

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Pra Desain

Pra desain adalah tahap awal pada proses perancangan untuk merumuskan ide, kebutuhan, dan konsep dasar sebelum memasuki tahapan desain. Tahapan ini sebagai penentu untuk memastikan bahwa desain yang dirancang akan memenuhi kebutuhan dan tujuan yang sesuai.

4.1.1 Kebutuhan Desain dan Konsep Dasar

Desain yang dibutuhkan untuk perancangan *busy book* yaitu desain yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata sederhana Bahasa Inggris tentang benda-benda yang ada di rumah untuk siswa/i sekolah dasar khususnya kelas 4. Sehingga dirancanglah *busy book* dengan konsep ilustrasi berwarna yang menarik.

Konsep *busy book* dengan ilustrasi berwarna yang menarik ini akan menyajikan tampilan pengenalan kosakata benda-benda dengan pengelompokan berdasarkan ruangan yang berada di rumah. Selain itu, *busy book* akan dilengkapi desain *mini games* yang dirancang untuk melibatkan siswa agar aktif dan membantu mengingat kosakata baru yang sudah mereka pelajari.

4.1.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan di awal guna memahami kebutuhan siswa melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Observasi

Pada tahap ini, penulis langsung melakukan pengamatan terhadap materi ajar anak-anak siswa kelas 4 sekolah dasar untuk mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan mereka.

2. Wawancara Guru

Mengumpulkan informasi secara langsung dari guru, dengan mengumpulkan data seberapa besar minat mereka dalam pembelajaran bahasa inggris serta mempertanyakan sejauh mana penguasaan para siswa dari sudut pandang pengajarnya.

3. Kuesioner Siswa

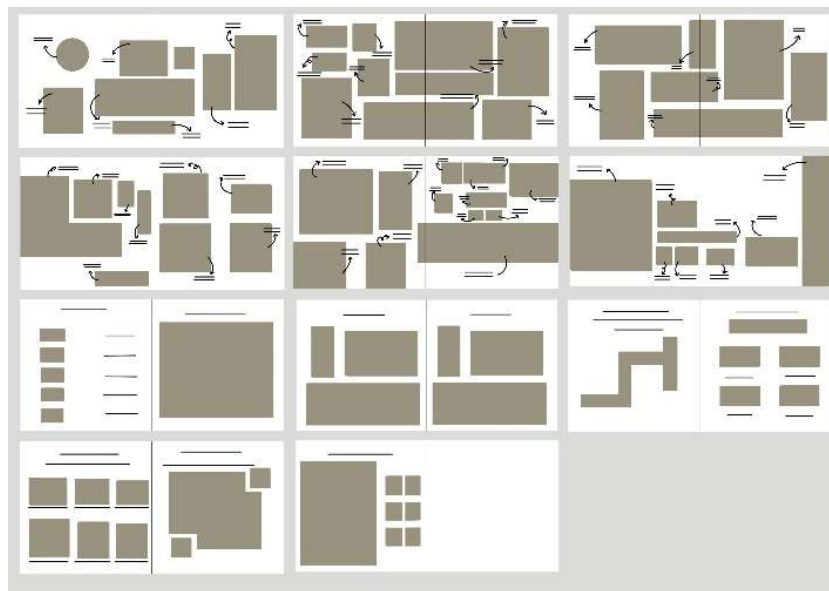
Langkah ini digunakan untuk melihat konsep belajar seperti apa yang mereka harapkan, serta mempertanyakan apakah mereka sudah pernah belajar menggunakan media pembelajaran lain selain buku sekolah. Sehingga data yang di per oleh akan menjadi acuan dasar konsep *busy book*.

4.2 Desain

Dalam perancangan *busy book* ini akan melalui beberapa tahapan desain, dimulai dari proses pembuatan *layout* dan dilanjutkan dengan pembuatan sketsa untuk memudahkan tahap digitalisasi yang lebih detail pada perancangan yang sudah direncanakan. Tahapan proses *layout* dan sketsa yang dibuat sebagai berikut :

4.2.1 Layout Busy Book

Layout atau tata letak dalam perancangan *busy book* dirancang dengan melibatkan prinsip desain meliputi keseimbangan, kontras, penekanan, kesatuan, irama dan proporsi. Pada perancangan *busy book layout* akan lebih dominan menampilkan ilustrasi dengan dampingan kosakata di sekitarnya. Berikut adalah contoh *layout* dari *busy book*.

