

SKRIPSI
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG
MENINGKATKAN SELERA MEMBACA ALKITAB
UNTUK ANAK-ANAK



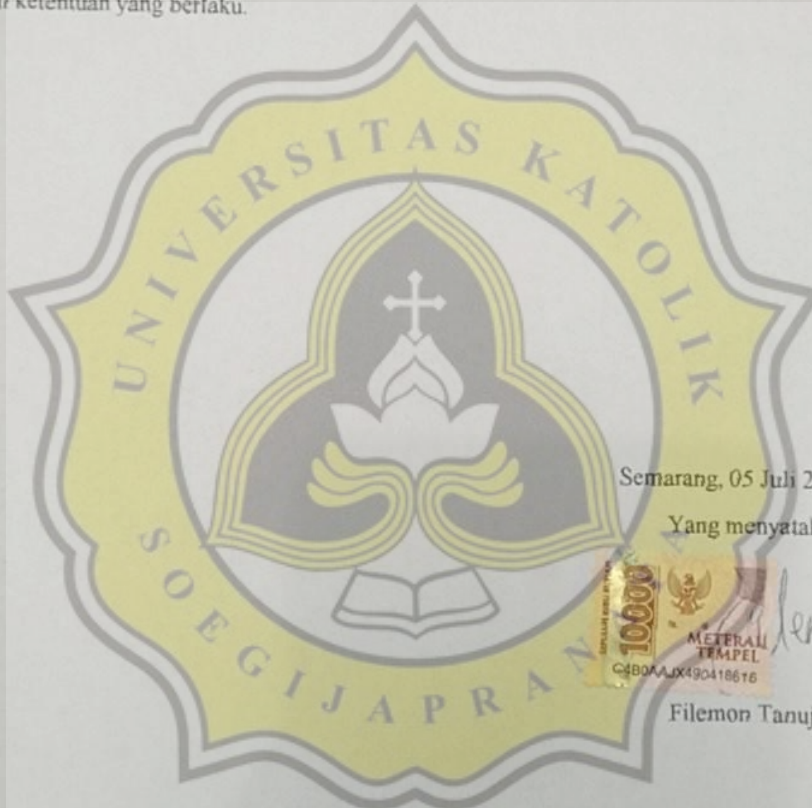
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filemon Tanujaya
NIM : 17.L1.0043
Program Pendidikan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Komunikasi Visual Tentang Meningkatkan Selera Membaca Alkitab untuk Anak-anak" tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG
MENINGKATKAN SELERA MEMBACA ALKITAB UNTUK
ANAK-ANAK

Diajukan oleh : Filemon Tanujaya

NIM : 17.L1.0043

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro 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.L1.0043

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filemon Tanujaya
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Perancangan Komunikasi Visual Tentang Meningkatkan Selera Membaca Alkitab untuk Anak-anak**" 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, 05 Juli 2021

Yang menyatakan

Filemon Tanujaya

KATA PENGANTAR

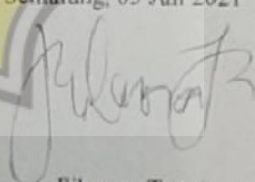
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih karunia-Nya yang begitu besar sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Tentang Meningkatkan Selera Membaca Alkitab untuk Anak-anak" ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar serta tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik karena dibantu oleh banyak pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir, diantaranya :

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan dukungan penuh baik berupa doa, nasehat, maupun materi.
2. Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP, M.A selaku pembimbing 1 (satu) dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA selaku penguji 1 (satu) dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M. selaku penguji 2 (dua) dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Seluruh teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan menyempurnakan tugas akhir ini serta dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang, 05 Juli 2021



Filemon Tanujaya

ABSTRAK

Alkitab merupakan buku rohani yang penting bagi orang Kristen. Alkitab merupakan kitab suci bagi orang Kristen, setiap orang yang percaya dan menganut agama Kristen dan untuk mengenal Tuhan Yesus. Maka tidak ada buku lain yang lebih menceritakan secara detail mengenai kisah hidup Yesus di Bumi selain Alkitab. Alkitab merupakan sebuah buku yang dapat meningkatkan spiritualitas seseorang yang ingin lebih mengenal dan mendekat kepada Allah, yang di dalamnya terdapat kisah-kisah penting seperti awal mula penciptaan langit, bumi dan isinya, manusia sebagai gambar dan rupa Allah, kejatuhan manusia, dan sampai akhir jaman. Tidak hanya penting, ironisnya Alkitab merupakan salah satu buku kerohanian yang paling jarang orang Kristen baca. Dengan adanya berbagai macam jenis buku yang lebih menarik untuk dibaca oleh anak-anak menjadi sangat jarang untuk memiliki minat terhadap membaca dan memahami Alkitab. Pada kenyataan Alkitab sendiri merupakan sebuah buku yang hanya berisi tulisan saja. Hal ini merupakan salah satu yang menyebabkan anak-anak sulit untuk mau membaca dan memahami Alkitab. Selain itu, anak-anak juga mulai diberikan dan menggunakan *gadget* atau *smartphone*. *Smartphone* sendiri memiliki manfaat dan fitur yang bermacam-macam. Fitur-fitur yang bisa diakses pada *smartphone* adalah seperti: menelepon, mengirim pesan, bermain *game*, *meeting*, menonton youtube, mendengarkan music dan lain-lain. Dengan adanya *smartphone* ini, akhirnya anak-anak mengalami kesulitan untuk membaca dan memahami Alkitab dikarenakan pada *smartphone* terdapat berbagai macam hal yang lebih menarik untuk dilihat, didengar, maupun dimainkan.

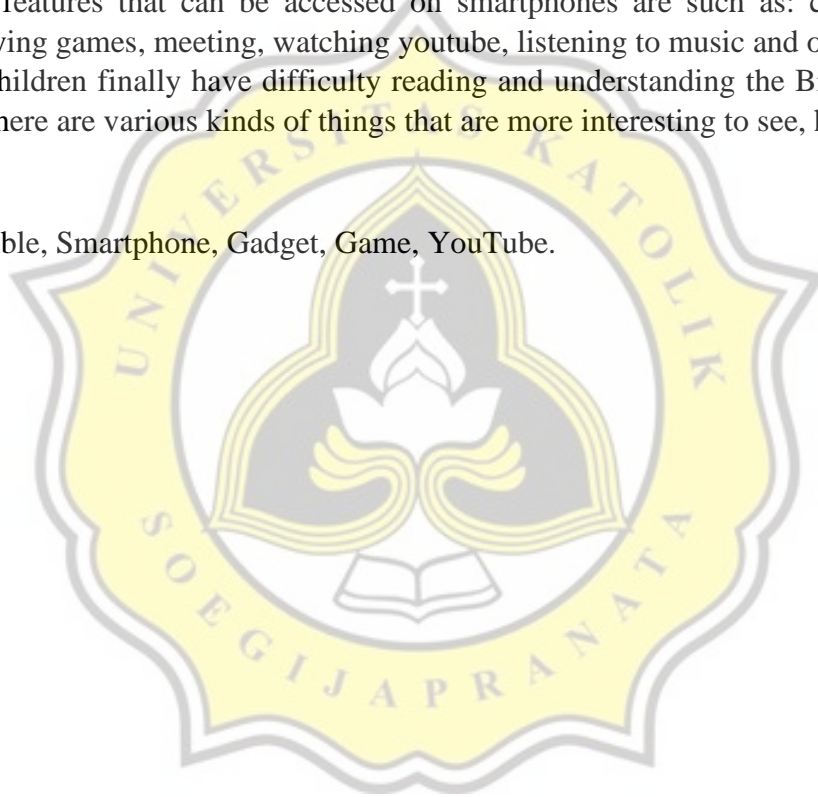
Kata Kunci: Alkitab, *Smartphone*, *Gadget*, *Game*, *YouTube*.



ABSTRACT

The Bible is an important spiritual book for Christians. The Bible is a holy book for Christians, everyone who believes and adheres to the Christian religion and to know the Lord Jesus. So there is no other book that tells in more detail the story of Jesus' life on Earth than the Bible. The Bible is a book that can increase the spirituality of someone who wants to know and get closer to God, in which there are important stories such as the beginning of the creation of the heavens, the earth and its contents, humans as the image and likeness of God, the fall of man, and until the end of time. . Not only is it important, but ironically the Bible is one of the few spiritual books that Christians read. With the variety of books that are more interesting for children to read, it becomes very rare to have an interest in reading and understanding the Bible. In fact the Bible itself is a book that contains only writings. This is one of the reasons why children find it difficult to read and understand the Bible. In addition, children also began to be given and use gadgets or smartphones. Smartphones themselves have various benefits and features. The features that can be accessed on smartphones are such as: calling, sending messages, playing games, meeting, watching youtube, listening to music and others. With this smartphone, children finally have difficulty reading and understanding the Bible because on smartphones there are various kinds of things that are more interesting to see, hear, or play.

Keywords: Bible, Smartphone, Gadget, Game, YouTube.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Perumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Perancangan	2
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.6.1 Bagi Anak Usia 10 – 12 tahun	3
1.6.2 Bagi Orangtua	3
1.6.3 Bagi Mahasiswa DKV	3
1.7 Metode Perancangan	3
BAB II	4
TINJAUAN UMUM	4
2.1 Kerangka Berpikir	4
Gambar 2.1 Kerangka Perancangan	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	6
2.2.1.1 Teori Desain	6
2.2.1.2 Teori Komunikasi	6
2.2.1.3 Teori Visual	6
2.2.2 Teori Motion Graphic	6
2.2.3 Teori Animasi	7
	vii

2.2.4 Teori Audio	9
2.2.5 Teori Warna	9
2.2.7 Pengertian SWOT	10
2.2.8 Pengertian AISAS	11
2.3 Kajian Pustaka	11
BAB III	13
STRATEGI KOMUNIKASI	13
3.1 Analisis Data	13
3.1.1 Kuisisioner Online	13
3.1.2 Studi Literatur	16
3.2 SWOT	18
3.3 Khalayak Sasaran	18
3.4 Strategi Komunikasi	18
3.4.1 Creative Brief	18
3.4.2 Strategi Penyampaian Pesan	19
3.4.2.1 Strategi 5 W + 1 H	19
3.4.2.2 Metode AISAS	19
3.4.3 Strategi Media	20
3.4.3.1 Media Utama	20
3.4.3.2 Media Pendukung	20
3.4.3.3 Tema Perancangan	20
3.4.3.4 Judul Perancangan	20
3.4.3.5 Materi Animasi	20
3.4.3.6 Naskah Perancangan	23
3.4.3.7 Gaya Desain	24
3.4.3.8 Tipografi	24
3.4.3.9 Warna	24
3.4.4 Strategi Anggaran	24
Tabel 3.3 Tabel Materi Perancangan Karya	24
BAB IV	25
STRATEGI KREATIF	25

4.1 Konsep Verbal	25
4.1.1 Tema Perancangan	25
4.1.2 Judul Perancangan	25
4.1.3 Konsep	25
4.1.4 Naskah Animasi	25
4.2 Visual Desain	27
4.3 Visualisasi Desain	34
BAB V	37
PENUTUP	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Perancangan	5
Gambar 3.1 Grafik kuesioner online	13
Gambar 3.2 Grafik kuesioner online	14
Gambar 3.3 Grafik kuesioner online	14
Gambar 3.4 Grafik kuesioner online	14
Gambar 3.5 Grafik kuesioner online	15
Gambar 3.7 Grafik kuesioner online	15
Gambar 3.8 Grafik kuesioner online	16
Gambar 4.1 Storyboard Animasi Kisah Penciptaan	27
Gambar 4.2 Benda-benda Cakrawala	28
Gambar 4.3 Gambar Pohon	28
Gambar 4.4 Gambar Pohon Pisang	29
Gambar 4.5 Gambar Pohon Kelapa	29
Gambar 4.6 Gambar Rumput	30
Gambar 4.7 Gambar Ikan	30
Gambar 4.8 Gambar Burung Merpati	30
Gambar 4.9 Gambar Kelinci	30
Gambar 4.10 Gambar Domba	31
Gambar 4.11 Gambar Manusia	31
Gambar 4.12 Gambar Filemon	31
Gambar 4.13 Gambar Ruang Bicara Filemon	32
Gambar 4.14 Gambar Logo Ayo Baca Alkitab	32
Gambar 4.15 Gambar Banner YouTube Ayo Baca Alkitab	33
Gambar 4.16 Gambar Poster / Story Instagram	34
Gambar 4.17 Gambar Feed Instagram	36
Gambar 4.18 Gambar Sticker	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Materi Perancangan Karya	21
Tabel 3.2 Tabel Materi Perancangan Karya	22
Tabel 3.3 Tabel Materi Perancangan Karya	24

