



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF**

## **SERI TOKOH ALKITAB**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Martha  
NIM : 12120210161  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG

2017

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Martha

NIM : 12120210161

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SERI TOKOH ALKITAB**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

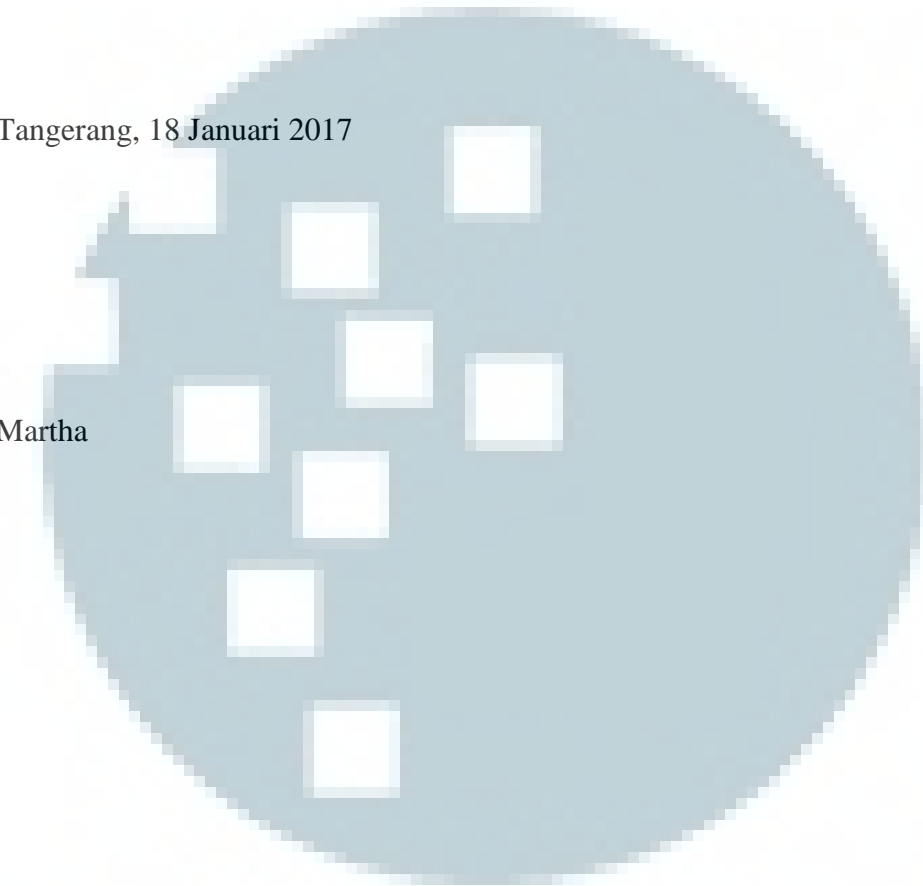
Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Januari 2017

Martha



UMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR


### PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SERI TOKOH ALKITAB



Ferdy Tanumihardja, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

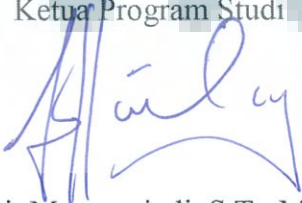


Chara Susanti, M.Ds.



Joni Nur Budi K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat – Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis membuat laporan “Perancangan Media Interaktif Seri Tokoh Alkitab” berdasarkan proses perancangan yang dilakukan penulis selama satu semester.

Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan program studi S-1 Desain Komunikasi Visual dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Penulis mendapat banyak pengalaman bagaimana merancang sebuah desain dari rumusan masalah, pengumpulan data sampai rancangan berhasil dibuat. Penulis menyadari bahwa penulis dapat menyelesaikan laporan ini berkat dukungan dari berbagai pihak.

Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Ferdy Tanumihardja, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing.
3. Chara Susanti, M.Ds., selaku dosen penguji.
4. Joni Nur Budi K., S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang.
5. Pdp. Gideon Agus Salim Halim, narasumber perwakilan GBI WTC.
6. Melina Lembono, SE., narasumber perwakilan guru sekolah minggu GBI WTC.
7. Orang tua dan kakak penulis yang telah memberi dorongan dan semangat selama proses perancangan tugas akhir ini.

8. Teman – teman penulis yang telah membantu dan memberi semangat serta doa kepada penulis sejak proses perancangan dimulai, khususnya Tatik Yuliani, Hubert Setiadi dan Josua Abednego.
9. Seluruh pihak yang telah membantu perancangan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tangerang 18 Januari 2017

Martha

UMMN

## **ABSTRAKSI**

Pengenalan akan tokoh Alkitab penting bagi anak untuk belajar nilai Kristiani. Namun karena Alkitab disusun dengan Bahasa Indonesia yang baku, anak mengalami kesulitan untuk mengerti dan membayangkan situasi yang diceritakan. Sangat efektif bagi anak untuk belajar sesuatu dengan metode pembelajaran yang memanfaatkan media visual. Pembuatan media interaktif ini menggunakan gambar visual, audio visual dan bahasa sehari – hari yang mudah dipahami. Media ini dibuat dengan tujuan membantu anak belajar dengan cara menarik, mudah dipahami, mudah diakses dan dapat digunakan berulang – ulang. Data yang digunakan dalam tugas akhir ini diperoleh dengan metode kualitatif.

Kata kunci : Tokoh Alkitab, Seri Tokoh Alkitab, Media Interaktif

# UMMN



## ***ABSTRACT***

*Introduction about Bible characters is important for children to learn Cristian values. But because the Bible was written with Indonesian standard language, children difficult to understand and imagine a situation that is told. Using visual media as learning method is very effective for children. This interactive media made with visual image, sound and simple language. This media made for help children to learning in fun way, easy to understand, easy to access and able to use repeatedly. The data used for this thesis was obtained by qualitative methods.*

*Keyword : Bible Character, Bible Character Series, Interactive Media*

UMMN

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Perumusan masalah .....	3
1.3. Batasan masalah .....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6. Metodologi Perancangan .....	6
1.7. Skematika Perancangan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Prinsip Desain .....	9
2.2. Warna .....	12

<b>2.3.</b>	<b>Tipografi.....</b>	<b>13</b>
<b>2.4.</b>	<b>Ilustrasi.....</b>	<b>15</b>
2.4.1.	Karakter.....	15
<b>2.5.</b>	<b>GUI (<i>Graphical User Interface Design</i>).....</b>	<b>19</b>
<b>2.6.</b>	<b>Media Interaktif .....</b>	<b>24</b>
2.6.1.	Alur Interaktif.....	26
<b>2.7.</b>	<b>Mobile Application .....</b>	<b>29</b>
2.7.1.	Android .....	31
<b>2.8.</b>	<b>Psikologi Anak Usia 6 – 10 tahun.....</b>	<b>31</b>
<b>2.9.</b>	<b>Cerita Alkitab .....</b>	<b>32</b>
2.9.1.	Yefta.....	32
2.9.2.	Poin Pembelajaran.....	33
<b>2.10.</b>	<b>Life Lesson (Cerita Kehidupan) .....</b>	<b>33</b>
2.10.1.	Cerita Kehidupan 1.....	33
2.10.2.	Cerita Kehidupan 2.....	35
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>37</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.</b>	<b>Wawancara .....</b>	<b>37</b>
3.2.1.	Proses Wawancara .....	38
3.2.2.	Analisa Wawancara.....	40

<b>3.3. Kuesioner .....</b>	<b>40</b>
3.3.1. Analisa Kuesioner .....	42
3.3.2. Kesimpulan Kuesioner .....	45
<b>3.4. Observasi Aplikasi.....</b>	<b>45</b>
<b>3.5. Referensi.....</b>	<b>51</b>
3.5.1. Referensi Tokoh .....	52
3.5.2. Referensi <i>Background</i> .....	55
<b>3.6. Lembaga Pendukung .....</b>	<b>56</b>
<b>3.7. Train Production .....</b>	<b>57</b>
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>58</b>
<b>4.1. Mind-mapping Perancangan.....</b>	<b>58</b>
<b>4.2. Brain Storming .....</b>	<b>60</b>
4.2.1. Konsep Desain .....	64
4.2.2. Pola Interaktif.....	66
4.2.3. Storyboard.....	69
4.2.4. Pemilihan <i>Font</i> .....	75
<b>4.3. Analisis Visual dan Interaktifitas .....</b>	<b>77</b>
4.3.1. Karakter.....	77
4.3.2. Halaman Utama ( <i>Home</i> ) .....	80
4.3.3. Halaman Pilih Kakak Pembaca dan Cerita .....	82

