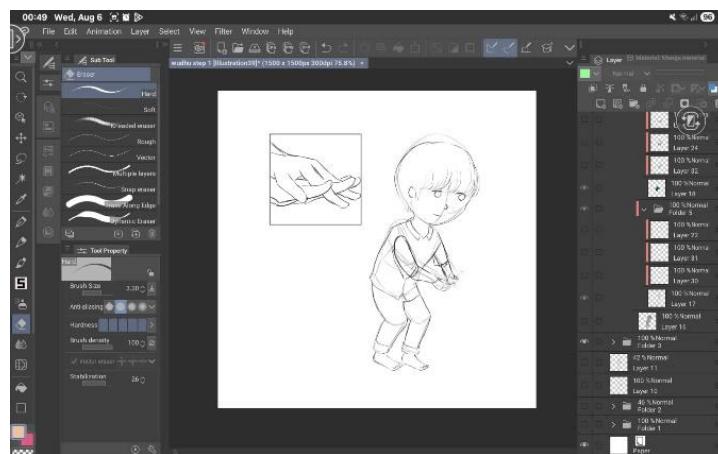
4.1 Pra Produksi

Tahap pra-produksi adalah bagian pertama dalam proses membuat puzzle ilustrasi edukatif. Pada tahap ini, pengembangan ide dan pembuatan konsep visual dimulai, seperti membuat sketsa awal, menambahkan garis yang lebih tebal, serta memberikan warna dasar. Ketiga langkah ini menjadi dasar dari ilustrasi akhir yang nantinya digunakan dalam puzzle.

4.1.1 Proses Pembuatan Sketsa

Proses membuat sketsa adalah langkah awal dalam mewujudkan ide menjadi gambar visual. Sketsa dibuat berdasarkan alur cerita dari 10 tahapan melaksanakan wudhu, mulai dari membaca niat sampai membasuh kaki. Setiap tahapan digambarkan secara terpisah agar bisa menjadi bagian dari satu gambar yang utuh dan bisa disusun berurutan. Gambar ilustrasi dirancang dengan gerakan yang jelas dan juga menaruh beberapa detail Gerakan agar mudah dipahami agar mudah dipahami oleh anak-anak usia dini.

Susunan gambar dipertimbangkan agar ukuran objek utama (tokoh dan aktivitas) seimbang dengan ruang yang diberikan untuk tulisan penjelasan. Sketsa dibuat dengan menggunakan tablet digital dan perangkat lunak grafis agar lebih mudah diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut



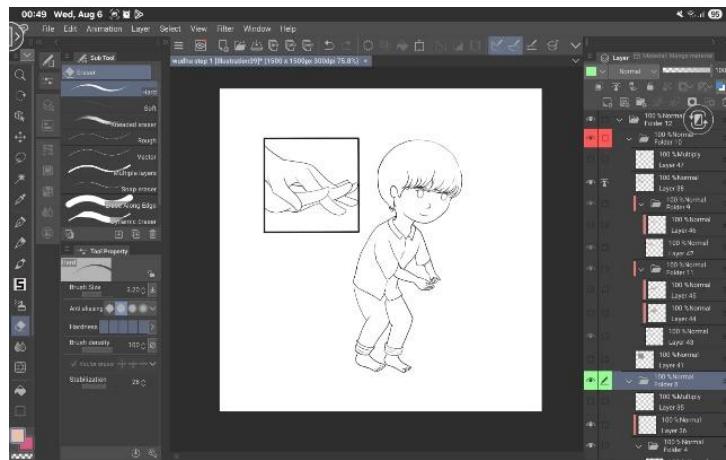
Gambar 4. 1 Gambar Sketsa Langkah wudhu 1

(Sumber: Penulis, 2025)

4.1.2 Lineart

Setelah sketsa awal selesai, tahap berikutnya adalah proses *lineart*, yaitu penebalan garis utama dari setiap ilustrasi. Garis-garis ini dibuat dengan tujuan memperjelas bentuk dan batas objek dalam gambar, serta menciptakan kesan bersih dan siap untuk diwarnai.

Proses lineart dilakukan secara digital menggunakan brush khusus yang menyerupai pena garis stabil. Selain menebalkan garis, tahap ini juga mencakup koreksi bentuk seperti perbaikan proporsi tubuh, penyempurnaan detail wajah, dan penghilangan elemen visual yang tidak diperlukan. Hasil akhir dari tahap ini berupa ilustrasi yang bersih dan siap untuk masuk ke tahap pewarnaan.



Gambar 4. 2 Gambar Langkah sketsa wudhu 1 yang telah di line art
(Sumber: Penulis, 2025)

4.1.3 Base Coloring

Tahap berikutnya adalah *base coloring* atau pemberian warna dasar. Pewarnaan dilakukan secara datar (*flat*) tanpa penambahan bayangan, gradasi, atau efek cahaya terlebih dahulu. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan identitas warna pada tiap elemen gambar seperti pakaian, kulit, latar belakang, serta objek pendukung lainnya.

Pemilihan warna didasarkan pada prinsip warna cerah dan kontras, seperti biru muda, hijau pastel, kuning cerah, merah muda, dan oranye. Warna-warna ini dipilih agar menarik perhatian anak-anak dan membantu membedakan tiap

elemen visual dengan jelas. Pewarnaan dasar ini juga berfungsi sebagai panduan awal sebelum masuk ke tahap detail shading dan penggabungan elemen ke dalam layout akhir puzzle Gambar di atas menunjukkan tahapan penyelsaian pewarnaan



Gambar 4. 3 Gambar yang sudah di beri warna dasar

(Sumber: Penulis, 2025)

4.1.4 Finishing Coloring

Tahap *finishing colouring* merupakan langkah penyempurnaan akhir dari proses pewarnaan ilustrasi. Setelah melalui tahap pewarnaan dasar, bagian ini berfokus pada penambahan elemen visual seperti bayangan (*shading*), pencahayaan (*highlight*), serta aksen detail lainnya untuk memberikan kesan volume, kedalaman, dan nuansa hidup pada ilustrasi.

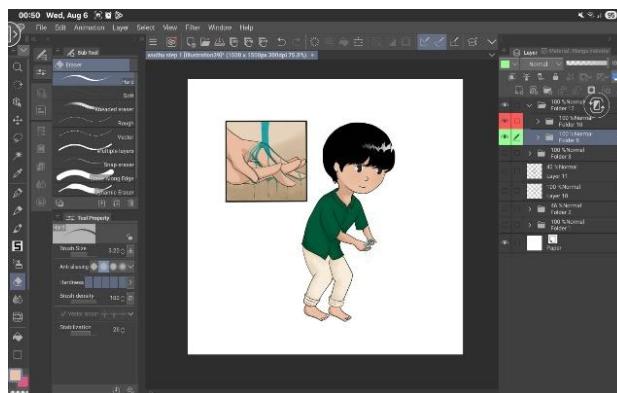
Berdasarkan gambar yang ditampilkan, terlihat bahwa ilustrasi menggambarkan seorang anak laki-laki sedang melakukan gerakan membersihkan tangan saat berwudhu. Di dalamnya juga terdapat panel kecil yang menampilkan detail close-up tangan yang sedang dialiri air. Beberapa penyempurnaan pewarnaan yang diterapkan dalam gambar ini antara lain:

- Bayangan (*shading*): Terlihat pada bagian bawah dagu, sisi dalam lengan baju, lekukan celana, serta sela-sela kaki. Teknik yang digunakan adalah *soft shading* untuk menjaga kesan lembut dan ramah anak. Bayangan ini memberi kesan volume pada tubuh dan pakaian karakter.

- Pencahayaan (*highlight*): Diterapkan pada rambut dan bagian atas pipi karakter. Efek kilau pada rambut memperkuat tekstur dan arah cahaya yang masuk dari kiri atas.
- Tekstur ringan: Area kulit dan rambut diberi sentuhan warna gradasi halus untuk menambah kesan natural. Meskipun tidak terlalu kontras, efek ini cukup untuk membedakan antara bagian terang dan gelap dari objek.
- Detail air: Pada tangan anak dan panel close-up, efek tetesan air diperjelas dengan warna biru transparan dan garis aliran untuk menunjukkan bahwa karakter sedang dalam proses membasuh. Ini merupakan elemen penting karena memperkuat konteks tahapan wudhu secara visual.

