

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Dalam topik “Perancangan Buku Interaktif Makna Baptis Dewasa Agama Kristen Untuk Remaja” ini, penulis akan mengklasifikasikan subjek perancangan sebagai berikut:

##### **3.1.1 Demografis**

- A. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- B. Usia: 11-15 tahun

Penggunaan usia ini ditunjukkan untuk usia bagi calon baptis. Usia ini dirasa cocok oleh karena menjadi usia di mana mereka mencari makna dari agama yang mereka anut dan usia 15 tahun merupakan usia yang ditetapkan oleh GKY Sunter sebagai persyaratan seseorang untuk bisa menjalani katekisisasi dan baptis dewasa. Dalam GKY Sunter, *Teens* merupakan salah satu segmen yang berisikan anak-anak dengan pendidikan SD kelas 6 sampai SMA, memberikan rentang usia 11-15 tahun yang sesuai untuk menjadi target penelitian ini.

- C. SES: B-A

SES ini merupakan hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat event-event berbayar yang dilakukan oleh GKY Sunter. Terlihat dari gambar, harga yang dikenakan dalam “*DMY CAMP*” yang diadakan oleh gky adalah Rp450.000,00 untuk *Teens*.



Gambar 3.1 *Flyer DMY CAMP*

Selain event ini, GKY juga membuka seminar untuk Teens dan Youth yang dapat dilihat pada akun Instagram *@Youthnewz*. Seminar ini memiliki biaya masuk seharga Rp30.000,00 sehingga memberikan data tambahan mengenai SES target audiens yang berada di GKY Sunter.



Gambar 3.2 *Workshop Comday*

Target demografis ini disertakan dengan subjek primer dan subjek sekunder yang menjadi bagian dalam penelitian ini. Terdapat subjek primer sebagai remaja awal yang belum menjalankan baptis anak sebelumnya dan subjek sekunder yang telah menjalani baptis anak. Hal ini dibedakan karena subjek primer belum mengetahui baptis sebelumnya berbeda dengan subjek sekunder yang semasa kecilnya telah melewati baptis anak yang berkemungkinan memahami apa itu baptis dan mengapa dibaptis semasa kanak-kanak. Subjek sekunder disertakan walaupun hanya melakukan sidi (penguatan iman tanpa baptis air) nantinya, dikarenakan, mereka juga akan mempelajari makna penguatan iman dalam agama Kristen Protestan.

### **3.1.2 Geografis**

Dalam peracangan ini mengacu pada praktisi katekisasi atau persiapan baptis yang dilakukan di gereja Kristen Protestan. Oleh karena itu dipilihlah Gereja Kristus Yesus sebagai fokus target geografis karena memiliki unsur katekisasi bagi calon baptis dewasa. GKY yang dipilih berada diwilayah Sunter, Jakarta Utara. GKY Sunter sendiri merupakan gereja yang telah ada sejak 1986, menjadi salah satu gereja Kristen Protestan yang dikenal di Sunter, Jakarta Utara. Berdasarkan data warta GKY (2025) pada bulan Agustus 2025 ini, GKY Sunter memiliki jemaat berjumlah 1.054 jemaat, merupakan gereja ke-6 dengan jumlah jemaat tertinggi dari 46 GKY. Jumlah ini merupakan jumlah yang baik dalam pemenuhan data target audiens yang dibutuhkan penulis.

### **3.1.3 Psikografis**

Psikografis pada anak remaja cukup beragam. Maka dari itu, penulis menjabarkan psikografis target perancangan sebagai berikut:

- A. Remaja awal yang tertarik dengan baptis dewasa.
- B. Remaja awal yang bingung dengan konsep baptis dewasa dan ingin mengenal lebih dalam.
- C. Remaja awal yang ragu akan kepercayaan yang dianutnya.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan penelitian ini menggunakan penggunaan *Design Thinking*. Ini adalah pendekatan yang berfokus membantu pengguna dalam proses, dan dapat menyelesaikan masalah desain. Landa (2019) dalam bukunya *Graphic Design Solution* menyatakan bahwa model *Phase Model of The Design Process* ada di lima tahapan inti yaitu *research*, *strategy*, *concept*, *design*, dan *implementation* (h. 65). Tahapan *research* akan berfokus pada pencarian dan pengumpulan informasi. Tujuan *research* adalah memahami perancangan, *target audiens*, dan konteks dari desain. Tahap *strategy* adalah tahap di mana penulis menetapkan informasi-informasi yang didapat untuk diolah dan dimanfaatkan dalam desain agar sesuai tujuan perancangan. Tahap *concept* akan menjadi tahap di mana penulis mengumpulkan berbagai ide untuk disesuaikan dengan strategi yang ditetapkan. Tahap *design* adalah tahap di mana ide yang telah ditetapkan, divisualisasikan secara bentuk dan desain. Tahap *implementation* adalah tahap desain yang sudah difinalisasi agar *audiens* dapat mencoba desain yang telah dirancang (h. 68).

Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data secara deskriptif dan memahami data melalui perspektif individu terhadap topik yang diangkat (Moleong dalam Fiantika et al., 2022, h. 4). Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk hasil yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

### 3.2.1 *Research*

Tahap *research* akan dilakukan dengan mencari data *target audiens* yang dikumpulkan melalui wawancara, FGD, dan studi eksisting disertai studi referensi. Ketiganya akan berfungsi untuk berbagai aspek yang dibutuhkan dalam mendesain buku interaktif baptis dewasa nantinya. Penulis akan menganalisis *target audiens*, pendeta, guru sekolah minggu dalam wawancara dan FGD guna menambah wawasan terhadap perancangan buku interaktif dan studi referensi untuk menambah ilmu desain dalam perancangan (h. 68).

### **3.2.2 *Strategy***

Tahap *strategy* akan dilakukan dengan menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari tahap *research*. Penulis akan menyimpulkan masalah dengan jelas dan mengetahui bagian dari masalah mana yang dapat diselesaikan dengan desain. Dengan analisis, tujuan dan sasaran desain akan menjadi jelas, sehingga penulis dapat mempertimbangkan waktu dan kematangan persiapan untuk perancangan (h. 72).

### **3.2.3 *Concept***

Tahap *concept* akan berisikan proses kreatif dari penulis. Berbagai ide akan dikonsepkan berdasarkan tahapan strategi yang telah dirancang. Proses ini akan berisikan *mockup*, sketsa, dan pemilihan visual yang telah di brainstorming agar dapat mencapai tujuan perancangan. Proses ini akan terus dilakukan hingga penulis menemukan konsep *final* yang sesuai dengan kebutuhan *audiens* (h. 74).

### **3.2.4 *Design***

Tahap *design* akan berisikan finalisasi ide dan konsep. Berbagai elemen visual diterapkan agar komunikasi desain dapat tersampaikan kepada *audiens* dengan baik. Penulis akan menguji desain kepada *audiens* untuk mendapatkan *feedback* yang akan di revisi untuk bisa menjadi desain yang seutuhnya bekerja (h. 76).

### **3.2.5 *Implementation***

Tahap *implementation* adalah tahap akhir dari keseluruhan proses desain. *Target audiens* dapat mengakses perancangan yang telah didistribusikan untuk nantinya dilakukan evaluasi (h. 78).

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Penulis akan melakukan pengumpulan data yang dilakukan secara primer dan sekunder. Menurut Edi Riadi (Sari & Zefri, 2019, h. 311) sumber data adalah segala bentuk informasi yang terbagi ke dalam bentuk data primer dan data sekunder. Data primer adalah bentuk informasi yang didapat dari sumber yang bersangkutan secara langsung. Data sekunder adalah data yang didapatkan secara

tidak langsung, di mana data didapat melalui referensi-referensi tulisan atau gambar dari topik sedang dikaji.

Data primer didapatkan melalui wawancara dan *focus group discussion* untuk menjangkau informasi yang lebih intim dengan target desain. Sumber data primer memiliki tujuan untuk mendapatkan pandangan terkait baptis dewasa dalam agama Kristen Protestan dan bagaimana kehidupan rohani setelah baptis dewasa. *Focus Group Discussion* akan mengambil pandangan mengenai baptis dewasa dari remaja yang belum dibaptis, untuk mengetahui bagaimana pandangan mereka dan apa yang mereka butuhkan dalam aspek rohani terkait baptis dewasa.

Data sekunder didapatkan melalui studi referensi dan studi eksisting melalui buku interaktif agama Kristen Protestan dan buku interaktif sejenis yang sudah ada sebelumnya. Hal ini diperlukan dalam menciptakan desain yang sesuai dengan topik atau isu yang diangkat. Studi referensi dan studi eksisting ini digunakan sebagai pendukung dalam permasalahan desain guna mengevaluasi efektivitas dan relevansi dalam merancang buku interaktif ini.

### 3.3.1 Wawancara

Creswell & Creswell (2018) sendiri dalam bukunya “*Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition*” menyatakan bahwa wawancara adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, perspektif, pengalaman, dan pandangan yang diperoleh melalui narasumber. Peneliti akan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan jawaban secara lisan. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, tergantung pada kebutuhan penelitian itu sendiri.

Proses wawancara akan dilakukan dengan dua pihak yaitu pendeta dan guru injil. Wawancara dengan pendeta bertujuan untuk mendapat perspektif mengenai baptis dewasa, baik dalam aspek spiritual dan fungsinya dalam agama Kristen Protestan. Wawancara kedua dilakukan dengan guru injil untuk mendapatkan wawasan terkait remaja GKJ Sunter dengan pembelajaran

interaktif. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur guna mendapatkan data yang komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan penulis.

### 3.3.1.1 Wawancara Pendeta

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pandangan ahli terkait baptis dewasa. Wawancara akan dilakukan dengan pendeta dari Gereja Kristus Yesus secara daring menggunakan *Google Meet*. Wawancara dilakukan agar penulis mendapat informasi mengenai makna spiritualitas baptis dewasa dan mengapa baptis dewasa berperan penting dalam agama Kristen Protestan. Informasi ini akan membantu penulis dalam merancang buku interaktif agar penuh dengan data yang komprehensif dan informatif dalam proses pembuatan buku nantinya. Berikut adalah pertanyaan wawancara kepada pendeta Gereja Kristus Yesus.

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara Pendeta

No	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apa perbedaan baptis dewasa dan katekisasi?	Mengetahui perbedaan baptis dewasa dan katekisasi dari sudut pandang pendeta.
2.	Apa saja langkah dalam menjalani baptis dewasa?	Mengetahui langkah-langkah baptis dewasa.
3	Mengapa baptis dewasa ditetapkan usia 15 tahun keatas?	Mengetahui alasan baptis dilakukan pada usia 15 tahun.
4.	Mengapa baptis dewasa menggunakan air?	Mengetahui makna simbolis air dalam baptis dewasa.
5.	Mengapa baptis dewasa perlu dilakukan oleh jemaat gereja?	Mengetahui manfaat baptis dewasa bagi jemaat gereja.
6.	Apa makna spiritualitas dibalik baptis dewasa?	Mengetahui makna spiritualitas dari pandangan pendeta.

7.	Apa yang dapat dilakukan jemaat yang telah menjalani baptis dewasa dibandingkan jemaat yang belum baptis dewasa?	Mengetahui perbedaan spiritualitas dan peran jemaat yang telah baptis dewasa.
8.	Apakah Yesus Kristus pernah menjelaskan atau melakukan baptis?	Mengetahui kisah Alkitab terkait baptis dewasa.
9.	Apa saja pesan Yesus Kristus yang berhubungan dengan baptis dewasa?	Mengetahui peran baptis sendiri dari Alkitab.
10.	Bagaimana baptis dewasa dan Tuhan berperan bagi keimanan seorang jemaat?	Mengetahui bagaimana baptis dewasa berpengaruh dalam keimanan seseorang.

Pertanyaan ini berisikan 10 pertanyaan yang dapat berkembang seiring berjalannya wawancara. Pertanyaan terbagi menjadi 2, yaitu cara dan makna baptis dewasa. Selain itu, penulis juga memasukkan pertanyaan mengenai tindakan setelah baptis dewasa yang akan berguna sebagai konten dalam buku.

### 3.3.1.2 Wawancara Guru Injil

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pandangan terhadap anak-anak dalam sekolah minggu yang menjadi target media interaktif ini. Wawancara akan dilakukan dengan guru injil dari Gereja Kristus Yesus secara daring menggunakan *Google Meet*. Wawancara dilakukan agar penulis mendapat informasi mengenai bagaimana keaktifan anak-anak dalam ibadah dan bagaimana pemahaman mereka dalam mendalami iman Kristen. Informasi ini akan membantu penulis dalam merancang buku interaktif agar penuh dengan data yang komprehensif dan informatif bagi target audiens nantinya. Berikut adalah pertanyaan wawancara kepada guru injil GKY.

Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Wawancara Guru Injil

No	Pertanyaan	Tujuan
1.	Sudah berapa anak yang sudah di “baptis anak” dan yang belum?	Ingin mengetahui anak-anak yang belum dibaptis.
2.	Bagaimana keaktifan mereka dalam mendengar cerita firman Tuhan?	Mengetahui bagaimana sikap anak-anak dalam mendengar firman Tuhan.
3	Apakah ada hal interaktif yang menarik minat anak-anak? Apa saja?	Ingin mengetahui aktivitas interaktif yang biasanya disukai anak-anak.
4.	Apakah anak-anak dapat mengerti makna baptis berdasarkan pengamatan anda?	Mengetahui tingkat ketanggapan dan pengetahuan mereka mengenai makna baptis.
5.	Apakah anak-anak mengetahui konsep keselamatan di dalam Alkitab (hanya melalui Yesus)?	Mengetahui tingkat ketanggapan dan pengetahuan mereka mengenai keselamatan dalam Alkitab.
6.	Apakah anak-anak akan lebih aktif pada interaktivitas yang dilakukan bersama atau interaktivitas mandiri?	Mengetahui aktivitas interaktif kelompok dan individual yang cocok untuk anak-anak.
7.	Bagaimana aktivitas anak-anak terhadap buku interaktif? Apakah pernah diberikan kepada mereka?	Mengetahui tingkat kesukaan anak-anak pada buku interaktif.
8.	Adakah anak-anak yang menanyakan mengenai pertanyaan keimanan/kepercayaan mereka?	Mengetahui apa keresahan dan pemikiran anak-anak mengenai Yesus Kristus.
9.	Apa yang menjadi tantangan anak-anak dalam mengenal Yesus Kristus lebih dalam?	Mengetahui halangan dan tantangan keimanan anak.

Wawancara ini memiliki 10 pertanyaan yang terbagi menjadi beberapa bagian. Pertanyaan 1 dan 2, akan berfokus pada

baptisan yang telah dilakukan anak-anak. Pertanyaan 3 hingga 7 akan berfokus dalam mencari tahu interaktivitas. Pertanyaan 8 dan 9 akan mencari tahu mengenai keresahan yang dialami anak-anak selama menjadi Kristen. Hal ini agar penulis dapat mencari tahu dari aktivitas ibadah mereka di GKJ Sunter dan memastikan konten yang dapat dimasukkan kedalam buku interaktif.

### 3.3.2 *Focus Group Discussion*

*Focus Group Discussion* adalah teknik pengumpulan data kualitatif dengan mengumpulkan narasumber dalam satu tempat untuk saling berinteraksi (Fiantika et al., 2022, h. 22). FGD bertujuan untuk mendapatkan pandangan setiap orang dalam suatu kelompok diskusi tersebut. Penelitian FGD dimaksudkan untuk mengumpulkan data dari remaja yang belum dibaptis dewasa dan berdiskusi mengenai pendapat atau pandangan mereka mengenai makna baptis dewasa dalam agama Kristen Protestan. Berikut adalah pertanyaan yang akan diberikan dalam *Focus Group Discussion*.

Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan FGD

No	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apa pandanganmu soal baptis dewasa dalam agama Kristen Protestan, suatu tuntutan atau kerelaan atau ada pendapat lain?	Mengetahui pandangan remaja mengenai baptis dewasa.
2.	Apa yang kalian harapkan atau ekspektasikan setelah menjalani baptis dewasa nantinya, atau adakah kalian punya sebuah prinsip setelah dibaptis?	Mengetahui sudut pandang remaja apabila mereka telah menjalani baptis dewasa.
3.	Pernakah kalian menumbuhkan iman secara pribadi? Baca Alkitab mandiri, mendengar podcast tema teologi, buku interaktif kristen? Ceritakan boleh?	Mengetahui cara yang dilakukan remaja dalam pertumbuhan iman mereka.
4.	Menurut kalian, media interaktif seperti buku pop-up masih relevankah dengan usia kalian?	Mengetahui relevansi buku interaktif dengan remaja.

5.	Kalo menurut kalian, agar buku ini bisa diminati kalian, apa fitur yang ingin kalian tambahkan/kalian bayangkan? (ilustrasi, interaktifnya)	Mengetahui preferensi buku interaktif yang cocok untuk remaja
6.	Bagaimana kalau buku interaktif ini akan berisikankeresahan kalian dan pertanyaan kalian terhadap kekristenan dan baptis dewasa	Ingin mengetahui ketertarikan remaja dengan konsep buku yang ingin dibuat penulis.
7.	Seberapa pengaruh media sosial atau media komunikasi yang membantu kalian dalam pertumbuhan iman secara pribadi?	Mengetahui apakah media sosial dan media komunikasi telah membantu remaja dalam perkembangan iman.
8.	Apa yang dapat menetapkan hati kalian untuk meyakinkan diri sepenuhnya menjadi umat Kristen Protestan?	Mengetahui pendapat remaja mengenai keteguhan hati mereka dalam menetapkan agama.
9.	Adakah keresahan kalian yang membuat kalian ragu soal kehidupan? (entah sekolah, entah masa depan, entah sekeliling kalian)	Mengetahui halangan yang dialami remaja terhadap kehidupan mereka
10.	Adakah pertanyaan kalian terhadap kekristenan dan Ketuhanan yang membuat kalian penasaran?	Mengetahui keresahan remaja terhadap keimanan mereka.

*Focus Group Discussion* akan dibagi menjadi beberapa bagian.

Pertanyaan 1 dan 2 ditanyakan untuk mendapatkan pemahaman terhadap baptis dewasa. Pertanyaan 3 hingga 6 berfokus pada buku interaktif, baik secara kelebihan dan kekurangan. Pertanyaan 7 hingga 10 akan bertanya mengenai keresahan mereka terhadap keimanan. Pertanyaan ini akan menjadi bagian dari konten dalam buku interaktif.

### 3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari karya yang sudah ada sebelumnya dengan melihat buku interaktif bergaya storytelling. Buku yang menjadi acuan dan contoh dalam studi eksisting ini adalah “*Heaven Is A Wonderful Place*”. Dengan meninjau buku ini, penulis akan mencatat kelebihan

dan kekurangan pada buku sehingga buku interaktivitas yang dirancang dapat diharapkan melampaui buku “*Heaven Is A Wonderful Place*” yang menjadi studi eksisting ini.

### 3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi ditunjukkan untuk mencari referensi dan acuan dalam teknik desain yang akan digunakan. Kumpulan referensi akan dianalisis untuk mencari desain visual yang sesuai dan tepat untuk digunakan dalam merancang buku interaktif. Studi referensi juga berperan dalam memperkaya ide dan pemahaman terhadap konsep visual yang akan dieksplorasi penulis. Studi referensi dapat menginspirasi penulis untuk berkembang dengan melihat karya-karya terdahulu. Sehingga teknik dan konsep visual dapat diterapkan dalam perancangan untuk menjadi lebih baik lagi.

### 3.3.5 *Alpha Test*

*Alpha test* adalah bentuk pengujian yang dilakukan agar dapat memastikan perancangan yang dibuat dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya gangguan dan *error* (Masripah & Ramayanti, 2020, h. 101). *Alpha test* ini dilakukan agar buku interaktif dapat dirancang dengan baik dan menghindari terjadinya kesalahan dan kegagalan dalam interaktivitas yang dirancang. Berikut ini adalah pertanyaan yang penulis paparkan dalam *Google Form* untuk *alpha test*.

Tabel 3.4 Tabel Pertanyaan *Alpha Test*

No	Data Diri
1.	Nama
2.	Usia
3.	Pekerjaan
Alur Cerita	
1.	Alur cerita buku dapat diikuti dengan mudah untuk 11-15 tahun.
2.	Cerita mengalir dari awal hingga akhir tanpa membingungkan pembaca
3.	Alur cerita memotivasi pembaca untuk terus mengikuti cerita hingga selesai

4.	Apakah cerita dalam buku sesuai dengan judul buku?
<b>Konten Buku</b>	
1.	Apakah konten baptis dalam buku mudah dipahami usia 11-15 tahun?
2.	Apakah konten keimanan dalam buku mudah dipahami usia 11-15 tahun?
3.	Konten buku ini memberikan keseimbangan yang baik antara informasi dan cerita yang menyenangkan bagi remaja usia 11-15 tahun
4.	Penggunaan bahasa dalam buku bisa dipahami usia 11-15 tahun
<b>Visual Buku</b>	
1.	Gaya ilustrasi sudah sesuai dengan target pembaca berusia 11-15 tahun
2.	Visual pada setiap adegan merepresentasikan kejadian dengan jelas
3.	Warna pada buku sudah memberikan kesan surat dan konsisten disetiap halaman
4.	Pemilihan warna yang digunakan nyaman untuk dilihat
<b>Font dan Layout</b>	
1.	Jenis <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca
2.	Ukuran <i>font</i> dalam isi buku sudah memiliki keterbacaan yang baik
3.	<i>Layout</i> buku sudah terstruktur
4.	<i>Font</i> sudah sesuai dengan kesan tulisan tangan untuk menggambarkan tema
5.	<i>Font</i> judul buku sudah sesuai dengan tema konten buku
<b>Interaktivitas Buku</b>	
1.	Interaktivitas dapat dijalankan dengan lancar
2.	Interaktivitas membuat proses membaca buku menjadi lebih menyenangkan
3.	Interaktivitas mana yang kamu paling suka?
<b>Kritik dan Saran</b>	
1.	Hal apa saja yang sudah bagus ( <i>What's good</i> )
2.	Hal apa saja yang masih bisa dikembangkan lagi ( <i>What could've been better</i> )

*Alpha test* ini berisikan berbagai pertanyaan yang terbagi menjadi beberapa kategori. Terdapat data diri sebagai pengenalan terhadap responden. Terdapat subbab alur cerita dengan 4 pertanyaan, konten buku dengan 4 pertanyaan, visual buku dengan 4 pertanyaan, font dan layout dengan 5 pertanyaan, interaktivitas dengan 3 pertanyaan. Kuesioner ini ditutup dengan kritik dan saran berupa essay dalam form untuk mendapati kelebihan dan kekurangan buku dari sudut pandang responden.

### 3.3.6 *Beta Test*

*Beta test* adalah bentuk pengujian yang dilakukan secara langsung kepada target perancangan agar dapat melihat secara langsung bagaimana hasil perancangan tersebut bekerja (Masripah & Ramayanti, 2020, h. 101). *Beta test* dilakukan agar penulis dapat memperbaiki perancangan melalui apa yang dirasakan oleh target perancangan. *Beta test* akan dilakukan dengan in-depth interview kepada 3 narasumber dengan kriteria sesuai dengan target perancangan. Berikut ini adalah pertanyaan in-depth interview.

Tabel 3.5 Tabel Pertanyaan *Beta Test*

No	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apa kesan pertama yang kamu dapat setelah membaca buku ini?	Mengetahui impresi pertama dari pembaca
2.	Apakah buku ini telah memiliki gambar dan gaya bahasa yang cocok untuk usia kamu?	Mengetahui apakah ilustrasi dan teks sudah sesuai dengan target perancangan.
3.	Apakah cerita buku ini mudah dipahami dan diikuti hingga akhir?	Mengetahui apakah konten <i>engaging</i> untuk dibaca hingga akhir.
4.	Apakah kamu merasa <i>relate</i> dengan cerita dalam buku ini?	Mengetahui apakah buku ini mampu memberikan kesan yang kuat bagi target perancangan.
5.	Apakah buku interaktif ini menjelaskan mengenai makna keimanan dan baptis dewasa dengan baik?	Mengetahui apakah buku ini sudah memenuhi tujuan dari perancangan.

6.	Apakah buku ini membantu kamu untuk berkomitmen dengan pandangan baru dan menemukan esensi terhadap baptis dewasa/sidi?	Mengetahui apakah isi buku membantu target perancangan dalam memahami esensi baptis dewasa.
7.	Apakah buku ini memberikan kesan <b>eksploratif, autentik, dan personal</b> untuk kamu?	Mengetahui apakah <i>keyword</i> sudah sesuai dengan target perancangan.
8.	Apakah kamu bisa memahami interaktif-interaktif di buku ini? (seperti di <i>slide</i> , di <i>flip</i> , dll)	Mengetahui apakah elemen interaktif dapat digerakan, dimainkan, dan membantu pemahaman mereka.
9.	Apakah hal yang paling kamu suka dari buku ini? (interaktif, visual, teks)?	Mengetahui elemen yang paling disukai dari buku.
10.	Jika kamu diberi kesempatan untuk membuat tampilannya lebih baik, apa yang akan kamu lakukan?	Mengetahui elemen yang membutuhkan pembaharuan.

*Beta test* ini berisikan 10 pertanyaan, di mana setiap pertanyaan akan berfokus pada aspek buku interaktif. Penulis memfokuskan pada interaktif, visual, dan narasi yang menjadi fokus penting dalam buku. Selain itu, terdapat pertanyaan seperti *keyword* dan saran yang memberikan kesempatan pengembangan buku ini.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA