

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak sasaran

Pada perancangan *busy book* mengenai pengenalan kosakata sederhana tentang benda sekitar dalam Bahasa Inggris khalayak sasaran diperlukan sebagai sumber referensi yang valid. Segmentasi dari perancangan ini memiliki beberapa unsur yaitu :

1. Demografis

Berdasarkan demografisnya khalayak sasaran media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yaitu :

- a. Target sasaran : Siswa kelas 4 sekolah dasar
- b. Usia : 9-10 tahun
- c. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
- d. Segmentasi : Semua kalangan

2. Geografis

Secara geografis khalayak yang menjadi sasarannya adalah siswa/i kelas 4 SDN 1 Negerikaton, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, Lampung.

3. Psikografis

Anak-anak cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui media yang berwarna dengan tampilan ilustrasi atau gambar yang menarik, serta pendidik yang membutuhkan media pembelajaran kosakata sederhana tentang benda-benda sekitar dalam Bahasa Inggris yang efektif untuk membantu meningkatkan pengetahuan para siswa.

3.1.2 Tinjauan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan *busy book* yaitu untuk meningkatkan pengetahuan kosakata sederhana tentang benda-benda sekitar dalam bahasa inggris pada siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan penggunaan desain serta ilustrasi yang disukai anak-anak. Perancangan media pembelajaran yang berupa *busy book* ini

juga bertujuan sebagai media ajar untuk pendidik agar dapat menciptakan pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk banyak berinteraksi serta berpartisipasi secara langsung. Oleh karena itu, melalui perancangan ini di harapkan para siswa maupun pengajar menjadi terbantu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga penyampaian materi kosakata dapat tersampaikan dengan baik.

3.1.3 Strategi kreatif

1. Isi Pesan

Perancangan media pembelajaran berupa *busy book* ini memiliki isi pesan berupa kosakata Bahasa Inggris dengan artinya, serta contoh penggunaannya pada suatu kalimat yang mudah dipahami oleh siswa kelas 4 sekolah dasar. Melalui karakter yang dibuat pada *busy book* para siswa akan dibawa mengenal kosakata sambil bermain sehingga pembelajaran kosakata tidak terasa membosankan dan monoton.

2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan dalam perancangan ini menggabungkan pendekatan verbal dan visual. Secara visual, penggunaan ilustrasi yang berwarna ceria untuk menggambarkan benda-benda sekitar dengan menyenangkan. Karakter yang akan membawa mereka bermain sambil belajar akan dibuat dengan ilustrasi kartun yang disukai oleh anak-anak. Serta penggunaan tipografi yang menarik dan mudah terbaca agar para siswa mudah mengenali benda-benda tersebut dalam Bahasa Inggris.

Sedangkan secara verbal, menyajikan kosakata Bahasa Inggris serta contoh penggunaannya sehingga mudah dipahami para siswa. Perpaduan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga belajar kosakata sederhana tentang benda-benda sekitar dapat mengerti dengan mudah oleh para siswa yang menggunakannya.

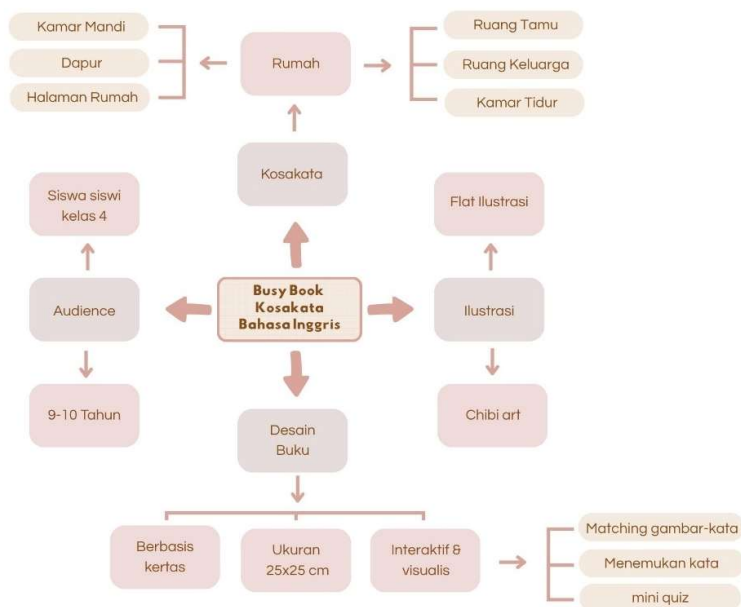
3.2 Konsep Visual

3.2.1 Konsep Kreatif

1. Mind Mapping

Mind mapping adalah teknik visual untuk menjelaskan informasi serta ide yang terstruktur. *Mind Mapping* digunakan untuk mengorganisir informasi dalam bentuk pola yang menyerupai pohon, di mana ide utamanya dimulai dari pusat dengan cabang-cabangnya yang berupa pemecahan dari ide utama. Teknik ini sering digunakan dalam *brainstorming*, perancangan desain, perencanaan dan pembelajaran.

Maind mapping berikut menggambarkan perancangan perancangan *busy book* Kosakata Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 4 SD berusia 9–10 tahun. Perancangan *busy book* ini akan berkaitan dengan pengenalan kosakata benda-benda yang ada di rumah dengan tampilan visual berupa flat ilustrasi. Selain itu terdapat desain interaktif yang mencakup kegiatan seperti mencocokkan gambar dengan kata, menemukan kata, dan mini kuis.



Gambar 3. 1 Mind Mapping
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

2. Moodboard

Moodboard adalah kumpulan gambar, warna, serta elemen lainnya yang digunakan sebagai referensi visual dalam proses perancangan. *Moodboard* digunakan untuk menyampaikan tujuan serta inspirasi untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang selaras tentang perancangan yang akan dibuat.



Gambar 3. 2 Moodboard
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

3.2.2 Tema Buku

Pada perancangan *busy book* ini akan berfokus pada tema pengenalan kosakata sederhana tentang benda-benda yang ada di rumah mulai dari ruang tamu, kamar, ruang keluarga, kamar mandi, dapur, dan halaman rumah. Tema ini bertujuan untuk membantu memahami kosakata benda yang ada di rumah untuk membantu meningkatkan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris pada anak-anak.

3.2.3 Judul Buku

Judul buku yang peneliti buat untuk perancangan *busy book* yaitu "*All About My House*". Pemilihan judul ini disesuaikan dengan materi kosakata yang akan dirancang yaitu tentang benda-benda yang ada di sekitar.

3.2.4 Mekanisme Buku

Buku ini merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu para siswa di sekolah dasar memperluas kosakata mereka dalam Bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui pendekatan visual, *busy book* ini menyajikan kosakata tentang benda sekitar yang langsung divisualisasikan dengan ilustrasi benda-benda tersebut. Dilengkapi contoh penggunaan kata dalam kalimat sederhana, sehingga para siswa dapat menerapkan kosakata tersebut dalam penggunaan percakapan Bahasa Inggris.

Selain itu, *busy book* dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang membuat para siswa bisa merasakan ketertibannya melalui karakter yang dapat di pindahkan sesuai arahan pendidik saat menyebutkan salah satu kata, sehingga siswa bisa belajar sambil bermain. Selain itu, Mencocokkan gambar dengan kata atau menyusun kata dapat mendorong anak-anak aktif berinteraksi.

3.2.5 Format Buku

Busy book akan dibuat dengan total 11 halaman dengan 22 sisi tampilan gambar di dalamnya. Selain itu buku akan dibuat dengan ukuran 25x25 cm, sehingga tampilan ilustrasi pada media pembelajaran di dalamnya akan terlihat secara jelas dan luas. Pada halaman satu akan menampilkan karakter yang dapat dipindahkan, lalu untuk halaman dua sampai tiga belas akan menampilkan keterangan kosakata yang harus anak-anak pelajari. Pada halaman selanjutnya hingga akhir akan diisi dengan mengulas kosakata yang sudah dipelajari sambil bermain secara interaktif.

3.2.6 Gaya Visual

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini berupa flat ilustrasi untuk menciptakan tampilan yang ceria dan menarik. Ilustrasi ini dipilih karena gaya yang simpel saat digabungkan

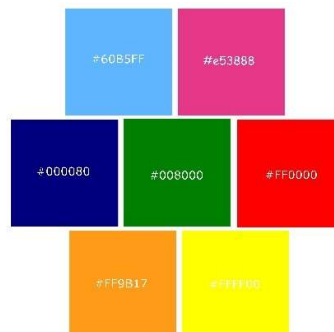
dengan warna yang ceria akan menciptakan tampilan ilustrasi yang diminati anak-anak. Sebagai media pembelajaran tampilan yang lebih sederhana dapat menekan pada informasi sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3. 3 Contoh Flat Ilustrasi
(Sumber : <https://www.istockphoto.com/>, diakses pada 2024)

3.2.7 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan kali ini adalah warna-warna yang memberikan kesan ceria, terang, dan menyenangkan. Pemilihan warna disesuaikan dengan target yang dituju yaitu para siswa kelas 4 sekolah dasar. Penggunaan warna yang media pembelajaran membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi para siswa untuk belajar. Selain itu, kombinasi warna ceria dapat memperkuat pesan visual, membuat informasi di dalamnya mudah diingat.



Gambar 3. 4 Palet Warna
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

1. Warna Biru Muda

Penggunaan warna biru muda pada perancangan *busy book* untuk menciptakan suasana yang cerah dan ceria, selain itu

warna ini berperan besar pada ilustrasi bagian kamar mandi untuk menciptakan suasana yang lebih terasa.

2. Warna Merah muda

Penggunaan warna merah muda akan menciptakan suasana lembut dan ramah, warna ini digunakan untuk mewarnai bunga atau benda-benda kecil sehingga tetap menarik perhatian anak untuk melihat detail yang di ilustrasikan.

3. Warna Biru Tua

Penggunaan warna biru tua sebagai kontras dan pembeda bagian gelap terang pada warna biru muda, sehingga menciptakan suasana yang lebih realistis.

4. Warna Hijau

Penggunaan warna hijau memberikan kesan kesegaran yang menyenangkan, menggunakannya menjadi warna tanaman serta pewarnaan pada taman akan membuat sentuhan ilustrasi terasa hidup.

5. Warna Merah

Penggunaan warna merah untuk memberi detail pada benda-benda kecil sehingga membantu membangun daya tarik visual yang kuat, karena warna merah memberikan kesan energik dan penuh semangat.

6. Warna Orange

Penggunaan warna orange memberikan kesan hangat, penggunaan warna ini pada perancangan dapat menarik anak-anak untuk berinteraksi dengan *busy book*.

7. Warna Kuning

Penggunaan warna kuning seperti tirai ataupun sofa, untuk menciptakan suasana hangat yang cerah dan menyengkan untuk anak-anak saat melihatnya.

8. Warna Lainnya

Penggunaan warna pada perancangan *busy book* akan sangat beragam dan akan disesuaikan saat pembuatan ilustrasi. Selain

penggunaan warna utama yang di jelaskan, warna lainnya akan dipilih berdasarkan konteks setiap ilustrasinya.

3.2.8 Tipografi

Dalam perancangan ini jenis tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif. *Font* yang dipilih yaitu coluna dan comic sans, pemilihan kedua *font* dilakukan karena menyesuaikan target yang dituju yaitu para siswa kelas 4 sekolah dasar. Dengan menggunakan *font* coluna, akan menjadi penegas pada *headline* buku agar para siswa lebih jelas pada poin tertentu pada *busy book*. Sedangkan penggunaan *font* comic sans pada isi buku, memberikan kesan menyenangkan yang akan menarik para siswa sehingga kosakata bahasa inggris yang disebutkan pada *busy book* dapat tersampaikan dengan baik.

Kombinasi dari kedua font akan menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual namun juga komunikatif. Para siswa tidak akan kesulitan menentukan bagian mana yang akan mereka pelajari terlebih dahulu karena informasi dapat ditulis dengan jelas.



Gambar 3. 5 Font Coluna
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3. 6 Font Comic Sans
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)