

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF KISAH ALKITAB.....	1
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
DATA PESERTA TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Cara Pengumpulan Data.....	5
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II.....	9
2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Pengertian Umum	9
2.2 Sekolah Minggu.....	9
2.2.1 Guru Sekolah Minggu	10
2.2.2 Anak Sekolah Minggu	10
2.2.3 Sasaran Pengajaran Sekolah Minggu	11
2.3 Teori Perkembangan Iman James Fowler.....	12
2.4 Kisah Alkitab.....	15

2.5 Media Pembelajaran Interaktif	17
2.5.1 Multimedia Interaktif	18
2.6 Buku Cerita Anak	19
2.6.1 Unsur Desain	21
2.6.2 Prinsip Desain.....	24
2.6.3 Ilustrasi	26
2.6.4 Buku Interaktif.....	27
2.6.5 <i>Motion Graphic</i>	30
2.7 Kerangka Teori	31
2.8 Asumsi.....	32
BAB III.....	33
3.1 Data Gereja.....	33
3.2 Data Pelayanan Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf.....	34
3.3 Data Khalayak Sasaran Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf.....	36
3.4 Observasi Sekolah Minggu.....	37
3.4.1 Kelas C	38
3.4.2 Kelas D	42
3.4.3 Kelas E	45
3.4.4 Kelas Persiapan Guru Sekolah Minggu.....	49
3.5 Analisis Data.....	56
3.5.1 Wawancara	56
3.5.2 Analisis Proyek Sejenis.....	62
3.5.3 Penarikan Kesimpulan Data Hasil Analisis.....	65
BAB IV	69
4.1 Konsep Pesan.....	69
4.2 Konsep Kreatif.....	71
4.3 Konsep Media.....	71
4.3.1 Pengaplikasian Media.....	71
4.3.2 Perencanaan Dana	73
4.3.3 Perancangan Narasi.....	74
4.3.4 Perancangan Storyboard.....	76
4.3.5 Perancangan <i>Motion Graphic</i>	84
4.4 Konsep Visual.....	86
4.5 Hasil Perancangan	91

4.5.1 Character Design.....	91
4.5.2 Mock-Up Buku	94
4.5.3 Motion Graphic dan Aset	94
4.6 Prototyping	95
BAB V	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	103