

Penerapan Alur *Storyboard* dan Desain *Background* pada Elemen Grafis Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran

Rizka Rachmawati^{1*}, Wirania Swasty², Syifa Nurgaida Yutia³, Alya Rysanti¹, Naira Rizqa Fayyaza¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,

³Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom (Kampus Jakarta), Jl. Raya Daan Mogot No.KM. 11, Kedaung Kali Angke, Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11710, Indonesia

²Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia

E-mail: rizkarach@telkomuniversity.ac.id*, wirania@telkomuniversity.ac.id, syifagaida@telkomuniversity.ac.id, alyarysanti@student.telkomuniversity.ac.id, nairariz@student.telkomuniversity.ac.id

Received: September 20, 2024 | Revised: January 29, 2025 | Accepted: February 14, 2025

Abstrak

Lihai Islamic Preschool merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berfokus pada kurikulum tujuh sentra, namun memiliki keterbatasan dalam hal kualitas alat permainan edukatif yang interaktif yang mendukung kurikulum tujuh sentra tersebut. Sehingga dibutuhkan perancangan elemen grafis interaktif yang diwujudkan berupa *busy board* dan *busy book*, yang mana perlu peran penting terkait desain *background* dan alur cerita *storybook*. Kedua hal tersebut merupakan aspek yang tidak terpisahkan di dalam buku interaktif, namun perannya sering diabaikan. Desain *background* dan *storybook* secara signifikan memengaruhi perhatian, minat, dan respon emosional anak-anak prasekolah terhadap cerita, warna cerah, tekstur, dan interaksi sederhana yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka, yang dapat mempengaruhi pemahaman dan aspek kognitif. Melalui kolaborasi aktif dengan 13 Guru Lihai Islamic Preschool, tim kegiatan pengabdian masyarakat Universitas Telkom menghadirkan solusi dalam mendesain elemen grafis interaktif yang mempertimbangkan aspek produksi dan sosial kemasyarakatan. Kegiatan ini menggunakan metode wawancara, eksperimen produk, dan kuesioner dalam memperoleh *feedback* mitra. Hasil akhir yang ditransfer ke mitra yakni *busy board* dan *busy book* yang memiliki alur cerita dan desain latar yang sesuai dengan pendekatan sentra sebagai penunjang aktivitas bermain interaktif anak usia dini.

Kata kunci: *Background*; Desain; Grafis; Interaktif; *Storyboard*

Abstract

*Lihai Islamic Preschool is an early childhood education institution that focuses on the seven center curriculum but has limitations in the quality of interactive educational play tools that support the seven center curriculum. Because of this, interactive graphic elements like busy-boards and busy-books need to be designed. They play important roles in background design and storyboard plot. Both of these aspects are inseparable in interactive books, yet their roles are often overlooked. The design of the background and storyboard significantly influences preschool children's attention, interest, and emotional response to the story; bright colors, textures, and simple interactions are very effective in increasing their participation. Through active collaboration with 13 teachers at Lihai Islamic Preschool, the community service team from Universitas Telkom developed solutions for designing interactive graphic elements that consider production aspects and social community involvement. The activity used interview, product experiment, and questionnaire methods to obtain feedback from partners. The final result transferred to partners is a *busy board* and *busy book* that have a story plot and background design that are consistent with the center approach as a support for interactive play activities for young children.*

textures, and simple interactions are very effective in enhancing their engagement and potentially affecting their understanding and cognitive aspects. Through active collaboration with 13 teachers from Lihai Islamic Preschool, the community service team from Telkom University presents solutions in designing interactive graphic elements that consider production and social aspects. This activity uses interview methods, product experiments, and questionnaires to obtain partner feedback. The final results transferred to the partners are busy boards and books that have storylines and background designs in accordance with the center's approach to supporting interactive play activities for early childhood.

Keywords: *Background; Design; Graphic; Interactive; Storyboard*

Pendahuluan

Preschool/prasekolah adalah suatu lembaga/layanan tempat penitipan anak yang dapat membantu para orang tua yang bekerja sehari penuh, dalam memenuhi kebutuhan pengasuhan atau penitipan yang berbasis pembelajaran, yang menyediakan sarana atau fasilitas serta program-program yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mendukung perkembangan pada anak. Pendidikan prasekolah dapat menjadi landasan penting dalam membangun kebiasaan belajar dan sekolah, dan sejumlah penelitian mendokumentasikan bahwa terdapat perbedaan individu dalam perkembangan dan kemampuan kognitif di lingkungan prasekolah (Kettler, dkk., 2017).

Kondisi lingkungan dan peralatan di prasekolah sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran anak-anak prasekolah (Gomerčić, 2021). Sebagai contoh, papan tulis interaktif dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan autentik untuk mencapai tujuan pedagogis prasekolah (Bourbour & Björklund, 2014). Penggunaan metode pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran anak usia dini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan; dimana siswa akan lebih memahami situasi kehidupan nyata dan lebih berempati, serta dapat menjadi lebih perhatian dan antusias terhadap topik pembelajaran yang guru sajikan di kelas (Rasmani, dkk., 2023).

Media pembelajaran yang mengandung unsur desain grafis interaktif pada *interactive busy book* merupakan implementasi metode pembelajaran yang menjadi perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan dan informasi, yang membantu menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Media pembelajaran tersebut meliputi cerita bergambar (Salam, dkk., 2023). Desain grafis interaktif sangat berperan penting dalam membantu para guru dalam aktivitas bermain dan belajar, seperti salah satu contohnya melalui buku bergambar interaktif yang dapat dibuka dan ditutup, dilepas dan dipasang kembali,

diputar, digeser, dan dilipat. Buku bergambar sering digunakan sebagai bahan pedagogis dalam pendidikan prasekolah (Maričić, 2023). Aspek kognitif pada anak menjadi salah satu aspek penunjang pada keberhasilan aspek lain, sehingga apabila kemampuan ini dapat dikembangkan, perkembangan anak pada aspek bidang lain akan ikut terpengaruh. Tahapan perkembangan kognitif pada pendidikan anak usia dini berada pada tahap praoperasi. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan gambar dan kata-kata untuk mempresentasikan dunia. Penggunaan elemen desain grafis sebagai media visualisasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengenalan ilmu pada anak usia dini (Halimatus, dkk., 2020).

Desain grafis dianggap sebagai elemen penting dalam *layout* sebuah buku. Desain sampul buku yang pada awalnya bertujuan untuk melindungi isi buku, seiring berjalannya waktu, sampul buku menjadi identitas atau ciri khas setiap buku. Berikutnya, desain bagian dalam buku merupakan unsur kelanjutan dari media yang diharapkan sama menariknya sebagaimana sampulnya. Karena itu, latar (*background*) dalam desain menjadi elemen yang perlu diperhatikan.

Meskipun desain *background* buku awalnya hanya berfungsi untuk mendukung cerita, kini desain *background* menjadi sangat penting dalam menyampaikan pesan. Penggunaan desain yang menarik dan sesuai dengan judul, isi buku, pemilihan warna dan tipografi dalam desain *background* merupakan bagian terpenting dalam menentukan tampilan buku. Desain *background* dalam buku mempunyai dua peran, yaitu peran keteraturan dan keindahan serta peran komunikasi, yang memahami posisi desainer sebagai komunikator yang menyusun pesan untuk disampaikan kepada pembaca. Secara signifikan, desain *background* memengaruhi perhatian, minat, dan respons emosional anak-anak prasekolah terhadap cerita, dengan warna-warna cerah, tekstur, dan interaksi sederhana yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka, sehingga dapat memengaruhi pemahaman dan retensi cerita oleh anak-anak prasekolah. Oleh karena itu, diperlukan visualisasi pada media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk menunjang proses perkembangan kognitif di tahap ini (Salam, dkk., 2023).

Storyboard adalah gambaran visual dari sebuah aplikasi yang akan dibuat. Ini seperti naskah yang menggunakan gambar untuk menjelaskan setiap bagian dari aplikasi, mulai dari tampilan awal hingga tampilan akhir. *Storyboard* sangat berguna untuk merencanakan pembuatan web, aplikasi, video, iklan, film pendek, *games*, media pembelajaran interaktif

ketika dalam tahap perancangan/desain, dan sebagainya. *Storyboard* terdiri dari dua bagian utama: gambar-gambar yang menggambarkan adegan demi adegan, dan keterangan singkat tentang setiap gambar. *Storyboard* memungkinkan kita untuk mengatur alur cerita secara visual, sehingga kita bisa menciptakan efek yang menarik seperti kilas balik untuk menambah ketegangan atau membuat penonton lebih penasaran (Nursetyo, dkk., 2021).

Storyboard menjadi bagian yang terpenting dalam merancang buku interaktif anak. Setiap halaman dan interaksi dapat divisualisasikan secara rinci dalam *storyboard*. Dengan begitu, anak-anak atau siapapun pembacanya dapat melihat secara jelas bagaimana alur cerita akan berjalan dan bagaimana elemen interaktif akan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan mendidik bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak mitra, dalam hal ini Lihai Islamic Preschool, ditemukan bahwa terdapat permasalahan dalam penyediaan jenis permainan yang merangsang pola pikir kognitif. Dalam hal ini, Lihai Islamic Preschool membutuhkan variasi elemen grafis sebagai bentuk permainan yang dapat digunakan untuk jenis rentang usia yang berbeda (dari usia 2,5 sampai 6 tahun), namun tetap dengan tujuan yang sama.

Hal ini disebabkan karena kondisi kelas yang ada di *preschool* terdiri dari jenis usia yang berbeda, seperti contoh permainan untuk anak usia 2,5 tahun pastinya akan berbeda dengan anak usia 6 tahun. Peran elemen grafis interaktif diperlukan sebagai penunjang untuk membersamai pertumbuhan anak usia dini sekaligus mengakomodasi kebutuhan aktivitas bermain di tiap usia yang berbeda. Aktivitas bermain juga perlu melibatkan peran aktif anak-anak sebagai pemain. Mereka harus ikut serta dalam permainan untuk memperoleh pengalaman baru karena bagi anak-anak bermain sama dengan bekerja, yaitu memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru.

Melalui penerapan elemen grafis interaktif, pihak manajemen *preschool* mendapat manfaat berupa peningkatan kualitas sumber daya dan fasilitas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan mutu layanan dari Lihai Islamic Preschool sebagai sarana pengasuhan dan pendidikan untuk anak usia dini. Sehingga pihak mitra menjadi pilihan utama masyarakat ketika mencari *preschool* yang berkualitas bagi anak mereka.

Metodologi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan melakukan observasi lapangan dan survei pengguna, yaitu Lihai Islamic Preschool, untuk mengidentifikasi kebutuhan dan

tantangan yang dihadapi pihak mitra. Dalam hal ini mitra berperan sebagai narasumber dan juga subjek pelaku aktivitas bermain. Berdasarkan temuan dari tahap observasi, dilakukan studi literatur guna memahami lebih dalam mengenai solusi yang relevan serta kebutuhan spesifik mitra.

Dari hasil studi tersebut, langkah selanjutnya adalah merancang dan membuat produk *busy book*, yang disesuaikan dengan data dan informasi yang diperoleh. Setelah produk selesai dibuat, tahap berikutnya adalah uji coba untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitas produk. Selanjutnya, dilakukan sosialisasi kepada mitra mengenai cara penggunaan produk tersebut, agar mereka dapat memahami dan memanfaatkannya dengan optimal. Pengimplementasian produk *busy book* dilakukan untuk memastikan penerapannya sesuai dengan kebutuhan mitra. Terakhir, tahap pengembangan produk dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas produk berdasarkan umpan balik dan evaluasi dari mitra, guna memastikan keberlanjutan dan keberhasilan implementasi produk dalam jangka panjang.

Strategi yang dilakukan untuk merealisasikan gagasan, yaitu dengan membuat sarana interaktif dengan kriteria yang disesuaikan dengan rentang usia anak di Lihai Islamic Preschool. Langkah pertama adalah merancang dan membuat produk yang tepat, seperti *busy book*, yang dirancang khusus untuk mendukung perkembangan motorik dan sensorik anak sesuai dengan rentang usia mereka. Setelah produk selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas dan fungsionalitas produk.

Uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar anak-anak serta bagaimana mereka berinteraksi dengan produk tersebut. Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan penyesuaian atau perbaikan agar produk lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Langkah terakhir adalah melakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan produk kepada tenaga pendidik di Lihai Islamic Preschool. Pelatihan ini memastikan bahwa mereka memahami cara memanfaatkan produk dengan maksimal, sehingga produk dapat digunakan secara efektif dalam mendukung perkembangan anak-anak.

A. Penerapan Rancangan Teknologi untuk Mengukur Capaian Kegiatan

Penerapan rancangan teknologi untuk mengukur capaian kegiatan dan mengembangkan desain media interaktif dilakukan melalui serangkaian langkah yang terstruktur. Pertama, dilakukan pengimplementasian produk yang telah dirancang dan memastikan bahwa produk

dapat berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan, yaitu mendukung perkembangan anak-anak di Lihai Islamic Preschool. Setelah produk diimplementasikan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap kinerjanya melalui pengamatan langsung dan umpan balik dari pengasuh serta pendidik. Pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi tersebut, untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan anak. Disamping itu, langkah penting lainnya adalah menjelaskan cara kerja produk kepada pengguna, yakni tenaga pendidik, agar mereka dapat memahami fungsionalitas produk secara menyeluruh dan memaksimalkan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan capaian kegiatan dapat terukur secara akurat.

B. Pendampingan dan Evaluasi Penggunaan Media Interaktif

Untuk memastikan penggunaan media interaktif secara tepat guna, dilakukan proses pendampingan terhadap mitra, diikuti dengan evaluasi terhadap pengoperasian produk dalam kegiatan belajar mengajar. Proses ini dimulai dengan memberikan penjelasan mendetail tentang cara penggunaan produk kepada tenaga pendidik, disertai dengan peluncuran Buku Pedoman sebagai panduan praktis. Buku Pedoman ini dirancang untuk memudahkan pendidik dalam memanfaatkan produk dengan cara yang sesuai dan efektif. Selanjutnya, dilakukan evaluasi tahap pertama, yaitu melakukan revisi terhadap Buku Pedoman berdasarkan umpan balik awal dari para pendidik, guna memastikan bahwa instruksi yang diberikan mudah dipahami dan diterapkan. Evaluasi tahap kedua dilanjutkan dengan pengumpulan *feedback* langsung dari mitra, untuk mengidentifikasi tantangan atau kekurangan dalam penggunaan produk di lapangan.

C. Rencana Keberlanjutan Inovasi Desain *Busy Book* dan *Busy Board*

Berdasarkan hasil pendampingan dan evaluasi yang telah dilakukan bersama pihak mitra, diskusi mengenai rencana keberlanjutan inovasi produk pun menjadi langkah penting untuk memastikan kelanjutan program ini. Setelah evaluasi tahap kedua selesai, mitra diharapkan memberikan feedback konstruktif mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau disempurnakan, baik terkait dengan penerapan media interaktif berupa *busy book* dan *busy board* untuk siswa, maupun penggunaannya oleh tenaga pendidik. Masukan dari mitra ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada produk, serta mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Keberlanjutan program ini juga

mencakup pengembangan lebih lanjut dari produk, agar dapat terus memberikan dampak positif bagi siswa dan pendidik di masa mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada salah satu *preschool* di daerah Jawa Barat, yakni Lihai Islamic Preschool. Lembaga ini memiliki Program Kelompok Bermain untuk Anak Usia 2-6 Tahun. Program tersebut meliputi tujuh aspek perkembangan yang diterapkan pada para siswanya, dengan sebutan sentra; yaitu sentra persiapan, sentra seni, sentra bercocok tanam, sentra bahan alam, sentra rancang bangun, sentra bermain peran dan sentra imtaq (Tabel 1).

