

PEMBUATAN GAME NABI MUSA MENYELAMATKAN BANGSA ISRAEL DARI MESIR UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN

Oey Indra Winata Setiawan

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
indra.winata@yahoo.co.id

Alkitab adalah tulisan yang diilhamkan oleh Allah. Membaca dan mengerti isi dari Alkitab dapat memperkaya pengalaman-pengalaman hidup dan lebih mengenal Yesus Kristus. Oleh karena itu, membaca Alkitab harus dilakukan sejak dini untuk mempelajari dan memahami kebenaran Yesus Kristus yang tertulis di dalam Alkitab. Pada kondisi saat ini banyak sekali anak-anak sudah memulai dibiasakan mengenal dan membaca Alkitab sejak dini. Tetapi sebagian besar dari anak-anak masih kebingung jika membaca Alkitab sendiri, yang dikarenakan bahasa yang susah dipahami oleh anak-anak dan Alkitab merupakan buku yang kurang menarik bagi mereka. Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah penyajian cerita Alkitab yang menarik berupa game interaktif yang menceritakan tentang Nabi Musa dengan judul Pembuatan Game Nabi Musa Menyelamatkan Bangsa Israel Dari Mesir Untuk Anak. Game ini ditujukan untuk anak-anak berumur 9-11 tahun. Dalam game ini, cerita Nabi Musa disajikan dengan format game yang menggabungkan gambar, suara dan animasi. Dalam game ini terdapat pula fitur *extra* yang berupa *mini games*, *survival*, karakter dan juga fitur *story* yang menjadikan game ini menarik dan berinteraktif. Game ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Kata kunci : Alkitab, Nabi Musa, game, interaktif

The Bible is the inspired writings of God. Read and understand the Bible, can enrich the life experiences and also more to know Jesus Christ completely. Therefore, should read the Bible from an early age to learn and understand Jesus Christ. At the current state of a lot of the kids already know and start a habit to read the Bible. But most of the many children still confusion when reading the Bible itself, which is difficult due to the language understood by the children. Of these problems, it takes an interesting presentation of the Bible story. To that end, they invented an interactive game that tells the story of Prophet Moses. This game is intended for children aged 9-11 years. In the game, the story of Moses served with the motion comic format that combines image, sound and animation. In this game there are also extra features, such as: mini games, survival, character, and also features story that makes this game interesting and interactive. This game has been through the process of testing and evaluation. Results of testing and evaluation produce satisfactory results that correspond to the desired goal.

Keywords: Bible, Moses, game, interactive

PENDAHULUAN

Membaca Alkitab merupakan kegiatan yang harus ditanamkan kepada anak-anak yang menganut ajaran Kristiani sejak dini. Dalam Alkitab terdiri dari 2 perjanjian yaitu perjanjian lama dan perjanjian baru. Perjanjian lama terjadi sebelum kelahiran Yesus dan perjanjian baru terjadi setelah kelahiran Yesus. Perjanjian tersebut memiliki banyak cerita yang dapat dipetik sebagai pembelajaran hidup. Namun bahasa yang ada di dalam Alkitab sulit untuk dipahami dan tidak ada animasi atau gambar yang mendukung agar anak-anak gemar membaca Alkitab atau memahami isi cerita di dalam Alkitab tersebut. Anak-anak cenderung lebih suka untuk bermain daripada menghabiskan waktu untuk membaca Alkitab yang memiliki tulisan yang padat dan kecil.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tugas akhir ini akan dibuat sebuah game 2D yang membantu anak-anak memahami jalan cerita yang diambil dari Alkitab mengenai Nabi Musa yang ditus Tuhan kembali ke Mesir untuk membebaskan bangsa Israel bersama dengan kakaknya, Harun. Game tersebut dipilih karena game ini dilengkapi dengan animasi yang diambil dari tugas akhir Motion Comic sehingga game ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan dan anak-anak dapat mengikuti cerita dari Nabi Musa.

Genre game yang akan dipakai untuk menceritakan kisah Nabi Musa ini adalah Casual Game. Casual Game dapat memiliki beberapa tipe game dan cocok untuk beberapa genre game. Casual Game memiliki aturan yang sederhana dan tanpa kekerasan, membutuhkan waktu yang tidak lama atau kemampuan khusus untuk memainkannya. Casual Game ini sangat cocok untuk anak-anak karena game-game yang ada tidak membutuhkan waktu yang lama, kemampuan khusus, dan juga kekerasan sehingga cocok sebagai media bermain sambil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan cara wawancara singkat kepada anak-anak sesuai dengan target market dan guru sekolah atau guru sekolah minggu. Setelah melakukan wawancara singkat, maka diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak-anak mengalami kesusahan dalam memahami isi dari Alkitab terutama pada 10 tuluh. Selain pengambilan data melalui wawancara, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap media-media lain tentang Alkitab. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut, sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan yang berguna untuk mendukung game yang akan dibuatnya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dari hasil analisa diatas, akan dilakukan perencanaan desain mulai dari perancangan sistem, *user interface*, dan interaksi sistem dengan user. Setelah game telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada user sesuai dengan target market.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game ini berdominan menggunakan warna dominan yang digunakan seperti warna cream dan warna tan untuk kulit manusia dan warna goldenrod untuk menampilkan suasana padang pasir dan bangunan-bangunan Mesir yang berwarna emas kekuningan. Dan game ini menggunakan font yaitu *CC Wild Words* dan *Folks Light*. Font *CC Wild Words* akan digunakan pada judul karena memiliki

kesan menarik, elok, memiliki keterbacaan dan mudah dibaca. Sedangkan font Folks Light akan digunakan untuk bacaan/text dalam game karena font ini tipis sehingga menimbulkan kesan formal yang tidak kaku dan memiliki legibility dan readability yang tinggi. Serta penggunaan suara menggunakan suara *free royalty*.

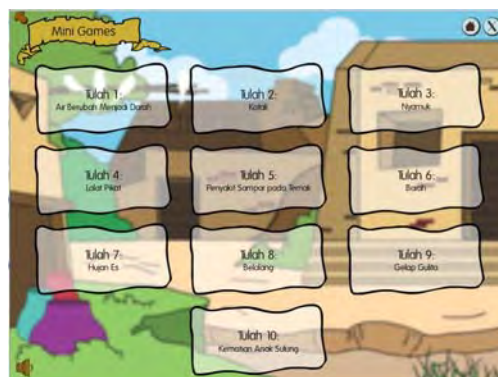
Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah game yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah game yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan terhadap setiap halaman, dan juga terdapat halaman berinteraktif dimana user dapat berinteraksi dengan game. Game ini mempunyai fitur-fitur interaktif yaitu fitur extra yang berupa *mini games*, *survival*, dan karakter. Fitur *mini games* adalah fitur yang dapat dimainkan user untuk tiap game. Oleh karena itu user tidak perlu memainkan game ini dari awal permainan. Fitur *survival* adalah fitur untuk menarik minat user dari game ini dengan tingkat kesulitan dari beberapa game yang lebih sulit dari sebelumnya. Serta fitur karakter adalah fitur untuk melihat isi 10 Tulah menurut Alkitab sehingga mempermudah user dalam mengerti cerita dari game ini. Berikut hasil verifikasi setiap halaman pada game ini dapat dilihat pada Gambar 1.

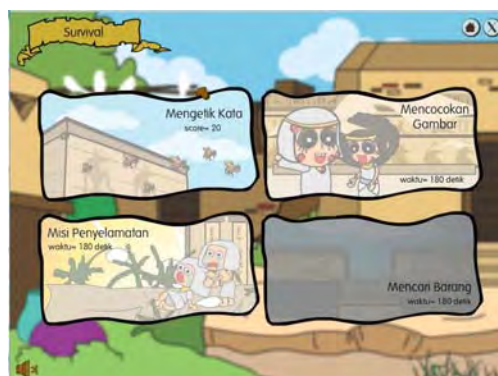


Gambar 1. Verifikasi Halaman

Dan berikut fitur interaktif yang ada dalam game ini. Halaman fitur mini games dapat dilihat pada Gambar 2, dan halaman fitur survival dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Halaman Fitur Mini Games



Gambar 3. Halaman Fitur Survival

Proses validasi dilakukan dengan wawancara terhadap 7 orang, yaitu kepada 2 orang guru sekolah minggu, dan 5 anak-anak. Proses validasi terhadap anak-anak dilakukan dua kali, yang pertama berisi 4 pertanyaan mengenai Nabi Musa dan sepuluh tulah. Sedangkan interview tahap kedua berisi sama dengan interview pertama tetapi ada 3 pertanyaan mengenai game. Hal ini diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman user terhadap cerita Nabi Musa beserta sepuluh tulah dengan respon user dalam menjalankan game tersebut. Daftar pertanyaan tahap pertama untuk interview user dapat dilihat pada Tabel 1. Sedangkan untuk tahap kedua dapat dilihat pada Tabel 2.

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu mengetahui Nabi Musa?
2	Ceritakan apa yang kamu ketahui tentang Nabi Musa?
3	Apakah kamu mengetahui cerita tentang 10 tulah? Jika ya, sebutkan!
4	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami maupun mengingat tulah-tulah tersebut?

Tabel 1. Pertanyaan Interview Tahap 1

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu mengetahui Nabi Musa?
2	Ceritakan apa yang kamu ketahui tentang Nabi Musa?
3	Apakah kamu mengetahui cerita tentang 10 tulang? Jika ya, sebutkan!
4	Apakah kamu tertarik menggunakan permainan ini sebagai media pemahaman cerita Musa tentang 10 tulang?
5	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan ini? Jika ya, sebutkan!
6	Apakah kamu menyukai permainan ini? Sebutkan alasanmu!
7	Apakah kamu tertarik untuk memainkannya kembali?

Tabel 2. Pertanyaan Interview Tahap 2

Berikut adalah hasil tahap validasi terhadap user. Ketika responden diminta untuk menyebutkan hal apa yang mereka ketahui yang berhubungan dengan topik yang dimaksud, mereka mengetahui siapa Nabi Musa dan cerita Nabi Musa yang diketahui mengenai 10 perintah Allah dan membelah lautan. Sedangkan ketika responden diberi pertanyaan pengetahuan tentang 10 tulang, rata-rata responden mengetahui namun mereka kurang yakin dan kurang memahami.

Ketika responden dihadapkan pada game yang berisi 10 tulang, responden langsung tertarik untuk melihat lebih jauh game ini. Responden berpendapat bahwa mereka belum pernah menemukan game yang membahas 10 tulang dan selama ini mereka hanya belajar dari media cetak.

Setelah diberi kesempatan untuk menggunakan game ini, responden rata-rata bisa memberikan jawaban yang lebih lengkap dan berbobot. Responden pertama bisa menjawab 7 tulang dengan yakin. Responden kedua bisa menjelaskan 9 tulang dengan benar. Responden ketiga bisa menyebutkan 4 tulang pertama dengan urut dan lupa tulang kelima dilanjutkan dengan tulang 6-10 dengan lancar. Responden keempat bisa menyebutkan seluruh tulang namun tidak urut. Responden kelima menjawab 8 dari 10 tulang yang ada.

Kelima responden menyatakan bahwa mereka tertarik untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan game ini. Rata-rata responden mengakui bahwa mereka hanya mengetahui sedikit sekali tentang 10 tulang karena mereka sulit membayangkan apa yang ada di media cetak. Karena itu dengan visualisasi yang ada, responden mengaku lebih mudah memahami isi dari 10 tulang tersebut. Dari hasil interview didapatkan data bahwa seluruh user terbantu dengan adanya game ini. Visualisasi yang diberikan mampu memberikan gambaran yang jelas terutama tentang hal-hal yang mereka tidak ketahui secara detail sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game ini memberikan bantuan dalam pembelajaran tentang Nabi Musa dan 10 tulang yang ada.

Selain uji coba validasi pada user, dilakukan pula uji coba validasi terhadap guru sekolah minggu Gereja Happy Family Center dan Gereja GBT. Mawar Saron. Hal ini diperlukan agar game mendapat penilaian, apakah game ini

menarik dan dapat dimengerti oleh user. Sebelum diberikan pertanyaan, responden diberi kesempatan untuk melihat game tersebut. Daftar pertanyaan kepada guru Sekolah Minggu dapat dilihat pada Tabel 3.

No	Pertanyaan
1	Apakah permainan ini dapat membantu Anda dalam menjelaskan 10 tulang pada cerita Nabi Musa?
2	Apakah permainan ini sesuai dengan isi Alkitab?
3	Menurut Anda bagaimana game ini dalam menyampaikan materi dan visualisasi?

Tabel 3. Pertanyaan Interview Guru Sekolah Minggu

Berikut adalah hasil interview terhadap guru Sekolah Minggu. Kedua guru mengatakan bahwa sebenarnya materi untuk menjelaskan 10 tulang sangat sulit di dapat dan kurang lengkap sehingga mereka kesusahan dalam menjelaskan cerita. Menurut kedua guru, visualisasi yang diberikan selama ini memang kurang efisien karena itu diperlukan adanya visualisasi yang lebih bisa menjelaskan kepada siswa dan tentunya sesuai dengan Alkitab. Game ini sudah sesuai dengan Alkitab sehingga cocok untuk diberikan kepada anak-anak sebagai sarana bermain dan belajar.

Guru pertama berpendapat bahwa game ini menyampaikan materi dengan baik dan lengkap. Visualisasi yang sangat cocok untuk anak-anak karena tidak ada unsur kekerasan dan gambarnya yang menarik perhatian anak-anak. Guru kedua menilai game ini tidak hanya memiliki visualisasi yang tepat, tapi juga penjelasan yang tepat. Penjelasan yang tepat di sini maksudnya adalah singkat, padat dan jelas. Beliau berpendapat bahwa para siswa sekarang cenderung kurang berminat untuk membaca sesuatu yang panjang dan terlalu banyak berupa kata-kata saja. Sehingga dengan adanya animasi dan permainan, anak-anak bisa belajar tanpa bosan.

Dari hasil interview terhadap guru sekolah minggu, didapatkan respon yang positif terhadap keberadaan game ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game Musa dan 10 tulang telah dapat membantu proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian terutama dalam hal visualisasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari proses pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga hasil akhir dan uji coba yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu Penyajian cerita Alkitab melalui permainan yang berjudul Nabi Musa Menyelamatkan Bangsa Israel dari Mesir ini membuat cerita Alkitab menjadi menarik untuk dipahami oleh anak berusia 9-11 tahun, Anak-anak dapat melihat isi dari Alkitab mengenai 10 tulang yang sesuai dengan cerita yang dikisahkan pada Alkitab. Adanya fitur extra yang berupa mini games, dan survival yang menarik perhatian anak-anak untuk memainkan permainan ini secara terus-menerus. Cerita 10 tulang tersebut dikemas dalam bentuk permainan yang

memerlukan interaksi dari user sehingga user dapat mengetahui isi dari 10 tula pada Mesir. Guna pengembangan dan penyempurnaan game ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan agar game ini nantinya menjadi lebih baik, seperti fitur survival dapat diperbanyak gamenya sehingga user memiliki banyak pilihan permainan dengan kesulitan yang lebih, game dapat dijalankan secara online sehingga user dapat menggunakan dimana saja mereka berada, dan dapat dipakai di media smartphone. Sebagai dasar pembuatan game ini, ada beberapa harapan yang dilandaskan oleh penulis ketika memilih judul tugas akhir ini, yaitu sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan Alkitab, membantu anak-anak dalam memahami tula-tula yang ada dan membantu guru dalam menyampaikan materi tentang tula, serta melatih kreatifitas anak dan menumbuhkan jiwa pahlawan dengan menjalankan misi dalam narasi di awal tiap tula.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, Sulasmi (2002). *Warna (Teori dan Kreativitas Penggunaannya)* edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.
- Iyandri (2012). *Multimedia Interaktif*. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2145958-multimedia-interaktif/> (Diakses pada tanggal 24 November 2012).
- Nugroho, Eko (2008), *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Piaget, Jean (2010). *Psikologi Anak (The Psychology of the Child)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. (2009). *Masa Perkembangan Anak (Children)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sihombing, Danton (2003). *Tipografi dalam desain grafis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.