

Perancangan Desain Lembar Kerja *Faceless* Untuk Anak Muslim Usia Dini

Yasmin Firda Safira ¹, Masnuna ²

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur

Alamat : Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Email : 21052010036@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *Worksheet for children is one of the learning tools that can be used as early childhood education media. Early childhood refers to children in the age range of 0-6 years old. As we all know, this age is crucial and influential for the future of these children. Therefore, one of the roles that parents can play is to find suitable learning media, and one of them is by using children's worksheets. Children's worksheets are often associated with images of living beings such as humans and animals. To address the concerns of Muslim parents who may consider drawing living beings as prohibited, a faceless worksheet named "Hanif" has been created. The Hanif worksheet is designed to be suitable for Muslim families, featuring captivating images that are liked by children.*

Keywords : *Early Childhood, Faceless Character, Kids Worksheet, Moslem*

Abstrak. Lembar kerja anak adalah salah satu media belajar yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Dimana kita semua tahu, bahwa usia tersebut adalah usia yang penting dan berpengaruh pada masa depan anak-anak tersebut. Maka dari itu, salah satu peran orang tua yang dapat mereka lakukan adalah dengan mencari media pembelajaran yang tepat, salah satunya bisa menggunakan lembar kerja anak. Lembar kerja anak identik dengan gambar-gambar makhluk hidup seperti manusia dan binatang. Untuk mengatasi keraguan orang tua muslim yang menganggap bahwa menggambar makhluk hidup itu dilarang, maka dibuatlah lembar kerja faceless bernama Hanif. Hasil dari lembar kerja Hanif adalah lembar kerja faceless yang cocok untuk keluarga muslim dengan tampilan gambar yang menarik dan disukai oleh anak-anak.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Karakter, Lembar Kerja Anak, Muslim

LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara dimana mayoritas warganya menganut agama islam. Menurut Kementrian Agama Republik Indonesia, jumlah penganut agama islam adalah 229,62 juta dari 87% jumlah warga negara di Indonesia. Dalam islam sendiri ada beberapa ulama yang beranggapan bahwa menggambar makhluk bernyawa itu dilarang. Ada yang berkata tidak apa namun tidak sedikit juga yang beranggapan bahwa menggambar makhluk tidak boleh sama sekali. Jika melihat kondisi pada masa Nabi, masyarakat Arab masih berada dalam masa transisi dari kepercayaan animisme dan politeisme menuju kepercayaan monoteisme, sehingga larangan menggambar sangat masuk akal. Kemungkinan hal tersebut bertujuan untuk menjauhkan masyarakat Arab dari kebiasaan menyembah patung, gambar, dan semacamnya. Ini menunjukkan bahwa alasan hukum larangan menggambar adalah kebiasaan menyembah patung dan semacamnya masih ada. (Muhammad Izzul Haq Zain, 2018)

Dapat disimpulkan, bahwa larangan menggambar makhluk bernyawa sebenarnya untuk sekarang sudah boleh dilakukan. Itu semua karena pada zaman sekarang sudah jarang insan yang menyembah kepada patung dan berhala. Meskipun demikian, perancangan lembar kerja *faceless* masih diperlukan untuk memenuhi keraguan orang tua yang beragama muslim akan larangan gambar makhluk bernyawa. *Faceless* atau tanpa wajah yang dimaksud disini adalah penggambaran karakter yang mana bagian wajahnya tidaklah digambar secara lengkap. Meskipun *faceless* desain karakter dari lembar kerja tetap dibuat menarik dan cocok untuk anak usia dini.

Usia keemasan seorang anak adalah ketika mereka menginjak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun (Yuliani Sujiono, 2014). Usia ini sangatlah penting dan menjadi penentu utama dari perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk memperhatikan anak usia dini dan memberikan pengajaran yang sesuai untuk usianya. Salah satu media belajar anak usia dini adalah dengan menggunakan lembar kerja, Lembar kerja dibuat sederhana dan menarik agar anak usia dini bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pada kegiatan magang di CV. Hexa Integra Mandiri yang berlokasi di Sidoarjo, penulis dan rekan tim membuat sebuah produk lembar kerja anak *faceless* yang dibuat untuk anak muslim usia dini. Produk tersebut diberi nama Hanif. Hanif berisi berbagai *worksheet* yang berguna untuk meningkatkan kemampuan belajar dan kemampuan montessori anak usia dini. Ada beberapa bentuk *worksheet* yang kami buat, mulai dari belajar menghitung, mewarnai, mengenai buah-buahan, sayuran, benda langit, dan masih banyak lagi. Hanif nantinya dapat diakses melalui website yang dibuat oleh CV. Hexa Integra Mandiri. Diharapkan produk ini dapat membantu orang tua di luar sana yang memerlukan lembar kerja anak yang praktis dan mudah diakses.

KAJIAN TEORITIS

Desain mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Segala aspek kehidupan sebagian besar berhubungan dengan desain. Desain merupakan proses kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang umumnya memiliki fungsi dan belum pernah ada sebelumnya, dengan tujuan mengatasi suatu masalah tertentu agar memiliki nilai tambah dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi penggunanya (Ratna Wati Simbolon, 2022).

Salah satu penerapan desain dalam perancangan ini adalah membuat desain karakter dan aset untuk menjadi isi dalam Lembar Kerja Anak (LKA) atau bisa disebut dengan *worksheet*. *Worksheet* atau lembar kerja adalah lembar-lembaran kertas yang berfungsi sebagai

media belajar. Lembar kerja ini nantinya menjadi bahan ajar pendamping yang dapat membantu orang tua untuk memberikan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan kepada anak usia dini. Menurut Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd salah satu fase yang mencirikan masa awal perkembangan adalah periode keemasan usia dini, di mana banyak ide dan temuan yang memberikan penjelasan tentang fase tersebut pada masa usia dini. Pada periode ini, semua potensi anak berkembang dengan kecepatan maksimal. Maka dari itu, diperlukan pendampingan dan alat bantu ajar untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

METODE

Metode yang digunakan untuk merancang produk ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Untuk membuat produk ini, penulis dan tim mencari referensi dari produk-produk serupa yang sudah ada sebelumnya. selain itu, kami juga mempelajari tentang materi apa saja yang cocok untuk anak usia dini. Metode penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan melakukan pendalaman secara mendalam dengan meneliti dengan fokus tertentu (Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si, 2021). Metode ini cenderung mengutamakan interpretasi dan pemahaman mendalam terhadap data, daripada pengukuran kuantitatif. Penelitian kualitatif disini melibatkan pengumpulan data melalui observasi materi yang sesuai untuk anak usia dini, mencari referensi lembar kerja yang sudah ada sebelumnya, dan fokus untuk merancang produk ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perancangan Untuk *Storybook Faceless*

1. *Brainstorming*.

Brainstorming adalah kegiatan untuk mencari gagasan secara berkelompok untuk menghasilkan ide kreatif yang sangat diperlukan untuk perancangan suatu produk. Perancangan untuk produk Hanif ini dimulai dengan *brainstorming* mencari referensi yang sudah ada sebelumnya. Referensi dapat dicari melalui berbagai sumber di internet. Kebanyakan referensi kami berasal dari internet.. Referensi yang sudah kami kumpulkan pun diletakkan ke dalam *figma jam*. Di dalam *figma jam*, semua anggota yang terlibat dalam tim pembuatan lembar kerja anak “Hanif” dapat mengakses, mengedit, dan menambahkan gagasannya. Setelah terkumpul beberapa referensi, selanjutnya dilakukan pemilihan beberapa materi yang dirasa cocok untuk dijadikan konten ke dalam produk Hanif.

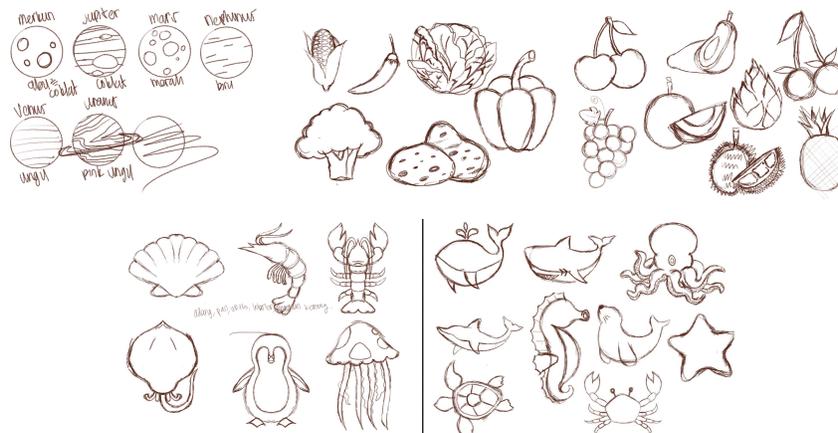


Gambar 1. Tampilan Figma Jam setelah brainstorming

Sumber : Data Pribadi, 2023

2. Pembuatan Sketsa.

Sketsa merujuk pada gambar atau lukisan kasar yang dibuat dengan cepat sebagai langkah awal dalam proses perancangan. Selanjutnya kami mulai membagi tugas untuk membuat aset-aset yang diperlukan dalam produk LKA Hanif. Disini penulis bertugas untuk membuat sketsa buah-buahan. Selain buah-buahan penulis juga membuat sketsa binatang laut dan planet. Dikarenakan LKA ini bersifat faceless atau tanpa wajah, maka dari itu untuk aset karakter binatang tidak diberikan gambar wajah ke dalamnya.



Gambar 2. Sketsa aset

Sumber : Data Pribadi, 2023

3. Mengubah Sketsa Menjadi Gambar Vektor.

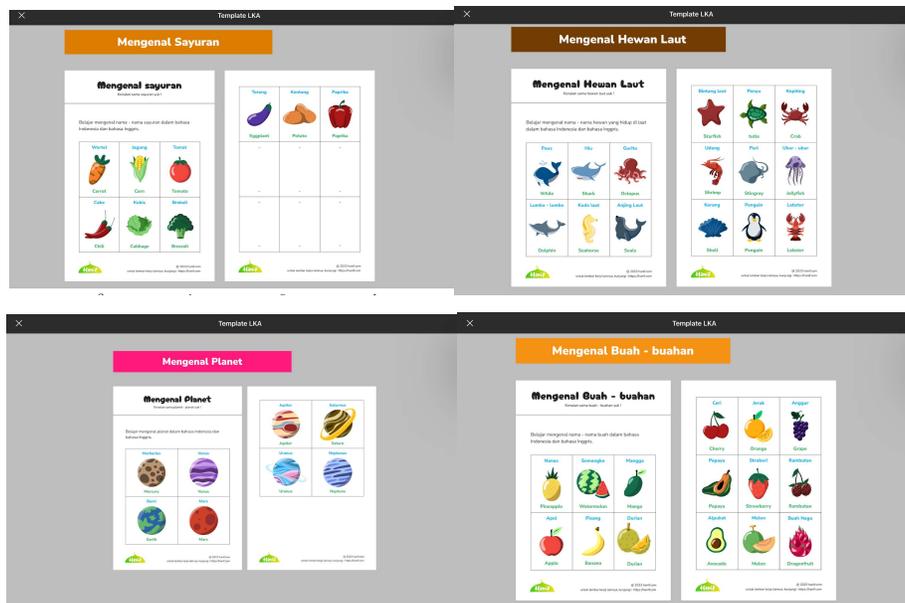
Setelah membuat sketsa, penulis mengubah dan mewarnai sketsa tersebut menjadi gambar vektor. Dibuat dalam bentuk gambar vektor agar memudahkan pengeditan dan penyesuaian yang diperlukan di aplikasi figma. Gambar vektor dipilih agar kualitas gambar yang dihasilkan tidak pecah atau *blur* meskipun akan dicetak dalam ukuran kertas apapun.



Gambar 3. Aset Vektor
Sumber : Data Pribadi, 2023

4. Penyusunan Lembar Kerja

Aset-aset yang sudah penulis dan tim buat kami letakkan ke dalam *template* yang sudah ada. Aset-aset ini memenuhi *template* sesuai dengan bidangnya dan jenis *worksheet*. Dalam *template* ini berisi berbagai macam *worksheet*. Berikut ini adalah beberapa hasil akhir dalam pembuatan *worksheet*. Dikarenakan aset dalam worksheet sudah lengkap, aset itu bisa divariasikan ke dalam worksheet dengan berbagai format materi pelajaran anak usia dini yang berbeda.



Gambar 3. Aset Vektor
Sumber : Data Pribadi, 2023

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menggambarkan perancangan desain lembar kerja faceless yang ditujukan khusus untuk anak-anak Muslim usia dini. Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan dengan tampilan yang menarik meskipun tidak menggunakan gambar wajah pada setiap karakter yang ada di asetnya. Penelitian ini menyoroti perancangan lembar kerja khusus untuk anak usia dini dengan fokus pada aspek-aspek perkembangan mereka. Desain lembar kerja ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak-anak pada tahap perkembangan awal. Melalui penekanan pada kegiatan yang berbasis pada permainan dan visual yang menarik, lembar kerja ini diharapkan dapat memotivasi dan merangsang minat belajar anak-anak usia dini.

Untuk selanjutnya, diharapkan perancangan LKA ini dapat diluncurkan sehingga bisa diakses dengan mudah oleh orang tua yang memiliki anak usia dini. Sehingga, perancangan LKA ini dapat menghasilkan manfaat yang dirasakan oleh semua orang tua muslim. Perancangan ini juga belum bisa dikatakan sempurna sehingga perlu dilakukannya perbaikan dan perkembangan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ratna Wati Simbolon, Sariadin Siallagan, Erni Dewi Munte, Berlin Barus. Desain Poster Menarik Menggunakan Canva. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat [Vol. 3, No. 3, July, 2022, pp. 448-456] <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/2904/1863>
- Muhammad Izzul Haq Zain. Kontekstualisasi Hadis Larangan Menggambar Dengan Desain Grafis. Riwayah : Jurnal Studi Hadis Volume 4 Nomor 1 2018 <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/riwayah/article/view/2843>
- Stevano Antonius, Hendi Sama. Studi Komparasi Bitmap dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhann dan Pixeljeff1995. Universitas Internasional Batam E-Journal Volume 1 Nomor 1 Edisi Agustus 2020 <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1467/967>
- Sitta Suryaning Tias. PERANCANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERGAMBAR UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP DAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK PGRI BLUTO KECAMATAN BLUTO KABUPATEN SUMENEP. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014, 24-28 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/53545/42796>
- Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd. & Iin Cintasih, S.Pd., M.Pd. (2019). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Perpustakaan Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Jawa Barat, Indonesia.