Tabel 1. Tujuh Sentra pada Lihai Islamic Preschool

| No. | Jenis Sentra | Deskripsi | Contoh |
|-----|-----------------------|---|--|
| 1 | Sentra Persiapan | Kegiatan yang berpusat pada kesiapan akademik, seperti numerasi, literasi, dll. | Mengenal konsep ukuran bilangan, dll. |
| 2 | Sentra Seni | Kegiatan yang berpusat untuk mengasah kreatifitas dan imajinasi anak. | Melukis, <i>finger paint</i> , dll. |
| 3 | Sentra Bercocok Tanam | Kegiatan yang berfokus untuk mengenalkan anak pada proses. | Menanam, merawat tumbuhan, dll. |
| 4 | Sentra Bahan Alam | Kegiatan yang berfokus untuk membangun sensorik motorik. | Bermain ublek, <i>playdough</i> , dll. |
| 5 | Sentra Rancang Bangun | Kegiatan yang berfokus untuk melatih kemampuan spasial dan dasar dasar numerasi. | Bermain balok, dll. |
| 6 | Sentra Bermain Peran | Kegiatan yang memberikan pengalaman bagi anak dalam membangun kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, berkompromi. | Bermain peran, dll. |
| 7 | Sentra Imtaq | Kegiatan yang berfokus untuk membangun keimanan dan ketakwaan kepada Allah | Salat berjemaah, dll. |

Tim pelaksana mendalami lebih jauh proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan menggunakan metode *design thinking* guna menghasilkan penyelesaian permasalahan, sebagaimana yang dilakukan oleh Ridwan, dkk. (2022), dalam pembuatan *big book digital* sebagai media pembelajaran membaca pada anak.

Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Tahapan pertama proses *design thinking* adalah tahap *empathise* yakni membangun empati dengan mitra dengan cara mengumpulkan data melalui survei dan wawancara yang dilakukan secara intens untuk mendapatkan keterikatan dengan mitra juga informasi terkait permasalahan yang dimiliki. Memasuki tahapan *define* yakni mendefinisikan kembali masalah dari hasil survei dan wawancara yang diobservasi bersama seluruh tim guna menemukan permasalahan dan menentukan solusi untuk mitra.

Setelah melakukan pengobservasian, masuk pada tahapan *ideate* yakni proses *brainstroming* yang akan melahirkan ide-ide inovatif yang diinginkan sebagai pemecahan masalah. Kemudian setelah mendapatkan ide masuk ke tahap selanjutnya yakni *prototype*. Tahapan *prototype* sendiri adalah mengidentifikasi solusi dengan pembuatan visualisasi dari bentuk nyata solusi dari permasalahan yang ada. Pembuatan desain *interactive book* dilakukan oleh seluruh tim dengan pembagian deskripsi pekerjaannya masing-masing.

Dalam mendapatkan hasil yang diharapkan, perlu dilakukan *testing* yang merupakan proses uji coba untuk mengidentifikasi sebuah sistem. Dengan *testing*, dapat diidentifikasi kekurangan dalam produk sehingga dapat melakukan perbaikan. Pada tahap terakhir ini, setelah pembuatan *prototype* selesai, dilakukan pengujian *prototype* secara langsung yang telah dibuat kepada mitra guna menentukan apakah ide yang telah dihasilkan efektif atau tidak. Setelah itu diperoleh *feedback* dari mitra atas *prototype* yang telah digunakan, sebagai penentuan hasil efektif atau tidaknya produk.

Sebagai bentuk hasil dari proses berpikir *empathize* dan *define*, tim melakukan penyusunan ide gagasan terkait tampilan visual pada desain latar *busy book*. Berikut merupakan penjabaran ide yang terbagi dalam ketujuh sentra yang ada di Lihai Islamic Preschool. Penjabaran ide gagasan kemudian diimplementasikan dalam *layout* yang lebih *tangible* pada setiap halaman *busy book*. Berikut merupakan hasil desain latar pada *busy book* Lihai Islamic Preschool.

Penggunaan warna kuning pada halaman sampul (*cover*) (Gambar 1) memiliki makna yang melambangkan kebahagiaan, optimisme, sukacita (Stone, dkk., 2017; Lewis, 2014; Triedman,

2015). Pengaplikasian warna kuning memiliki tujuan menimbulkan perasaan ceria ketika pertama kali dilihat anak sehingga perhatian anak dapat terfokus saat akan memulai masuk waktu pembelajaran. Selain itu penggunaan warna kuning juga karena identik dengan seragam Lihai Islamic Preschool. Hal ini sejalan dengan Imtiyaz, dkk. (2023) yang mengungkapkan desain sampul buku sendiri menjadi unsur utama dalam sebuah buku, karena menginformasikan pesan inti buku tersebut. Selain itu, pemilihan warna sampul buku yang sesuai dapat menarik minat anak-anak dalam membaca buku cerita bergambar tersebut (Nurdini, dkk., 2018). Untuk menarik minat anak-anak pada buku cerita bergambar, diperlukannya sampul buku dengan pemilihan warna yang sesuai untuk anak-anak. Adapun pemberian nama tokoh Ali dan Lili terinspirasi dari nama Lihai Islamic Preschool.

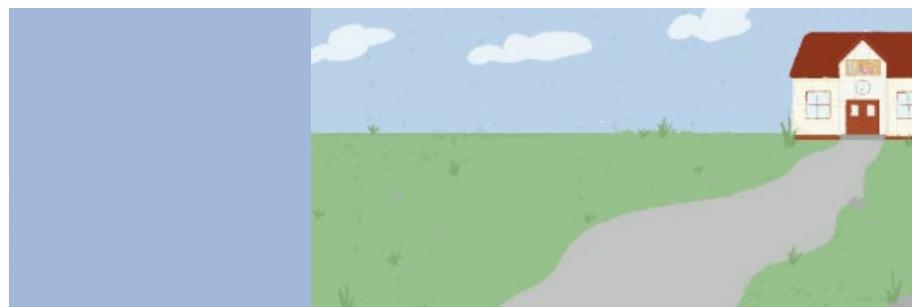


Gambar 2. Penggunaan Warna Kuning pada Halaman Sampul *Busy Book*

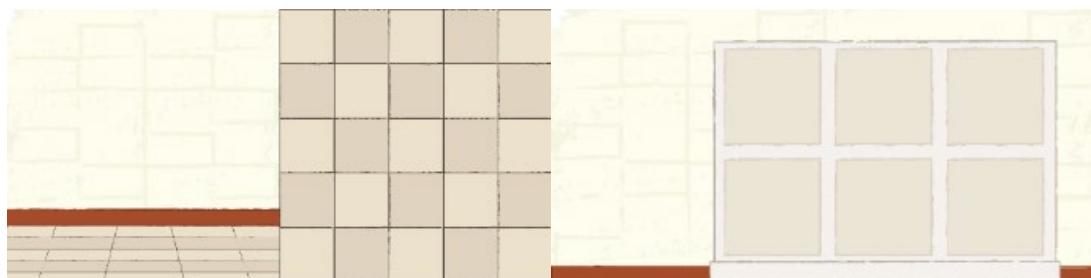
Penggunaan biru seperti terlihat pada Gambar 2, melambangkan langit, yang bermakna ketenangan, relaksasi, dan kedamaian (Lewis, 2014). Pemilihan warna cerah pada *background* dengan landasan bahwa anak-anak lebih tertarik pada warna-warna cerah. Alasannya yakni karena penglihatan anak sedang dalam tahap berkembang, warna cerah lebih mudah dibedakan dibandingkan warna gelap oleh anak. Warna cerah dipilih pada bagian awal halaman dan beberapa lainnya yang mendeskripsikan kedua tokoh. Adapun penggambaran jam pukul 7 bertujuan mengenalkan anak untuk disiplin waktu ketika masuk jam pembelajaran/*preschool* pada pukul 7.

Warna yang lebih netral dan tidak kontras dipilih sebagai warna *background* (Gambar 3). Penggunaan warna yang kontras dapat membuat desain lebih menarik dan mudah untuk mengalihkan perhatian anak. Disamping itu, warna yang terlalu kontras malah dapat membuat keterbacaan kurang (Putra & Artayasa, 2021). Untuk mencegah anak terbagi fokusnya dalam

belajar, maka dipilih warna yang cenderung lebih netral pada *background*. Pemilihan warna *background* untuk dinding dan lantai ruangan, memiliki latar belakang berdasarkan dari warna ruangan pada Lihai Islamic Preschool.



Gambar 3. Penggunaan Warna Biru pada *Busy Book*



Gambar 4. Penggunaan Warna Netral pada *Background*

Dengan ukuran objek (lemari) yang besar penggunaan warna yang tidak kontras menjadi pilihan dengan harapan anak dapat terfokus pada objek (benda interaktif) yang diinteraksikan pada buku. Pemilihan warna meja kayu menggunakan warna yang masih dalam satu *color palette* diharapkan tidak menciptakan kontras terhadap *background*. Efek serat-serat pada meja diberikan sebagai gambaran serat pada meja kayu. Pemilihan objek (lemari) pada *background* menggunakan warna yang lebih kontras untuk menarik perhatian anak sehingga membangun fokus anak dalam berinteraksi dengan *interactive book* antara objek yang interaktif dan *background* (Gambar 4).



Gambar 5. Objek dengan Warna Kontras dengan *Background*

Pemberian warna dan konsep bata-bata (Gambar 5) menciptakan kesan bagian halaman juga memberi kesan hangat dan natural, sebagai *background* kegiatan berkebun. Pemilihan

objek (rak) pada *background* menggunakan warna yang lebih kontras untuk menarik perhatian anak sehingga membangun fokus anak dalam berinteraksi dengan *interactive book* antara objek (interaktif) dan *background*. Pemilihan objek (keranjang) pada *background* menggunakan warna yang lebih kontras untuk menarik perhatian anak sehingga membangun fokus anak dalam berinteraksi dengan *interactive book* antara objek yang interaktif dan *background*. Pemilihan warna *wheels* menggunakan warna yang masih dalam satu *color palette* diharapkan tidak menciptakan kontras terhadap *background*, sehingga anak berfokus dengan pembelajaran yang disampaikan guru.



Gambar 6. Konsep Batu pada *Background*

Penggunaan warna kuning dan biru (Gambar 6) pada buku interaktif (*busy book*) diambil dari warna seragam Lihai Islamic Preschool. Secara keseluruhan, *busy book* ini mengandung unsur warna dan bentuk pada desain latar (*background*) yang terinspirasi dari ketujuh sentra yang ada di Lihai Islamic Preschool.



Gambar 7. Penggunaan Warna Kuning dan Biru pada *Busy Book*

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya dilakukan dengan membuat perancangan media grafis interaksional berupa *busy board* dan *busy book* dengan pendekatan Alat Permainan Edukatif (APE) interaktif di Lihai Islamic Preschool. Hal ini dimaksudkan dalam rangka berkontribusi di dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini pada situasi pembelajaran yang berlandaskan kurikulum tujuh sentra yang menjadi kurikulum dari Lihai Islamic Preschool. Mitra dalam pelaksanaan program ini adalah kepala sekolah, staf, guru dan orang tua siswa di Lihai Islamic Preschool. Mitra berpartisipasi untuk memberikan data dan

masukan mengenai permasalahan yang dihadapi serta kebutuhan yang penting dalam sistem pembelajaran.

Perancangan *busy board* dan *busy book* ini memperhatikan penggunaan jenis material agar tidak berbahaya ketika digunakan oleh guru dan siswa. Material yang digunakan harus ramah lingkungan, tidak beracun dan memiliki tekstur yang halus. Karya grafis interaksional ini diharapkan dapat membuat fisik anak-anak ketika belajar tidak menjadi cepat lelah, dan juga bisa lebih konsentrasi ketika melakukan aktifitas seperti mengoperasikan benda-benda yang ada pada *busy board* dan *busy book*.

Untuk sistemnya, *busy board* dan *busy book* ini dibuat tetap tanpa bisa dirubah letak-letaknya tetapi masih bisa dibawa-bawa oleh anak-anak dan dipindahkan apabila diperlukan. Dengan sistem ini, media permainan dirasa kuat untuk digunakan dalam rentang waktu yang panjang. Permukaan *busy board* juga dilapisi oleh kain berwarna coklat krim dan bagian ujungnya juga dibuat tumpul. Setelah program pengabdian masyarakat ini berjalan, dalam jangka waktu satu bulan dilakukan pemantauan atau monitoring efektifitas dari *busy board* dan *busy book* (Gambar 7) sebagai media interaksi siswa dengan elemen grafis yang merupakan komponen APE.



Gambar 8. Prototype *Busy Board* dan *Busy Book*

Hasilnya, produk tersebut memberi nilai lebih untuk sistem belajar mengajar yang terlihat dari umpan balik mitra setelah kegiatan dilaksanakan (Gambar 8). Dengan demikian, pengabdian ini dapat dilanjutkan dengan menyasar mitra yang memiliki permasalahan serupa.

Kesimpulan

Metode pembelajaran interaktif pada anak usia dini dapat meningkatkan kualitas dalam menarik minat anak untuk beraktivitas secara aktif. Hal tersebut juga dapat meningkatkan pemahaman serta empati anak usia dini. Media pembelajaran seperti *busy board* dan *busy book* berperan penting dalam membangun interaksi antara guru dan siswa didik, serta dapat pula merangsang perkembangan kognitif anak. Pada fase anak usia dini, anak mulai menggunakan gambar dan kata-kata untuk mengenal apa yang ada di sekitarnya, sehingga aspek visual dalam media pembelajaran menjadi penting. Desain grafis yang teraplikasi pada latar (*background*) menjadi elemen utama dalam menarik perhatian dan menyampaikan pesan kepada anak-anak. Selain itu, warna cerah dan tekstur sederhana terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak. Alur cerita atau *storyboard* yang menggambarkan ketujuh sentra dari Lihai Islamic Preschool ini juga menjadi komponen penting dalam desain *busy board* dan *busy book* karena menggambarkan alur cerita dan interaksi secara visual. Dengan penggunaan *storyboard*, pengalaman membaca dan pembelajaran anak dapat dioptimalkan, membantu anak memahami dan menikmati cerita secara lebih mendalam.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lihai Islamic Preschool sebagai mitra atas dukungan dan kerjasamanya dalam pelaksanaan program ini. Keterlibatan aktif tim pengajar, staf, dan orang tua siswa sangat berperan dalam keberhasilan program ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada DRTPM, DITJEN DIKTIRISTEK, dan KEMDIKBUDRISTEK atas dukungan finansial melalui Hibah DRTPM skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat (PKM) no. 126/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024, 031/SP2H/PPM/LL4/2024, 0043/ABD04/PPM-JPM/2024 yang memungkinkan terlaksananya pengembangan media pembelajaran interaktif. Bantuan ini sangat berarti dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Bourbour, M. & Björklund, C. (2014). Preschool Teachers' Reasoning About Interactive Whiteboard Embedded in Swedish Preschools. *Nordisk Barnehageforskning*, 7(2), 1-16.
- Gomerčić, L. (2021). The Beliefs of Preschool Teachers on Self-Regulated Learning in The Preschool. *Research in Pedagogy*, 11(2), 608-624.

- Halimatus, H., Fridani, L., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 395-405.
- Imtiyaz, R., Inriana, S., & Regina, T. (2023). Analisis Visual pada Sampul Buku Cerita Anak tentang Permainan Tradisional. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(3), 331-338.
- Kettler, T., Oveross, M., & Salman, R. (2017). Preschool Gifted Education. *Gifted Child Quarterly*, 61(2), 117-132.
- Lewis, R. G. (2014). *Color Psychology: Profit from the Psychology of Color: Discover the Meaning and Effects of Color*. USA: Riana Publishing.
- Maričić, S. (2023). The Picture Book and Its Role in Preschool Mathematics Education. *Revija Za Elementarno Izobraževanje*, 16(2), 189-204.
- Nurdini, N., Wardani, W. G. W., & Saptodewo, F. (2018). Implementasi Warna pada Sampul Buku Cerita Bergambar Legenda Ciujung dan Ciberang. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(1), 69-77.
- Nursetyo, K. I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.
- Putra, I. M. D. D. P. & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Penggunaan Warna pada Majalah Anak "Bobo". *Jurnal Penalaran Riset*, 1(2), 135-144.
- Rasmani, U., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10-16.
- Ridwan, T., Afika, A., Hidayat, E., Zakaria, D., & Nugraha, G. L. (2022). Pembuatan Big Book Digital Menggunakan Metode Design Thinking untuk Media Pembelajaran Membaca pada Anak. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 18(1), 1-9.
- Salam, A., Pratiwi, P., & Syamsidar, S. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(7), 713-718.
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2017). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Triedman, K. (2015). *Color: The Professional's Guide: Understanding, Appreciation and Mastering Color in Art and Design*. Ohio: North Light Books.