

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana menyampaikan pesan melalui media visual dengan menggabungkan unsur-unsur desain seperti ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, dan komposisi. Tujuannya adalah untuk mengomunikasikan informasi secara efektif melalui media visual, audio, maupun audio-visual kepada audiens tertentu (Sumbo Tinarbuko, 2015).

DKV juga merupakan proses kreatif yang mengintegrasikan seni dan teknologi dalam merancang ide-ide komunikasi visual (Putra, 2021). Selain itu, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai penyampaian informasi melalui bahasa visual yang dituangkan dalam berbagai bentuk media (Anggraini S & Nathalia, 2020).

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan jenis media yang menyatukan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, foto, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling terintegrasi. Media ini juga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan perangkat, sehingga pengguna dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran maupun penyampaian informasi (Fikri & Madona, 2018).

Multimedia interaktif merupakan media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang disajikan, melalui kontrol tertentu yang dapat dioperasikan sesuai keinginan pengguna. Dengan demikian, pengguna memiliki kebebasan dalam menentukan jalannya informasi yang ingin

diakses. Contoh dari media ini antara lain adalah aplikasi pembelajaran interaktif dan permainan edukatif (Saprudin et al., 2020).

Multimedia sendiri merupakan kombinasi dari dua atau lebih elemen media seperti teks, gambar, grafik, suara, musik, animasi, dan video yang disatukan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif. Menurut Danisa dan Zakarijah (2023), multimedia interaktif dalam konteks pembelajaran adalah pendekatan yang memadukan berbagai elemen tersebut dengan fitur interaktif dan disampaikan melalui perangkat elektronik seperti komputer atau laptop. Media ini dirancang agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui interaksi dua arah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Diharapkan, dengan adanya interaksi ini, minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dapat meningkat secara signifikan.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, yang mampu membangkitkan perhatian, minat, perasaan, dan pemikiran siswa dalam proses pendidikan. Tafonao (2018) menyatakan bahwa media memiliki peran penting sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Rosyidi (2018), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam bentuk pesan yang mudah dipahami, baik melalui komunikasi verbal maupun nonverbal. Media menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran karena hakikat pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tersebut tidak dapat berlangsung secara efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

a. Media Visual

Media visual, yang mencakup berbagai bentuk gambar, adalah sarana komunikasi yang efektif karena kemampuannya dalam menarik perhatian, mengklarifikasi materi pembelajaran, dan memberikan representasi visual dari fakta atau konsep yang mungkin sulit diingat jika hanya disampaikan secara verbal.

b. Media Audio

Media audio adalah sarana penyampaian pesan atau informasi melalui suara, yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran.

c. Media Audio Visual

Media audio visual mengintegrasikan elemen visual dan auditori dalam penyampaian informasi, sehingga meningkatkan kejelasan dan daya tarik konten yang disampaikan.

3. Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam mengelola elemen teks, yang mencakup pemilihan jenis huruf, penyesuaian ukuran, pengaturan jarak antar huruf maupun antar baris, serta tata letak teks agar informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh pembaca. Ariani dan Banjarnahor (dalam Kembaren et al., 2020) menyebutkan bahwa kesalahan dalam penggunaan tipografi dapat menghambat efektivitas komunikasi visual, meskipun elemen desain lainnya telah dirancang dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, Wheeler (2018) menegaskan bahwa tipografi juga berperan penting dalam memperkuat identitas suatu merek, menjadikannya sebagai sarana komunikasi visual yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional.

4. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain visual karena mampu memberikan dimensi, ekspresi, dan

kehidupan pada karya ilustrasi. Warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga berperan dalam membangun kesan yang kuat dan identitas visual yang mudah dikenali oleh audiens. Penggunaan warna yang tepat dalam sebuah desain dapat merepresentasikan karakter objek atau identitas suatu merek, sehingga mampu menarik perhatian secara visual (Primayudha, Subkiman, & Arief Rrz, 2020).

Selain memiliki fungsi estetis, warna juga merupakan bentuk energi dan cahaya yang terlihat melalui proses pantulan terhadap berbagai partikel dan benda. Setiap warna memiliki panjang gelombang, frekuensi, dan getaran tertentu yang dipercaya dapat memengaruhi energi dalam tubuh manusia. Respons tubuh terhadap warna dapat memengaruhi keseimbangan fisik, mental, emosional, dan spiritual.

