

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG
PEMBELAJARAN *TOWER OF BABEL***



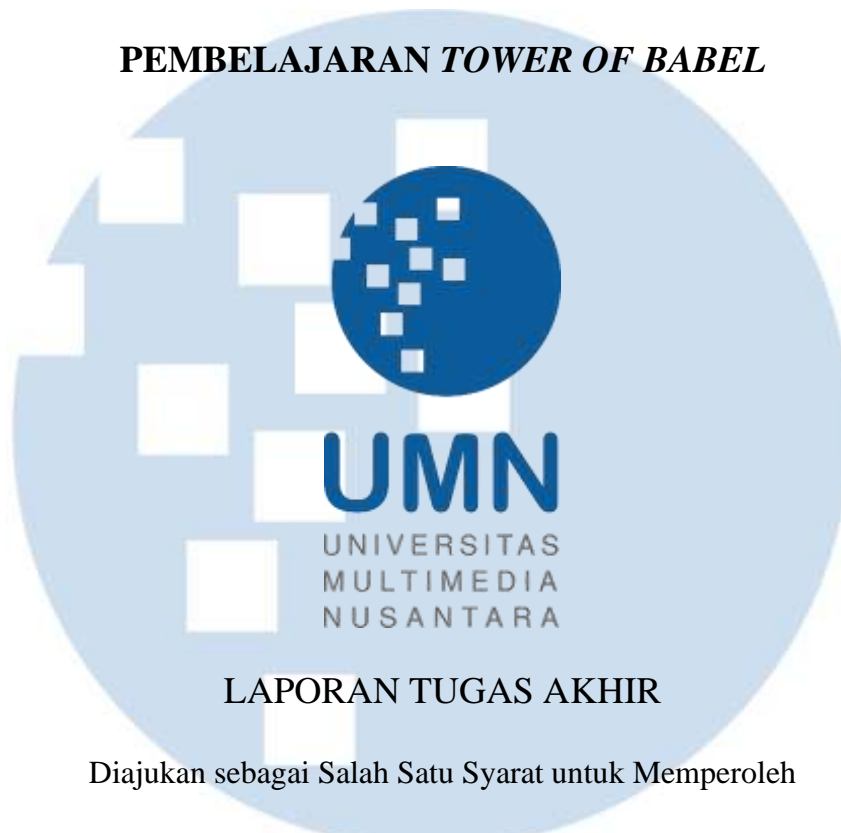
LAPORAN TUGAS AKHIR

Margareth Viona

00000032730

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG
PEMBELAJARAN *TOWER OF BABEL***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Margareth Viona

00000032730

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Margareth Viona

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032730

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF TENTANG PEMBELAJARAN TOWER OF BABEL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Desember 2023



(Margareth Viona)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul


PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEMBELAJARAN *TOWER OF BABEL*

Oleh

Nama : Margareth Viona
NIM : 00000032730
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472


Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansah, M.Ds.
0319109601/E081434

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Margareth Viona
NIM : 00000032730
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEMBELAJARAN TOWER OF BABEL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Margareth Viona)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat Tuhan, penulis memiliki kesempatan dan semangat yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi Interaktif Tentang Pembelajaran Tower of Babel”. Perancangan dari Tugas Akhir ini dirancang sebagai syarat kelulusan dalam meraih gelar Sarjana Seni dan Desain dalam bidang Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pendeta T.J. Simangunsong, sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancara terkait cerita *Tower of Babel*
6. Emma Sibuea, Debora Manulang, dan Desi Pakpahan yang telah bersedia melakukan *focus group discussion* bersama untuk mengetahui perilaku dan sikap anak baik di rumah ataupun di sekolah minggu
7. Linche Silitonga yang saat itu rumahnya dipakai untuk acara renungan malam, telah bersedia diwawancara terkait perilaku anak
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses perancangan,

Melalui tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak yang terlibat secara langsung dengan baik maupun pihak lainnya yang membaca laporan ini sebagai referensi untuk perancangan ke depannya.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Margareth Viona)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEMBELAJARAN TOWER OF BABEL

(Margareth Viona)

ABSTRAK

Tower of Babel adalah salah satu kisah pada alkitab yang menarik, bercerita tentang orang pada zaman itu yang ingin mencapai surga. Padahal tujuan awalnya adalah untuk membuat tempat perlindungan yang berakhir menjadi kehancuran. Alasan hancurnya Tower of Babel dikarenakan kesombongan manusia. Kesombongan tidak hanya melukai orang lain, tapi dapat merugikan diri sendiri. Contoh sifat sombong yaitu bersikap kasar, menyepelekan orang lain, tidak suka nasihat yang sering ditemukan pada manusia. TJ Simangungsong, pendeta yang diwawancarai penulis mengatakan kalau kesopanan menurut alkitab salah satu contohnya adalah bersikap hormat kepada orang tua. Kemudian penulis memikirkan cara untuk menceritakan cerita Tower of Babel dan memasukkan pesan kesopanan. Penulis menggunakan metode Bookdesign dari Andrew Haslam dalam perancangan ini. Buku interaktif adalah salah satu cara dimana anak-anak membaca dan bermain secara bersamaan. Dengan ditambah adanya ilustrasi dengan warna yang beragam dan penggunaan bahasa sehari-hari memudahkan anak-anak dalam membaca, dan adanya kegiatan aktivitas yang bisa dilakukan anak-anak.

Kata kunci: *Tower of Babel*, anak-anak, buku interaktif, ilustrasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE BOOK DESIGN ABOUT LEARNING THE

TOWER OF BABEL

(Margareth Viona)

ABSTRACT (English)

The Tower of Babel is an interesting story in the Bible, telling about people at that time who wanted to reach heaven. Even though the initial goal was to create a shelter, it ended in destruction. The reason the Tower of Babel was destroyed was due to human disappointment. Arrogance not only harms others, but can harm yourself. Examples of arrogant traits are rude intentions, taking other people for granted, not liking advice which are often found in humans. TJ Simangungsong, a priest interviewed by the author, said that one example of politeness according to the Bible is emphasizing respect for parents. Then the author thought of a way to tell the story of the Tower of Babel and included a message of modesty. The author used Andrew Haslam's Bookdesign method in this design. Interactive books are one way in which children read and play simultaneously. With the addition of illustrations with various colors and the use of everyday language, it makes it easier for children to read.

Keywords: *Tower of Babel, children, interactive book, illustration*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Buku Cerita Interaktif	6
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	6
2.1.2 Buku Cerita Anak	7
2.1.3 Elemen Pembuatan Buku	9
2.2 Tipografi	10
2.2.1 Anatomi Huruf	11
2.2.2 Klasifikasi Huruf	12
2.2.3 Kerning	13
2.2.4 Tracking	14
2.2.5 Leading	14
2.3 Warna	15
2.3.1 Teori Warna	15
2.3.2 Hue	16
2.3.3 Color Model	17

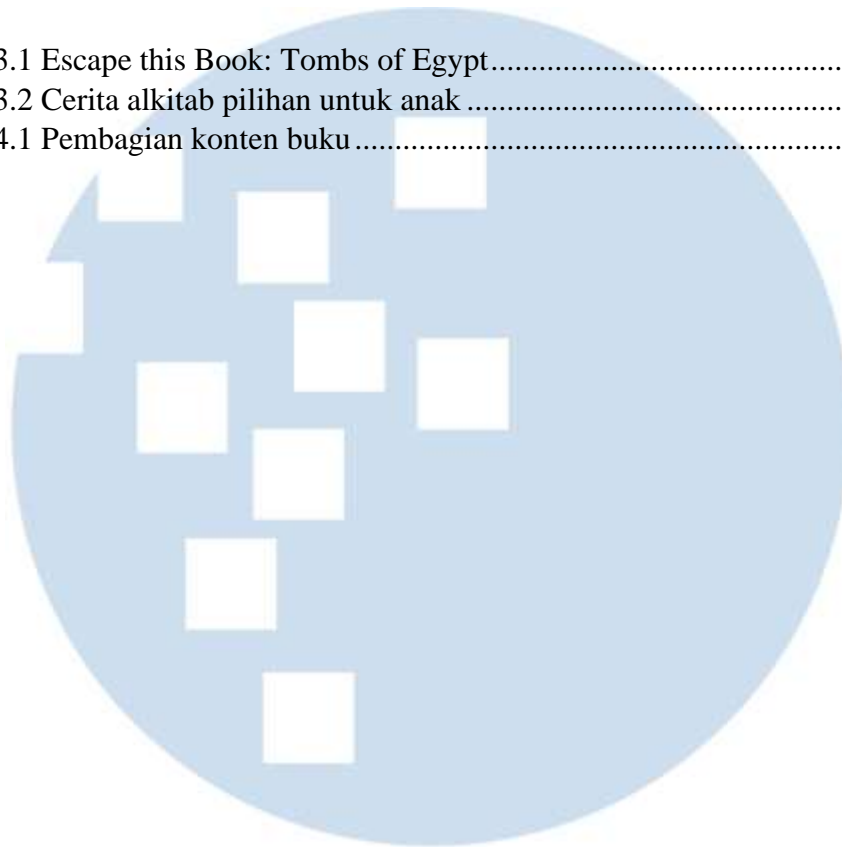
2.3.4	Psikologi Warna.....	18
2.4	Ilustrasi.....	19
2.4.1	Aspek Visual Karakter.....	20
2.5	<i>Grid</i>	22
2.5.1	Anatomi <i>Grid</i>	22
2.5.2	Jenis-jenis <i>Grid</i>	23
2.6	<i>Layout</i>	26
2.6.1	Elemen teks.....	26
2.6.2	Elemen Visual.....	27
2.6.3	Elemen Tidak Terlihat.....	27
2.7	Pembelajaran.....	27
2.7.1	Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	27
2.7.2	Proses Belajar.....	29
2.7.3	Media Pembelajaran.....	31
2.8	<i>Tower of Babel</i>	32
2.9	Sekolah Minggu.....	32
2.9.1	Tujuan Sekolah Minggu.....	33
2.9.2	Peran Guru Sekolah Minggu.....	33
2.10	Anak-anak.....	34
2.10.1	Usia Anak Sekolah.....	34
2.10.2	Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak.....	35
2.11	Pendidikan Moral.....	36
2.11.1	Tujuan Pendidikan Moral.....	36
2.12	Etika Kristen.....	36
2.12.1	Etika Deskriptif.....	36
2.12.2	Etika Normatif.....	37
2.13	Hidup Sebagai Kristen.....	37
2.13.1	Iman Kristiani.....	37
2.13.2	Norma.....	39
2.13.3	Pilihan Dasar.....	39
2.13.4	Hati Nurani.....	40
2.13.5	Hukum.....	41

2.13.6 Dosa.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	43
3.1 Metodologi Penelitian.....	43
3.1.1 Metode Kualitatif.....	43
3.2 Metodologi Perancangan	53
3.2.1 <i>Approaching the Design</i>	53
3.2.2 <i>The Design Brief</i>	54
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	55
4.1 Strategi Perancangan	55
4.1.1 <i>Analysis</i>	56
4.1.2 <i>Concept & Expression</i>	57
4.1.3 <i>The Design Brief</i>	61
4.2 Analisis Perancangan	66
4.2.1 <i>Analisis Visual</i>	66
4.2.2 <i>Analisis Konten dan Ilustrasi</i>	67
4.2.3 <i>Analisis Layout</i>	70
4.2.4 <i>Analisis Beta Test</i>	72
4.2.5 <i>Analisis Layout Buku</i>	73
4.2.6 <i>Perancangan Media Sekunder</i>	74
4.2.7 <i>Mock-up Media</i>	77
4.3 <i>Budgeting</i>	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 <i>Simpulan</i>	80
5.2 <i>Saran</i>	81
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Escape this Book: Tombs of Egypt.....	46
Tabel 3.2 Cerita alkitab pilihan untuk anak	48
Tabel 4.1 Pembagian konten buku	61



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh story book	7
Gambar 2.2 Contoh picture book	8
Gambar 2.3 Bleed, margin, gutter pada halaman spread	10
Gambar 2.4 Anatomi huruf	11
Gambar 2.5 Kerning	13
Gambar 2.6 Tracking	14
Gambar 2.7 Leading	14
Gambar 2.8 <i>Color Wheel</i>	15
Gambar 2.9 <i>Shade, tint, dan saturation</i>	16
Gambar 2.10 CMYK.....	17
Gambar 2.11 RGB.....	18
Gambar 2.12 Contoh bermain bentuk	21
Gambar 2.13 Anatomi <i>grid</i>	23
Gambar 2.14 <i>Single-column grid</i>	24
Gambar 2.15 <i>Multiple-column grid</i>	24
Gambar 2.16 <i>Modular grid</i>	25
Gambar 2.17 Alternatif <i>grid</i>	26
Gambar 3.1 <i>Escape this Book: Tombs of Egypt</i>	46
Gambar 3.2 isi kegiatan buku.....	47
Gambar 3.3 Cerita Alkitab Pilihan untuk Anak	48
Gambar 3.4 Ilustrasi dalam buku	49
Gambar 4.1 Mindmap	56
Gambar 4.2 Alternatif <i>big idea</i>	57
Gambar 4.3 Pengembangan <i>big idea</i>	57
Gambar 4.4 <i>google jamboard</i>	58
Gambar 4.5 Moodboard keseluruhan.....	59
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> warna	59
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> ilustrasi	60
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> tipografi	60
Gambar 4.9 <i>Moodboard layout</i>	60
Gambar 4.10 Color Palette.....	62
Gambar 4.11 <i>Cinzel</i>	62
Gambar 4.12 <i>Blackmarker</i>	63
Gambar 4.13 <i>Josefin sans</i>	63
Gambar 4.14 <i>Playfair Display</i>	64
Gambar 4. 15 <i>Hoolegan</i>	64
Gambar 4.16 Referensi environment	65
Gambar 4.17 Moodboard karakter	67

Gambar 4.18 Kateren	68
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i>	68
Gambar 4.20 Perubahan bentuk kota	69
Gambar 4.21 Perubahan Gambar	69
Gambar 4.22 Sketsa halaman	70
Gambar 4. 23 Setelah perubahan	71
Gambar 4. 24 Perubahan	71
Gambar 4.25 <i>Beta test 1</i>	72
Gambar 4.26 <i>Beta test 2</i>	73
Gambar 4. 27 Penambahan konten	74
Gambar 4.28 Referensi halaman	75
Gambar 4. 29 Isi buku tulis	76
Gambar 4. 30 Mock-up totebag dan tas serut	77
Gambar 4. 31 Mockup buku tulis	77
Gambar 4. 32 <i>Mockup</i> FB/ IG feeds	78
Gambar 4.33 mockup buku	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP	xviii
Lampiran B Hasil Turnitin	xix
Lampiran C Transkrip wawancara Pdt. TJ Simangunsong	xxii
Lampiran D FGD	xxviii
Lampiran E Wawancara dengan ibu Kania	xxxii
Lampiran F Wawancara dengan Linche Silitonga	xxxiii
Lampiran G Wawancara dengan Suhut	xxxiv
Lampiran H Hasil Kuisisioner <i>Alpha</i>	xxxv
Lampiran I <i>Beta test 1</i>	xlii
Lampiran J <i>Beta test 2</i>	xliv
Lampiran K foto dari kegiatan dokumentasi	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA