

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA BAPTIS
DEWASA AGAMA KRISTEN UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Antonio Hosea Candra

00000068274

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA BAPTIS
DEWASA AGAMA KRISTEN UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Antonio Hosea Candra

00000068274

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonio Hosea Candra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068274
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA BAPTIS DEWASA
AGAMA KRISTEN UNTUK REMAJA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Antonio Hosea Candra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonio Hosea Candra
NIM : 00000068274
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA
BAPTIS DEWASA AGAMA KRISTEN UNTUK
REMAJA**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,


(Antonio Hosea Candra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA BAPTIS DEWASA AGAMA KRISTEN UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Antonio Hosea Candra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068274
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.N., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing

Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonio Hosea Candra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068274
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MAKNA BAPTIS DEWASA AGAMA
KRISTEN UNTUK REMAJA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Antonio Hosea Candra)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

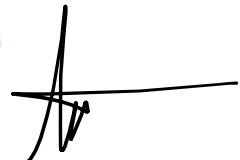
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dan penelitian untuk tugas akhir ini. Tugas akhir yang penulis rancang ini, diharapkan dapat menjadi ruang untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diberikan oleh universitas. Perancangan tugas akhir ini dirancang agar remaja yang memerlukan pendalaman iman dan spiritualitas dapat mengerti makna baptis dewasa dalam media informasi.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi solusi dan manfaat bagi universitas, masyarakat, dan penulis sendiri dalam membedah masalah maupun topik serupa. Diharapkan juga karya ilmiah ini dapat memberikan pemahaman lebih terkait baptis dewasa.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Antonio Hosea Candra)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MAKNA BAPTIS DEWASA AGAMA KRISTEN UNTUK REMAJA

(Antonio Hosea Candra)

ABSTRAK

Baptis dewasa merupakan proses penting dalam agama Kristen Protestan, di mana seseorang akan benar-benar berkomitmen dan bertanggung jawab atas pilihannya. Meskipun baptis dewasa ini telah dapat dilakukan ketika seseorang menginjak usia 15 tahun, seorang remaja awal masih memerlukan bimbingan dalam diri ketika menentukan keputusan yang berpengaruh seumur hidupnya. Meskipun begitu, buku panduan dalam mengenal baptis dewasa dominan mengarah pada doktrinasi yang kuat dan komunikasi satu arah, membuat remaja menjadi enggan untuk mencari tahu lebih dalam. Oleh karena itu penelitian ini dibuat untuk perancangan buku interaktif mengenai baptis dewasa agar remaja awal dapat mencari tahu apa yang akan dilakukan dan perjalanan spiritual apa yang akan dilalui setelah baptis dewasa. Penelitian ini menggunakan *Design Thinking* dan metode kualitatif berupa wawancara dan *focus group discussion*. Pelaksanaan *alpha test* memberikan hasil yang mendukung buku interaktif untuk berproses hingga akhir. Hasil dari *beta test* mendukung perancangan buku, di mana target perancangan memiliki ketertarikan untuk membaca dan memahami isi konten dari buku. Media sekunder dibuat untuk mendampingi buku interaktif dalam pendistribusian buku ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang membantu remaja calon baptis dalam mendalami makna baptis dewasa dan teologi dengan media interaktif yang dapat mendukung pemahaman mereka.

Kata kunci: Baptis dewasa, Remaja awal, Buku interaktif

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK EXPLAINING MEANING OF ADULT BAPTISM IN CHRISTIANITY FOR TEENAGE

(Antonio Hosea Candra)

ABSTRACT (English)

Adult baptism is a crucial sacrament in Protestant Christianity, signifying an individual's genuine commitment and personal responsibility for their choice. Although permissible from the age of 15, early adolescents still require internal guidance when making this lifelong, impactful decision. However, most existing guidebooks on adult baptism predominantly emphasize strong doctrinal instruction and one-way communication, which often leads to reluctance among youth to explore the topic more deeply. Therefore, this research was conducted to design an interactive book about adult baptism, enabling early adolescents to discover what the process entails and the spiritual journey that follows after being baptized. This study employs the Design Thinking methodology alongside qualitative methods, including interviews and focus group discussions. The implementation of the alpha test results supported the completion of the interactive book. Subsequently, beta test results validated the book's design, indicating that the target users demonstrated interest in reading and comprehending the content. Secondary media were also developed to support the distribution of this interactive book. The findings of this research are expected to provide valuable information for adolescent baptismal candidates, aiding them in deepening their understanding of the meaning of adult baptism and its associated theology. Through the use of interactive media, this research aims to support and enhance their comprehension, making the learning process more engaging and meaningful.

Keywords: *Adult baptism, Early adolescents, Interactive book*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN... ..	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.1.1 Fungsi	5
2.1.2 Tujuan	6
2.1.3 Buku Interaktif Untuk Usia 11-15 Tahun.....	6
2.2 Desain Buku Interaktif	7
2.2.1 Jenis	8
2.2.2 Prinsip Gestalt	12
2.2.3 Elemen Visual.....	16
2.2.4 Anatomi Fisik Buku	39
2.2.5 <i>Flat Plan</i>	40
2.2.6 <i>Branding</i> Buku.....	41
2.2.7 Penjilidan Buku.....	44

2.2.8 Jenis Percetakan.....	50
2.2.9 <i>Paper Engineering</i>	52
2.2.10 <i>Reading Experience</i>	55
2.2.11 <i>User Experience</i>	57
2.2.12 <i>Reading Pattern</i>	59
2.2.13 Tipe <i>Storytelling</i> Interaktif.....	62
2.3 Baptis Dewasa.....	63
2.3.1 Sejarah Baptis Dewasa	64
2.3.2 Syarat dan Tahapan Baptis Dewasa.....	65
2.3.3 Tujuan dan Makna Spiritualitas	67
2.4 Penelitian yang Relevan.....	68
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	70
3.1 Subjek Perancangan	70
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	73
3.2.1 <i>Research</i>	73
3.2.2 <i>Strategy</i>	74
3.2.3 <i>Concept</i>	74
3.2.4 <i>Design</i>	74
3.2.5 <i>Implementation</i>	74
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	74
3.3.1 Wawancara	75
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	79
3.3.3 Studi Eksisting.....	80
3.3.4 Studi Referensi	81
3.3.5 <i>Alpha Test</i>	81
3.3.6 <i>Beta Test</i>	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	85
4.1 Hasil Perancangan	85
4.1.1 <i>Research</i>	85
4.1.2 <i>Strategy</i>	120
4.1.3 <i>Concept</i>	131
4.1.4 <i>Design</i>	147

