

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN
YONATAN DI GPIB IMMANUEL DEPOK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jenaya Graziela Loen

0000050916

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

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN
YONATAN DI GPIB IMMANUEL DEPOK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jenaya Graziela Loen

0000050916

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jenaya Graziela Loen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050916
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN YONATAN DI
GPIB IMMANUEL DEPOK**

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, 13 Mei 2024



(Jenaya Graziela Loen)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN YONATAN DI
GPIB IMMANUEL DEPOK**

Oleh

Nama : Jenaya Graziela Loen

NIM : 00000050916

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.

0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN YONATAN DI GPIB IMMANUEL DEPOK

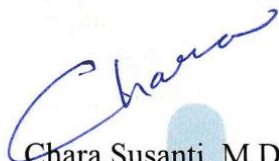
Oleh

Nama : Jenaya Graziela Loen
NIM : 00000050916
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

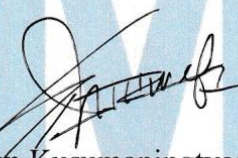
Ketua Sidang


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Penguji


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jenaya Graziela Loen
NIM : 00000050916
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk
Mengenalkan Kasih melalui Kisah Daud dan
Yonatan di GPIB Immanuel Depok


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 4 Juni 2024


(Jenaya Graziela Loen)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Mengenalkan Kasih Melalui Kisah Daud dan Yonatan di GPIB Immanuel Depok". Penulis memilih topik ini sebagai karya Tugas Akhir karena menyadari pentingnya pengenalan kasih kepada anak-anak sedari dini, mulai dari kelas 1-3 SD. Topik ini menjadi penting untuk dibahas mengingat pentingnya pembentukan karakter anak mulai dari usia pengembangan, dan kasih merupakan dasar dari semua sikap yang baik yang diajarkan oleh Allah melalui Alkitab.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mempelajari mengenai sikap-sikap anak dan perkembangannya, serta makna kasih yang diajarkan oleh Daud dan Yonatan. Penulis juga mempelajari pentingnya media yang sesuai dan tepat agar dapat menyampaikan pesan yang diinginkan kepada *target audience*.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa S.Si-Teol, S.Mus, Robert Alexander Rasman S.E., dan Jihan Felicia S.Psi sebagai narasumber yang telah menyediakan waktunya untuk melakukan wawancara dan memberikan informasi yang membantu kelancaran perancangan Tugas Akhir.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman dekat saya Raisyah, Alodia, Nadifa, dan Fella yang telah memberikan motivasi dan dukungan secara mental hingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap perancangan media informasi ini dapat berguna bagi pemakainya, dan dapat memberikan informasi yang cukup dan tepat bagi anak-anak kelas 1-3 SD mengenai kasih.

Tangerang, 5 Maret 2024



(Jenaya Graziela Loen)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN KASIH MELALUI KISAH DAUD DAN
YONATAN DI GPIB IMMANUEL DEPOK**

(Jenaya Graziela Loen)

ABSTRAK

Anak-anak kelas 1-3 SD di Ibadah Hari Minggu Pelayanan Anak (IHMPA) GPIB Immanuel Depok kesulitan memahami kasih jika hanya bergantung pada membaca Alkitab mandiri. Alkitab tersusun dari tulisan yang padat, dengan bahasa yang sulit dimengerti oleh anak-anak. Kasih merupakan ajaran utama dalam Alkitab yang menjadi dasar perbuatan baik, sehingga harus diajarkan sejak dini. Buku cerita interaktif tentang kisah Daud dan Yonatan dapat menjadi solusi pembelajaran kasih. Metodologi penelitian melalui metode Hybrid melalui wawancara, studi eksisting, studi referensi, observasi, dan kuesioner. Metodologi perancangan menggunakan teori oleh Matulka, yang meliputi tahap creation, acquisition, planning and design, production, dan marketing. Wawancara dilakukan kepada Pdt. Ny. Peggy A. Aipassa S.Si-Teol, S.Mus, dan Robert A. Rasman S.E. Observasi dilakukan pada IHMPA GPIB Immanuel Depok. Studi eksisting dilakukan pada Power Bible Comic 4 dan Komik Alkitab Anak. Studi referensi dilakukan pada Power Bible Comic dan Lift the Flap Bible. Kuesioner disebarkan kepada pengajar IHMPA. Pendekatan yang digunakan adalah interaktivitas lift-the-flap, pulltab, dan activity untuk meningkatkan rasa penasaran dan minat pembelajaran anak.