4.3.4.	Halaman Pilih Cerita.....	85
4.3.5.	Halaman Cerita.....	88
4.3.6.	Halaman Poin Pengajaran.....	92
4.3.7.	Halaman <i>Pop Up</i> Poin.....	94
4.3.8.	Halaman <i>Reward</i> .....	97
4.3.9.	Halaman <i>Game</i> .....	99
4.3.10.	Halaman Pengaturan.....	104
4.3.11.	Halaman Koleksi Medali.....	106
<b>4.4.</b>	<b>Strategi Media.....</b>	<b>108</b>
<b>8.1.</b>	<b>Budgeting .....</b>	<b>114</b>
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>115</b>
<b>11.1.</b>	<b>Kesimpulan.....</b>	<b>115</b>
<b>11.2.</b>	<b>Saran .....</b>	<b>115</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xix</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Balance .....	9
Gambar 2. 2 Contoh Tekanan (Emphasis) .....	10
Gambar 2. 3 Contoh Irama (rhythm) .....	11
Gambar 2. 4 Contoh Kesatuan (Unity) .....	12
Gambar 2.5 Contoh Kombinasi Warna Untuk Anak .....	13
Gambar 2. 6 Contoh Tipografi Untuk Anak .....	15
Gambar 2. 7 Contoh Karakter Iconic (Ikonis) .....	16
Gambar 2. 8 Contoh Karakter Simple.....	16
Gambar 2. 9 Contoh Karakter Broad .....	17
Gambar 2. 10 Contoh Karakter Comedy Relief.....	17
Gambar 2. 11 Contoh Karakter Lead Character.....	18
Gambar 2. 12 Contoh Karakter Realistic .....	18
Gambar 2. 13 Contoh Tampilan Layar yang Tidak Teratur.....	19
Gambar 2. 14 Contoh Tampilan Layar yang Teratur .....	19
Gambar 2. 15 Contoh Konsistensi Internal Sebuah Kotak Dialog .....	20
Gambar 2. 16 Contoh Konsistensi Eksternal Antara Teks Tool Ikon.....	20
Gambar 2. 17 Contoh Konsistensi Dunia Nyata : Rambu Lalulintas untuk Tampilan Ikon. ....	21
Gambar 2. 18 Contoh Navigasi.....	22
Gambar 2. 19 Contoh Ikon yang Ambigu dan yang Jelas.....	22
Gambar 2. 20 Contoh yang Terlalu dan yang Kurang Khas .....	23
Gambar 2. 21 Contoh Penekanan Berlebih dan Perbaikan Penekanan .....	23

Gambar 2. 22 Terbaca atau Tidaknya Teks Dipengaruhi oleh Jenis dan Ukuran Teks.....	24
Gambar 2. 23 Contoh Teks yang Sulit Dibaca dan yang Mudah Dibaca .....	24
Gambar 2. 24 Segitiga Alur.....	26
Gambar 2. 25 <i>Nodal Plot</i> .....	28
Gambar 2. 26 <i>Modulated Plot</i> .....	28
Gambar 2. 27 <i>Open Plot</i> .....	29
Gambar 3. 1 Pertanyaan Kuesioner Anak .....	44
Gambar 3. 2 <i>Screenshot Bible App for Kids</i> .....	46
Gambar 3. 3 <i>Screenshot Moses</i> .....	48
Gambar 3. 4 <i>Screenshot Noah's Ark</i> .....	49
Gambar 3. 5 Referensi 1 Tokoh Yefta .....	52
Gambar 3. 6 Referensi 2 Tokoh Yefta .....	52
Gambar 3. 7 Referensi 3 Tokoh Yefta .....	53
Gambar 3. 8 Referensi Tokoh Yefta dan Saudara Laki – lakinya Saat diusir.....	53
Gambar 3. 9 Referensi 1 Tokoh Pemuka Israel .....	54
Gambar 3. 10 Referensi 2 Tokoh Pemuka Israel .....	54
Gambar 3. 11 Referensi Prajurit Israel.....	55
Gambar 3. 12 Referensi Lokasi yaitu Daerah Gilead .....	55
Gambar 3. 13 Referensi Lokasi yaitu Daerah Tob.....	56
Gambar 3. 14 Logo GBI WTC.....	57
Gambar 3. 15 Logo <i>Train Production</i> .....	57
Gambar 4. 1 <i>Mind-mapping</i> Media Interaktif .....	58

Gambar 4. 2 <i>Mind-mapping</i> Aplikasi Seri Tokoh Alkitab.....	59
Gambar 4. 3 Sketsa Judul dan Tombol .....	60
Gambar 4. 4 Sketsa Baru Tampilan Tombol.....	61
Gambar 4. 5 Sketsa Baru Tampilan Judul.....	61
Gambar 4. 6 Sketsa 1 Tampilan Cerita Yefta .....	62
Gambar 4. 7 Sketsa 2 Tampilan Cerita Yefta .....	62
Gambar 4. 8 Sketsa 1 Tampilan Pilih Cerita.....	63
Gambar 4. 9 Sketsa 2 Tampilan Pilih Cerita.....	63
Gambar 4. 10 Sketsa 1 Karakter Yefta.....	64
Gambar 4. 11 Sketsa 2 Karakter Yefta.....	64
Gambar 4. 12 Pola Interaktif.....	67
Gambar 4. 13 Implementasi Pola Interaktif .....	68
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Alkitab dan Karakter Pembaca Cerita .....	70
Gambar 4. 15 Sketsa <i>Storyboard</i> .....	75
Gambar 4. 16 Jenis Huruf yang Digunakan .....	76
Gambar 4. 17 Penggunaan <i>Font</i> Pada Judul Aplikasi.....	76
Gambar 4. 18 Karakter Yefta Dengan Pakaian Prajurit dan Sehari – hari.....	78
Gambar 4. 19 Karakter Guru Sekolah Minggu .....	79
Gambar 4. 20 Halaman Awal.....	80
Gambar 4. 21 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Awal .....	80
Gambar 4. 22 Halaman Pilih Kakak Pembaca Cerita .....	82
Gambar 4. 23 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Pilih Kakak Pembaca Cerita.....	83
Gambar 4. 24 Halaman Pilih Cerita .....	85



Gambar 4. 25 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Pilih Cerita.....	85
Gambar 4. 26 <i>Pause</i> Pada Halaman Cerita .....	86
Gambar 4. 27 <i>Pause</i> Pada Halaman Cerita .....	87
Gambar 4. 28 Halaman Cerita.....	88
Gambar 4. 29 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Cerita .....	88
Gambar 4. 30 Tampilan Saat Mendapat Berlian .....	91
Gambar 4. 31 Halaman Poin Pengajaran .....	92
Gambar 4. 32 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Poin Pengajaran.....	92
Gambar 4. 33 Halaman Pengantar Cerita Kehidupan .....	94
Gambar 4. 34 Halaman <i>Pop Up</i> Poin.....	94
Gambar 4. 35 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman <i>Pop Up</i> Poin .....	95
Gambar 4. 36 <i>Pop Up</i> Halaman <i>Reward</i> .....	96
Gambar 4. 37 Halaman <i>Reward</i> .....	97
Gambar 4. 38 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman <i>Reward</i> .....	97
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Simpan Medali ke <i>Gallery</i> .....	99
Gambar 4. 40 Halaman <i>Game</i> .....	99
Gambar 4. 41 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman <i>Game</i> .....	100
Gambar 4. 42 <i>Pause</i> Pada Halaman <i>Game</i> .....	101
Gambar 4. 43 <i>Level Game Puzzle</i> dan Kartu Sama .....	102
Gambar 4. 44 Permainan <i>Puzzle</i> .....	102
Gambar 4. 45 Permainan Kartu Sama.....	103
Gambar 4. 46 Keterangan Waktu Permainan.....	103
Gambar 4. 47 Halaman Pengaturan .....	104

Gambar 4. 48 Halaman Koleksi Medali.....	106
Gambar 4. 49 Penerapan <i>Layout</i> Pada Halaman Koleksi Medali .....	106
Gambar 4. 50 Medali Ukuran Besar .....	107
Gambar 4. 51 Tampilan Brosur.....	108
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Display Standee</i> .....	109
Gambar 4. 53 Tampilan Pin dan Gantungan <i>Handphone</i> .....	110
Gambar 4. 54 Tampilan <i>Hardcase</i> .....	111
Gambar 4. 55 Tampilan <i>Stylus Pen</i> .....	111
Gambar 4. 56 Tampilan Powerbank.....	112
Gambar 4. 57 Tampilan Stiker .....	113
Gambar 4. 58 Tampilan Kaos .....	113

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner Orang Tua .....	42
Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner Anak .....	44
Tabel 3. 3 Perbandingan Referensi Aplikasi.....	50
Tabel 4. 1 <i>Budgeting</i> .....	114



UMN