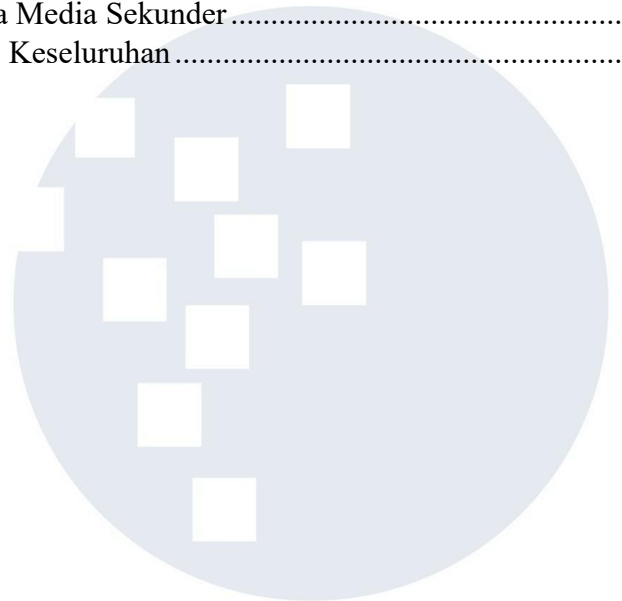
4.1.5 <i>Implementation</i>	225
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	239
4.2 Pembahasan Perancangan.....	240
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	240
4.2.2 Analisis Logo Identitas Buku	251
4.2.3 Analisis <i>Storytelling</i> dan <i>Reading Experience</i> Buku.....	253
4.2.4 Analisis Elemen Visual	255
4.2.5 Analisis Desain <i>Cover</i> Buku	277
4.2.6 Analisis Media Sekunder.....	279
4.2.7 Anggaran.....	285
BAB V PENUTUP.....	288
5.1 Simpulan	288
5.2 Saran	289
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	68
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara Pendeta	76
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Wawancara Guru Injil	78
Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan FGD.....	79
Tabel 3.4 Tabel Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	81
Tabel 3.5 Tabel Pertanyaan <i>Beta Test</i>	83
Tabel 4.1 SWOT Buku HEAVEN	106
Tabel 4.2 SWOT Buku Kisah Kelahiran Yesus.....	110
Tabel 4.3 SWOT Buku <i>How a Fire Engine Works</i>	113
Tabel 4.4 Buku <i>The Life and Times of William Shakespeare</i>	116
Tabel 4.5 SWOT Buku <i>Egyptology</i>	119
Tabel 4.6 Tabel <i>Pros</i> dan <i>Cons</i>	121
Tabel 4.7 <i>Book Design Brief</i>	123
Tabel 4.8 Tabel Struktur Buku.....	129
Tabel 4.9 <i>Big Idea</i>	132
Tabel 4.10 Warna Buku	161
Tabel 4.11 Penjelasan Ilustrasi.....	165
Tabel 4.12 Berbagai Tokoh Dalam Ilustrasi	168
Tabel 4.13 Halaman Sah	174
Tabel 4.14 Halaman Kata Pengantar.....	176
Tabel 4.15 Halaman Terombang-ambing	179
Tabel 4.16 Halaman Bertemu Yesus.....	182
Tabel 4.17 Halaman Kenapa Aku	184
Tabel 4.18 Halaman Kenapa Keburukan Ada.....	188
Tabel 4.19 Halaman Kemanakah Engkau.....	190
Tabel 4.20 Halaman Kenapa Baptis.....	193
Tabel 4.21 Halaman Makna Baptis.....	195
Tabel 4.22 Halaman Janji Kepada-Nya	197
Tabel 4.23 Halaman Baptis Dewasa	199
Tabel 4.24 Halaman Kristen	202
Tabel 4.25 Halaman Penutup	205
Tabel 4.26 Halaman Referensi dan <i>Brand Mandatory</i>	207
Tabel 4.27 Halaman Tentang Penulis	209
Tabel 4.28 Rentang Persentase Skor.....	229
Tabel 4.29 Alur Cerita Buku.....	230
Tabel 4.30 Konten Buku	231
Tabel 4.31 Visual Buku.....	232
Tabel 4.32 <i>Font</i> dan <i>Layout</i> Buku	233
Tabel 4.33 Interaktivitas Buku.....	234
Tabel 4.34 Interaktivitas yang Disukai	235

Tabel 4.35 Kritik dan Saran	237
Tabel 4.36 Perubahan Halaman	238
Tabel 4.37 Fungsi Ilustrasi.....	261
Tabel 4.38 Fungsi Elemen Ilustrasi.....	262
Tabel 4.39 Interaktivitas Dalam Buku	266
Tabel 4.40 Biaya Jasa Buku	285
Tabel 4.41 Biaya Produksi Buku	286
Tabel 4.42 Biaya Media Sekunder	286
Tabel 4.43 Total Keseluruhan	287



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pull Tab</i>	8
Gambar 2.2 <i>Peek a Boo</i>	9
Gambar 2.3 <i>Hidden Object Book</i>	9
Gambar 2.4 <i>Interactive Pop-up</i>	10
Gambar 2.5 <i>Interactive Games</i>	10
Gambar 2.6 <i>Interactive Participation</i>	11
Gambar 2.7 <i>Interactive Sound</i>	11
Gambar 2.8 <i>Interactive Touch and Feel</i>	12
Gambar 2.9 Contoh Gambar <i>Figure/Ground</i>	13
Gambar 2.10 Contoh Gambar <i>Proximity</i>	13
Gambar 2.11 Contoh Gambar <i>Closure</i>	14
Gambar 2.12 Contoh Gambar <i>Similarity</i>	15
Gambar 2.13 Contoh Gambar <i>Continuity</i>	15
Gambar 2.14 Gambar <i>Manuscript Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Manuscript Grid</i>	18
Gambar 2.16 Majalah dengan <i>Column Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Column Grid</i>	20
Gambar 2.18 Gambar <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.19 <i>Modular Grid</i>	21
Gambar 2.20 Contoh Klasifikasi <i>Typeface</i>	22
Gambar 2.21 Gambar Jenis <i>Typeface</i>	22
Gambar 2.22 Gambar Buku Pizza!	27
Gambar 2.23 Ilustrasi Naturalis	28
Gambar 2.24 Ilustrasi Dekoratif	28
Gambar 2.25 Ilustrasi Kartun	29
Gambar 2.26 Ilustrasi Komik	29
Gambar 2.27 Ilustrasi Karikatur	30
Gambar 2.28 Ilustrasi Khayalan	30
Gambar 2.29 Ilustrasi Buku Pelajaran	31
Gambar 2.30 Skema Warna	36
Gambar 2.31 Harmoni Dua Warna	36
Gambar 2.32 Harmoni Tiga Warna	37
Gambar 2.33 Harmoni Empat Warna	37
Gambar 2.34 Komposisi Warna CMYK	38
Gambar 2.35 Komposisi Warna RGB	38
Gambar 2.36 Gambar Anatomi Buku	40
Gambar 2.37 <i>Flat Plan</i>	40
Gambar 2.38 <i>Saddle Stitching</i>	45
Gambar 2.39 <i>Side Stitching</i>	45
Gambar 2.40 <i>Perfect Binding</i>	46

Gambar 2.41 <i>Fold Gluing</i>	46
Gambar 2.42 <i>Lay-Flat Binding</i>	47
Gambar 2.43 <i>Thread Sewing</i>	48
Gambar 2.44 <i>Pamphlet Sewing</i>	49
Gambar 2.45 <i>Side Sewing</i>	49
Gambar 2.46 <i>Thread Sealing</i>	50
Gambar 2.47 Mesin <i>Digital Printing</i>	51
Gambar 2.48 Mesin <i>Offset Printing</i>	52
Gambar 2.49 <i>F Pattern</i>	60
Gambar 2.50 <i>Z Pattern</i>	61
Gambar 3.1 <i>Flyer DMY CAMP</i>	71
Gambar 3.2 <i>Workshop Comday</i>	71
Gambar 4.1 Wawancara Dengan Pendeta Emanuel Cahyanto	86
Gambar 4.2 Wawancara Dengan Guru Injil Jimmy Cahyadi	93
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> Dengan Empat Narasumber.....	95
Gambar 4.4 Penulis Bersama Narasumber FGD.....	97
Gambar 4.5 <i>Focus Group Discussion</i> 2 Dengan Tiga Narasumber.....	98
Gambar 4.6 <i>Focus Group Discussion</i> 3 Dengan Empat Narasumber.....	101
Gambar 4.7 Buku <i>HEAVEN Is A Wonderful Place</i>	104
Gambar 4.8 Interaktivitas Buku <i>HEAVEN</i>	105
Gambar 4.9 Stiker Buku <i>HEAVEN</i>	106
Gambar 4.10 Buku Kisah Kelahiran Yesus	108
Gambar 4.11 Interaktivitas <i>Pull Tab</i>	108
Gambar 4.12 <i>Pop-up</i> Buku	109
Gambar 4.13 Buku <i>How a Fire Engine Works</i>	111
Gambar 4.14 Interaktivitas <i>Peek A Boo</i>	112
Gambar 4.15 Interaktivitas <i>Peek A Boo</i> 2	112
Gambar 4.16 Gambar Buku William Shakespeare	114
Gambar 4.17 Gambar Halaman Buku.....	115
Gambar 4.18 Interaktivitas Pada Buku William Shakespeare	116
Gambar 4.19 Gambar Buku <i>Egyptology</i>	117
Gambar 4.20 Interaktivitas <i>Egyptology</i>	118
Gambar 4.21 <i>Empathy Map</i>	125
Gambar 4.22 <i>User Persona</i> 1	126
Gambar 4.23 <i>User Persona</i> 2.....	127
Gambar 4.24 <i>User Journey</i>	128
Gambar 4.25 <i>User Flow</i>	129
Gambar 4.26 <i>Mindmap</i>	132
Gambar 4.27 Gaya Visual.....	135
Gambar 4.28 <i>Layout</i>	136
Gambar 4.29 <i>Typeface</i>	137
Gambar 4.30 <i>Cover</i> Buku	138
Gambar 4.31 <i>Color Palette</i>	138

Gambar 4.32 <i>Stylescape</i>	139
Gambar 4.33 <i>Color Palette</i> Buku	140
Gambar 4.34 <i>Flat Plan</i> Buku	141
Gambar 4.35 <i>Flat Plan</i> Akhir Buku.....	142
Gambar 4.36 Interaktivitas <i>Mockup</i>	146
Gambar 4.37 Interaktivitas <i>Mockup Pop-up</i>	147
Gambar 4.38 Referensi Identitas Buku	149
Gambar 4.39 Sketsa Judul Buku	149
Gambar 4.40 Sketsa Ilustrasi Logo	150
Gambar 4.41 Judul Buku	151
Gambar 4.42 Logo Buku.....	151
Gambar 4.43 Referensi Yesus.....	154
Gambar 4.44 Sketsa Yesus.....	155
Gambar 4.45 Desain Karakter Yesus	156
Gambar 4.46 Sketsa <i>Cover</i> Buku	157
Gambar 4.47 <i>Moodboard</i> Referensi <i>Cover</i>	157
Gambar 4.48 <i>Cover</i> Depan.....	158
Gambar 4.49 <i>Cover</i> Buku	158
Gambar 4.50 <i>Cover</i> Final Buku	159
Gambar 4.51 <i>Grid</i> <i>Cover</i> Buku	160
Gambar 4.52 Pemilihan Tipografi	163
Gambar 4.53 <i>Font</i> Pada Ilustrasi.....	164
Gambar 4.54 <i>Grid</i> Halaman.....	172
Gambar 4.55 Sketsa Halaman	172
Gambar 4.56 Sketsa Komprehensif Halaman	173
Gambar 4.57 Finalisasi Halaman	173
Gambar 4.58 Referensi Pembatas Buku.....	212
Gambar 4.59 Sketsa Pembatas Buku	212
Gambar 4.60 Pembatas Buku Yesus	213
Gambar 4.61 Referensi Stiker	214
Gambar 4.62 Sketsa Elemen Stiker.....	214
Gambar 4.63 <i>Grid</i> A6 Stiker	215
Gambar 4.64 <i>Grid</i> dan Latar A6	216
Gambar 4.65 <i>Outline</i> Stiker	216
Gambar 4.66 Hasil Stiker A6	217
Gambar 4.67 Referensi Gantungan Kunci	218
Gambar 4.68 Gantungan Kunci Buku	218
Gambar 4.69 Gantungan Kunci Cap	219
Gambar 4.70 Gantungan Kunci Yesus	219
Gambar 4.71 <i>Grid</i> Poster A3	220
Gambar 4.72 Sketsa Poster	221
Gambar 4.73 Proses Poster A3	221
Gambar 4.74 Poster A3	222

Gambar 4.75 Sketsa <i>Banner</i>	223
Gambar 4.76 Proses <i>Banner</i> Digital.....	224
Gambar 4.77 Hasil <i>Banner</i> Digital.....	224
Gambar 4.78 <i>Banner</i> Digital Alternatif	225
Gambar 4.79 Proses Menempel Interaktif	226
Gambar 4.80 Hasil Jilid Buku.....	227
Gambar 4.81 <i>Alpha Test</i>	228
Gambar 4.82 Wawancara <i>Beta Test</i> 1	241
Gambar 4.83 Narasumber Membaca Buku.....	243
Gambar 4.84 Video Buku Interaktif.....	244
Gambar 4.85 Wawancara <i>Beta Test</i> 2	245
Gambar 4.86 Buku Milik Narasumber.....	246
Gambar 4.87 Video Buku Interaktif 2.....	247
Gambar 4.88 Wawancara <i>Beta Test</i> 3	249
Gambar 4.89 Wawancara <i>Beta Test</i> 4	250
Gambar 4.90 <i>Wordmark</i> Judul Buku	252
Gambar 4.91 Logo Buku.....	253
Gambar 4.92 Desain <i>Layout</i> Halaman	256
Gambar 4.93 <i>Layout Sequence</i> Pada Buku	257
Gambar 4.94 <i>Column Grid</i> Pada Buku	257
Gambar 4.95 Warna Pada Halaman	258
Gambar 4.96 Warna Biru Pada Halaman	259
Gambar 4.97 Warna Langit.....	260
Gambar 4.98 Perbedaan Tipografi	265
Gambar 4.99 Hasil Buku.....	278
Gambar 4.100 Pembatas Buku.....	280
Gambar 4.101 Stiker A6	281
Gambar 4.102 Gantungan Kunci.....	282
Gambar 4.103 Pengaplikasian Poster A3.....	283
Gambar 4.104 Pengaplikasian <i>Banner</i> Digital.....	284

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xxv
Lampiran 2. Form BAP Bimbingan	xxvii
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i> Gembala Sidang GKY Sunter	xxix
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Guru Injil GKY Sunter	xxx
Lampiran 5 <i>Parental Consent Form</i> 1	xxxi
Lampiran 6 <i>Parental Consent Form</i> 2	xxxii
Lampiran 7 <i>Parental Consent Form</i> 3	xxxiii
Lampiran 8 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 1	xxxiv
Lampiran 9 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 2	xxxv
Lampiran 10 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 3	xxxvi
Lampiran 11 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 4	xxxvii
Lampiran 12 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 5	xxxviii
Lampiran 13 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 6	xxxix
Lampiran 14 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 7	xl
Lampiran 15 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 8	xli
Lampiran 16 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 9	xlii
Lampiran 17 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 10	xliii
Lampiran 18 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD 11	xliv
Lampiran 19 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 1	xlv
Lampiran 20 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 2	xlvi
Lampiran 21 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 3	xlvii
Lampiran 22 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 4	xlviii
Lampiran 23 Transkrip Wawancara Gembala Sidang GKY Sunter	xlix
Lampiran 24 Transkrip Wawancara Guru Injil GKY Sunter	lxiii
Lampiran 25 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> 1	lxx
Lampiran 26 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> 2	lxxvi
Lampiran 27 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> 3	lxxxii
Lampiran 28 Transkrip <i>Beta Test</i> 1	lxxxvii
Lampiran 29 Transkrip <i>Beta Test</i> 2	xcii
Lampiran 30 Transkrip <i>Beta Test</i> 3	xcvi
Lampiran 31 Transkrip <i>Beta Test</i> 4	c