Layer-layer dalam software juga tampak tertata rapi, dengan pemisahan elemen seperti garis, warna dasar, dan efek finishing dalam folder terpisah. Hal ini memudahkan proses revisi dan kontrol terhadap tiap komponen visual. Proses digital seperti ini memungkinkan pengolahan warna yang efisien dan presisi tinggi.

Secara keseluruhan, tahapan *finishing colouring* pada gambar ini berhasil menampilkan ilustrasi yang komunikatif, menarik secara visual, dan sesuai untuk segmentasi anak-anak dalam konteks edukasi ibadah.



Gambar 4. 4 Gambar telah di finishing coloring

(Sumber: Penulis, 2025)

4.2. Produksi

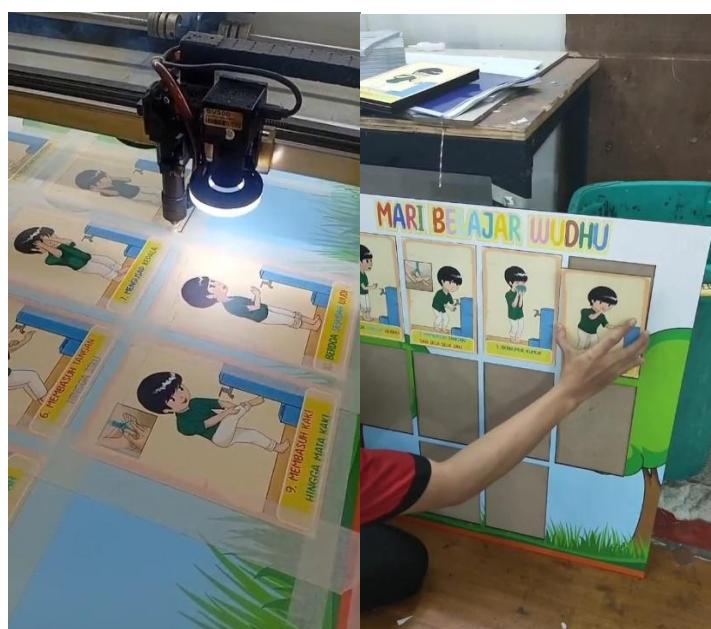
Pada tahap produksi, ilustrasi yang telah melalui proses sketsa, lineart, pewarnaan dasar, hingga finishing coloring kemudian dilanjutkan ke tahap

cetak dan perakitan. Seluruh elemen visual yang sudah selesai disusun dalam format siap cetak menggunakan perangkat digital untuk memastikan warna, ukuran, dan resolusi tetap presisi. Proses pencetakan dilakukan menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak, memiliki permukaan halus dan tidak mudah sobek sehingga nyaman digunakan. Setelah dicetak, ilustrasi tersebut dipotong dan dirakit menjadi puzzle edukatif dengan bentuk dan ukuran yang disesuaikan. Hasil akhirnya berupa karya cetak interaktif yang menarik, komunikatif, serta mendukung anak usia dini dalam mempelajari tata cara wudhu secara menyenangkan dan edukatif.

4.2.1 Proses Cetak dan Pemasangan *Puzzel*

Tahap pertama adalah mencetak desain media pembelajaran wudhu yang sudah dibuat di komputer. Desain ini berisi urutan langkah-langkah wudhu dengan ilustrasi anak-anak. Proses pencetakan dilakukan menggunakan mesin printer digital berukuran besar agar hasilnya jelas, berwarna cerah, dan sesuai ukuran media yang dibutuhkan.

Setelah hasil cetak selesai, lembaran gambar dipotong menggunakan mesin pemotong digital atau laser cutting. Mesin ini membantu memotong bagian kartu gambar dengan presisi sesuai garis yang telah ditentukan, sehingga setiap kartu langkah wudhu terlihat rapi dan seragam.



Gambar 4. 5 proses pencetakan media utama

(Sumber: Penulis, 2025)

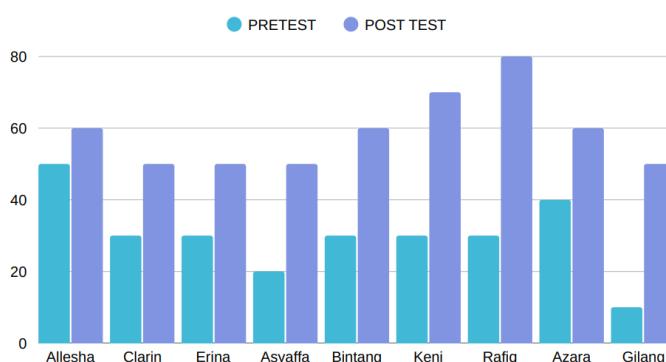
Tahap terakhir adalah merakit hasil cetakan yang sudah dipotong. Setiap kartu gambar langkah wudhu ditempel atau dipasang ke media papan utama. Pada tahap ini, kartu disusun sesuai urutan yang benar, mulai dari niat hingga doa setelah wudhu. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran interaktif yang siap digunakan anak-anak untuk belajar wudhu dengan cara yang menyenangkan.

4.3 Pasca Produksi

Tahap pra-produksi dalam perancangan karya ini mencakup perencanaan konsep, pembuatan ilustrasi, serta penyusunan media utama berupa puzzle edukatif tata cara wudhu. Seluruh proses tersebut telah diselesaikan hingga menghasilkan karya final yang siap dipergunakan. Setelah produk selesai dibuat, fokus selanjutnya diarahkan pada persiapan uji coba sekaligus ajang kompetisi, guna mengetahui sejauh mana efektivitas puzzle ini sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

4.3.1 Uji Coba

Uji coba media puzzle edukatif tata cara wudhu dilakukan pada 10 anak usia dini sebagai responden. Data diperoleh melalui tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan media, dan tes akhir (*posttest*) setelah anak bermain serta berinteraksi dengan puzzle berikut adalah perbandingan hasil test uji coba yang di sajikan dalam gambar berikut:



Gambar 4. 6 hasil perbandingan dari pretest dan posttest
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar di atas menunjukkan hasil diagram menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan pada seluruh responden. Misalnya, Rafiq yang pada

pretest memperoleh nilai 30 meningkat menjadi 80 pada *posttest*, Keni dari 30 menjadi 70, serta Allesha dari 50 menjadi 60. Anak lain seperti Clarin, Erina, Asyaffa, Bintang, Azara, Gilang, dan Ano juga menunjukkan kenaikan meskipun dengan variasi yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, *posttest* memperlihatkan bahwa seluruh anak mampu mencapai pemahaman lebih baik tentang urutan wudhu setelah menggunakan puzzle. Hal ini membuktikan bahwa media yang dirancang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta daya ingat anak dalam mempelajari tata cara wudhu.

Berdasarkan hasil uji coba, rata-rata nilai *pretest* anak adalah 30,5, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 58,0. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 27,5 poin setelah anak-anak belajar menggunakan media puzzle. Peningkatan ini menunjukkan bahwa puzzle edukatif wudhu tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman anak mengenai urutan tata cara wudhu.

4.3.2 Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba, media puzzle edukatif tata cara wudhu terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak usia dini secara signifikan. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari *pretest* 30,5 menjadi *posttest* 58,0, dengan selisih 27,5 poin. Selain itu, observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif, antusias, dan mudah mengingat urutan langkah wudhu ketika belajar menggunakan puzzle dibandingkan metode konvensional.

Namun, masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa anak cenderung berebut potongan puzzle ketika permainan dilakukan secara berkelompok, sehingga diperlukan pendampingan guru untuk mengatur giliran dan menjaga suasana belajar tetap kondusif. Selain itu, ukuran puzzle yang besar membuat sebagian anak kesulitan menyusunnya secara cepat, sehingga di tahap selanjutnya perlu disesuaikan dengan kemampuan motorik mereka. Secara keseluruhan, puzzle edukatif ini dinilai efektif sebagai media pembelajaran interaktif, namun tetap membutuhkan peran guru dalam mengarahkan dan memfasilitasi kegiatan agar tujuan edukatif dapat tercapai dengan optimal.

4.4 Final Karya

Merupakan hasil akhir dari proses perancangan ilustrasi edukatif yang telah melalui tahap sketsa, penentuan warna, hingga penyesuaian visual berdasarkan karakteristik anak usia dini. Karya akhir berupa media puzzle edukatif yang menampilkan langkah-langkah wudhu secara berurutan dan mudah dipahami.

Ilustrasi yang digunakan bersifat komunikatif, penuh warna, dan memiliki bentuk visual yang disederhanakan untuk menarik perhatian serta memudahkan pemahaman anak-anak. Karakter dan objek pada ilustrasi dirancang dengan gaya visual yang ramah anak, serta mempertimbangkan aspek proporsi, ekspresi wajah, dan situasi yang merepresentasikan kegiatan berwudhu secara benar sesuai ajaran Islam.

Final artwork ini telah disesuaikan untuk dicetak dalam bentuk puzzle fisik yang dapat dirakit oleh anak-anak, sehingga mereka dapat berinteraksi langsung dan memahami urutan tata cara wudhu secara aktif dan menyenangkan.

4.5 Media Utama

Media utama yang dikembangkan dalam perancangan ini adalah *puzzle edukatif* berisi ilustrasi tahapan wudhu untuk anak usia dini. *Puzzle* dirancang dalam bentuk potongan gambar yang akan membentuk alur cerita visual dari awal hingga akhir wudhu ketika disusun dengan benar. Ukuran, ketebalan, serta

bahan yang digunakan dipilih dengan cermat agar aman sekaligus nyaman digunakan oleh anak-anak.



Gambar 4. 7 Hasil final media utama
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar 4.7 kemudian di serahkan ke percetakan lalu memproses pencetakan *puzzle* menggunakan bahan MDF (*Medium Density Fibreboard*) yang dikenal memiliki permukaan rata, kokoh, dan tahan lama sehingga sangat sesuai untuk media pembelajaran anak. Selain itu, MDF relatif aman karena tidak mudah pecah dan mampu menampilkan hasil cetak ilustrasi dengan warna yang jelas serta awet.

Tujuan dari media ini adalah melatih keterampilan motorik halus, daya ingat, dan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle*, sekaligus memperkenalkan materi keagamaan secara bertahap. Puzzle terdiri atas beberapa panel bergambar yang menggambarkan urutan wudhu mulai dari

niat hingga membasuh kaki. Setiap potongan saling melengkapi secara logis sehingga anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 4. 8 media utama yang telah di cetak menjadi *puzzle*

(Sumber: Penulis, 2025)

4.6 Media pendukung

Untuk menunjang keberhasilan penyampaian materi tata cara wudhu melalui media puzzle, beberapa media pendukung dirancang agar dapat memperkuat pemahaman anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menyeluruh. Adapun media pendukung tersebut meliputi:

- Poster

Poster dirancang sebagai media visual berukuran besar yang menampilkan urutan langkah-langkah wudhu secara jelas dan menarik. Poster ini dipasang di ruang kelas atau area tempat wudhu agar anak-anak dapat melihat dan mengingat proses wudhu secara berkelanjutan. Warna yang cerah dan ilustrasi yang bersahabat dengan anak usia dini menjadi kekuatan utama media ini. Selain itu, poster juga berfungsi sebagai media edukatif yang membantu anak memahami langkah wudhu dengan mudah, menjadi pengingat visual yang selalu dapat dilihat kapan saja, sekaligus memotivasi mereka untuk membiasakan diri berwudhu dengan benar. Poster juga memperindah lingkungan belajar serta menanamkan nilai kebersihan dan kesucian sejak dini.

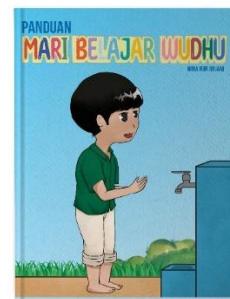


Gambar 4. 9 mockup *puzzle*

(Sumber: Penulis, 2025)

- Panduan

Buku panduan ini berisi penjelasan sederhana mengenai langkah-langkah wudhu, dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan narasi singkat. Buku ini dapat digunakan oleh guru maupun orang tua untuk membimbing anak saat belajar. Ukurannya yang praktis memungkinkan anak-anak untuk membawanya ke mana saja sebagai bahan bacaan ringan yang edukatif.



Gambar 4. 10 mockup buku panduan

(Sumber: Penulis, 2025)

Dengan kehadiran media pendukung ini, proses pembelajaran wudhu menjadi lebih variatif, menyenangkan, dan aplikatif, serta mampu menanamkan nilai-nilai religius secara konsisten di lingkungan anak usia dini