Secara teori, warna dikelompokkan dalam lingkaran warna yang terdiri dari warna primer (merah, kuning, biru), sekunder (oranye, hijau, ungu), dan tersier. Kelompok warna ini menjadi dasar dalam pemanfaatannya sebagai simbol, ikon, tanda, serta media komunikasi visual (Fajar Paksi, 2021).

5. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen visual yang dapat berupa bentuk sederhana hingga kompleks, yang berfungsi untuk memperkaya tampilan dalam desain grafis. Tanpa adanya ilustrasi, suatu desain cenderung terlihat kaku, tidak menarik, dan kurang mampu menarik perhatian. Kehadiran ilustrasi bertujuan untuk memperjelas penyampaian pesan sekaligus mendorong keterlibatan audiens secara visual (Wirayudha & Aditya, 2019).

Secara lebih luas, ilustrasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk seni visual yang digunakan untuk menggambarkan ide, konsep, cerita, maupun objek secara lebih komunikatif. Ilustrasi bisa diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti sketsa, lukisan, gambar digital, atau grafis lainnya. Tujuannya adalah untuk

memperjelas atau memperindah teks seperti cerita, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Dengan bantuan visual dari ilustrasi, penyampaian pesan akan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca (Wongso & Erlyana, 2020).

6. Layout

Layout dapat diartikan sebagai penataan unsur-unsur desain pada suatu bidang dalam media tertentu dengan tujuan mendukung konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Paul dan Gavin (2005:9) yang menyatakan bahwa layout merupakan proses pengaturan elemen-elemen desain dalam ruang tertentu dengan mempertimbangkan nilai estetika secara keseluruhan. Penataan ini bertujuan agar elemen visual maupun teks dapat tersaji secara jelas dan mudah dipahami oleh pembaca (Kurniawan, 2019).

Layout mencakup pengorganisasian elemen seperti teks, gambar, dan grafis dalam satu bidang agar menghasilkan tampilan yang komunikatif dan mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Penataan layout yang tepat menciptakan struktur visual yang rapi, sehingga meningkatkan keterbacaan dan daya tarik desain. Dalam proses perancangan, beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan meliputi keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), urutan pandangan (*sequence*), dan kesatuan atau keharmonisan (*unity*) (Angela & Suhartono, 2022).

7. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang banyak digunakan dalam industri kreatif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat ilustrasi dan gambar vektor yang memiliki keunggulan dalam ketajaman visual, di mana objek yang dihasilkan tetap jelas dan tidak pecah meskipun diperbesar berkali-kali lipat (Jubilee Enterprise Adobe, 2020). Oleh karena itu, desain vektor sering

digunakan untuk media berukuran besar seperti spanduk dan papan reklame.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dalam industri global, Indonesia turut berupaya menjadi negara industri maju melalui penerapan konsep Revolusi Industri 4.0. Hal ini mendorong para pelaku kreatif, termasuk desainer grafis, untuk terus berinovasi dan menghadirkan ide-ide baru dalam menciptakan produk visual, termasuk karya hiasan yang kompetitif di pasar dalam maupun luar negeri (Waskito, 2019; Ramadhani, 2018). Dengan demikian, penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator menjadi bagian penting dalam mendukung proses kreatif dan produksi desain yang berkualitas tinggi.

8. Adobe Animate

Adobe Animate merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat animasi dan konten multimedia yang interaktif. Aplikasi ini sangat bermanfaat dalam menyajikan materi pendidikan secara lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik (Novitasari et al., 2018). Adobe Animate memungkinkan pengguna untuk menciptakan animasi berbasis grafik vektor yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti situs web, video online, game, maupun aplikasi interaktif.

Menurut Prastyo dan Hartono (2020), Adobe Animate merupakan pengembangan dari Adobe Flash Professional CC dengan penambahan berbagai fitur baru yang lebih canggih. Aplikasi ini merupakan versi terbaru dari program animasi sebelumnya seperti Adobe Flash CS6, Macromedia Flash, dan Futuresplash Animator. Adobe Animate dikembangkan oleh Adobe Systems dan digunakan untuk merancang animasi serta konten multimedia yang dapat dipublikasikan ke berbagai media, termasuk televisi, internet, maupun video game (Bernadhed et al., 2019). Dengan kemampuannya dalam membuat animasi dan desain

interaktif, Adobe Animate menjadi alat penting dalam produksi konten digital yang mendukung pembelajaran visual.

2.1.2 Kajian Literatur

Tabel 2.1 Kajian Literatur

Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
Multimedia Interaktif Mengenal Sejarah Tarian Barongsai (2022)	Penelitian ini menghasilkan sebuah media interaktif tentang mengenal sejarah barongsai. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, studi pustaka dengan dengan menambahkan metode analisis 5W1H.
Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Bacaan Bagi Anak Usia Dini (2022)	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa permainan puzzle dengan buku yang bernuansa colorful. Metode yang digunakan kuanlitatif dengan analisi 5W1H.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan 5W1H dengan menambahkan metode studi pustaka.
Perancangan Media Interaktif “Mengenal Aksara Jawa” (2024)	Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif tentang mengenal aksara jawa. Metode penelitian yang digunakan adalah pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan 5W1H dengan menambahkan Metode studi pustaka.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Profil Sekolah Dasar Xaverius 1

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Xaverius 1

Nama Pendiri : Pastor Van Oort Scj

Lokasi : Jl. Sultan Hasanudin No.25, Gn. MAS, Kec.
Telukbetung Selatan, Kota Bandar Lampung,
Lampung 35221.

2.2.2 Sejarah Sekolah Dasar SD Xaverius 1

SD Xaverius 1 Bandarlampung memiliki sejarah panjang yang dimulai sejak masa sebelum kemerdekaan. Didirikan pada tanggal 1 Agustus 1930 oleh Pastor Van Oort SCJ, sekolah ini merupakan sekolah Katolik pertama di Telukbetung dan dikelola oleh Suster-Suster Kongregasi Hati Kudus. Dengan semangat pelayanan dan dedikasi tinggi, sekolah ini terus berkembang meskipun sempat terhenti saat masa pendudukan Jepang (1942–1950).

Pasca kemerdekaan, SD Xaverius dibuka kembali dan berada di bawah naungan Yayasan Lembaga Miryam sejak 1958. Sejak saat itu, sekolah terus menunjukkan prestasi dan menjadi kebanggaan masyarakat Lampung. Dalam perjalanannya, SD Xaverius 1 mengalami perubahan nama dan status administratif, hingga akhirnya secara resmi menjadi SD Xaverius 1 Bandarlampung.

Sekolah ini juga berinovasi dengan membuka layanan inklusi sejak tahun ajaran 2012/2013 dan mendapatkan pengakuan sebagai Sekolah Ramah Anak pada tahun 2018. Dengan berbagai prestasi serta sarana dan prasarana yang terus ditingkatkan, SD Xaverius 1 Bandarlampung berkomitmen menjadi lembaga pendidikan yang membentuk kepribadian siswa secara utuh dan menjunjung nilai-nilai kemanusiaan dan pelayanan.

2.3 Analisis Data

2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode kualitatif deskriptif merupakan strategi penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu gejala atau peristiwa, dengan mengandalkan data dalam bentuk narasi atau nonangka. Dalam perancangan ini, pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, kuesioner, observasi lapangan, serta studi literatur. Adapun langkah-langkah dalam pendekatan ini meliputi tahapan-tahapan berikut:

1. Observasi Museum

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan observasi ke

Museum Lampung guna mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai pakaian pernikahan adat Lampung, makanan tradisional, serta kesenian daerah Lampung. Observasi ini dilakukan pada tanggal 13 April 2025 pukul 11.00 pagi.



Gambar 2.1 Observasi Museum Lampung

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Wawancara langsung ke Sekolah Dasar Xaverius 1

Wawancara merupakan salah satu cara dalam mencari informasi dan pengumpulan data melalui pembicaraan antar dua pihak atau lebih secara langsung. Maka dari itu penulis melakukan wawancara terstruktur pada tanggal 14 April 2025 pada pukul 10.00 pagi secara langsung di Sekolah Dasar Xaverius 1 Bandar Lampung terhadap guru siswa-siswi kelas 5 SD. Peneliti melakukan sesi tanya jawab dengan bapak Petra Budi Santoso, S.Pd dari hasil tanya jawab dengan bapak Budi selaku salah satu guru di SD Xaverius 1, didapatkan beberapa informasi terkait media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran yaitu hanya menggunakan buku bacaan dan belum ada pembelajaran media interaktif. Karena itu belum banyak siswa-siswi yang belum mengenal lebih banyak tentang budaya Lampung.

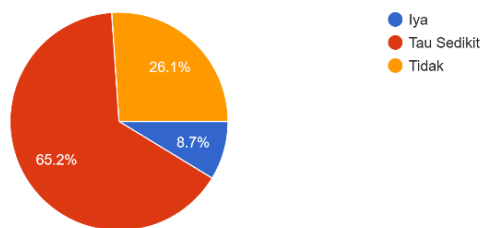


Gambar 2.2 SD Xaverius 1 Bandar Lampung

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3. Pengisian Kuisisioner

Apakah Kamu Mengetahui Budaya Lampung seperti Siger, dan Kain Tapis?
23 responses

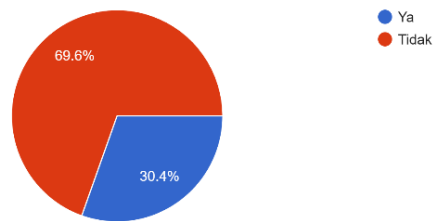


Gambar 2.3 Kuisisioner budaya Lampung

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Data diatas yang diisi oleh 23 siswa sekolah dasar dari 79 siswa dengan persentase yang di dapat dari pernyataan diatas adalah 65.2% menjawab tau sedikit, 26.1% menjawab tidak dan 8.7% menjawab tau secara lengkap, karena hal ini, dapat dilihat bahwa masih kurangnya pengetahuan tentang budaya di Lampung. Oleh karena itu penulis membuat perancangan media pembelajaran interaktif tentang kebudayaan daerah Lampung yang diharapkan dapat membantu pemahaman tentang budaya dan kesadaran akan pentingnya melestarikan kebudayaan daerah.

Apakah Kamu Tahu Pakaian Adat Daerah Lampung?
23 responses



Gambar 2.4 Kuisisioner baju Adat Lampung
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Budaya daerah merupakan identitas bangsa yang perlu dikenalkan sejak usia dini. Dari hasil pengisian kuisisioner diatas menunjukan bahwa 69.9% siswa kelas 5 tidak mengenali pakaian adat budaya Lampung dan hanya 30.4% yang memiliki pengetahuan tentang pakaian adat daerah Lampung. Maka dari itu pengenalan budaya lokal sangat penting untuk menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap identitas daerah.

2.3.2 Analisa 5W+1H

Adapun analisa 5W+1H pada perancangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Rakyat Busa Pustaka berdasarkan hasil observasi dan juga taya jawab yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.2 Analisis 5W+1H

<i>What</i>	Apa permasalahan yang ditemukan sehingga harus dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif ini? Belum adanya media pembelajaran tambahan selain buku bacaan dan penjelasan secara langsung.
<i>Why</i>	Mengapa perlu dibuat perancangan media pembelajaran interaktif? Untuk menarik minat belajar dan memunculkan interaktifitas antara anak dengan media yang digunakan dalam belajar.
<i>Who</i>	Siapa yang menjadi target audience dari perancangan media pembelajaran interaktif ini? Anak-anak yang berada di SD Xaverius 1 Bandar Lampung dengan usia 10-11 tahun atau setara dengan kelas 5 Sekolah Dasar.

<i>Where</i>	Dimana perancangan media pembelajaran interaktif ini akan digunakan? Perancangan ini akan digunakan di Sekolah Dasar Xaverius 1 Bandar Lampung yang beralamatkan di Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung
<i>When</i>	Kapan perancangan media pembelajaran interaktif ini akan di gunakan? Media pembelajaran interaktif ini akan di gunakan saat jam istirahat.
<i>How</i>	Bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif ini? Media interaktif ini digunakan menggunakan handphone dan juga komputer.

2.4 Kumpulan Analisis Data

Dengan melihat dari jawaban analisa 5W+1H dinyatakan bahwa diperlukan perancangan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Kendala yang terjadi saat ini yaitu kurangnya minat belajar anak-anak karena hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran serta kurangnya keaktifan dan interaktifitas anak-anak dalam belajar.

2.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan data yang ditemukan solusi perancangan untuk Sekolah Dasar Xaverius 1 Bandar Lampung perlu adanya perancangan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar anak dan membantu dalam mengingat informasi dari materi yang sudah didapat oleh siswa-siswi SD Xaverius 1 Bandar Lampung