

**PERANCANGAN ULANG BUKU RENUNGAN  
HARIAN PELITA**  
**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Gladys Theresia  
NIM : 00000009748  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2019**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gladys Theresia

NIM : 0000009748

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

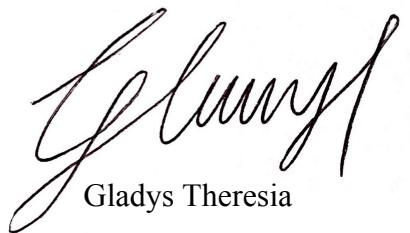
### **PERANCANGAN ULANG BUKU RENUNGAN HARIAN PELITA**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan 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 Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian 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, 16 Desember 2018



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gladys Theresia".

Gladys Theresia

## **ABSTRAKSI**

Laporan tugas akhir ini akan membahas tentang Perancangan Ulang Buku Renungan Harian Pelita yang ditargetkan untuk kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar BPK Penabur. Mengapa penulis memilih topik ini? Karena di era jaman sekarang dimana teknologi terus berkembang pesat, kedekatan dengan Tuhan menjadi sesuatu yang semakin hilang dimata anak muda. Makin banyak remaja yang lebih memilih menjadi *atheist* karena malas untuk mengikuti kegiatan gereja. Tentunya hal ini beralaskan kurangnya kedekatan spiritual anak-anak dengan Tuhan. Salah satu cara untuk mencegah fenomena ini adalah dengan membaca renungan harian sejak dini. BPK Penabur mengetahui akan pentingnya memiliki nilai spiritualitas yang baik pada anak, maka menerbitkan sendiri buku renungan harian, khusus untuk murid BPK Penabur dengan harapan dapat menanamkan nilai-nilai Kristiani dan meningkatkan spiritualitas pada anak.

Namun masalah yang dihadapi saat ini adalah, dari hasil *Focus Group Discussion*: 5 dari 5 anak mengatakan bahwa mereka tidak mengingat materi yang disampaikan oleh buku renungan tersebut. Dibutuhkanlah suatu solusi agar materi yang disampaikan pada buku renungan Pelita dapat diingat oleh para murid dengan baik.

Metode Penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan observasi, wawancara, *focus group discussion* dan kuisioner. Narasumber adalah orang-orang yang bekerja di bidang buku, anak-anak, dan teologi.

Kata Kunci: Renungan, Buku, Kristen.

## ***ABSTRACT***

*This final project report will be discussing about Pelita Daily Devotional Book redesign project, which is targeted for 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, and 3<sup>rd</sup> grade student of BPK Penabur schools. The main reason why i choose this topic is because in today's era, technology continues to grow rapidly, the relationship between God Almighty and the younger generations become rare and hard to achieve. More and more younger generations prefer to be an atheist because they are too lazy to attend and contribute in church activities. One way to overcome this phenomenon is to read daily devotion book from an early age. BPK Penabur know that having a good spiritual values is important for children, that's why they publish their own devotion book which was used everyday in every branch of their school, in hopes of installing and improving Christian spirituality values in their students.*

*Sadlly there was a problem found in this book after doing a Focus Group Discussion. 5 out of 5 students stated that they don't remember the material that was delivered by the books. That's why, a solution needs to be found so that students could remember and live with the values that wants to be planted by the school.*

*Research method that was used in the making of this report is qualitative and quantitative, which is observation, focus interviews, focus group discussion, and questionare. The interviewees that was choosen are people who have experiences in working in the books, kids, and spirituality field.*

*Key Words:* *Devotion, Book, Christianity.*

## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN ULANG BUKU RENUNGAN HARIAN PELITA**

Oleh

Nama : Gladys Theresia

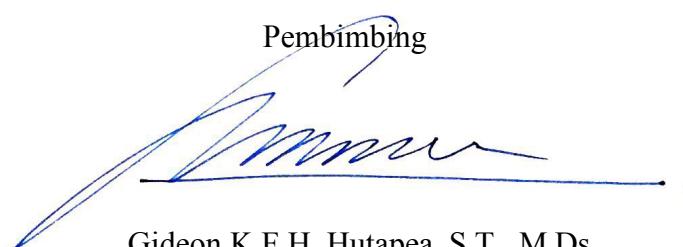
NIM : 00000009748

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

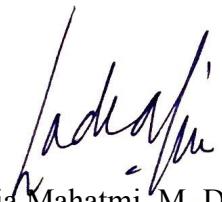
Tangerang, 12 Januari 2019

Pembimbing



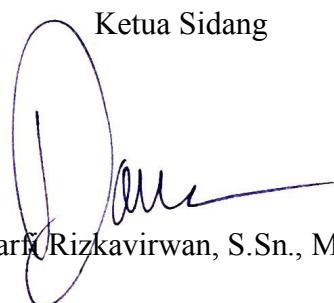
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Pengaji



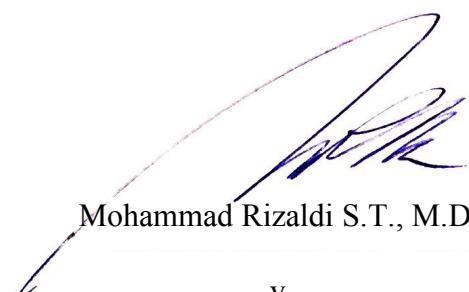
Nadia Mahatmi, M. Ds.

Ketua Sidang



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena tanpanya Perancangan Ulang Buku Renungan Harian Pelita tidak akan selesai. Penulis teringat dengan ucapan salah seorang pendeta di kebaktian yang penulis ikuti, dimana jika sering membaca renungan harian, maka diri akan terlatih untuk memilih tindakan yang baik dan benar. Renungan harian menjadi filter pikiran setiap manusia dalam berperilaku.

Karena itulah penulis ingin mengangkat tema perancangan ini. Penulis percaya kebiasaan membaca renungan harian sejak dulu mampu mempengaruhi tindakan setiap manusia dalam berperilaku. Dan penulis harap para pembaca laporan ini mampu terinspirasi dan juga mulai membuat kebiasaan membaca renungan harian.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih untuk semua orang yang terlibat dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, yaitu:

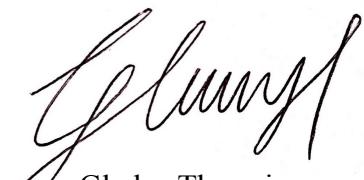
1. Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing.
3. Esther Sri Mariasi S.Th dan David Kusuma M.Min, Hendra Isac Cornelis Pekuwali Wangsir, S.Si, Kartika Patricya, S.Si Teol, dan Retno Kristy selaku narasumber yang telah membantu penelitian penulis.
4. Anita, Yanto, dan Gerald yang senantiasa turut membantu, mendukung

dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

5.! Teman-teman di Universitas Multimedia Nusantara yang selalu memberikan doa dan semangat selama proses perancangan.

Akhir kata, penulis tersadar masih banyak kekurangan dari Laporan Perancangan Ulang Buku Renungan Harian Pelita ini, namun penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca, dan pembaca dapat maklum akan segala kesalahan-kesalahan yang ada.

Tangerang, 16 Desember 2018



Gladys Theresia

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5    Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.5.1    Manfaat bagi penulis .....	4
1.5.2    Manfaat bagi orang lain.....	4
1.5.3    Manfaat bagi universitas.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1.    Desain Grafis .....	5
2.2.    Prinsip Desain .....	5
2.2.1 <i>Balance</i> .....	5
2.2.2 <i>Emphasis</i> .....	5

2.2.3	<i>Rhythm</i> .....	7
2.2.4	<i>Unity</i> .....	7
2.3.	Elemen Desain .....	9
2.3.1	Garis .....	9
2.3.2	<i>Shapes</i> .....	10
2.3.3	<i>Figure and Ground</i> .....	11
2.3.4	Warna.....	11
2.3.5	Tekstur.....	13
2.4.	Tipografi .....	14
2.4.1	Kata Kunci.....	14
2.4.2	Klasifikasi.....	15
2.5.	Buku.....	14
2.5.1	Anatomi Buku .....	18
2.5.2	Komponen Pada Buku .....	18
2.5.3	<i>Layout dan Grid</i> .....	19
2.5.4	Penjilidan Buku .....	24
2.6.	Ilustrasi.....	27
2.6.1	Jenis Ilustrasi .....	27
2.6.2	Karakter .....	35
2.6.3	Gaya Ilustrasi .....	36
2.7.	Komik .....	37
2.7.1	Elemen Komik .....	38
2.7.	Buku Anak .....	41

2.8.	Buku Renungan dan jenisnya.....	44
2.9.	Karakteristik Anak .....	48
2.10.	Teori Pembelajaran anak.....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>52</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	49
3.1.1	Observasi .....	49
3.1.2	Wawancara .....	51
3.1.3	<i>Focus Group Discussion</i> .....	65
3.1.4	Kuesioner.....	68
3.1.5	Studi Existing .....	70
3.2.	Metode Perancangan.....	79
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>		<b>81</b>
4.1.	Strategi Perancangan.....	81
4.1.1	Mindmapping .....	81
4.1.2	Brainstorming .....	82
4.1.3	Perancangan Sketsa .....	83
4.1.4	Pemilihan Warna .....	88
4.1.5	Perancangan Karakter.....	89
4.1.6	Karakter dalam buku renungan.....	94
4.1.7	<i>Typeface</i> .....	98
4.1.8	Pembuatan <i>Layout</i> .....	101
4.1.9	Bentuk Fisik Buku .....	102
4.2.	Analisis Perancangan.....	105

4.2.1	Layout.....	105
4.2.2	<i>Typography</i> .....	106
4.2.3	Ilustrasi .....	108
4.2.4	<i>Cover</i> .....	109
4.2.5	Material dan Penjilidan.....	110
4.3.	Media Pendukung.....	111
4.3.1	<i>Gimmick</i> .....	111
4.3.2	<i>Merchandise</i> .....	114
4.3.3	Media Promosi.....	116
4.4.	Budgeting.....	117
4.4.1	Media Utama .....	117
4.4.2	<i>Gimmick</i> .....	118
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	.....	<b>119</b>
5.1.	Kesimpulan.....	119
5.2.	Saran.....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>XIX</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Balance</i> .....	5
Gambar 2.2. <i>Emphasis</i> .....	6
Gambar 2.3. <i>Rhythm</i> .....	7
Gambar 2.4. <i>Unity</i> .....	8
Gambar 2.5. Garis.....	9
Gambar 2.6. <i>Shapes</i> .....	10
Gambar 2.7. <i>Figure and Ground</i> .....	11
Gambar 2.8. Warna.....	11
Gambar 2.9. Tekstur.....	13
Gambar 2.10. Klasifikasi dari <i>Type</i> .....	15
Gambar 2.11. Anatomi Buku.....	18
Gambar 2.12. <i>Grid</i> .....	20
Gambar 2.13. <i>Single Colum Grid</i> .....	22
Gambar 2.14. <i>Two Colum Grid</i> .....	22
Gambar 2.15. <i>MultiCollumn Grid</i> .....	23
Gambar 2.16. <i>Modular Grid</i> .....	23
Gambar 2.17. <i>Hierarchical Grid</i> .....	24
Gambar 2.18. Ilustrasi untuk peta.....	28
Gambar 2.19. <i>Commentary</i> .....	29
Gambar 2.20. Ilustrasi untuk dongeng.....	30
Gambar 2.21. Ilustrasi untuk persuasi.....	32
Gambar 2.22. Ilustrasi untuk identitas visual.....	33

Gambar 2.23. Ilustrasi Literal.....	35
Gambar 2.24. <i>Hyperrealism</i> .....	36
Gambar 2.25. <i>Stylised Realism</i> .....	36
Gambar 2.26. <i>Sequential Imagery</i> .....	37
Gambar 2.27. Ilustrasi Konseptual.....	37
Gambar 2.28. Renungan anak balita.....	42
Gambar 2.29. Renungan Anak.....	43
Gambar 2.30. Renungan Dewasa Muda.....	44
Gambar 2.31. Renungan Dewasa .....	44
Gambar 2.32. Renungan Lanjut Usia .....	45
Gambar 3.1. Suasana Ruangan Kelas.....	50
Gambar 3.2. Esther Sri Mariasi S.Th.....	52
Gambar 3.3. Wawancara dengan Bapak David .....	55
Gambar 3.4. Wawancara dengan Bapak Hendra di SDK 6 .....	58
Gambar 3.5. Wawancara dengan Ibu Kartika .....	59
Gambar 3.6. Wawancara denga Ibu Retno.....	63
Gambar 3.7. <i>Focus Group Discussion</i> yang dilakukan penulis .....	65
Gambar 3.8. Kuesioner yang dibagikan pada murid .....	68
Gambar 3.9. Hasil Perhitungan Slovin .....	69
Gambar 3.10. Hasil Kuesioner .....	70
Gambar 3.11. Renungan Anak <i>Spirit Junior</i> : Ikuti Aturan Dong! .....	71
Gambar 3.12. Halaman dalam <i>Spirit Junior</i> : Ikuti Aturan Dong! .....	71
Gambar 3.13. <i>Cover Brain Quest Workbook</i> .....	72

Gambar 3.14. Halaman dalam <i>Brain Quest Workbook</i> .....	73
Gambar 3.15. <i>Cover</i> Anti-Matgay.....	74
Gambar 3.16. Halaman Dalam Anti-Matgay.....	74
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> .....	77
Gambar 4.2. Logo BPK Penabur .....	79
Gambar 4.3. Warna yang telah direvisi .....	79
Gambar 4.4. Hasil aplikasi warna pada perancangan .....	80
Gambar 4.5. Pilihan warna terakhir.....	80
Gambar 4.6. <i>Teen Titan's Go!</i> .....	81
Gambar 4.7. Percobaan Pertama Sketsa Karakter .....	82
Gambar 4.8. Percobaan Pertama Sketsa Karakter .....	82
Gambar 4.9. “ <i>A Mickey Mouse Cartoon</i> ” .....	83
Gambar 4.10. Gaya Ilustrasi .....	83
Gambar 4.11. Alternatif sketsa Karakter .....	84
Gambar 4.12. Gaya ilustrasi Karakter final.....	84
Gambar 4.13. Lukisan Potret Yesus oleh Michaclangelo .....	85
Gambar 4.14. Hasil Digitalisasi Karakter Yesus .....	85
Gambar 4.15. Yosua .....	86
Gambar 4.16. Hasil Digitalisasi Karakter Yosua.....	86
Gambar 4.17. Daud .....	87
Gambar 4.18. Daud .....	87
Gambar 4.19. Yesaya .....	88
Gambar 4.20. Yesaya .....	88

Gambar 4.21. Musa .....	88
Gambar 4.22. Musa .....	89
Gambar 4.23. Tiga Alternatif <i>Typeface</i> .....	89
Gambar 4.24. <i>Typeface Nick Name</i> .....	90
Gambar 4.25. <i>Typeface Gotham Rounded: Medium</i> .....	90
Gambar 4.26. <i>Typeface Gotham Rounded: Book</i> .....	91
Gambar 4.27. <i>Typeface Letter for learner</i> .....	91
Gambar 4.28. <i>Margin</i> menurut <i>symmetrical grid</i> .....	92
Gambar 4.29. <i>Modular Grid</i> berdasarkan <i>headline</i> .....	93
Gambar 4.30. Kateren .....	94
Gambar 4.31. Alternatif <i>Cover Depan</i> .....	95
Gambar 4.32. <i>Cover Dalam</i> .....	95
Gambar 4.33. Cara Pakai Buku .....	96
Gambar 4.34. Panduan untuk orang tua & guru .....	96
Gambar 4.35. Renungan dari hari pertama Minggu ke-1 sampai hari terakhir Minggu ke-4 .....	97
Gambar 4.36. Mengenal Tokoh .....	98
Gambar 4.37. <i>Design Cover</i> .....	100
Gambar 4.38. Cover Dalam .....	101
Gambar 4.39. Cover Buku .....	102
Gambar 4.40. Renungan Harian.....	103
Gambar 4.41. Mengenal Tokoh.....	104
Gambar 4.42. Pembatas Minggu.....	105

Gambar 4.43. BIC 4 Colour Mini Pen.....	106
Gambar 4.44. 3+1 Red dot Pen.....	106
Gambar 4.45. Pen Pelita.....	107
Gambar 4.46. Stiker.....	107
Gambar 4.47. Aplikasi Stiker.....	108
Gambar 4.48. Alat tulis.....	108
Gambar 4.49. Merchandise Tas.....	109
Gambar 4.50. Merchandise Buku Catatan.....	110
Gambar 4.51. Gantungan Kunci.....	110

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Spesifikasi Buku Renungan Anak “Spirit Junior”.....	71
Tabel 3.2 SWOT Buku Renungan Anak “Spirit Junior” .....	72
Tabel 3.3 Spesifikasi “Buku <i>Brain Quest Workbook</i> ”.....	73
Tabel 3.4 SWOT “Buku <i>Brain Quest Workbook</i> ”.....	74
Tabel 3.5 Spesifikasi Buku “Anti Matgay”.....	75
Tabel 3.6 SWOT Buku “Anti Matgay” .....	75
Tabel 4.1 Pengeluaran untuk Media Utama.....	111
Tabel 4.2 Harga produksi satu Media Utama.....	112

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN .....</b>	<b>XXI</b>
<b>LAMPIRAN B: DOKUMENTASI PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>XXV</b>
<b>LAMPIRAN C: REVISI PERANCANGAN.....</b>	<b>XXVI</b>
<b>LAMPIRAN D: DISPLAY BOOTH.....</b>	<b>XXVIII</b>