

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Landasan Teori**

###### **1. Desain Komunikasi Visual**

Menurut buku *De Ka Ve (Desain Komunikasi Visual)* : *Penanda Zaman Masyarakat Global* (Tinarbuko, 2023), Desain Komunikasi Visual adalah kreativitas yang disampaikan dengan mengelola elemen grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout* dalam berbagai media agar pesan dapat tersampaikan sesuai dengan targetnya. Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu seni terapan yang mempelajari semua bentuk komunikasi yang bersifat visual seperti desain grafis, desain iklan, desain multimedia interaktif yang dapat mendukung sebuah komunikasi yang komunikatif, fungsional, estetis dan persuasif. Sedangkan Menurut buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (Putra, 2021), Desain Komunikasi Visual adalah proses untuk menghasilkan ide dengan memadukan seni dan teknologi yang komponen utamanya adalah gambar dan tulisan.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mengedepankan komunikasi pada proses penciptaan karyanya sebagai salah satu konsep perancangan. Meskipun Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu terapan dari ilmu seni rupa namun karyanya yang berupa karya visual harus bisa menjadi media komunikatif yang kreatif sehingga dapat tersampaikan sesuai target yang dituju secara efektif (Muallimah, 2021).

###### **2. Pembelajaran Bahasa Inggris**

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah pengembangan bahasa asing yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi para siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran bahasa yang membantu siswa dalam berkomunikasi lebih luas. Dalam hal ini, siswa

diarahkan untuk memiliki empat kemampuan dasar antara lain : kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Wijaya, 2015). Dalam praktiknya, keterlibatan guru menjadi salah satu pendorong keaktifan dan kreativitas siswanya dalam pembelajaran yang efektif dan menantang untuk menghafal dan mengetahui kosakata Bahasa Inggris (Inayah & Sya, 2022).

### **3. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran merupakan salah satu pendukung pembelajaran yang berguna untuk penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak baik bagi para siswa karena bersifat penting dan melengkapi (Harsiwi & Arini, 2020). Menggunakan media pembelajaran dapat menjadi perantara yang membantu guru menyampaikan bahan ajar yang kurang jelas. Banyak keuntungan yang bisa didapat dari penggunaan media pembelajaran antara lain : (1) Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena dapat memudahkan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) meningkatkan minat belajar siswa, (3) Menyesuaikan kebutuhan belajar siswa, (4) Dapat menjadi media penyampaian pesan langsung (Rejeki et al., 2020)

Menurut buku *Ragam Media Pembelajaran* (Rosyid et al., 2023): Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk perantara menyampaikan pesan antara guru terhadap siswanya, untuk memudahkan siswa belajar dan memahami pembelajaran yang disampaikan maka media pembelajaran disusun sebaik mungkin.

### **4. Busy Book**

*Busy book* adalah salah satu media permainan edukatif yang dirancang untuk membantu perkembangan kognitif dan motorik dengan berbagai aktivitas di dalamnya (A. A. Putra et al., 2023).

*Busy book* merupakan buku yang dirancang berwarna ceria sehingga menjadikannya media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti anak-anak (Risa mufliharsi, 2019).

## **5. Ilustrasi**

Ilustrasi adalah suatu proses grafis berbentuk gambar untuk menjelaskan suatu kalimat dari sebuah naskah untuk menunjukkan pengertiannya kepada pembaca, selain itu ilustrasi berfungsi untuk memperindah tampilan pada suatu tulisan atau naskah (Ramadhan & Islam, 2022). Selain itu ilustrasi adalah gambar yang menarik sehingga timbul perasaan senang dan gembira pada orang yang melihatnya, hal ini yang diharapkan agar pembaca merasa nyaman sehingga informasi yang dibagikan tersampaikan dengan baik (Pratama & Yasa, 2020). Adapun penjelasan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai pendukung, mendramatisi, memperjelas, menambah nilai estetika sehingga target *audiance* terpengaruhi dan tertarik terhadap karya (Husna et al., 2019).

Dalam perancangan ilustrasi penggunaan teknik ilustrasi menjadi salah satu hal penting agar karya yang diciptakan dapat memiliki gaya visual. Teknik yang paling banyak digunakan oleh kalangan praktisi yaitu ilustrasi digital. Ilustrasi digital adalah teknik pembuatan ilustrasi yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer, dalam pembuatannya aplikasi yang umum digunakan adalah *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Corel Draw* (Janottama & Putraka, 2017).

## **6. Warna**

Warna adalah elemen yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki penafsiran berkaitan dengan falsafah, simbol, dan emosi sebagai bentuk dari psikologi warna. Dalam perkembangan seni visual, warna bisa menjadi karakter yang menggambarkan jenis atau genre sebagai pembeda keterangan.

Memaknai warna dalam dunia visual membutuhkan pendalaman agar mendapatkan makna atau pesan yang disampaikan dari warna itu sendiri (Paksi & Nur, 2021).

Warna adalah salah satu unsur dalam desain yang paling mudah ditangkap mata, pada teori warna dapat diketahui bahwa warna memiliki ciri dan karakteristik tertentu (Adi, 2017).

## **7. Tipografi**

Tipografi adalah sebuah teknik seni mengatur agar huruf lebih hidup sehingga menciptakan visual yang menarik dalam ruang yang tersedia sehingga nyaman jika dilihat dan dibaca. Untuk menerapkan teknik ini desainer harus bisa mengatur *font*, serta struktur yang bagus agar mendapatkan emosi tertentu sehingga pesan tersampaikan kepada pembaca (Mirza, 2022). Menurut buku *De Ka Ve (Desain Komunikasi Visual) : Penanda Zaman Masyarakat Global* (Tinarbuko, 2023), Tipografi adalah seni memilih dan menyusun huruf untuk kebutuhan komunikasi visual. Tipografi bertugas sebagai penyampai pesan dalam bentuk sosial maupun komersial.

Menurut Tsabitah & Kusumandyoko (2024), jenis-jenis tipografi dapat dikelompokkan berdasarkan struktur dan hurufnya yaitu : (1) *Serif*, memiliki kesan klasik, elegan, dan profesional. (2) *Slab Serif*, memiliki kesan kokoh, kuat dan stabil. (3) *Sans Serif*, memiliki kesan modern, sederhana, dan efisien. (4) *Scrip*, memiliki kesan pribadi, artistik dan elegan. (5) *Dekoratif*, memiliki kesan unik, kreatif, dan tidak konvensional.

### **2.1.2 Kajian Literatur**

Peneliti terdahulu digunakan oleh penulis sebagai sumber acuan referensi dan inspirasi untuk menghasilkan penelitian baru yang berkaitan tentang media pembelajaran berupa *Busy Book*. Penelitian terdahulu yang paling relevan menurut penulis di antaranya sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

| No | Penelitian                                                                                                                   | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Keterkaitan Penelitian                                                                                                                                                                                                           |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | (Jatmika & Pratama, 2025), Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas III SD | Media pembelajaran <i>busy book</i> “SiBuk Kali Bagi” menunjukkan hasil yang valid dengan persentase 85% secara materi dan 86,3% secara media. Berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan siswa menunjukkan 94% sebagai penguji kepraktisan. Serta efektif berdasarkan uji hasil belajar sesudah dan sebelum penggunaan media. | Mengembangkan media pembelajaran berupa <i>busy book</i> sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan untuk para siswa maupun guru sekolah dasar, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran. |
| 2  | (Sitanya et al., 2024), <i>Busy Book</i> Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan                                               | Busy book yang memiliki gambar dan bentuk seputar gigi dan mulut, serta gambar yang dapat dilepas                                                                                                                                                                                                                               | Perancangan <i>busy book</i> yang akan disesuaikan dengan materi yang dibawakan dengan menampilkan visual                                                                                                                        |

|   |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Kesehatan Gigi Mulut bagi Anak Usia 6-7 Tahun                                                                             | pasang membuat anak-anak menemukan hal baru sehingga penyampaian tentang kesehatan gigi mudah tersampaikan dengan efektif.                                                                                                                              | yang menarik menjadikan pengalaman belajar anak menjadi lebih menyenangkan, sehingga semua materi akan tersampaikan dengan lebih efektif                                                                                        |
| 3 | (Masyitha et al., 2024), Meningkatkan Prestasi Belajar Kelas III Arah Mata Angin dan Denah melalui Media <i>Busy Book</i> | Penerapan <i>busy book</i> arah mata angin dan denah berdampak positif pada prestasi para siswa. Media yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan para guru tapi dapat terlibat secara aktif pada pembelajaran. | Perancangan media <i>busy book</i> pengenalan kosakata Bahasa Inggris yang interaktif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan kosakata para siswa, serta menciptakan pembelajaran yang aktif di dalam kelas. |
| 4 | (Rizki & Fitriawanati, 2020), Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Tema 1 Diriku                                           | Para siswa dan guru memberikan respons <i>bahwa busy book</i> adalah media pembelajaran yang efektif dan                                                                                                                                                | Media yang dibuat akan disesuaikan dengan kebutuhan para siswa, sehingga pada perancangannya akan menghasilkan                                                                                                                  |

|  |                                                                         |                                                                                                                                          |                                                                                                            |
|--|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Subtema 2<br>Tubuhku<br>Untuk Peserta<br>Didik Kelas 1<br>Sekolah Dasar | konkret, sehingga guru maupun siswa merasa terbantu dengan adanya media ini dibuat karena sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak. | media <i>busy book</i> yang interaktif dengan mengolaborasikan ilustrasi dan mini <i>quiz</i> di dalamnya. |
|--|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 2.2 Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 1 Negerikaton, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, Lampung. Permasalahan pada objek penelitian kali ini adalah kesulitan anak-anak belajar kosakata sederhana Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melihat sejauh mana penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang mereka miliki dan metode pembelajaran apa yang mereka gunakan. Dengan perancangan *busy book* ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran interaktif yang membantu pendidik menciptakan pembelajaran menyenangkan yang menarik minat siswa untuk belajar sehingga bisa meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

## 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode deskriptif kualitatif, yaitu teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi secara langsung, wawancara dan studi pustaka dengan menggunakan literatur yang relevan sebagai referensi (Srihidayati, 2023). Selain itu, metode kualitatif deskriptif merupakan teknik pengumpulan data menggunakan narasi atau kata-kata untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena, gejala dan situasi sosial lainnya. Maka data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik sebagai berikut :

### 2.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengamatan langsung suatu fenomena di lapangan, metode ini membantu peneliti mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat pada situasi sebenarnya (Wani et al., 2024). Observasi bertujuan untuk memahami dan menganalisis apa saja yang terjadi mulai dari perilaku, interaksi bahkan fenomena yang terjadi secara langsung.

Penulis melakukan observasi langsung pada siswa kelas 4 di SDN 1 Negerikaton, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, Lampung, yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai langkah awal identifikasi permasalahan pada penelitian ini, pada metode ini peneliti juga melakukan pengecekan materi ajar untuk menjadi acuan dalam proses perancangan *busy book* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang akan dibuat.

Di SDN 1 Negerikaton pengajar juga masih bergantung pada buku yang berbasis konvensional yang disediakan pemerintah saja, terkadang guru menyediakan secara mandiri kertas-kertas gambar sebagai upaya mempermudah para siswa mengingat dalam belajar kosakata baru bahasa Inggris. Meskipun metode pembelajaran ini membantu, pengajar mengakui bahwa pembelajaran tersebut masih kurang efektif.

Oleh karena itu, pengajar merasakan bahwa siswa membutuhkan media yang praktis dan menyenangkan untuk digunakan anak-anak. Dengan pendekatan interaktif siswa diharapkan dapat lebih terlibat dan aktif selama proses pembelajaran di kelas, sehingga kosakata bahasa Inggris yang mereka pelajari dapat mengalami peningkatan karena lebih mudah diingat para siswa.





Gambar 2. 1 SDN 1 Negerikaton  
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

### 2.3.2 Wawancara

Dalam penelitian, wawancara menjadi salah satu metode untuk mengumpulkan data pada penelitian kualitatif untuk mengetahui tentang pengalaman, pendapat, persepsi personal mengenai suatu keadaan (Nursabella et al., 2023). Namun menurut buku *Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Tiyono, 2021), Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang didapat dengan menggali sumbernya langsung melalui sesi tanya jawab. Dalam penelitian kualitatif , wawancara sifatnya mendalam karena mengeksplorasi informasi yang jelas dari informan.

Penulis melakukan wawancara langsung dengan guru Bahasa Inggris SDN 1 Negerikaton, yaitu ibu Rani Hapsari S.Pd. pada 19-20 Maret 2025. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan seputar pengetahuan siswa tentang kosakata Bahasa Inggris dan sistematika pembelajaran yang digunakan. Ibu Rani Hapsari S.Pd. menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyebutkan kosakata yang sesuai dengan buku ajar mereka, salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Selain itu, ibu Rani Hapsari S.Pd. juga menjelaskan bahwasanya anak-anak kesulitan menggunakan media pembelajaran yang hanya berupa buku konvensional karena mereka jadi sulit mengingat kosakata yang diajarkan, selain karena visual yang kurang

anak-anak juga cepat bosan saat mempelajarinya. Pengajar juga tidak bisa selalu menyediakan kertas-kertas gambar dalam upaya membantu pembelajaran, karena keterbatasan biaya.



Gambar 2. 2 Wawancara  
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

### 2.3.3 Kuesioner

Salah satu metode pengumpulan data yang dibutuhkan pada penelitian adalah metode kuesioner. Metode kuesioner adalah teknik mengumpulkan data dari responden atau orang-orang yang menjawab daftar pertanyaan yang diberikan. Hasil dari jawaban-jawaban yang diperoleh akan dikumpulkan menjadi data informasi penelitian (Almufqi & Voutama, 2023).

Penulis melakukan penyebaran kuesioner manual menggunakan kertas secara langsung terhadap 20 siswa kelas 4 SDN Negerikaton untuk mempermudah para siswa menjawab pertanyaan yang diberikan, pertanyaan berkaitan dengan metode pembelajaran Bahasa Inggris, pengetahuan kosakata Bahasa Inggris, dan penggunaan media pembelajaran selain buku sekolah. Dari hasil kuesioner terdapat 65% siswa (13 dari 20 siswa) belum dapat menyebutkan nama-nama benda sederhana dalam Bahasa Inggris, seperti "*table*", "*chair*", atau "*cupboard*". Selain itu didapatkan juga data 60% siswa (12 dari 20 siswa) menyatakan bahwa mereka belum pernah belajar dengan media ajar selain buku sekolah.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa para siswa mungkin tidak mendapatkan pengalaman belajar yang aktif serta penggunaan media yang interaktif. Mengingat pentingnya mempelajari kosakata bahasa Inggris pada para siswa sekolah dasar, dari hasil kuesioner ini menunjukkan perlunya peningkatan penggunaan media pembelajaran serta sistem pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dengan merancang media pembelajaran berupa *busy book* sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain.



Gambar 2. 3 Pengisian Kuesioner  
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

## 2.4 Analisis Data 5W+1H

5W+1H merupakan metode untuk mengetahui subjek dan objek pada perancangan dengan mengelola data yang sudah didapatkan dari wawancara dan dokumentasi (Suci & Anggapuspa, 2021). Oleh karena itu, analisis data 5W+1H pada perancangan *busy book* sebagai media pengenalan kosakata sederhana Bahasa Inggris dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner yang diteliti dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Analisis 5W+1H  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

| 5W+1H       | Pertanyaan                     | Jawaban                                                     |
|-------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <i>What</i> | Apa permasalahan yang dihadapi | Kurangnya media pembelajaran selain buku sekolah yang dapat |

|              |                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              | sehingga membutuhkan perancangan <i>busy book</i> ?      | membantu para siswa belajar kosakata sederhana dengan menyenangkan.                                                                                                                                                                                                  |
| <i>Why</i>   | Kenapa perancangan <i>busy book</i> dibutuhkan ?         | Dengan menggunakan <i>busy book</i> sebagai buku interaktif akan menarik minat siswa mengenal kosakata lebih banyak.                                                                                                                                                 |
| <i>Who</i>   | Siapa yang menjadi target perancangan <i>busy book</i> ? | Siswa/i kelas 4 SDN 1 Negerikaton                                                                                                                                                                                                                                    |
| <i>Where</i> | Di mana permasalahan ini terjadi?                        | SDN 1 Negerikaton, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, Lampung.                                                                                                                                                                                              |
| <i>When</i>  | Kapan permasalahan itu terjadi ?                         | Permasalahan ini terjadi karena kurang tersedianya media pembelajaran tambahan di sekolah maupun di rumah sehingga siswa jadi kurang meminati belajar bahasa asing. Sehingga terjadi kesulitan para siswa untuk dapat menyebutkan kosakata sederhana Bahasa Inggris. |
| <i>How</i>   | Bagaimana pemecahan masalahnya?                          | Melalui perancangan buku interaktif berupa <i>busy book</i> yang dapat membantu pendidik maupun siswa dalam pembelajaran kosakata sederhana bahasa inggris.                                                                                                          |

## 2.5 Kesimpulan Analisis Data 5W+1H

Berdasarkan analisis data yang sudah dijelaskan, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu kurangnya pengetahuan siswa tentang kosakata

sederhana tentang benda-benda sekitar dalam Bahasa Inggris, akibat tidak tersedianya media pembelajaran selain penggunaan buku sekolah. Solusi yang ditawarkan yaitu berupa pembuatan buku interaktif *busy book* yang menarik untuk para siswa sehingga bisa menjadi sarana yang efektif untuk mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat membantu pengajar maupun siswa mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa inggris di SDN 1 Negerikaton.

## **2.6 Solusi Perancangan**

Solusi perancangan berupa *busy book* yang diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif. Dengan mengenalkan kosakata Bahasa Inggris melalui visualisasi benda-benda sekitar yang berupa ilustrasi kartun akan menarik minat belajar para siswa. Buku ini tidak hanya sebagai media pembelajaran para siswa namun juga membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Inggris.