Kata kunci: kasih, buku cerita interaktif, kelas 1-3 SD

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***INTERACTIVE STORYBOOK DESIGN TO INTRODUCE
COMPASSION THROUGH THE TALE OF DAVID AND
JONATHAN AT GPIB IMMANUEL DEPOK***

(Jenaya Graziela Loen)

ABSTRACT (English)

Children in grades 1-3 at the Sunday Children's Service (IHMPA) of GPIB Immanuel Depok struggle to understand love by solely relying on independent Bible reading. The Bible is composed of dense texts, with words difficult for children to comprehend. Love is the primary teaching in the Bible, which serves as the foundation for good deeds, thus it should be taught from an early age. An interactive storybook about David and Jonathan can be a solution. The research methodology employs a Hybrid method through interviews, existing studies, reference studies, observations, and questionnaires. The design methodology utilizes Matulka's theory, which includes creation, acquisition, planning and design, production, and marketing. Interviews were conducted with Rev. Mrs. Peggy A. Aipassa S.Si-Theol, S.Mus, and Robert A. Rasman S.E. Observations were made at IHMPA GPIB Immanuel Depok. Existing studies were conducted on Power Bible Comic 4 and Children's Bible Comics. Reference studies were conducted on Power Bible Comic and Lift the Flap Bible. Questionnaires were distributed to IHMPA instructors. The approach used involves interactive lift-the-flap, pull-tab, and activity to enhance children's curiosity and interest in learning. Keywords: love, interactive information design , grades

Keywords: love, interactive information design , grades 1-3

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	7
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Buku Cerita Anak.....	8
2.1.1 Anatomi Buku	8
2.1.2 Buku Interaktif	11
2.1.3 Informasi dalam Buku Cerita Anak.....	15
2.1.4 Elemen Desain dalam Buku Cerita Anak.....	17
2.1.5 Prinsip Desain dalam Buku Cerita Anak.....	22
2.1.6 Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak.....	26
2.2 Sekolah Minggu	29
2.3 Kasih	31
2.3.1 Jenis-Jenis Kasih.....	32
2.4 Daud dan Yonatan.....	33
2.4.1 Yonatan.....	34
2.4.2 Daud	34

2.4.3	Persahabatan Daud dan Yonatan	35
2.4.4	Perwujudan Kasih dalam Kisah Daud dan Yonatan ...	36
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	37
3.1	Metodologi Penelitian.....	37
3.1.1	Metode Kualitatif.....	37
3.1.2	Metode Kuantitatif	55
3.2	Metodologi Perancangan	60
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	63
4.1	Strategi Perancangan	63
4.1.1	<i>Creation</i>	63
4.1.2	<i>Acquisition</i>	64
4.1.3	<i>Planning and Design</i>	65
4.1.4	<i>Production</i>	81
4.1.5	<i>Marketing</i>	81
4.2	Analisis Perancangan	86
4.2.1	Analisis Konten	87
4.2.2	Analisis Visual.....	89
4.2.3	Analisis Interaktivitas	91
4.2.4	Analisis <i>Beta Test</i>	92
4.2.5	Analisis Desain Buku.....	94
4.2.6	Analisis Desain Karakter	104
4.2.7	Analisis Desain Panduan Pengajar	104
4.2.8	Analisis Desain <i>Merchandise</i>	104
4.2.9	Analisis Desain <i>Gimmick</i>	105
4.2.10	Kesimpulan <i>Beta Test</i>	106
4.3	<i>Budgeting</i>	107
BAB V	PENUTUP.....	110
5.1	Simpulan.....	110
5.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 S.W.O.T <i>Power Bible Comic</i>	48
Tabel 3.2 S.W.O.T Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan.....	50
Tabel 3.3 Data Usia Pengisi Kuesioner.....	56
Tabel 3.4 Hasil Kuesioner Pengabdian pada IHMPA.....	56
Tabel 3.5 Hasil Kuesioner Ditemukan Anak yang Malas.....	57
Tabel 3.6 Hasil Kuesioner Faktor Kemalasan Anak	58
Tabel 3.7 Hasil Kuesioner Metode Mengajar pada IHMPA.....	58
Tabel 3.8 Hasil Kuesioner Pentingnya Mengajarkan Kasih	59
Tabel 3.9 Hasil Kuesioner Penerapan Kasih oleh Anak	59
Tabel 4.1 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	87
Tabel 4.2 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	89
Tabel 4.3 Analisis Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	91
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> Desain Buku	107
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i> Percetakan Buku	107
Tabel 4.6 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	108

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Buku	9
Gambar 2.2 <i>Grid</i>	10
Gambar 2.3 Buku <i>Pop-Up</i>	11
Gambar 2.4 Buku <i>Peek-a-Boo</i>	12
Gambar 2.5 <i>Novus Ordo Seclorum</i> by Kelly Murphy	13
Gambar 2.6 Elle Simms, <i>In This Picture: Can You Find All the Hdden Objects?</i> 13	
Gambar 2.7 Buku <i>Games</i>	14
Gambar 2.8 Buku <i>Play-a-Sound Set Dora the Explorer 3</i>	14
Gambar 2.9 Annie Alexander, <i>Good Morning, Good Night</i>	15
Gambar 2.10 Ada Apa di Situ? oleh Erna Fitriani	18
Gambar 2.11 “Teman Gonta” oleh Rimosan, dkk. (2021).....	19
Gambar 2.12 Isi Buku <i>World of Hue: Rio!</i> oleh Katie Franey & Thais Blumenthal	21
Gambar 2.13 " <i>Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?</i> " oleh Bill Martin Jr & Eric Carie	22
Gambar 2.14 <i>Standard Children’s Book Size</i>	23
Gambar 2.15 " <i>Hurry Up!: A Book About Slowing Down</i> " oleh Kate Dopirak.....	24
Gambar 2.16 isi "Teman Gonta" oleh Rimosan, dkk. (2021)	25
Gambar 2.17 " <i>Aya and Papaya: Discover What Makes Everyone Special</i> " oleh MQ	27
Gambar 3.1 Wawancara dengan Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa, S.Si-Teol, S.Mus	38
Gambar 3.2 Wawancara dengan Robert Alexander Rasman, S.E.	41
Gambar 3.3 Wawancara dengan Jihan Felicia S.Psi	42
Gambar 3.4 Observasi IHMPA 25 Februari 2024	44
Gambar 3.5 Observasi IHMPA 17 Maret 2024	45
Gambar 3.6 <i>Power Bible Comic 4</i>	47
Gambar 3.7 Isi <i>Power Bible Comic 4</i>	47
Gambar 3. 8 Website Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan	50
Gambar 3.9 <i>Power Bible Comic 4, David, Israel’s Greatest King</i>	52
Gambar 3.10 Isi buku <i>Lift the Flap Bible</i>	53
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Penggunaan Media Bergambar	59
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Perancangan	64
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	66
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	67
Gambar 4.4 <i>Font</i> Judul dan Sub-Judul.....	68
Gambar 4.5 <i>Font</i> Body Text	68
Gambar 4.6 Daftar Karakter.....	69
Gambar 4.7 <i>Character Design</i> Daud	70
Gambar 4.8 <i>Character Design</i> Yonatan.....	71
Gambar 4.9 <i>Character Design</i> Mikhal.....	72

Gambar 4.10 <i>Character Design</i> Saul.....	73
Gambar 4.11 Judul Daud & Yonatan: Sahabat yang Sejati	74
Gambar 4.12 Sampul Buku.....	74
Gambar 4.13 Sketsa Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati.....	75
Gambar 4.14 Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati Hlm. Awal Sampai Hlm. 11	76
Gambar 4.15 Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati Hlm. 12 Sampai Hlm. 21	77
Gambar 4.16 Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati Hlm. 22 Sampai Hlm. 33	78
Gambar 4.17 Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati Hlm. 34 Sampai Hlm. 43	79
Gambar 4.18 Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati Hlm. 34 Sampai Hlm. 47, Sampul Depan dan Belakang	80
Gambar 4.19 Cetakan Pertama Daud dan Yonatan: Sahabat yang Sejati.....	81
Gambar 4.20 Desain Pembatas Alkitab	82
Gambar 4.21 Desain Panduan Pengajar	82
Gambar 4.22 Boneka Tangan Daud dan Yonatan.....	83
Gambar 4.23 Stiker <i>Die Cut</i>	83
Gambar 4.24 Desain Stiker <i>Kiss Cut</i>	84
Gambar 4.25 Stiker <i>Kiss Cut</i>	84
Gambar 4.26 <i>Mockup</i> Kaos.....	85
Gambar 4.27 Desain Pin	86
Gambar 4.28 Pin.....	86
Gambar 4.29 Poster <i>Alpha Test</i>	86
Gambar 4.30 Perbaikan <i>Alpha Test</i> Hlm. 5.....	88
Gambar 4.31 Perbaikan <i>Alpha Test</i> Hlm. 6.....	88
Gambar 4.32 Perbaikan Visual <i>Alpha Test</i> Hlm. 4	90
Gambar 4.33 Perbaikan Visual <i>Alpha Test</i> Hlm. 6	90
Gambar 4.34 Perbaikan Visual <i>Alpha Test</i> Hlm. 14.....	91
Gambar 4.35 <i>Beta Test</i> 13 Mei 2024	92
Gambar 4.36 Sampul Belakang.....	94
Gambar 4.37 Halaman 29	96
Gambar 4.38 <i>Pull Tab Reveal</i>	97
Gambar 4.39 <i>Lift the Flap Reveal</i>	98
Gambar 4.40 <i>Lift the Flap Sequence</i>	99
Gambar 4.41 <i>Lift the Flap Expand</i>	100
Gambar 4.42 TTS.....	101
Gambar 4.43 Buku Harian	101
Gambar 4.44 Halaman Mewarnai	102
Gambar 4.45 Halaman Refleksi	103
Gambar 4.46 <i>Spin the Arrow</i>	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara	xix
Lampiran C Hasil Kuesioner Penelitian.....	xxxvii
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlvii
Lampiran E Hasil Turnitin	liii
Lampiran F Halaman Buku dan Aset.....	lvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA