

MENINGKATKAN RUANG KREATIVITAS ANAK MELALUI IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI TAMAN KANAK- KANAK

Tito¹, Muhammad Fajri², Abdul Wahab³
^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
tito@gmail.com, muhammadfajri@gmail.com, abdulwahab@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi bagaimana implementasi desain komunikasi visual dapat meningkatkan ruang kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak. Ruang kreativitas yang merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan emosional anak merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Desain komunikasi visual, melalui penggunaan elemen-elemen seperti warna, bentuk, gambar, dan tata letak, memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan yang menarik dan mendukung perkembangan kreativitas anak. Penerapan desain komunikasi visual ini juga memiliki dampak positif terhadap interaksi sosial antara anak-anak, meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi dan berbagi ide dengan teman sebaya. Implikasi dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dijadikan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di institusi pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Implementasi Desain Komunikasi Visual, Kreatifitas Anak, Taman Kanak-Kanak



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting dalam fase perkembangan pendidikan anak. Tahap-tahap awal kehidupan adalah saat-saat yang krusial dalam membentuk dasar kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan anak. Taman kanak-kanak merupakan langkah pertama dalam proses pendidikan formal anak-anak. Di sini, anak-anak diperkenalkan pada dasar-dasar belajar seperti membaca, menulis, berhitung, serta konsep-konsep dasar lainnya. Pembelajaran awal ini membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk pendidikan selanjutnya[1].

Lingkungan taman kanak-kanak dirancang untuk merangsang kognisi dan kreativitas anak-anak. Melalui permainan, aktivitas seni, dan eksplorasi, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, imajinasi, dan kreativitas mereka. Di taman kanak-kanak, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar lingkungan keluarga. Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial seperti berbagi, bekerja dalam kelompok, dan berkomunikasi efektif. Selain itu, melalui tugas-tugas sehari-hari seperti merapikan mainan, makan, dan mengatur diri sendiri, anak-anak belajar tentang kemandirian dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari[2].

Peran desain komunikasi visual dalam pendidikan anak sangat penting dan beragam. Desain komunikasi visual memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi anak-anak. Anak-

Di Ajukan 15 April 2023 – Diterima 28 Mei 2023 – Diterbitkan 16 Juni 2023

Diterbitkan Oleh :



anak seringkali lebih responsif terhadap gambar dan visual daripada teks. Desain komunikasi visual seperti ilustrasi, infografik, dan diagram dapat membantu menggambarkan konsep kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak[3].

Secara umum anak-anak cenderung tertarik pada gambar-gambar cerah, warna-warni, dan desain menarik. Desain komunikasi visual yang menarik dapat memotivasi anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran dan menjaga minat mereka terjaga. Melalui desain visual yang kreatif dapat merangsang imajinasi anak-anak. Dengan merancang lingkungan yang penuh warna dan kreatif, anak-anak diundang untuk berpikir di luar kotak, mengembangkan ide-ide baru, dan mengasah kreativitas mereka[4].

Implementasi desain komunikasi visual di taman kanak-kanak dapat memberikan berbagai manfaat penting bagi pengembangan anak-anak dalam lingkungan pendidikan, diantaranya:

1. **Stimulasi Kreativitas:** Desain komunikasi visual yang menarik dan beragam dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Warna-warna cerah, bentuk-bentuk menarik, dan gambar-gambar yang lucu dapat mendorong anak-anak untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan ide-ide baru.
2. **Komunikasi Nonverbal:** Anak-anak pada usia taman kanak-kanak mungkin belum sepenuhnya terampil dalam berkomunikasi secara verbal. Desain komunikasi visual membantu mereka mengkomunikasikan ide, perasaan, dan kebutuhan mereka melalui gambar dan simbol, yang merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang penting.
3. **Pengembangan Kemampuan Motorik Halus:** Kegiatan yang melibatkan manipulasi benda-benda visual, seperti mewarnai atau menyusun puzzle, dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Ini penting untuk perkembangan tulisan tangan dan keterampilan lainnya yang membutuhkan koordinasi tangan-mata.
4. **Peningkatan Daya Ingat:** Gambar-gambar yang kuat dan mudah diingat membantu anak-anak untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Desain visual yang terkait dengan pelajaran atau konsep tertentu dapat membantu memperkuat daya ingat anak-anak terhadap materi pembelajaran.
5. **Pengembangan Kemampuan Bahasa:** Desain komunikasi visual dapat memfasilitasi perkembangan kemampuan bahasa anak-anak. Misalnya, gambar-gambar dapat digunakan bersamaan dengan kata-kata untuk mengasosiasikan objek dengan namanya, membantu anak-anak mengenali kata-kata dan memperkaya kosakata mereka[5].

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, penulis ingin memberikan informasi dan berbagi pengetahuan pada intitusi taman kanak-kanak dalam hal ini dilaksanakan di taman kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia Kota Padang dengan tujuan memberikan edukasi melalui implementasi desain komunikasi visual yang tepat dan terencana dapat diterapkan pada lingkungan pendidikan khususnya taman kanak-kanak yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak dalam belajar[6].

METODE PENGABDIAN

2.1 Lokasi Kegiatan

Lokasi tempat pelaksanaan PKM ini adalah di TK IT Adzkia III beralamat di Jalan Taratak Paneh No 7, Korong Gadang, Kecamatan Kuranji Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat.

Adapun beberapa metode atau pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sebagai langkah awal Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang melakukan rapat koordinasi bersama dalam waktu yang terukur dan tersistem untuk menentukan rencana berikutnya.
- b. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan PKM yang akan diselenggarakan.
- c. Melakukan survey lokasi dengan cara mendatangi langsung tempat atau lokasi di TK IT Adzkie III beralamat di Jalan Taratak Paneh No 7, Korong Gadang, Kecamatan Kuranji Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan diakhiri dengan membuat kerja sama berupa penjadwalan waktu pelaksanaan kegiatan PKM.
- d. Mendata dengan baik seluruh peserta dan fasilitas yang digunakan selama kegiatan, termasuk mencatat jumlah guru dan anak-anak yang akan dilibatkan.
- e. Merealisasikan seluruh penjadwalan atau agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM untuk kemudian diserahkan kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditetapkan.

2.2 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode pendekatan sosialisasi dari dosen kepada guru dan anak-anak di TK IT Adzkie III Kota Padang. Implementasi kegiatan sebagai berikut: 1) Tahap persiapan 2) Screening 3) Implementasi kegiatan 4) Laporan kegiatan 5) dan Evaluasi.



Gambar 1. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

2.3 Peninjauan

Peninjauan dari kegiatan ini mencakup beberapa prosedur : 1) Survei lokasi yang diadakan di TK IT Adzkie III Kota Padang 2) Mengurus surat perizinan melakukan pengabdian kepada masyarakat di lokasi yang dimaksud 3) dan Membuat proposal dan proses persetujuan lokasi pengabdian kepada masyarakat.

2.4 Persiapan

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: 1) Menyiapkan materi sosialisasi 2) Menyiapkan pembicara dan panitia sebelum acara 3) Memastikan semua alat-alat siap dibawa ke lokasi, termasuk alat peraga dan demonstrasi 4) Memastikan semua kebutuhan acara seperti dokumentasi dan transportasi.

2.5 Implementasi Kegiatan

Pelaksanaan dari rencana yang telah disusun dalam sosialisasi yang diberikan kepada siswa guru dan anak-anak di TK IT Adzkie III Kota Padang, antara lain : 1) Memberikan materi mengenai pentingnya peran desain komunikasi visual 2) Memberikan pemahaman terkait ruang kreatifitas anak, sebagai potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik,

dan interaktif 3) Memperagakan dan mendemonstrasikan hasil-hasil karya mahasiswa desain komunikasi visual sebagai contoh hasil seni dan kreasi yang dapat memicu kreatifitas anak.

2.6 Evaluasi

Kegiatan ini bagian penting untuk menjadi inovasi dan perbaikan secara terus menerus dimasa mendatang, sehubungan dengan capaian atau keterbatasan yang masih ada pada saat pelaksanaan PKM.

2.7 Laporan

Terakhir dari kegiatan ini adalah pembuatan laporan dari pelaksanaan PKM yang telah dilakukan untuk menjadi bagian dan dokumentasi bukti dari pelaksanaan kegiatan ini kepada beberapa pihak seperti Fakultas dan LPPM UPI YPTK Padang.

2.8 Partisipasi Mitra

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program tersebut diharapkan Mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut: 1) Menjadi peserta sosialisasi menerima teori, konsep, diskusi, tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung 2) Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di TK IT Adzkie III Kota Padang berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini merupakan salah satu pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus atau wajib dilaksanakan oleh setiap dosen, yang keseluruhan meliputi: 1) Pendidikan dan pengajaran 2) Penelitian, dan 3) Pengabdian kepada masyarakat.

PKM dengan tema meningkatkan ruang kreativitas anak melalui implementasi desain komunikasi visual di TK IT Adzkie III yang beralamat di Jalan Taratak Paneh No 7, Korong Gadang, Kecamatan Kuranji Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Dengan memberikan sosialisasi dan pengetahuan tentang pentingnya peran desain komunikasi visual dalam konteks taman kanak-kanak sangatlah penting karena berkontribusi secara signifikan terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan mendukung perkembangan anak-anak dalam berbagai aspek. Berikut adalah beberapa alasan mengapa peran desain komunikasi visual penting di taman kanak-kanak[7]:

- a. Stimulasi Visual: Anak-anak memiliki daya tangkap visual yang kuat, dan desain komunikasi visual yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Warna-warna cerah, bentuk-bentuk menarik, dan ilustrasi yang menggambarkan dunia mereka dengan cara yang mudah dimengerti dapat merangsang imajinasi dan minat anak-anak terhadap lingkungan belajar mereka.
- b. Orientasi dan Identifikasi: Desain visual yang baik dapat membantu anak-anak dalam mengidentifikasi area dan fasilitas yang berbeda di taman kanak-kanak. Misalnya, dengan menggunakan gambar-gambar yang jelas, anak-anak dapat lebih mudah mengenali area kelas, area bermain, toilet, perpustakaan, dan lainnya. Ini membantu mereka merasa lebih nyaman dan aman dalam lingkungan mereka.
- c. Pembelajaran Interaktif: Desain komunikasi visual yang cerdas dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Misalnya, papan tulis interaktif, grafik, diagram, dan ilustrasi dapat membantu mengajarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Ini membantu anak-anak memahami

pelajaran dengan lebih baik.

- d. Peningkatan Motivasi: Lingkungan yang dirancang dengan baik secara visual dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas. Ruang yang indah dan menarik akan membuat anak-anak merasa senang datang ke taman kanak-kanak, membangun semangat untuk belajar, dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan kelas.



Gambar 2. Foto Anak-anak mendengarkan pemaparan materi

Luaran yang dicapai dari kegiatan ini adalah dengan adanya sosialisasi dan pemahaman tentang ruang kreatifitas anak melalui implementasi desain komunikasi visual, dapat memberikan edukasi tambahan bahwa, desain komunikasi visual memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang memadukan estetika, fungsi, dan interaksi yang mendukung perkembangan holistik anak-anak di taman kanak-kanak[8].



Gambar 3. Foto Memberikan Motivasi Kepada Anak-anak

Setelah adanya kegiatan sosialisasi yang bisa direncanakan atau diprogramkan adalah mengadakan pemantauan (evaluasi) secara berkala mengenai perkembangan program sosialisasi dan bekerjasama dengan TK IT Adzkie III. Tim PKM UPI YPTK Padang juga berusaha untuk bisa melaksanakan program selanjutnya dengan tema yang sama tetapi diberikan kepada taman kanak-kanak lainnya, sehingga dapat memberikan metode baru dalam memberikan pengajaran kepada anak-anak melalui visual sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak melalui implementasi desain komunikasi visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yang dilaksanakan selama dua hari, mendapat sambutan yang baik dari yayasan dan guru di taman kanak-kanak TK IT Adzkie III Kota Padang. Program PKM ini dapat dinyatakan lancar dan sesuai dengan target yang telah diusulkan. Terhadap sosialisasi kreativitas anak melalui implementasi desain komunikasi visual di taman kanak-kanak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan pengalaman belajar anak-anak. Kesimpulan utama dari pendekatan ini adalah sebagai berikut:

1. Stimulasi Kreativitas: Implementasi desain komunikasi visual yang kreatif merangsang daya pikir dan kreativitas anak-anak. Ruang yang dihiasi dengan elemen-elemen visual yang menarik mendorong mereka untuk berpikir di luar batas dan mewujudkan ide-ide baru melalui berbagai aktivitas.
2. Lingkungan Belajar Menyenangkan: Desain visual yang cerah, ramah anak, dan menarik menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Anak-anak akan merasa lebih bersemangat untuk datang ke taman kanak-kanak, menciptakan ikatan positif dengan belajar, dan memperkuat motivasi intrinsik mereka.
3. Pembelajaran yang Lebih Mudah Dipahami: Desain komunikasi visual memungkinkan penyampaian informasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi, gambar, dan grafik membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, memudahkan proses belajar dan pemahaman mereka.
4. Pembelajaran Interaktif: Desain komunikasi visual dapat digunakan untuk membantu pembelajaran interaktif. Papan tulis interaktif, proyeksi multimedia, dan elemen-elemen visual lainnya memungkinkan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih mendalam.
5. Pengembangan Keterampilan Motorik: Desain yang mengundang interaksi fisik, seperti elemen-elemen yang dapat dipegang atau dimainkan, berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak.
6. Pengenalan Teknologi dan Inovasi: Melalui implementasi teknologi dan desain komunikasi visual yang canggih, anak-anak dapat diperkenalkan pada perkembangan teknologi dan inovasi yang relevan dengan zaman[9].

Dengan demikian, sosialisasi ruang kreativitas anak melalui desain komunikasi visual di taman kanak-kanak adalah pendekatan yang berpotensi memperkaya pengalaman belajar anak-anak, merangsang perkembangan kreativitas dan pemahaman, serta menciptakan fondasi positif dalam pembentukan sikap terhadap belajar dan lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berisi ucapan terima kasih kepada Rumah Yatim Nagari Maimbau Pauh V Padang beserta seluruh pengurus Yayasan dan Operasional Rumah Yatim dan kepada rekan-rekan Dosen yang membantu dsalam kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaodih, E. (2003). *Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak. Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak Perkembangan*, 1-25.
- [2] Astrini, W. (2005). *Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Kognitif Afektif dan Psikomotorik Anak Di Tk Negeri Pembina Malang. Dimensi Interior*, 3(1).
- [3] Asmana, R. B. G. (2019). *Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan Kamus Teknologi Bergambar untuk Anak-anak. Skripsi-2012*.
- [4] Zulkifli, T. I. (2020). *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. Tematik*, 6(1), 1-7.
- [5] Rahmah, F. S. (2017). *Penerapan Desain Komunikasi Visual untuk Menginformasikan dan Mempromosikan Sekolah Taman Kanak-kanak Ananda Kalijaga (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta)*.
- [6] Pratama, B., & Sari, D. (2023). *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Seni Rupa: Implementasi di Kelompok Bermain Mawar Indah. TIFLUN: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 4-8.
- [7] Handayani, D. (2008). *Strategi promosi tempat belajar dan bermain golden kids school melalui desain komunikasi visual*.
- [8] Majidah, M., Hasfera, D., & Fadli, M. F. M. (2019). *Penggunaan Warna Dalam Disain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95-106.
- [9] ANDAYANI, M. (2019). *Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.