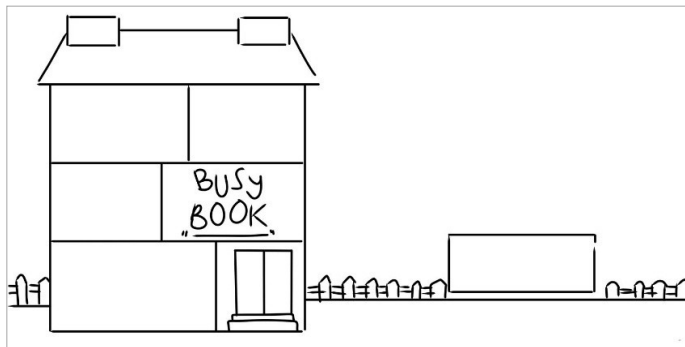


Gambar 4. 1 Layout Busy Book
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.2.2 Proses Sketasa

1. Sketsa Cover

Desain *cover* yang dibuat dengan ilustrasi rumah dan judul yang besar ditujukan untuk mempermudah anak-anak mengetahui bahwa media *busy book* ini akan membantu mereka mengenal kosakata Bahasa Inggris tentang benda-benda yang ada di rumah.



Gambar 4. 2 Sketsa Cover
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

2. Sketsa Karakter

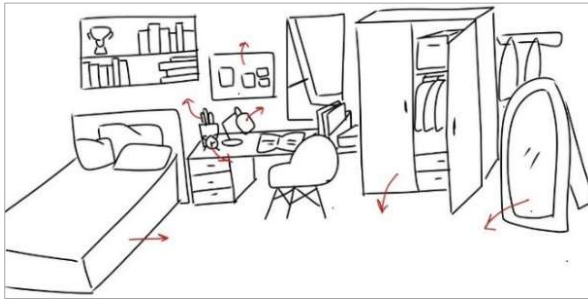
Karakter pada perancangan ini dibuat sebagai media penunjang untuk meningkatkan interaksi dan imajinasi anak-anak saat menjelajahi aktivitas di *busy book*.



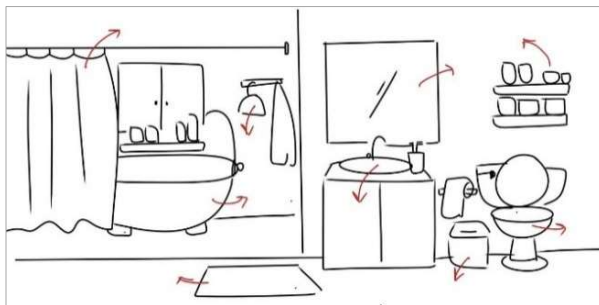
Gambar 4. 3 Sketsa Karakter
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

3. Sketsa Halaman 1

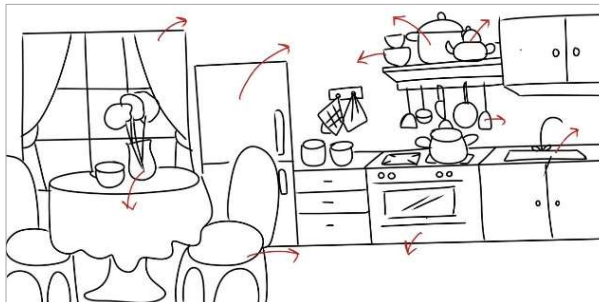
Pada halaman ini akan berupa pembukaan untuk pembukaan dan pengenalan karakter. Anak-anak akan diminta menamai karakter yang tersedia dengan imajinasi mereka.



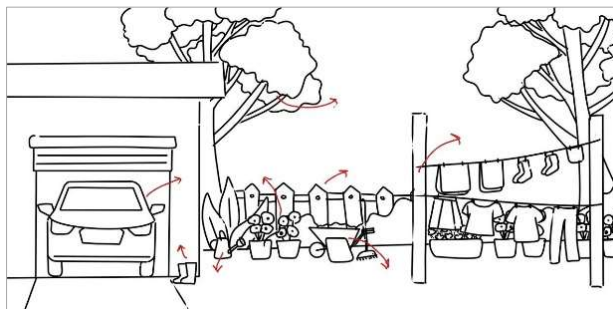
Gambar 4. 7 Sketsa Halaman 6 dan 7
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 4. 8 Sketsa Halaman 8 dan 9
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



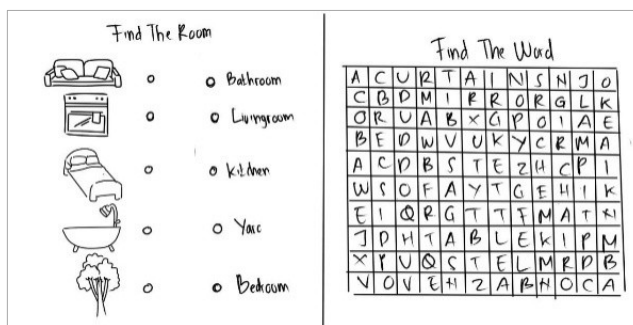
Gambar 4. 9 Sketsa Halaman 10 dan 11
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



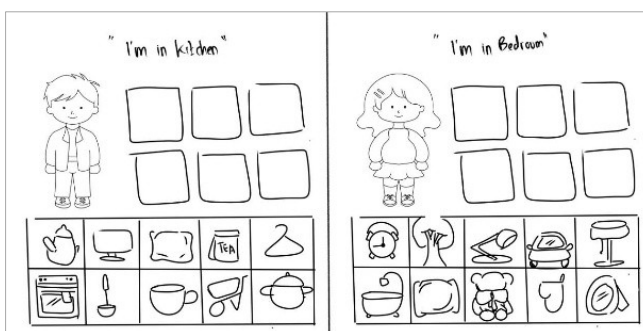
Gambar 4. 10 Sketsa Halaman 12 dan 13
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

5. Sketsa Halaman 14-22

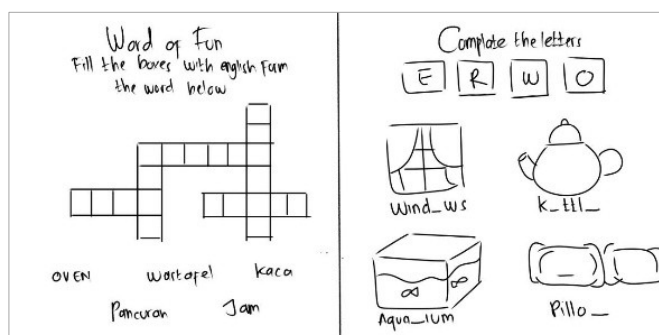
Pada halaman ini, anak-anak bisa bermain sambil belajar mengingat kosakata yang sudah mereka pelajari. Permainan sederhana ini juga membantu anak-anak untuk aktif, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan interaktif.



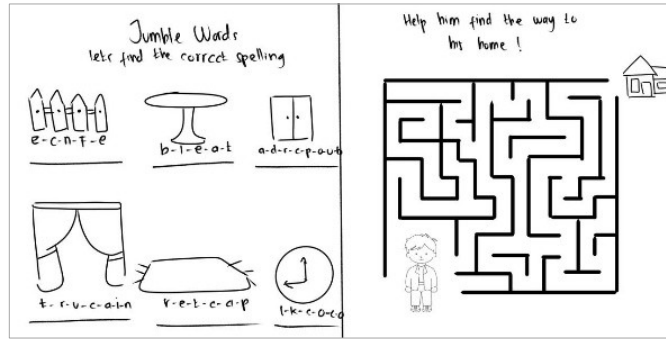
Gambar 4. 11 Sketsa Halaman 14 dan 15
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 4. 12 Sketsa Halaman 16 dan 17
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 4. 13 Sketsa Halaman 18 dan 19
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



