

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.2.1 Permasalahan	3
1.2.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.1 Metode Observasi	4
1.4.2 Metode Wawancara	4
1.4.3 Studi Pustaka	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Alkitab	6
2.1.1 Alkitab Secara Umum	6
2.1.2 Fungsi Alkitab	8
2.1.3 Otoritas Alkitab	9
2.1.4 Metode Mengajarkan Alkitab	10
2.2 Remaja	11
2.2.1 Definisi Remaja	11
2.2.2 Ciri-Ciri Anak Pra-Remaja	12
2.2.2.1 Ciri Khas Secara Jasmani	12
2.2.2.2 Ciri Khas Secara Mental	12
2.2.2.3 Ciri Khas Secara Emosi	13

2.2.2.4	Ciri Khas Secara Sosial.....	13
2.2.2.5	Ciri Khas Secara Rohani	14
2.3	Event	14
2.3.1	<i>Event Organizer (EO)</i>	15
2.3.2	Tips & Trik Membuat <i>Event Organizer</i>	16
2.4	Permainan (<i>Game</i>)	17
2.4.1	Definisi Permainan.....	17
2.4.2	Sebuah Permainan Selalu Mempunyai Komponen dan Aturan.....	18
2.4.3	Kriteria Apa yang Harus Dimiliki Sebuah Permainan?	18
2.4.3.1	Aturan Permainan.....	18
2.4.3.2	Tujuan	18
2.4.3.3	Dalam Alur Permainan Tidak Pernah Memiliki Kesempatan Sama.....	19
2.4.3.4	Pertandingan.....	19
2.4.3.5	Kriteria Dasar	19
2.4.3.6	Masuk ke Dalam Dunia Permainan	20
2.4.4	<i>Quizbowl</i> (Permainan Kuis).....	21
2.4.5	<i>KidsGames</i>	21
BAB III	DATA DAN ANALISIS MASALAH	23
3.1	Data dan Fakta.....	23
3.1.1	Perusahaan / Lembaga Terkait atau Fenomena.....	23
3.1.1.1	Sejarah Gereja Kristen Kalam Kudus	23
3.1.1.2	Gereja Kristen Kalam Kudus Bandung.....	24
3.1.1.3	Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....	28
3.1.1.4	Data Tentang Permasalahan yang Dihadapi	29
3.1.2	Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	30
3.1.2.1	Bible of Olympic – <i>Gospel Ministries of Children</i> -.....	30
3.1.2.2	Olimpiade Alkitab – <i>Komisi Remaja Gereja Utusan Pantekosta</i>	32
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	33
3.2.1	Analisis Data dan Fakta	33
3.2.2	Sarana Komunikasi dan Promosi yang Digunakan.....	34
3.2.3	Analisa Segementasi <i>Event</i>	34
3.2.4	Analisa Target <i>Event</i>	35
3.2.5	Analisa Positioning <i>Event</i>	35

BAB IV	PEMECAHAN MASALAH	36
4.1	Konsep Komunikasi	36
4.2	Konsep Kreatif	37
4.2.1	Konsep Logo	37
4.2.2	Konsep Karakter	39
4.3	Konsep Media	40
4.3.1	Poster	42
4.3.2	Leaflet	42
4.3.3	Banner	43
4.3.4	<i>Merchandise</i>	43
4.3.5	<i>T-shirt</i>	43
4.3.6	<i>Nametag</i>	44
4.3.7	Formulir Pendaftaran	44
4.3.8	<i>Wayfinding</i>	44
4.3.9	<i>Sign System</i>	45
4.3.10	Gerbang Masuk	45
4.3.11	Desain Panggung	45
4.3.12	Stand	45
4.3.13	Petunjuk Aturan Permainan	46
4.3.14	Denah	46
4.3.15	Skema Pertandingan	46
4.3.16	Properti : Peta	46
4.4	Hasil Karya	47
4.4.1	Logo	47
4.4.2	Karakter <i>Timothy;s Bible Quest</i>	47
4.4.3	Poster	48
4.4.4	Leaflet	49
4.4.5	Banner	49
4.4.6	<i>Merchandise</i>	51
4.4.6.1	Pin	51
4.4.6.2	Stiker	51
4.4.6.3	Pembatas Buku/Alkitab	52
4.4.6.4	Notes	52
4.4.6.5	<i>T-shirt</i>	53
4.4.7	<i>T-shirt Panitia</i>	53

4.4.8	<i>Nametag</i>	54
4.4.9	Formulir Pendaftaran	54
4.4.10	<i>Wayfinding</i>	55
4.4.11	<i>Sign System</i>	55
4.4.12	Gerbang Masuk	56
4.4.13	Desain Panggung.....	57
4.4.14	Stand.....	57
4.4.15	Petunjuk Aturan Permainan	58
4.4.16	Denah	58
4.4.17	Properti : Peta.....	59
4.4.18	Skema Pertandingan.....	60
4.5	<i>Budgeting</i>	61
BAB V	PENUTUP	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	62
5.2.1	Remaja.....	62
5.2.2	Masyarakat dan Orangtua	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	66
	SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI UJIAN SIDANG TA	78
	DATA PENULIS	79
	UCAPAN TERIMA KASIH	80

DAFTAR GAMBAR

1.1	<i>Skema Perancangan Komunikasi Visual</i>	5
3.1	<i>Poster Olimpiade Alkitab V</i>	32
4.1	<i>Logo Timothy's Bible Quest</i>	38
4.2	<i>Jenis Warna dan Tipografi Logo</i>	38
4.3	<i>Logo Timothy's Bible Quest</i>	47
4.4	<i>Karakter Timothy's Bible Quest</i>	47
4.5	<i>Poster Seri I</i>	48
4.6	<i>Poster Seri II</i>	48
4.7	<i>Leaflet</i>	49
4.8	<i>Aplikasi Banner</i>	49
4.9	<i>Banner</i>	50
4.10	<i>Pin</i>	51
4.11	<i>Stiker</i>	51
4.12	<i>Pembatas Buku/Alkitab</i>	52
4.13	<i>Notes</i>	52
4.14	<i>T-shirt</i>	53
4.15	<i>T-shirt Panitia</i>	53
4.16	<i>Nametag</i>	54
4.17	<i>Formulir Pendaftaran</i>	54
4.18	<i>Wayfinding</i>	55
4.19	<i>Sign System</i>	55
4.20	<i>Gerbang Masuk</i>	56
4.21	<i>Aplikasi Gerbang Masuk</i>	56
4.22	<i>Desain Panggung</i>	57
4.23	<i>Stand</i>	57
4.24	<i>Petunjuk Aturan Permainan dan Aplikasinya</i>	58
4.25	<i>Denah</i>	58
4.26	<i>Aplikasi Denah</i>	59
4.27	<i>Properti: Peta</i>	59
4.28	<i>Skema Pertandingan</i>	60
4.29	<i>Skema Budgeting</i>	61