

Perancangan *E-Book* Interaktif sebagai Pengenalan Tentang Konsep Keselamatan dalam Iman Kristen untuk Anak-Anak Sekolah Dasar

Audrey Angeline¹, Drs.I Nengah Sudika N., M.Erg.², Aristarchus K.P, B.A.,M.A.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

Email: audreyangeline@hotmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget tidak hanya merambah orang dewasa, tapi juga anak-anak. Anak-anak di jaman ini cenderung tumbuh menjadi generasi yang tergantung pada gadget. Di satu sisi lain, anak-anak pada jaman ini juga membutuhkan pegangan dalam dasar iman mereka, agar tidak mudah tergerus arus jaman yang semakin mengaburkan nilai-nilai moral dan agama. Untuk itulah kemudian tercetus perancangan *e-book* ini sehingga anak-anak dapat mempelajari tentang konsep-konsep dasar keselamatan dalam keimanan Kristen melalui media yang disenangi dan mudah dipahami anak. Pembuatan media interaktif ini dimulai dengan mengumpulkan data-data, identifikasi masalah, penyusunan solusi, pembuatan konsep perancangan, eksekusi desain, dan evaluasi.

Kata kunci: *E-book* interaktif, keselamatan, Kristen, anak-anak.

Abstract

Title: *Interactive E-book Design to Introduce the Concept of Christian Salvation for Children in Elementary School*

The usage of smartphones affected the life of both adult and children. Kids nowadays are becoming potential gadget users. On the other side, kids also need a holistic understanding of their beliefs. They need to know about the basic of faith to keep their faith endurance trough these blurred values and morality. The making of interactive e-book is a way to bridge what the children needs and what they like to do. They can learn about their basic first step of faith in a fun and easy way. This interactive e-book is made through steps that include: gathering data, identifying the problem, finding the solution, making the design concept, designing, and evaluation.

Keywords: *Interactive e-book, salvation, Christian, children.*

Pendahuluan

Anak-anak pada era ini telah terjamah dengan sentuhan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi membuat minat belajar anak terhadap media konvensional menurun. Anak menjadi sulit memfokuskan perhatian, gampang bosan, dan acuh tak acuh ketika menerima suatu informasi tertentu. Ini dikarenakan anak telah menjadi generasi dinamis yang dikelilingi perubahan-perubahan dan transisi-transisi visual yang sangat cepat. Kecepatan penangkapan informasi yang diberikan dengan cara konvensional bila dibandingkan dengan pemberian informasi melalui *gadget-gadget* seperti *tablet* maupun *smartphone* akan sangat tertinggal jauh, sehingga baik orangtua maupun guru di jaman ini harus sangat kreatif mencari cara untuk menggugah minat anak dalam mempelajari sesuatu.

Para orangtua kini memiliki kecenderungan untuk sangat memperjuangkan berbagai macam cara agar anaknya mendapatkan pendidikan yang terbaik. Sehingga diharapkan suatu saat anak mereka bisa hidup sukses dan berkecukupan. Apalagi dengan berkembangnya pandangan tentang *multiple intelligence* atau berbagai tipe kecerdasan anak, sehingga membuat setiap orangtua berlomba-lomba untuk membekali anaknya dengan sebanyak mungkin yang mereka bisa. Tipe kecerdasan ini umumnya terbagi menjadi sembilan jenis, yaitu *musical, bodily-kinesthetic, logical, linguistik, visual-spacial, interpersonal, intrapersonal, natural, dan moral*. Moral sebagai bidang yang bersinggungan langsung dengan kondisi psikis seorang anak menjadi perhatian penting para orangtua. Segini mungkin, banyak orangtua yang menanamkan nilai-nilai agama yang mereka anut kepada anak mereka. Bagi para orangtua Kristiani, hal inilah yang membuat mereka setiap

minggunya turut serta membawa anak-anak mereka untuk mengikuti kebaktian anak, di saat mereka juga beribadah di gereja.

Kebaktian anak bertujuan sama dengan kebaktian di gereja Kristen pada umumnya, yaitu untuk mengakomodir kebutuhan jemaat untuk bersekutu dan mendengar firman Tuhan. Namun, kebaktian anak dikemas berbeda dengan kebaktian untuk orang dewasa. Lagu-lagu yang dinyanyikan dibuat khas dunia anak-anak dengan irama yang lebih ceria dan gerakan-gerakan yang membuat mereka lebih mudah paham dan mengingat. Demikian juga dengan firman yang disampaikan, biasanya dibuat dalam bentuk cerita narasi dan diilustrasikan sehingga anak-anak mudah untuk menangkap maksud dan aplikasinya dalam hidup mereka.

Setiap minggunya, kebaktian anak terus berjalan seiring dengan kebaktian dewasa. Namun dikarenakan cara pembawaan cerita yang setiap minggunya hampir sama, membuat suasana di kelas terasa monoton. Sehingga menyebabkan anak seringkali sulit dalam membayangkan dan menangkap maksud dari cerita-cerita yang ada. Para guru juga harus bekerja ekstra setiap minggunya agar anak dapat tetap fokus dan berkonsentrasi pada cerita. Dari hasil pengamatan, seringkali saat guru melempar pertanyaan di akhir cerita masih banyak anak yang kurang paham dan menangkap maksud dari cerita. Hal ini sangat disayangkan, dimana kebaktian anak seharusnya membantu anak dapat mengaplikasikan ajaran moral dan akhlak yang diperolehnya dalam seluruh aspek kehidupannya sendiri.

Apa yang dicita-citakan oleh para orangtua yang membawa anaknya mengikuti kebaktian anak ini kemudian sulit untuk dicapai karena pada kenyataannya banyak anak yang belum memahami intisari utama dari Kekristenan, yaitu tentang konsep keselamatan. Dari survei yang dilakukan di Gereja Kristen Indonesia cabang Jemursari Surabaya, hampir semua koresponden anak yang diwawancarai masih belum paham konsep injil dan keselamatan. Konsep keselamatan inilah yang akan menentukan bagaimana respon anak tentang pengajaran firman yang diberikan kepadanya. Anak yang memiliki konsep tepat tentang keselamatan dapat meresponi firman yang diberikan padanya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan ini yang kemudian tampak pada perkembangan kecerdasan moral si anak.

Konsep keselamatan yang dimaksud dalam ajaran Kristiani ialah bahwa setiap manusia adalah berdosa dan upah dari dosa tersebut adalah maut. Sehingga manusia tidak dapat terpisahkan dari kematian kekal (maut) kecuali manusia memulihkan hubungannya dengan Allah sang Pencipta Semesta. Pemulihan ini hanya dapat terjadi karena pengorbanan Allah sendiri yang menjadi manusia yaitu Yesus Kristus. Sehingga

setiap orang yang ingin melepas dosanya harus percaya pada Sang Juruselamat. Percaya saja masih belum cukup karena setiap orang yang percaya dituntut untuk meneladan Kristus atas keselamatan yang telah diperolehnya, meskipun tidak ada manusia yang layak untuk menerimanya. Konsep inilah yang harus ditanamkan pada anak sejak dini, sehingga ketika anak merasa dirinya begitu berharga dan sudah ditebus segala dosanya, diharapkan ia dapat hidup meneladan nilai-nilai dan kebenaran Kristus untuk seterusnya di tengah jaman yang semakin tak menentu.

Oleh sebab itu, muncul ide untuk menggabungkan kedua masalah yang bertentangan ini untuk menolong anak-anak agar dapat memahami lebih lagi tentang konsep keselamatan. Idenya adalah membuat metode pendekatan mengajar yang dibuat dengan cara yang lebih kontekstual dan mengikuti perkembangan zaman anak, yaitu melalui media interaktif yang dapat diakses anak lewat *smartphone* ataupun *tablet*, sehingga informasi yang diperoleh anak dapat terus menerus diingatkan dan menancap di pikiran mereka. Diharapkan, dari metode ini anak-anak dapat belajar secara mandiri untuk mengasah kecerdasan moralnya sejak usia dini melalui pendidikan agama. Pemahaman konsep keselamatan dalam iman Kristen sangat penting sebagai dasar untuk anak-anak dapat menerima firman yang diberitakan kepadanya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan kesadaran sendiri, bukan dengan paksaan orangtua ataupun guru.

Dari beberapa perancangan yang telah ada sebelumnya, masih ada beberapa permasalahan yang muncul. Dari sini dapat disimpulkan bahwa masih sangat diperlukan perbaikan ataupun pengembangan dari perancangan yang telah ada sebelumnya. Dalam perancangan ini, terdapat beberapa perbedaan signifikan yang berupa pengembangan serta perbaikan yang diharapkan dapat menjawab permasalahan yang masih muncul di lingkungan masyarakat, terkait pembelajaran alkitab bagi anak-anak.

Pertama, yaitu pada konsep pengajaran yang akan diberikan pada anak. Dalam perancangan ini, tidak dibuat cerita berseri mengenai kisah-kisah di Alkitab, namun lebih ditekankan pada fondasi awal dari Kekristenan, yaitu tentang konsep keselamatan dalam iman Kristen yang menekankan bahwa hanya Yesus Kristuslah satu-satunya jalan kebangkitan dan hidup (Yoh 11 :25). Diharapkan ketika anak sudah memiliki konsep yang benar tentang imannya, secara tidak langsung ini akan berdampak pada pengaplikasian firman dalam kehidupannya kelak. Anak juga akan lebih mudah menerima pelajaran tentang firman, sehingga secara tidak langsung turut memudahkan pengajaran para guru dan orangtua untuk anak-anak.

Kedua, penggunaan media interaktif berupa *e-book*. Penggunaan *e-book* ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara kecenderungan dan kebutuhan anak. Di satu sisi, anak-anak masih kurang memahami mengapa mereka harus mengikuti kebaktian sekolah minggu, harus mendengarkan firman, harus bersikap baik, dan segudang mengapa lainnya. Di satu sisi lainnya, mereka cenderung menyukai aktivitas bermain yang saat ini mulai bergeser dengan maraknya penggunaan *gadget*. Diharapkan melalui *e-book* dengan fitur interaktif yang menarik, data merangsang anak-anak untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang imannya. Ketika seseorang benar-benar paham dengan konsep keselamatan inilah yang kemudian dapat membawa hidupnya lebih terarah kepada teladan Kristus sehingga dapat meningkatkan kecenderungan beragama yang seiring dengan kecerdasan spiritual serta emosionalnya.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan antara lain adalah tentang tingkat pemahaman anak terhadap konsep keselamatan, kendala/ masalah yang ditemukan selama ini, studi tentang konsep keselamatan dari berbagai sumber baik pustaka maupun wawancara, teori psikologi perkembangan anak dan visual yang disenangi anak, serta studi visual untuk referensi gaya desain dan ilustrasi. Masing-masing data tersebut terbagi dalam dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer, merupakan data-data yang berkaitan langsung dengan tujuan perancangan, yaitu membuat *e-book* interaktif yang dapat menjelaskan konsep keselamatan pada anak-anak sekolah dasar. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dengan target perancangan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan *audience behavior*.

Data sekunder, merupakan data-data pendukung yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan wawancara. Kondisi psikologi anak, pendidikan anak, tingkat pemahaman anak menurut usia, layout dan desain yang ramah anak, serta pendalaman tentang konsep keselamatan merupakan beberapa data pendukung yang harus dicari guna menunjang perancangan yang akan dibuat.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah alat tulis dan rekorder untuk merekam hasil wawancara, juga komputer untuk mencari data di internet dan perpustakaan untuk mencari buku-buku yang berkaitan.

Metode Analisa Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan data primer serta sekunder yang didapat untuk memperoleh *insight* yang lebih dalam dari sasaran perancangan, sehingga perancangan yang dibuat tepat sasaran dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Penggalan data yang diperoleh melalui *survey* dan wawancara langsung juga ditambah dengan studi kepustakaan dari berbagai sumber.

Data yang berupa hasil wawancara yang direkam kemudian diketik kembali sebagai lampiran. Dari data tersebut kemudian dicocokkan dengan permasalahan yang diamati oleh penulis. Setelah itu dilakukan pencarian solusi kreatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan berkonsultasi pada narasumber ahli mengenai solusi yang ditawarkan. Data-data yang diperoleh sebagai pendukung latar belakang hingga proses identifikasi masalah hingga pencarian solusi diolah berupa data verbal yang meliputi 5W+1H, yaitu :

What : Apa pesan yang akan disampaikan pada anak-anak, apa konsep media interaktif yang akan dibuat

Why : Pentingnya penanaman konsep keselamatan dalam iman Kristen yang benar bagi anak-anak SD usia 8-12 tahun

Where : Indonesia, khususnya Surabaya, namun untuk pencarian datanya hanya akan dilakukan *sampling* di daerah Surabaya

When : Pencarian data akan mulai dilakukan bulan Desember 2013, dilanjutkan dengan launching media pada bulan Juli 2014

Who : Anak-anak SD usia 8-12 tahun

How : Perancangan media interaktif yang menarik serta mudah digunakan oleh anak-anak.

Setelah data-data terkumpul dan dianalisis secara verbal, baru kemudian data verbal tersebut diolah menjadi data visual dan diproses hingga mencapai *final artwork*.

Pembahasan

Teori Keselamatan dalam Kekristenan

“Keselamatan didefinisikan sebagai memperoleh pembebasan atau bisa juga perlindungan dari suatu bahaya yang mengancam Jiwa atau bisa juga dari kebinasaan atau kematian.” (“Konsep Keselamatan dalam Kekristenan”, par. 1). Dalam iman Kristen, keselamatan merupakan konsep mendasar yang harus dipahami sebelum seseorang memutuskan dan mengakui di depan Kristus sendiri dan gereja bahwa ia benar-benar percaya akan jaminan tersebut. Banyak tafsiran pribadi mengenai keselamatan ini, namun dalam Alkitab sendiri sudah menjelaskan tentang apa itu keselamatan.

Pertama, keselamatan merupakan anugerah dari Allah sendiri. Dalam kitab Efesus 2:8-9 tertulis “Sebab karena kasih karunia kamu diselamatkan oleh iman;

itu bukan hasil usahamu, tetapi pemberian Allah, itu bukan hasil pekerjaanmu: jangan ada orang yang memegahkan diri.” Keselamatan adalah kasih karunia Allah. Selama ini manusia sering salah kaprah bahwa apabila kita berbuat baik, maka kita selamat. Namun sekali lagi dalam ayat tersebut Yesus ingin menegur manusia bukan karena usaha atau jerih payah manusia untuk memperoleh keselamatan. Jerih payah manusia hanyalah upaya manusia untuk selalu berlaku benar dan menghindari dosa dihadapan Allah karena Allah sendiri menghendaki manusia untuk memperoleh keselamatan. Dengan kesabaran Allah, manusia diberi kesempatan untuk mengambil Kasih karunia tersebut dengan seluas-luasnya dengan syarat hanya melalui keimanan pada Yesus Kristus.

Hanya Yesuslah satu-satunya jalan untuk memperoleh keselamatan. Terdapat dalam kitab Kisah Para Rasul 4:12 yang berbunyi : “Dan keselamatan tidak ada di dalam siapapun juga selain di dalam Dia, sebab di bawah kolong langit ini tidak ada nama lain yang diberikan kepada manusia yang olehnya kita dapat diselamatkan.” Dalam artikel *Konsep Keselamatan dalam Kekristenan* dijelaskan bahwa keselamatan manusia akan Allah berikan jika Manusia mau beriman kepada pribadi yang Allah tunjuk sebagai “Pemegang Kunci Keselamatan“ yaitu Yesus. Allah tidak menunjuk pribadi lain sebagai jalan memperoleh keselamatan baik sebelum Yesus maupun sesudah Yesus.

Beriman dan percaya saja tidak cukup untuk memperoleh keselamatan. Dalam penjelasan Alkitab juga memberikan keterangan bahwa walaupun seseorang beriman dan mengaku percaya kepada Yesus tetapi hal itu tidak secara otomatis memberikan keselamatan. Yesus sendiri menekankan bahwa keselamatan akan diperoleh dengan iman dan perjuangan (Suatu usaha dan perbuatan untuk selalu benar dihadapan Allah sama seperti yang telah Yesus teladankan selama kehidupannya di bumi), terdapat dalam kitab Lukas 13 : 23 yang berbunyi “berjuanglah untuk masuk melalui pintu yang sesak itu! Sebab Aku berkata kepadamu: Banyak orang akan berusaha untuk masuk, tetapi tidak akan dapat.” Iman sendiri dalam Perjanjian Lama sering dinyatakan melalui konsep “percaya dan taat (Ferguson, 83). Objek iman dalam Perjanjian Lama merupakan janji Allah yang menantikan penggenapannya dalam kedatangan Kristus. Saat itu, iman memandang ke depan sama seperti iman saat ini yang memandang ke belakang pada objeknya di dalam Kristus. Secara singkat, iman, menurut Ferguson dalam *Kehidupan Kristen: Sebuah Pengantar Doktrinal* (hal. 84-87) merupakan pengetahuan tentang Allah, persetujuan tentang kebenaran, dan kepercayaan pada Kristus.

Usaha terbesar yang dapat dilakukan manusia untuk membuktikan imannya adalah dengan perbuatan kasih. Yesus menjelaskan dalam Matius 22: 37-40

bahwa hukum yang terutama yaitu mengasihi Allah dengan segenap kekuatan, dan juga mengasihi sesama manusia seperti mengasihi diri sendiri. Mengasihi Allah disini merujuk pada tidak melakukan perbuatan yang tidak disenangi Allah. Oleh sebab itu, seseorang tentunya tidak akan memperoleh keselamatan yang sejati sekalipun ia telah mengaku beriman pada Yesus tetapi tetap melakukan perbuatan dosa. Seperti tertulis dalam Ibrani: 10:26 “Sebab jika kita sengaja berbuat dosa, sesudah memperoleh pengetahuan tentang kebenaran, maka tidak ada lagi korban untuk menghapus dosa itu”. Sedangkan mengasihi manusia disini berarti Tuhan menghendaki segenap anak-anakNya yang telah percaya menjadi “agen kasih” di dunia ini, sehingga orang-orang dapat melihat perubahan hidupnya ketika ia mengenal Yesus dan dapat menjadi teladan bagi orang lain.

Tujuan Perancangan Media

Tujuan dari pembelajaran nantinya adalah tentang pengenalan konsep keselamatan dalam iman Kristen yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar melalui pembuatan *e-book* interaktif, sehingga mempermudah anak-anak untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam hidup mereka. Sehingga secara tidak langsung, baik guru maupun orangtua dapat terbantu dalam memberikan pengajaran tentang konsep keselamatan kepada anak sekolah dasar. Anak yang awalnya acuh tak acuh dan belum memahami konsep ini secara menyeluruh dan tepat juga akhirnya dapat memahami dan mengintegrasikan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan beragama mereka.

Konsep Perancangan Media

Metode pembelajaran dan penyajian *content* yang dibuat juga akan disesuaikan karakteristik anak usia 8-12 tahun. Untuk mengakomodir rasa ingin tahu anak yang tinggi, *e-book* dilengkapi dengan fitur interaktif yang akan membawa anak memperoleh pemahaman atas konsep keselamatan dalam iman Kristen. Fitur interaktif pada *user* disesuaikan dengan konsep pemahaman yang akan diajarkan.

Grafis yang akan digunakan pada *e-book* juga disesuaikan dengan minat anak. Menurut studi kepustakaan dan observasi yang dilakukan, kemampuan otak anak usia 8-12 tahun sudah memadai untuk membedakan khayalan dan kenyataan sehingga mereka cenderung memvisualkan suatu objek secara realistis. Data yang diperoleh dalam situs penjualan *e-book online* juga menegaskan tentang hal ini. Pada kategori buku anak yang disusun berdasar usia, mayoritas ilustrasi sampul buku untuk anak usia 9-11 dibuat secara realistis dengan gradasi dan komposisi serta proporsi yang menyerupai kenyataan aslinya.

Seperti buku pada umumnya, *e-book* terdiri dari ilustrasi dan narasi cerita. Anak dapat menggerakkan

unsur-unsur visual dalam cerita yang berkaitan dengan konsep yang akan disampaikan pada anak. Fitur interaktif disesuaikan dengan ilustrasi cerita yang akan diberikan pada anak. Interaksi ini dapat diaktifkan dengan beberapa *gameplay* yang sederhana, seperti *touch* dan *swipe*. *E-book* ini dilengkapi *games* sederhana dan disertai panduan bagi anak untuk menggerakkan fitur interaktifnya. *E-book* interaktif ini juga disertai dengan *background* musik instrument, *sound effect* pada fitur-fitur interaksi atau saat anak menekan tombol *user interface*, serta *vocal* yang membacakan narasi untuk anak.

Halaman per halaman *e-book* akan dihubungkan dengan *user interface* berupa tombol 'next' serta 'back', sebab setiap anak memiliki daya tangkap dan pemahaman yang berbeda-beda sehingga untuk memahami sesuatu terkadang dibutuhkan perulangan. Dalam setiap segmen cerita, dilengkapi dengan unsur animasi dan terdapat elemen yang dapat berinteraksi dengan *user*. Anak dapat memilih untuk mengaktifkan fitur *vocal* atau tidak. Karena merupakan media pembelajaran, maka tombol 'next' akan muncul setelah beberapa waktu yang ditentukan agar anak membaca dan memahami dulu apa yang disampaikan pada segmen tersebut.

Teks digunakan untuk narasi cerita dalam tiap segmen *e-book*. Penggunaan teks narasi ini dapat dipadukan dengan audio berupa *vocal*. Untuk pemilihan *typeface* teks yang akan digunakan, berkisar pada jenis keluarga *sans serif*. *Sans serif* umumnya memiliki ketebalan *stroke* yang merata pada keseluruhan huruf sehingga tingkat legibilitas yang lebih tinggi apabila diaplikasikan pada media. Terutama pada layar gadget pada umumnya yang hanya berkisar 2-6 inch, tingkat keterbacaan ini sangat menentukan kenyamanan *user* dalam membaca.

Background music yang akan digunakan berupa musik instrumental untuk anak. *Sound effect* digunakan ketika anak menekan *user interface* tertentu, atau melakukan interaksi dengan unsur visual tertentu. *Sound effect* dibuat agar cerita yang disampaikan terasa lebih realistis dan mencegah anak jenuh ketika membaca.

Secara keseluruhan, gaya desain dalam *layout* dan ilustrasi menggunakan perpaduan gaya desain *art deco* dan *pop-art*. Gaya desain *art deco* menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilauan dan lengkungan. Ornamen yang digunakan berupa garis-garis lurus atau persegi (*rectilinear*). Gaya ilustrasi yang dipilih menyesuaikan dengan karakteristik anak usia 8-12 tahun, dimana mereka lebih menyukai gambar-gambar semi-realis. Ada gradasi warna untuk mengesankan objek yang padat dan terlihat lebih hidup. Pemilihan warna tetap menggunakan warna-warna yang variatif, namun dengan *tone* yang lebih gelap.

Untuk konsep penokohan dan cerita, dilakukan pendekatan dengan *target audience* dalam bentuk karakter yang mewakili anak dalam cerita, karakter sebagai tokoh utama ini yang akan membawa anak dalam cerita untuk mengenal konsep-konsep keselamatan yang akan diajarkan. Tokoh utama diceritakan memiliki masalah dengan keluarganya. Namun dari masalah ini ia kemudian belajar tentang keselamatan. Konsep-konsep keselamatan yang akan diajarkan pada anak adalah tentang apa itu keselamatan, mengapa manusia butuh keselamatan, bagaimana cara memperoleh keselamatan, siapa pemberi keselamatan, kapan keselamatan diberikan. Melalui cerita ini, anak digiring untuk memiliki pemahaman yang benar tentang konsep ini, lalu pemudiam ditantang untuk mengambil keputusannya sendiri untuk menerima keselamatan atau tidak.

Tokoh dalam cerita merupakan seorang anak lelaki bernama Kevin. Ia berusia 10 tahun dan saat ini duduk di kelas 5 SD. Ia termasuk anak yang pandai di kelasnya karena rasa ingin tahunya yang tinggi. Namun ia juga anak yang perfeksionis dan ia tidak suka bila segala sesuatu tidak pada tempatnya. Kevin dikisahkan memiliki seorang adik perempuan bernama Kimi yang baru berusia 4 tahun dan masih sangat polos. Ayah Kevin, berperan sebagai tokoh utama dan *guide character* dari cerita ini. Seperti kebanyakan ayah pada umumnya, ia adalah seorang kepala rumah tangga yang berhati besar dan bijaksana. Sedangkan Ibu Kevin adalah sosok seorang ibu rumah tangga yang penuh kasih, namun tegas dalam mendidik anak-anaknya.

Cerita dalam *e-book* ini berkisah tentang Kevin dan Kimi yang tidak akur. Kevin menganggap Kimi sangat menyebalkan dan suka mengacaukan segala sesuatu miliknya. Suatu hari, karena tertarik dengan gambar kupu-kupu di buku milik Kevin, Kimi merobeknya dan menempelkannya di dinding kamar. Kevin yang saat itu hendak mengerjakan tugas kemudian bingung dan terkejut saat mengetahui bukunya rusak. Kevin lalu memarahi Kimi dan mencubitnya dengan sangat keras sehingga Kimi menangis. Ibu mereka kemudian datang dan menegur mereka. Kevin tidak terima karena bukunya dirusak kemudian juga membentak ibu, sehingga dengan terpaksa ibu harus menghukumnya. Saat ayah Kevin pulang kantor dan mengetahui apa yang terjadi, ayahnya memutuskan untuk mengubah tabiatnya dengan mengajarnya sesuatu. Bukannya menasihati si anak dengan memberi hukuman, sang ayah malah mengajarkannya untuk pergi ke suatu tempat dan mengajarkannya makan es krim. Saat ini kemudian Ayah menjelaskan tentang konsep-konsep keselamatan kepada Kevin. Segala penjelasan tentang konsep keselamatan yang menyangkut 5W+1H (apa itu keselamatan, mengapa manusia harus selamat, siapa pemberi keselamatan, kapan dan dimana keselamatan diberikan, dan bagaimana cara memperoleh

keselamatan) diberikan ayah pada Kevin. Dari sana Kevin lalu mulai menyadari kesalahannya selama ini. Ia sadar juga bahwa ia harus meneladan Kristus dalam hidupnya. Ia menyesali perbuatannya pada ibu dan ia mau mulai untuk memaafkan adiknya. Di akhir cerita, Kevin mengambil komitmen untuk lahir baru dan tidak mengulangi perbuatannya lagi.

Software yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi dan teks adalah software *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Sebagian besar dilakukan dengan *Adobe Illustrator* sebab ilustrasi yang dibuat berbasis *vector*. Untuk pemrograman, digunakan software *Eclipse* untuk membuat aplikasi *e-book* interaktif ini.

Proses Kreatif

Dari observasi dan survei yang telah dilakukan terhadap anak-anak sekolah minggu GKI Jemursari sebagai sampel, ditemukan permasalahan bahwa banyak anak-anak yang belum memahami konsep keselamatan dalam iman Kristen secara benar. Fakta lainnya bahwa anak-anak masih dalam usia bermain dan mereka lebih suka bermain atau membaca buku untuk mengisi waktu luang. Kemudian ditariklah solusi permasalahan, yaitu membuat media pembelajaran untuk anak tentang konsep keselamatan iman Kristen, namun dikemas dalam bentuk *e-book* interaktif yang menarik untuk dibaca oleh anak. Gaya ilustrasi dan desainnya dibuat dengan perpaduan *art-deco* dan *pop-art*.

Setelah itu, dilakukan *brainstroming* untuk judul aplikasi, isi yang akan disampaikan dalam *e-book*, unsur-unsur visual apa saja yang akan dibuat, *layout e-book* secara keseluruhan, dan fitur interaktif yang akan disajikan. Dari hasil *brainstorming*, disusunlah kerangka isi *e-book*, mulai dari konsep yang akan disampaikan, penokohan dalam cerita, dan memudahkan konflik dalam cerita dan konsep keselamatan yang akan diajarkan pada anak.

Setelah konsep selesai dibuat, mulai membuat alternatif thumbnail untuk unsur-unsur visual yang berkaitan dengan cerita serta *layout e-book* secara keseluruhan. Proses ini dilakukan sambil berdiskusi dengan *programmer* untuk mencapai kesepakatan desain, sebab kerumitan dan format *file* desain menentukan kerumitan pemrograman pada Android dan dapat berefek pada *debugging* program pada Android apabila tidak dibereskan.

Alternatif yang dipilih kemudian dibuat menjadi desain final, dengan melakukan *coloring*, lalu menyesuaikan dengan *file* program yang dibutuhkan *programmer*. Setelah *file* siap, *file* kemudian diberikan pada *programmer* untuk dibuat pemrograman untuk aplikasi dan dijalankan. Apabila dibutuhkan revisi, maka kemudian dibuatkan dan diserahkan kembali pada *programmer*.

Aplikasi yang telah siap kemudian diluncurkan di *Android Market* sekaligus dilakukan ujicoba untuk anak-anak GKI Jemursari Surabaya sebagai sampel. Ujicoba juga didokumentasikan untuk evaluasi bersama dosen pembimbing dan dosen penguji.

Media pendukung berupa poster dan pembatas alkitab selanjutnya dipasang di sekolah-sekolah Kristen atau sekolah minggu lainnya di Surabaya untuk menghimbau para guru dapat mengarahkan murid-murid mereka untuk mengakses aplikasi ini di *Android Market*.

Hasil Perancangan

Logo

Judul *e-book* interaktif ini adalah “Hadiah Terindah”, diambil dari konsep utama cerita, yaitu bahwa Tuhan telah menganugerahkan keselamatan pada manusia. Dikaitkan juga dengan konflik yang terjadi yaitu bahwa si anak mendapatkan ‘hadiah’ yang seharusnya tidak pantas ia dapatkan. Oleh sebab itu, bentuk dasar logo berupa kado yang terbuka.

Logo untuk aplikasi ini dibuat dalam bentuk perpaduan gambar dan huruf sebagai judul. Karena dibuat untuk anak-anak, maka harus memberi kesan ceria agar anak-anak tertarik untuk membuka aplikasi *e-book* ini. Kesan ceria diperoleh dari warna-warna logo dan bentuk bentuk bintang yang terlihat keluar dari logo. Pada finalisasi logo, dibuatlah logo dengan kesan 3D seperti kotak kado yang siap untuk dibuka. Teks judul aplikasi pada logo menggunakan *typeface* Apple Casual. Apple Casual dipilih karena lebar stroke yang merata juga terkesan *fun* dan santai sehingga cocok untuk anak-anak.



Gambar 1. Desain final logo judul aplikasi

Typeface untuk Teks Cerita

Typeface yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Cocogoose*. *Cocogoose* dipilih karena tingkat keterbacaannya yang paling tinggi di antara alternatif text lainnya yang dipilih. Strokennya yang tebal dan tegas, sehingga dengan ukuran font yang kecil pun masih terbaca. Typeface yang dipasang sebagai text dibuat dalam 3 ukuran, yaitu 30 pt, 24 pt dan 18 pt, menyesuaikan dengan tampilan dalam aplikasi.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!@#

Gambar 2. A-Z Typeface Cocogoose Sound

Sound dalam *e-book* interaktif ini dikelompokkan menjadi 3 bagian. *Music background*, *sound effect* dan *vocal*. *Music background* merupakan *music* untuk membangun suasana hati *user* dalam mengakses *e-book* ini. *Music background* yang digunakan berupa musik instrumental dengan mood yang ceria, namun tidak mendominasi audio. Instrumen yang dipilih berjudul “Jesus Loves Children” yang diunduh dari situs berbagi musik gratis Nubeat.org. *Sound effect* yang digunakan, disesuaikan dengan kebutuhan, seperti suara ketukan pintu, suara gemerincing, suara klik, dan lain sebagainya.

Untuk *vocal* narasi, menggunakan pengisi suara. Masing-masing pengisi suara mengisi suara sebagai narator, Kevin, Kimi, ibu, dan ayah. Untuk narator, dipilih jenis suara wanita yang lembut, namun ceria, sebab narator memegang peranan yang penting dalam jalannya cerita. Untuk pengisi suara Kevin, dipilih suara anak lelaki berusia sekitar 10-11 tahun dan ekspresif untuk menghidupkan tokoh Kevin sebagai pemeran utama. Untuk suara Kimi, dipilih suara wanita yang melengking dan terkesan manja. Untuk pengisi suara ayah dan ibu, masing-masing mewakili karakter ayah dan ibu usia 30-40 tahun pada umumnya. Pengisi suara ayah memiliki suara berkarakter bass dengan tempo yang lebih lambat untuk menguatkan kesan bijaksana dari ayah. Untuk ibu, dipilih karakter suara yang lembut, namun tegas.

User Interface

Menu utama (*main menu*) merupakan halaman awal saat *user* mengakses *e-book* interaktif ini. Oleh sebab itu, tampilan menu utama sangat penting untuk diperhatikan agar *user* tertarik untuk membuka halaman-halaman berikutnya. Tampilan menu utama dibuat dengan warna-warna ceria khas dunia anak-anak. Dalam menu utama juga ditempatkan *user interface* berupa tombol *play* untuk memulai pembacaan *e-book*, tombol *setting* untuk mengatur besar kecilnya sound serta *vocal* yang diinginkan anak, tombol *quit* untuk keluar dari permainan, serta tombol *credit* sebagai halaman untuk penjelasan sekilas tentang aplikasi ini. Pada menu utama ini juga diberi sedikit fitur animasi pada *background* berupa garis-garis cahaya yang berputar serta pada kepala Kevin dan Kimi. Untuk ayah dan ibu tidak diberi animasi agar tidak memusingkan pandangan anak. Pada main menu ini juga diberikan *jingle* lagu yang menarik dan memberi kesan *bouncy* untuk memompa mood *user* dalam melanjutkan ke halaman pertama dari *e-book*.

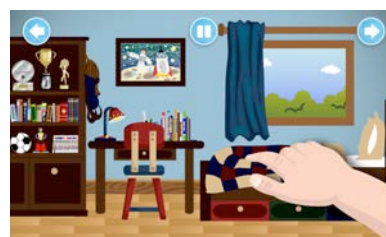
Gambar dalam menu utama ini menggunakan gambar keluarga Kevin dengan dilatarbelakangi pemandangan langit. Pemilihan warna biru pada langit untuk

mengimbangi warna-warna hangat yang mendominasi warna kulit dan pakaian keluarga Kevin. Pada menu utama juga diberi logo aplikasi untuk lebih memberikan *awareness* di benak *user*.

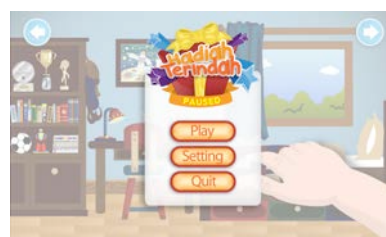


Gambar 3. Tampilan Final Menu Utama

Pause menu merupakan tampilan yang keluar saat *user* menekan tombol *pause* yang muncul di tiap segmen cerita. Tombol *pause* digunakan agar *user* dapat memberhentikan sementara penggunaan *e-book* ini. Apabila tombol *pause* ditekan, maka akan keluar pilihan *play* untuk kembali melanjutkan cerita, *setting* untuk mengatur *sound* atau *vocal* sesuai volume yang diinginkan, atau *quit* untuk keluar dari aplikasi. *Pause menu* dibuat berupa *pop up window* agar memudahkan *user* melihat kembali halaman terakhir yang ditinggalkan.

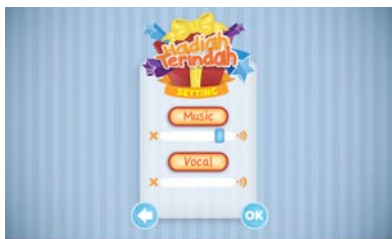


Gambar 4. Tombol *pause* yang terletak di antara tombol *back* dan *next* dalam scene.



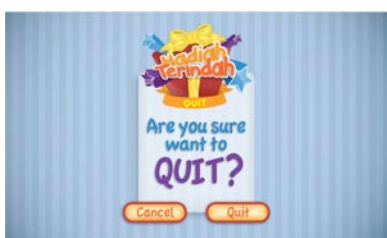
Gambar 5. Tampilan *pause menu*

Setting menu muncul agar *user* dapat mengatur besar kecilnya *sound* (*sound effect* dan *background music*) dan *vocal* dalam *e-book*. Dalam menu ini terdapat slider yang dapat digerakkan oleh *user* untuk menyetel volume sesuai yang diinginkannya. Setelah menyetel, *user* dapat menekan tombol OK atau *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan setting menu

Pada *exit menu*, *user* akan kembali ditanyakan apa yakin mau menutup aplikasi tersebut. Bila tidak, *user* dapat menekan tombol *cancel* untuk membatalkan perintah dan kembali ke halaman terakhir yang ditinggalkan.



Gambar 7. Tampilan exit menu

Credit menu merupakan halaman *optional* bagi *user*. Pada *credit menu* akan dicantumkan informasi mengenai aplikasi ini, juga sebagai bentuk apresiasi bagi setiap pihak yang telah membantu proses pembuatan aplikasi. Tampilan *credit menu* dibuat menyerupai menu utama, hanya saja berisi tentang nama-nama dan informasi yang akan disampaikan pada *user* yang ingin menegetahui lebih lanjut. *Credit menu* juga dibuat untuk menghindari terjadinya plagiarisme dan pelanggaran hak cipta oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.



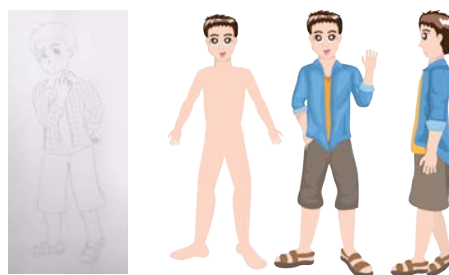
Gambar 8. Tampilan credit menu

Alur Desain Interaktif

Alur desain interaktif dibuat mulai dari main menu, lalu berlanjut ke *scene* pertama cerita hingga *scene* terakhir. Ada beberapa fitur interaktif dalam *scene* yang memungkinkan *user* untuk kembali ke halaman berikutnya, namun ada pula yang langsung berlanjut ke segmen berikutnya. Alur desain interaktif ini merupakan pengembangan dari *storyboard*. Setelah cerita dalam *storyboard* dimatangkan, kemudian ditambahkan fitur-fitur interaktif yang berhubungan dengan cerita dalam *scene* tersebut.

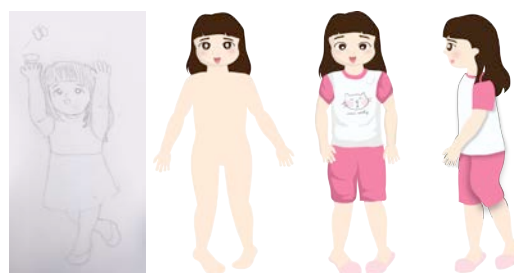
Karakter

Untuk karakter Kevin, dibuatlah karakter anak usia kelas 5 SD dengan proporsi yang seimbang. Tidak terlalu kurus juga gemuk. Rambut tokoh Kevin dibuat tidak benar-benar hitam, tapi berwarna agak cokelat tua untuk memberi variasi tampilan. Kevin dibuat mengenakan pakaian bergaya casual, dengan kemeja berwarna biru dipadu kaus berwarna jingga, dan mengenakan celana pendek selitit berwarna abu-abu tua. Berikut di bawah ini adalah referensi data visual untuk tokoh Kevin beserta desain karakter Kevin.



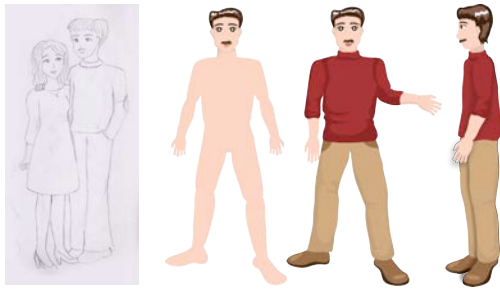
Gambar 9. Tampilan karakter Kevin

Kimi yang masih berusia 4 tahun digambarkan berwajah lugu dan polos. Rambut kimi dibuat berwarna hitam gelap, kontras dengan kulitnya yang lebih putih dibandingkan Kevin. Mata Kimi juga dibuat lebih besar apabila dibandingkan dengan Kevin, untuk menyesuaikan dengan proporsi kepala balita yang umumnya mata terlihat lebih besar. Baju-baju yang dikenakan tokoh Kimi pada cerita umumnya bernuansa warna terang dan warna-warna pastel untuk memperkuat kesan kekanakan.



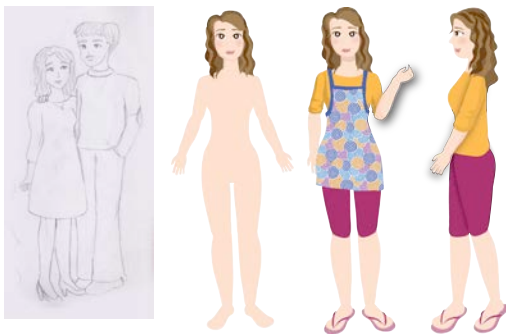
Gambar 10. Tampilan karakter Kimi

Tokoh ayah dikisahkan sebagai seorang ayah berumur 35 tahun ke atas. Penampilan ayah dibuat seperti kebanyakan pria pada usia tersebut. Rambut disisir ke atas, dengan pakaian berwarna merah tua dipadu celana berwarna cokelat. Pemilihan warna baju ayah juga dengan pertimbangan bahwa dalam beberapa segmen cerita ayah dan Kevin akan muncul bersamaan, sehingga pakaian ayah harus dapat mengimangi warna pakaian Kevin yang terang.



Gambar 11. Tampilan karakter Ayah

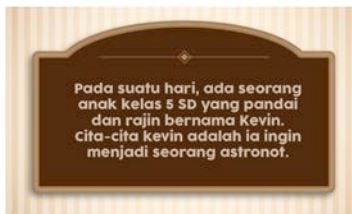
Karakter ibu mengambil karakter ibu-ibu usia 35 tahunan, dengan gaya rambut berombak dan rambut yang kecoklatan. Karakter ibu mengenakan kaos berlengan dan *legging* berwarna kontras. Untuk menekankan kesan ibu rumah tangga, karakter ibu dibuat mengenakan sandal jepit dan mengenakan celemek.



Gambar 12. Tampilan karakter Ibu

Layout *E-book*

E-book interaktif ini tersusun dari beberapa segmen cerita. Untuk setiap segmen, diperlukan ilustrasi dan *page layout* yang berbeda-beda, menyesuaikan dengan narasi cerita yang akan disampaikan. Berikut di bawah ini adalah hasil final layout per halaman *e-book* interaktif.



Gambar 13. Layout halaman pembukaan



Gambar 14. Layout halaman perkenalan Kevin



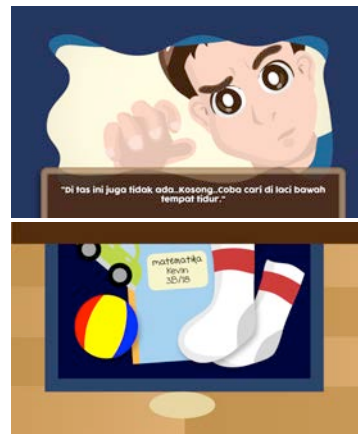
Gambar 15. Layout halaman kamar Kevin



Gambar 16. Salah satu layout cerita yang keluar saat benda di scene sebelumnya disentuh



Gambar 17. Kevin yang ingin mengerjakan tugas, namun tidak menemukan buku miliknya.



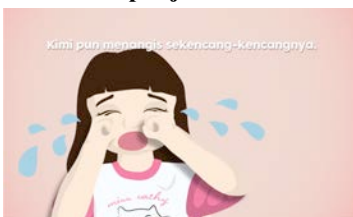
Gambar 18. Kevin kemudian mencari ke tempat lain, tapi tetap tidak menemukan bukunya.



Gambar 19. Ternyata buku milik Kevin ada di kamar Kimi.



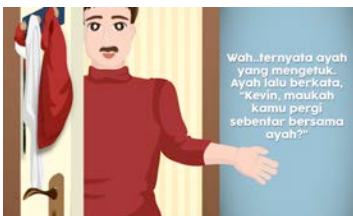
Gambar 20. Kevin sangat marah karena adiknya mengambil buku tanpa ijin



Gambar 21. Kimi lalu menangis dengan kencang hingga terdengar oleh ibu



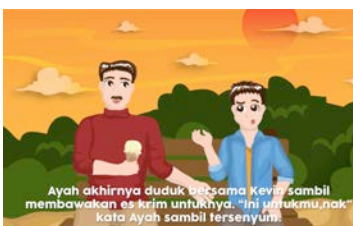
Gambar 22. Ibu lalu menasihati dan memberi mereka berdua hukuman tidak keluar rumah



Gambar 23. Pulang bekerja, ayah justru masuk ke kamar Kevin dan mengajaknya jalan-jalan



Gambar 24. Kevin bingung, namun ia tetap mengikuti ayah



Gambar 25. Mereka duduk bersama sambil menikmati es krim



Gambar 26. Penjelasan ayah tentang apa itu keselamatan



Gambar 27. Mini games untuk anak tentang penjelasan keselamatan



Gambar 28. Penjelasan tentang pribadi Yesus



Gambar 29. Penjelasan tentang dosa



Gambar 30. Fitur interaktif untuk ilustrasi akibat dosa bagi manusia



Gambar 31. Penjelasan bagaimana untuk menerima keselamatan dari Tuhan



Gambar 32. Penjelasan tentang kebesaran Tuhan



Gambar 33. Ayah dengan sabar menjelaskan pada Kevin



Gambar 34. Kevin yang digambarkan telah menerima anugerah keselamatan



Gambar 35. Kevin dan Kimi yang telah berbaikan

Simpulan

Perubahan jaman mengakibatkan penggunaan *gadget* tidak hanya pada kalangan orang dewasa, namun juga anak-anak. Para orangtua tak segan-segan untuk memberikan anak-anak mereka *gadget* canggih untuk digunakan. Namun, penggunaan *gadget* tanpa pengawasan juga berdampak pada anak-anak yang seharusnya dalam masa bermain dan belajar, menjadi kecanduan sehingga cenderung sulit untuk memfokuskan konsentrasi pada suatu hal, terutama pengajaran. Di samping itu, para orangtua masa kini juga memiliki harapan untuk membekali anaknya dengan berbagai macam ilmu dan pengetahuan, termasuk moral dan agama. Mereka ingin anak-anaknya juga menganut nilai-nilai agama yang mereka anut dengan memperoleh pemahaman yang

baik tentang konsep-konsep keagamaan mereka. Khususnya dalam ajaran Kristen, konsep dasar yang harus dipahami adalah tentang keselamatan. Namun dari hasil survey dan pengamatan yang telah dilakukan, harapan orangtua ini sulit untuk diwujudkan karena kecenderungan anak masa kini yang sulit untuk memfokuskan perhatian, terutama dengan cara mengajar konvensional.

Dari permasalahan tersebut kemudian dicari solusi dengan membuat pengajaran melalui media yang dekat dengan kehidupan anak-anak masa kini, yaitu aplikasi *smartphone* berupa *e-book* interaktif. Materi dalam *e-book* interaktif ini disusun berdasarkan teori-teori tentang konsep keselamatan dalam iman Kristen. Poin-poin dalam konsep keselamatan yang perlu diketahui anak diintegrasikan dalam cerita dengan ilustrasi yang mudah dipahami. Pembuatan *e-book* ini dimulai dengan menyusun cerita yang dilengkapi dengan ilustrasi dan penjelasan, serta fitur interaktif. Setelah itu dilakukan eksekusi desain hingga *final artwork* dan dilakukan uji coba kepada sasaran perancangan.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, *e-book* interaktif ini menarik anak-anak untuk terus membaca dan menyimak cerita. Dengan penjelasan yang ada, mereka juga sudah lebih memahami tentang konsep-konsep keselamatan dan merasa diyakinkan dengan jaminan iman yang mereka anut saat ini.

Namun, pembuatan *e-book* ini masih belum sempurna, karena masih membutuhkan beberapa perbaikan secara visual untuk *background layout e-book* serta penekanan ekspresi pada tokoh. Karena dibuat untuk anak-anak, ekspresi pada tokoh perlu ditambahkan agar terkesan lebih hidup dan tidak menimbulkan kesalahan persepsi pada anak. Juga untuk *background* teks, sebaiknya menggunakan *background* berwarna gelap untuk warna teks yang terang. Juga jenis *file-file* gambar yang tepat dan dapat disinkronkan dengan pemrograman untuk aplikasi Android. *File* yang digunakan harus dengan ukuran yang sekecil-kecilnya, namun dengan *image quality* yang masih tergolong cukup bagus. Dari segi konten, *e-book* ini dapat lebih dikembangkan dengan fitur tanya-jawab dengan konselor, atau menambahkan fitur-fitur trivia untuk menambah wawasan anak.

Ucapan Terima Kasih

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis mendapat banyak sekali bimbingan dan dukungan yang diberikan dengan sepenuh hati. Untuk itu, Penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu terlaksananya perancangan Tugas Akhir ini. Kepada Tuhan yang Maha Esa, karena rahmat-Nya dan kehendak-Nya lah penulis dapat menjalani

keseluruhan proses berkuliah selama 7 semester hingga melaksanakan Tugas Akhir ini tanpa kurang suatu apapun.

Kepada Koordinator Tugas Akhir, Ibu Maria Nala Damayanti, S.Sn, M.Hum dan Bapak Daniel Kurniawan S, S.Sn dan kepada dosen pembimbing Bapak Drs. I Nengah Sudika N., M.Erg selaku Pembimbing 1 dan Bapak Aristarchus Pranayama K.,B.A.,M.A. selaku Pembimbing 2, atas kesabaran dan kebijakannya saat proses bimbingan mulai dari bab 1 hingga 5.

Kepada segenap keluarga dan teman-teman yang telah mendukung baik secara moral dan materiil dengan memberi *support* dan kasih sayang selama menghadapi masa-masa dalam berkuliah ataupun saat menyelesaikan Tugas Akhir.

Kepada *programmer* Ricky Handoko dan Christopher Halim, yang juga telah bersusah payah mewujudkan perancangan *e-book* ini, segenap pengisi suara : Dian Paramita, Hendry Sukiwun, Revi Andhika, dan Haney Theophany, juga Agnes Wijaya sebagai editor cerita.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Ferguson, Sinclair B. (2007). *Kehidupan Kristen : Sebuah Pengantar Doktrinal*. Surabaya: Penerbit Momentum.

Lembaga Alkitab Indonesia. (1998). *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia.

Acuan dari dokumen online:

Anonim. (2011). *Konsep Keselamatan dalam Kekristenan*. Diunduh tanggal 2 Maret 2014 dari http://gpdieselshadai-tm.blogspot.com/2011/04/konsep-keselamatan-dalam-kekristenan_3793.html

Parenting Indonesia. (2013). 9 Tipe Kecerdasan Anak. Diunduh tanggal 8 Desember 2013 dari <http://www.parenting.co.id/article/balita/9.tipe.kecerdasan.anak/001/003/586>

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi:

Andrian , Erika. (2011). *Perancangan Buku Cerita Alkitab dengan Ilustrasi Clay*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UK Petra Surabaya.

Limantoro, Carolina Cindy. (2006). *Perancangan Buku Cerita Berseri tentang Cerita Perumpamaan Yesus Untuk Anak-Anak Usia 4-7 Tahun Beserta Media Pendukung Promosinya*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UK Petra Surabaya.

Suwandi , Yesarela. 2010. *Perancangan Film Animasi Seri Cerita Alkitab Untuk Sekolah Minggu Gereja Bukit Zaitun*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UK Petra Surabaya.