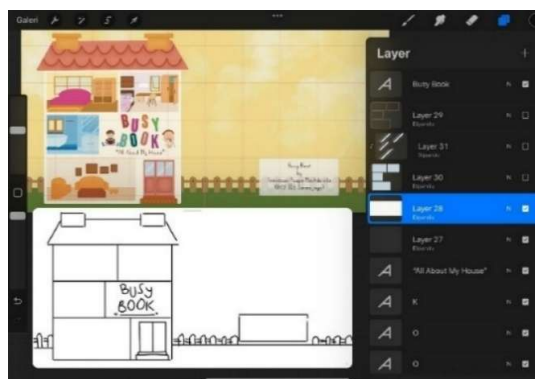
Gambar 4. 14 Sketsa Halaman 20 dan 21
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 4. 15 Sketsa Halaman 22
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.2.3 Proses Digitalisasi

Proses digital pada pembuatan ilustrasi di perancangan *busy book* menggunakan *software* procreate sebagai media digitalisasi sketsa. Dengan format CMYK ukuran 25cm x 25cm, pada prosesnya melalui tahapan seperti pewarnaan, penambahan detail, serta font.



Gambar 4. 16 Proses Digitalisasi Cover
(Sumber : dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah melakukan ilustrasi pada cover *busy book* dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik untuk anak-anak, selanjutnya membuat ilustrasi karakter yang akan menemani para siswa atau bisa disebut ‘Penjelajah Rumah’ saat belajar kosakata benda-benda yang ada di rumah dengan menggunakan *busy book* ini. Sehingga ilustrasi pada karakter dibuat dengan penambahan detail aksesoris dan pemilihan warna cerah, hal ini digunakan untuk menciptakan karakter yang kuat dan memiliki ciri khas.



Gambar 4. 17 Proses Digitalisasi Karakter

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

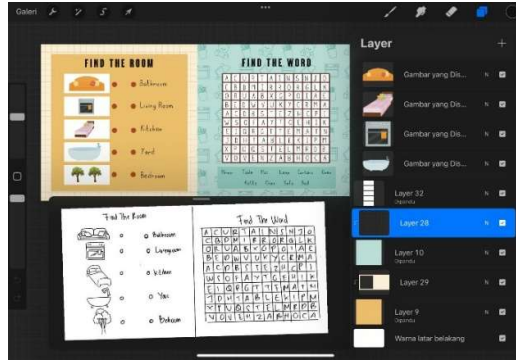
Lalu pada bagian ruangan rumah akan terdapat ilustrasi benda-benda yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari, semua benda dibuat sesuai dengan ruangnya dengan kosakata bilingual yang melengkapinya. Ruangan rumah akan terdiri dari ruang tamu, ruang keluarga, kamar tidur, kamar mandi, dapur, dan halaman rumah. Semua kosakata akan dibantu dengan garis yang memudahkan para siswa mengingat dan mengetahui kosakata baru.



Gambar 4. 18 Proses Digitalisasi Ruangan Rumah

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Selain itu, pada halaman setelahnya akan berupa halaman yang dapat dimainkan untuk anak-anak aktif dikelasnya. Setiap halaman permainan akan didesain dengan ilustrasi yang menarik dengan pemilihan warna-warna yang ceria seta penambahan elemen pelengkap menyesuaikan target buku ini.



Gambar 4. 19 Proses Digitalisasi Halaman Permainan

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.2.4 Proses Cetak

Pada proses cetak, karya dicetak menggunakan kertas art paper 300 gsm yang di laminasi lapisan *glosy*, sehingga hasil dari *busy book* menjadi tebal dan tidak mudah robek. Dalam proses ini, penulis banyak menghadapi tantangan terutama pada pembuatan bagian permainan interaktif yang harus bisa dipindahkan atau lepas pasang oleh anak-anak nantinya, seperti pada bagian '*Complete The Puzzel*' di mana penulis perlu menggunting satu persatu dan merangkai setiap potongan menggunakan *velcro* agar nantinya dapat di lepas pasang dengan mudah. Selama proses ini terdapat beberapa kesalahan yang terjadi, seperti kesalahan pencetakan ukuran sampai pemilihan kertas di awal yang terlalu tipis sehingga mudah sok saat akan dilepas pasang.

Proses *trial and error* ini salah satu langkah penting untuk terciptanya hasil *busy book* yang ada saat ini. Setiap kesalahan yang terjadi merupakan pembelajaran dan wawasan baru yang didapat oleh penulis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku.

4.3 Pasca Desain

Setelah melakukan tahapan desain mulai dari layout hingga tahap digitalisasi selesai dibuat, proses selanjutnya adalah evaluasi, pengujian, serta perbaikan produk apabila produk tersebut belum memenuhi kebutuhan audience. Beberapa langkah yang biasanya dilakukan sebagai berikut :

4.3.1 Uji Coba (Teasting)

Untuk menguji efektivitas perancangan *busy book* “*All About My House*” yang telah dibuat, penguji melibatkan seluruh siswa/i kelas 4 yang berjumlah 20 orang dengan membaginya menjadi 4 kelompok agar setiap anak dapat berinteraksi dengan sampel yang diberikan.

Selama uji coba berlangsung peneliti melakukan pengamatan bagaimana para siswa saling berinteraksi dan saling memahami kosakata yang terdapat pada *busy book*.



Gambar 4. 20 Uji Coba Busy Book
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.3.2 Respons Penelitian

1. Post Test

Setelah uji coba selesai dilakukan, selanjutnya memasuki langkah pengumpulan respons untuk mengevaluasi efektivitas perancangan *busy book*. Para siswa melakukan pengisian soal kosakata terkait benda-benda yang mereka pelajari melalui *busy book*, dengan melihat apakah terjadi peningkatan pengetahuan

para siswa diukur dari skor sebelumnya yang berkisar antara 5-10 kosakata yang mereka ketahui.

1	Nama Siswa	Skor Awal	Skor Akhir
2	M. Ibadurroman	10	26
3	Karin	10	26
4	Azalea Belka Jevolin	9	26
5	Hafis Alliyu Dzalki	10	26
6	Dheren Aprilio	9	25
7	Kenzie Xafiq Hamizan	9	25
8	Ayu Azzahra Ramadan	10	25
9	Alfian aiditama	8	25
10	Angelica Fitri Ramadan	10	22
11	Fahdil	9	22
12	Ika Astila Rahma	8	22
13	Abyan	7	20
14	Kenzie Cendikia Andaru	9	20
15	Rufaidah	7	20
16	Fahrt Albian	5	20
17	Raisya Delanova	6	20
18	Anindya Azfa	6	19
19	Kaidah	7	16
20	Daffa Arya	5	14
21	Marsya	5	12

Gambar 4. 21 Hasil Uji Coba

(Sumber : data pribadi, 2025)

Berdasarkan hasil jumlah uji coba perancangan *busy book* mengalami peningkatan yang signifikan, rata-rata para siswa jadi menguasai 12-26 kosakata yang mereka pelajari. Dengan hal ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran ini.

Selain itu anak-anak juga menyebutkan bahwa pembelajaran sambil bermain seperti ini sangat menyenangkan, karena tidak membuat mereka bosan dan lebih mudah memahami setiap kosakatanya karena adanya ilustrasi yang mendukung.

2. Validasi Pengajar

Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan *busy book* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan para siswa/i kelas 4 SDN 1 Negerikaton. Proses validasi melibatkan guru untuk menilai kesesuaian materi serta desain visual yang ditampilkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa desain dari *busy book* telah memenuhi kelayakan isi, menarik secara visual dan membantu anak-anak aktif pembelajaran. Dengan demikian, *busy book* dinyatakan layak untuk di gunakan sebagai media

pendukung pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Negerikaton kedepannya.



Gambar 4. 22 Validasi Bersama Pengajar
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.4 Final Karya

Semua halaman pada perancangan *busy book* sudah melewati tahapan digitalisasi, mulai dari cover buku, karakter, serta isi buku. *Busy book* sudah siap memasuki tahapan pencetakan dan siap digunakan.

4.4.1 Cover

Cover busy book dibuat sesuai tema buku dengan pemilihan yang ceria agar anak-anak tertarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan anusiasme mereka dalam belajar Bahasa Inggris.



Gambar 4. 23 Final Cover Buku
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.4.2 Karakter

Pembuatan karakter yang berupa anak lelaki dan perempuan dalam busy book bertujuan untuk menjadi pemandu anak-anak agar

terhubung dan terlibat dalam pembelajaran bahasa inggris melalui media ini.



Gambar 4. 24 Final Karakter
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.4.3 Isi *Busy Book*

1. Halaman 1

Halaman ini adalah pembuka untuk anak-anak ikut terlibat langsung dalam pembelajaran didampingi oleh guru maupun orang tua mereka, sehingga mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Anak-anak akan diminta menyebutkan nama mereka dalam perkenalan singkat berbahasa inggris seperti di halaman ini,



Gambar 4. 25 Final halaman 1
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

2. Halaman 2 dan 3

Pada halaman ruang tamu ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap

benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 26 Final Halaman 2-3
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

3. Halaman 4 dan 5

Pada halaman ruang keluarga ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 27 Final Halaman 4-5
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4. Halaman 6 dan 7

Pada halaman kamar tidur ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 28 Final Halaman 6-7
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

5. Halaman 8 dan 9

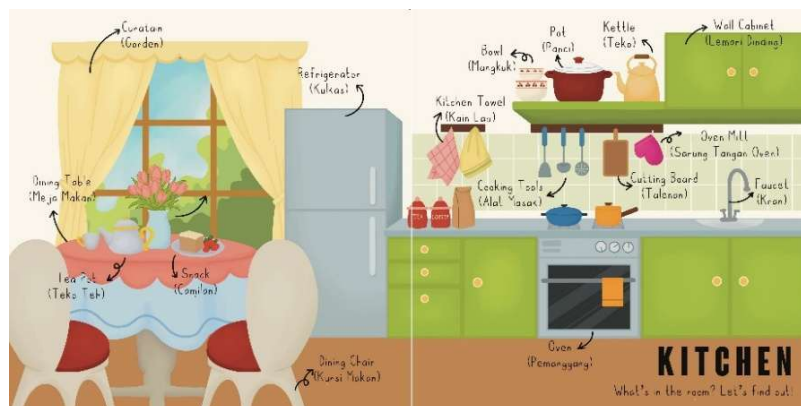
Pada halaman kamar mandi ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 29 Final Halaman 8-9
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

6. Halaman 10 dan 11

Pada halaman dapur ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 30 Final Halaman 10-11
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

7. Halaman 12 dan 13

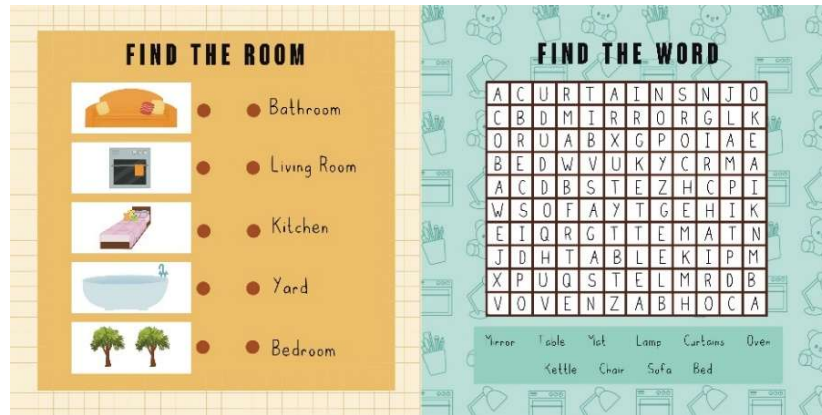
Pada halaman halaman ini mengenalkan kosakata bahasa inggris dan artinya yang dilengkapi oleh gambar yang jelas. Setiap benda yang ditunjuk akan membantu anak-anak mengingat setiap kosakata dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 4. 31 Final Halaman 12-13
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

8. Halaman 14 dan 15

Pada halaman ini berisi permainan untuk mengasah ingatan anak-anak setelah belajar kosakata. Diminta mencocokkan benda dengan ruangnya dan mencari benda-benda dalam huruf acak. Aktivitas ini akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 32 Final Halaman 14-15
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

9. Halaman 16 dan 17

Pada halaman ini berisi permainan untuk mengasah ingatan anak-anak setelah belajar kosakata. Anak-anak diminta memilih benda yang benar pada kumpulan benda acak yang tersedia. Aktivitas ini akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 33 Final Halaman 16-17
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

10. Halaman 18 dan 19

Pada halaman ini berisi permainan untuk mengasah ingatan anak-anak setelah belajar kosakata. Mereka diminta mengisi mini games dengan mengingat kembali kosakata hanya dengan panduan

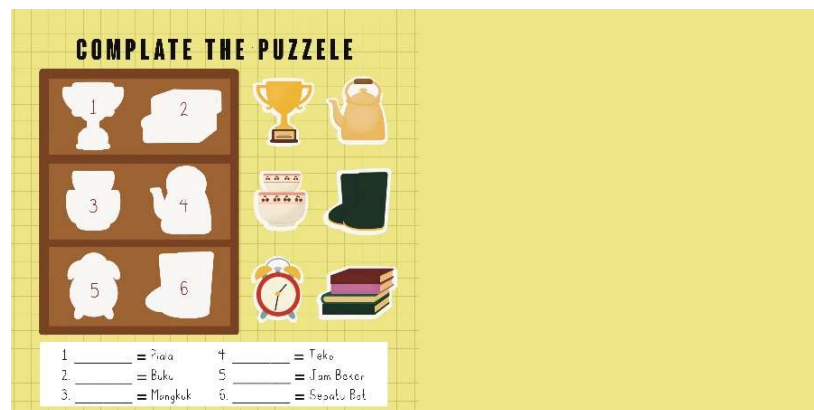
benda-benda didalamnya. Aktivitas ini akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 34 Final Halaman 18-19
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

11. Halaman 14 dan 15

Pada halaman ini berisi permainan untuk mengasah ingatan anak-anak setelah belajar kosakata. Diminta mencocokkan benda yang sesuai lalu memintanya menuliskan dalam Bahasa Inggrisnya. Aktivitas ini akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 35 Final Halaman 20
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.5 Media Utama

Media utama dari perancangan ini akan berupa *busy book* cetak dengan ukuran 25x25 cm. Dirancang untuk para siswa kelas 4 SDN 1 Negerikaton serta anak-anak sekolah dasar yang sedang belajar mengenal kosakata benda-benda di rumah. *Busy book* ini diharapkan dapat

mempermudah untuk mengenal dan mengingat kosakata yang sedang dipelajari.

Dengan ilustrasi yang menarik dan beberapa permainan yang dapat digunakan sebagai media siswa untuk bisa aktif dikelas. Setiap desain serta ilustrasi yang dibuat diharapkan bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Serta elemen tambahan yang bisa di lepas pasang akan memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Setiap permainan dirancang untuk mengasah ingatan anak terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari pada media *busy book* ini.



Gambar 4. 36 Mockup Busy Book
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.6 Media Pendukung

Media pendukung *busy book* ini di rancang untuk melengkapi dan mendukung pembelajaran siswa agar lebih efektif. Berikut adalah beberapa media pendukung yang digunakan :

4.4.1 Buku Panduan

Pada buku panduan ini akan membantu orang tua maupun guru memberi instruksi yang jelas, setiap halaman dari *busy book* akan dijelaskan bagaimana cara digunakan dan contoh kalimat-kalimat yang bisa digunakan untuk mengajak anak aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, buku panduan ini disusun menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami.



Gambar 4. 37 Mockup Buku Panduan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.4.2 Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan ini berupa *flashcard* yang terdiri dari 15 kartu dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata yang sudah dipelajari di *busy book*. Kartu ini akan mengajak siswa bermain sambil belajar, anak-anak menjawab pertanyaan yang membantu mereka melatih daya ingat mereka.



Gambar 4. 38 Mockup Kartu Pertanyaan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)