

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN MINAT BACA ALKITAB PADA ANAK USIA REMAJA
AWAL



Disusun Oleh:

Nama: Alvin Chandra Gunawan

NIM : 17.L1.0051

Pembimbing:

Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN MINAT MEMBACA
ALKITAB PADA ANAK USIA REMAJA AWAL

Diajukan oleh : Alvin Chandra Gunawan

NIM : 17.L1.0051

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di
bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0051



PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Alvin Chandra Gunawan

NIM: 17.L1.0051

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakulta : Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Membangun Minat Baca Alkitab Pada Anak Usia Remaja Awal” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 22 Juli 2021

A handwritten signature in black ink is written over a 2000 Rupiah postage stamp. The stamp is orange and features the Garuda Pancasila emblem, the text 'REPUBLIK INDONESIA', '2000', 'TGL. 20', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '9DC4DAJX005198751'.

Alvin Chandra Gunawan

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Alvin Chandra Gunawan

NIM: 17.L1.0051

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakulta : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya: Buku Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Membangun Minat Baca Alkitab Pada Anak Usia Remaja Awal” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Semarang, 22 Juli 2021

A handwritten signature in black ink is written over a 20,000 Rupiah postage stamp. The stamp is orange and features the Garuda Pancasila emblem. The text on the stamp includes 'REPUBLIK INDONESIA', '20.000', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '9DC4DAJX005198751'.

Alvin Chandra Gunawan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan berkat dan kuasanya yang selalu menyertai penulis sehingga penulis dimampukan untuk menyelesaikan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual periode 18 yang berjudul *“Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Membangun Minat Baca Alkitab Pada Anak Usia Remaja Awal”* dengan tepat waktu.

Dalam proses menyelesaikan Proyek Tugas Akhir ini penulis mengalami berbagai kendala dan hambatan, namun berkat kuasa Tuhan, berbagai pihak dapat membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Tugas Akhir DKV. Melalui ini penulis ingin berterimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini. Terimakasih kepada orang tua yang telah mendukung selama 4 tahun sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual di kampus UNIKA Soegijapranata Semarang.

Kepada Bapak Alfon Christian Hardjana yang dengan sabar membimbing kami anak bimbingannya yang kurang aktif dalam bimbingan, sehingga arahan beliau selama bimbingan penulis mampu untuk menyelesaikan proyek ini. Kepada bapak Tobing Gunawan dan bapak Hendy Raharjo yang menjadi narasumber sehingga proyek akhir ini dapat selesai. Terimakasih juga kepada teman – teman dari komunitas Zeal Semarang yang telah memotivasi dan mendoakan saya dalam proses penyelesaian proyek akhir ini. Terimakasih juga kepada teman – teman DKV yang selalu mendukung, memberi saran, mengingatkan, dan menemani saya dalam penyelesaian proyek akhir ini.

Media buku interaktif merupakan suatu media yang cocok digunakan dalam membangun minat baca Alkitab pada remaja, mengingat bahwa remaja yang memiliki keingin tahuan yang tinggi dan rasa bosan yang tinggi. Pendekatan pesan dalam buku ini menggunakan pendekatan secara edukasi dan emosional sehingga tercipta suasana yang mempengaruhi pengalaman anak sehingga mereka mengerti tentang Alkitab dan mau membacanya.

Dalam pengerjaan ini penulis mendapat berbagai masukan dan kritik dari berbagai pihak sehingga proyek ini bisa tercapai dengan cukup baik. Namun penulis

sadar bahwa perancangan ini masih terdapat kekurangan, sehingga masukan dan kritik dari pembaca sangatlah berguna bagi penulis untuk memperbaiki kekurangan – kekurangan penulis sebelumnya semoga dengan hadirnya perancangan ini dapat bermanfaat bagi khalayak nanti.

Penulis,



Alvin Chandra Gunawan



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	x
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah:.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.4.1 Tujuan Khusus.....	3
1.4.2 Tujuan Umum.....	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.5.1 Bagi Remaja	3
1.5.2 Bagi Orang Tua	3
1.6 Metode Perancangan	3
1.7 Metode Pengambilan Data	4
BAB II	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori Remaja.....	5
2.2.1 Minat Rekreasi Remaja	6
2.2.2 Minat Pribadi Remaja.....	7
2.2.3 Perkembangan Sosial dan Emosional Remaja.....	8
2.2.4 Masa Kritis Pada Masa Remaja.....	9
2.3 Strategi Komunikasi	9
2.4 Desain Komunikasi Visual	11
2.4.1 Teori Warna.....	11
2.4.2 Arti Pelambangan Warna	13
2.4.3 Teori Ilustrasi	14
2.4.4 Teori Layout	15

2.4.5 Tipografi.....	15
2.5 Media.....	17
2.5.1 Media Buku Interaktif	18
2.6 Teori AISAS.....	21
2.7 Teori Analisa SWOT.....	22
BAB III.....	24
3.1 Analisa Data.....	24
3.1.1 Analisis Studi Literatur.....	24
3.1.2 Analisa Wawancara.....	24
3.1.3 Analisa Kusioner	26
3.2 Sasaran Khalayak	30
3.3 Strategi Komunikasi	31
3.3.1 Brief.....	31
3.3.2 AIAS.....	32
3.4 Strategi Media	33
3.4.1 Pendekatan Media	33
3.5 Analisa SWOT	34
3.6 Unique Selling Proposition (USP).....	34
3.7 Perancangan Anggaran.....	35
BAB IV.....	36
4.1 Konsep Verbal.....	36
4.1.1 Judul Buku.....	36
4.1.2 Gaya Bahasa.....	36
4.1.3 Konsep Cerita Buku.....	36
4.2 Konsep Visual	37
4.2.1 Media Utama	37
4.2.2 Typografi	37
4.2.3 Cover Buku.....	38
4.2.4 Visualisasi Buku.....	39
4.2.5 Media Pendukung.....	48
BAB V.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
Daftar Pustaka	53
Lampiran	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tiga Warna Utama	13
Gambar 2.2 Warna Sekunder	13
Gambar 2.3 Warna Tersier	14
Gambar 2.4 Anatomi Huruf	17
Gambar 2.5 Buku Interaktif <i>Pop-Up</i>	19
Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	20
Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	20
Gambar 2.8 Buku Interaktif <i>Hidden Object Book</i>	20
Gambar 2.9 Buku Interaktif <i>Game</i>	21
Gambar 2.10 Buku Interaktif <i>Play-A-Song atau Play-A-Sound</i>	21
Gambar 2.11 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	22
Gambar 3.1 Hasil Pertanyaan Kusioner Satu	27
Gambar 3.2 Hasil Pertanyaan Kusioner Dua	27
Gambar 3.3 Hasil Pertanyaan Kusioner Tiga	28
Gambar 3.4 Hasil Pertanyaan Kusioner Empat	28
Gambar 3.5 Hasil Pertanyaan Kusioner Lima	29
Gambar 3.6 Hasil Pertanyaan Kusioner Enam	29
Gambar 3.7 Hasil Pertanyaan Kusioner Tujuh	30
Gambar 3.8 Gaya Desain 1	30
Gambar 3.9 Gaya Desain 2	30
Gambar 3.9 Gaya Desain 3	31
Gambar 3.10 Gaya Desain 4	31
Tabel 3.1 Data Perencanaan Perancangan	36
Gambar 4.1 Cover Buku	39
Gambar 4.2 Cover Buku Fisik	39
Gambar 4.3 Cover, Prakata, Bab 1	40
Gambar 4.4 Halaman 5 & 6	41
Gambar 4.5 Halaman 7 & 8	41
Gambar 4.6 Halaman 9 & 10	42
Gambar 4.7 Halaman 11 & 12	42
Gambar 4.8 Halaman 13 & 14	43
Gambar 4.9 Halaman 15 & 16	44

Gambar 4.10 Halaman 17 & 18	44
Gambar 4.11 Halaman 19 & 20	45
Gambar 4.12 Halaman 21 & 22	45
Gambar 4.13 Halaman 23 & 24	46
Gambar 4.14 Halaman 25 & 26	46
Gambar 4.15 Halaman 27 & 28	47
Gambar 4.16 Halaman 29 & 30	48
Gambar 4.17 Aplikasi Instagram	49
Gambar 4.18 Stringbag	50
Gambar 4.19 Notepad	51
Gambar 4.20 Pembatas Buku.....	52
Lampiran 1 Summary	56
Lampiran 2 Wawancara dengan Bapak Tobing Gunawan 25 April 2021	57
Lampiran 3 Wawancara dengan Bapak Hendy Raharjo 25 April 2021.....	57
Lampiran 4 Proses Desain	58
Lampiran 5 Hasil Anti Plagiasi.....	59



ABSTRAK

Alkitab merupakan bagian dari pembelajaran dan pengajaran yang memberikan pesan - pesan moral yang berguna bagi hidup dan berguna dalam membangun karakter. Namun masa kini banyak remaja yang menganggap Alkitab sebagai buku yang kurang realistis dalam kehidupan remaja. Sehingga minat baca Alkitab remaja sangat kurang saat ini. Persoalan desain yang muncul adalah bagaimana membuat media komunikasi yang efektif dalam mendukung minat baca Alkitab pada remaja. Tujuan dari perancangan adalah untuk membangun minat baca Alkitab melalui media interaktif pada remaja Kristen. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* oleh Ambroese dan Haris dengan metode pengambilan data kualitatif berupa wawancara, kusioner, dan studi literatur didukung dengan teori – teori desain dan teori perkembangan psikologi anak remaja. Hasil dari perancangan ini adalah buku interaktif yang berisi tentang tujuan hidup dari seorang Kristen dan manfaat dari Alkitab yang pada akhir buku mengajak remaja untuk mencoba membaca Alkitab dengan rutin.

Kata Kunci: Alkitab, Anak Remaja, Kristen, Interaktif

