

PEMBUATAN CERITA ALKITAB TENTANG YUNUS BERBASIS ANIMASI STOP MOTION

Michelle Kasim

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

michelle.kasim@gmail.com

Pelajaran Alkitab atau firman Tuhan yang diberikan di sekolah minggu bertujuan untuk membentuk karakter Kristus dalam pribadi dan hati setiap anak yang tidak didapatkan pada pendidikan umum di sekolah. Pengajaran firman Tuhan dalam sekolah minggu dilakukan dengan berbagai metode, misalnya dengan menggunakan alat peraga (papan tulis dan gambar-gambar), drama, panggung boneka, kegiatan mewarnai, dan sebagainya. Penambahan metode baru dalam mengajar, yaitu dengan media aplikasi film animasi berbasis stop motion yang dapat dijalankan melalui media komputer dapat menjadi alternatif sebagai alat peraga. Aplikasi ini dapat membantu sebagai pembelajaran firman Tuhan, dimana anak-anak dapat belajar sekaligus bermain, sehingga anak-anak tertarik dan bersemangat untuk belajar firman Tuhan. Oleh karena sekolah minggu hanya satu kali dalam seminggu, orang tua dapat menambah waktu anak-anak untuk mempelajari firman Tuhan dengan memiliki aplikasi ini.

Teori – teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu tentang stop motion sendiri, mainan lego yang digunakan sebagai pemain dalam film animasi, psikologi anak yang mempelajari tentang fisik, cara berpikir, dan menghadapi anak pada usia 3 – 5 tahun, yang merupakan target market pada pembuatan tugas akhir ini. Sebelum aplikasi dilakukan berbagai analisis kebutuhan sistem yang dibuat, yaitu analisis perilaku, cara mengajar, analisis tokoh Yunus, analisis kompetitor, analisis film animasi, analisis gambar, dan analisis stop motion.

Awal pembuatan tugas akhir ini yaitu dengan mendesain user interface, script, dan storyboard. Aplikasi dibuat dengan menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere untuk pembuatan stop motion, Adobe Illustrator CS5 untuk membuat dan mengedit gambar, Audacity untuk pembuatan suara, dan Adobe Flash CS5 untuk menggabungkan semua elemen – elemen yang sudah disebutkan sebelumnya.

Aplikasi sudah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan memberikan kuisisioner pada anak atau murid sekolah minggu berumur 3 – 5 tahun, guru sekolah minggu, dan orang tua. Hasil uji coba menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena anak dapat merasakan manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran firman Tuhan yang menarik. Aplikasi ini telah berhasil dibuat yang berfungsi sebagai salah satu media penyampaian atau alat peraga untuk pembelajaran firman Tuhan. Aplikasi ini membantu guru sekolah minggu bercerita, juga orang tua dapat kembali mengulang di rumah apa yang sudah diajarkan di sekolah minggu.

Kata Kunci : *stop motion, video, animasi, sekolah minggu, cerita alkitab*

Bible lessons or the word of God which was given in Sunday school aims to shape the character of Christ in the hearts of every person and child that is not found in the general education in schools. Teaching the word of God in Sunday school conducted by various methods, such as using visual aids (blackboard and drawings), drama, puppet shows, coloring activities, and etc. The addition of new methods of teaching, the application of media-based stop motion animation that can be run through a computer, can be an alternative as props. This application can help as learning the word of God, children can learn and play too, so children are interested and eager to learn the word of God. Therefore, the Sunday school only once a week, parents can have more time for children to learn the word of God to have this application at home.

Theories that used in the making of this application is stop motion, lego toy used as a player in the animated film, child psychology that studies physical, way of thinking, and how the face a child at the age of 3-5 years, which is the target market in making of this thesis. Before the application performed various analyzes system requirements are made, the analysis of behavior, ways of teaching, analysis character of Yunus, competitor analysis, analysis of animated films, image analysis, and analysis of stop motion.

The beginning of this final project is to design user interfaces, scripts, and storyboards. Software applications created using Adobe After Effects and

Adobe Premiere for the manufacture stop motion, Adobe Illustrator CS5 to create and edit images, Audacity for sound-making, and Adobe Flash CS5 to combine all the elements - elements that have been mentioned previously. This application has passed the test and evaluation process by providing a questionnaire on the child or the Sunday school pupils aged 3-5 years, Sunday school teachers, and parents. Trial results and produce satisfactory results in accordance with desired goals because the child can benefit from this application as a means of learning God's word interesting. This application has been successfully created that serves as a media for learning the word of God. This application helps Sunday school's teachers to tell story, also the parents can return home to repeat what has been taught in Sunday school.

Keywords : stop motion, video, animation, Sunday school, bible story

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama merupakan suatu pengajaran yang ditujukan secara khusus pada anak-anak dari bayi sampai remaja. Di dalam gereja, pendidikan agama Kristen anak biasa disebut dengan sekolah minggu atau kebaktian untuk anak-anak. Pelajaran Alkitab atau firman Tuhan yang diberikan di sekolah minggu bertujuan untuk membentuk karakter Kristus dalam pribadi dan hati setiap anak yang tidak didapatkan pada pendidikan umum di sekolah.

Pengajaran firman Tuhan dalam sekolah minggu dilakukan dengan berbagai metode, misalnya dengan menggunakan alat peraga (papan tulis dan gambar-gambar), drama, panggung boneka, kegiatan mewarnai, dan sebagainya. Metode yang sudah ada dianggap kurang, dari berbagai sisi seperti bahasa, kualitas gambar, dan lain-lain. Sehingga terdapat penambahan metode baru dalam mengajar, yaitu dengan media aplikasi film animasi berbasis stop motion yang dapat dijalankan melalui media komputer dapat menjadi alternatif sebagai alat peraga. Aplikasi ini dapat membantu sebagai pembelajaran firman Tuhan, dimana anak-anak dapat belajar sekaligus

bermain, sehingga anak-anak tertarik dan bersemangat untuk belajar firman Tuhan, serta mendapatkan pesan moral dari cerita yang dibuat.

Cerita di dalam Alkitab menceritakan banyak tokoh, baik tentang Tuhan Yesus, imam, nabi, dan orang-orang yang mengalami mujizat. Cerita Alkitab tentang Nabi Yunus sudah tidak asing bagi umat Kristen, terutama bagi orang yang mendapatkan pendidikan Kristen sejak kecil. Hal yang harus diperhatikan dari cerita tentang Nabi Yunus adalah mengenai taat pada perintah Allah dan mengasihi sesama. Yunus yang tidak taat pada perintah Allah dan tidak mengasihi kota Niniwe mendapat hukuman. Oleh karena itu, cerita Nabi Yunus hendaknya diajarkan agar anak-anak diperingatkan untuk belajar taat pada Tuhan, orang tua, serta mengasihi sesama.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara pada anak sekolah minggu khususnya anak berumur 3-5 tahun, guru sekolah minggu dan orang tua. Dari hasil observasi dan wawancara dengan anak sekolah minggu didapatkan hasil bahwa mereka senang dengan alat peraga berupa film. Akan tetapi film yang sering diputar di sekolah minggu, tidak berbahasa Indoneisa sehingga guru harus *pause* dan menjelaskan per *scene* setelah itu melanjutkan kembali menonton. Hal ini sangat mengganggu konsentrasi anak sehingga mereka cepat bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, anak sekolah minggu bertahan paling lama 10 menit dalam mendengarkan firman Tuhan, dan guru kesulitan mencari film yang berbahasa Indonesia.

Wawancara juga dilakukan dengan orang tua. Orang tua merasa aktivitas yang diberikan seperti mewarnai dan menempel sangat bagus, akan tetapi anak jarang membawa pulang bahkan sampai di rumah hanya menjadi kertas yang tidak dipakai dan makan tempat. Berdasarkan observasi terhadap anak sekolah minggu, juga didapati bahwa sering terjadi kesalahan menangkap cerita dikarenakan

kurangnya alat peraga dan aktivitas. Oleh karena itu diperlukan alat peraga serta aktivitas sekolah minggu yang baru.

Selain melakukan wawancara dan observasi, dilakukan analisis pada aplikasi sejenis juga alat peraga yang sering digunakan seperti gambar, dan film animasi. Dari analisis dapat diketahui aplikasi apa yang pernah ada. Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Hal tersebut sebagai catatan dalam pembuatan tugas akhir ini. Setelah menganalisis, dilakukan desain yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi.

Desain yang diperlukan adalah desain film, script, storyboard, gambar, flow diagram serta user interface dan permainan. Film memiliki unsur yaitu foto dan suara yang diolah dengan software Adobe dan Audacity. Film dan gambar dijadikan satu pada software Adobe Flash. Pada aplikasi juga disediakan permainan mewarnai, puzzle dan bercerita kembali. Permainan yang disediakan tidak hanya untuk bermain melainkan mengulang sedikit cerita tentang Yunus, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Hal ini membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Validasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Verifikasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada user yang menjadi target market yaitu anak berumur 3-5 tahun. Untuk mengetahui apakah anak tertarik pada aplikasi ini sehingga memperhatikan dengan baik dan mendapat pelajaran dari cerita Alkitab yang diceritakan. Sebelum user memakai aplikasi ini user akan diberikan pertanyaan seputar Yunus. Lalu, setelah memakai aplikasi ini user akan diberikan pertanyaan yang sama. Lalu dicatat dan dibandingkan nilainya saat sebelum dan sesudah memakai aplikasi ini.

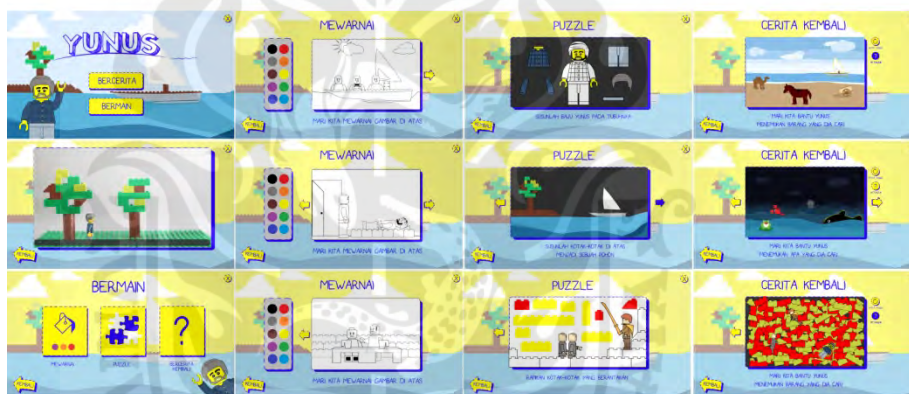
HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini menggunakan warna kuning dan biru yang sesuai dengan warna dominan mainan lego. Font yang digunakan font

KidSans. Alasan penggunaan font ini adalah font yang cocok untuk anak dengan mengandung unsur keceriaan dan tidak serius seperti font pada koran. Font ini memiliki readability dan legability yang sesuai.

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

Proses verifikasi dilakukan pada interaksi di setiap halaman. Proses ini meliputi pengecekan halaman yang ditampilkan hingga pengecekan hasil yang terjadi setelah user melakukan suatu tindakan. Hasil verifikasi beberapa halaman pada aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Proses validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada 5 anak sekolah minggu berumur antara 3 hingga 5 tahun. Sebelum menjalankan aplikasi, responden diberikan 5 soal yang berhubungan dengan Yunus. Kemudian dicatat nilai jawaban yang benar. Setelah menggunakan aplikasi diberikan lagi pertanyaan yang sama dengan sebelum. Nilai responden dicatat dan dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi. Contoh soal yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Contoh Soal Uji Coba

No.	Pertanyaan
-----	------------

1.	Tuhan menyuruh Yunus pergi ke ..
2.	Yunus melarikan diri ke..
3.	Yunus naik kendaraan apa?
4.	Setelah dibuang ke laut, Yunus ditelan hewan apa?
5.	Yunus dihukum karena ..

Dari hasil uji coba, didapat kenaikan jumlah jawaban benar dalam soal uji coba. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan mengenai tokoh Yunus setelah memakai aplikasi. Hasil perbandingan jawaban benar sebelum dan sesudah uji coba dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil perbandingan jawaban benar sebelum dan sesudah uji coba

	Total Jawaban Benar Sebelum Memakai Aplikasi	Total Jawaban Benar Sesudah Memakai Aplikasi	Persentase Kenaikan
Responden 1	0	3	60%
Responden 2	1	4	60%
Responden 3	1	3	40%
Responden 4	0	3	60%
Responden 5	2	5	60%

Responden juga diberikan pertanyaan - pertanyaan tentang perbuatan Yunus dan contoh – contoh tindakan kehidupan anak sehari – hari yang berhubungan dengan tokoh Yunus. Hal ini diperlukan untuk mengetahui pelajaran yang diperoleh dari aplikasi yang telah dibuat. Tabel untuk pernyataan serta jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kuisisioner ya atau tidak

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Yunus melarikan diri ketika disuruh	1	4

	Tuhan, apakah itu perbuatan yang baik?		
2.	Ketika kamu sedang menonton TV di ruang tamu, mama menyuruhmu berhenti karena waktunya mandi, lalu kamu pergi dan menonton TV di kamar. Apakah itu perbuatan yang baik?	0	5
3.	Yunus tidak mau pergi ke Niniwe sama saja dengan dia tidak mengasihi sesamanya di kota Niniwe. Apakah itu perbuatan yang baik?	0	5
4.	Mama menyuruhmu bermain bersama adik/kakak dengan mainan yang kamu miliki. Tetapi kamu hanya ingin bermain sendiri dan tidak mau berbagi. Apakah itu perbuatan yang baik?	0	5
5.	Yunus diperingatkan Tuhan dengan dimasukkan dalam perut ikan. Lalu Yunus minta ampun pada Tuhan, Yunus sadar akan kesalahannya. Apakah itu perbuatan yang benar?	5	0
6.	Kamu berebut mainan dengan kakak/adik sehingga mainan menjadi rusak karena kamu yang menjatuhkan. Kemudian mama memarahimu karena kamu tidak mau bergantian mainan dengan kakak/adik. Apakah itu perbuatan yang benar?	0	5

Aplikasi yang dibuat juga akan dipakai orang tua untuk membantu anak dalam pembelajaran cerita Alkitab tentang Yunus. Oleh karena itu, validasi terhadap orang tua dengan memberikan kuisioner yang berisi pertanyaan tentang penggunaan serta manfaat dari aplikasi. Kuisioner yang dibagikan berisi pertanyaan dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu –

ragu (R), setuju (S), sangat setuju (SS). Hasil perhitungan kuisioner dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil validasi orang tua

No.	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Apakah aplikasi ini mudah dijalankan baik untuk orang tua maupun anak?				40% (2 orang)	60% (3 orang)
2.	Apakah aplikasi ini dapat menggantikan aktivitas di kelas sekolah minggu?				40% (2 orang)	60% (3 orang)
3.	Apakah penyampaian cerita Yunus dalam aplikasi ini menarik (tidak membuat bosan)?			20% (1 orang)	40% (2 orang)	40% (2 orang)
4.	Apakah aplikasi ini dapat membantu anak dalam memahami cerita Yunus?				20% (1 orang)	80% (4 orang)
5.	Apakah aplikasi ini bisa membantu orang tua dalam mengajarkan cerita cerita di Alkitab kepada anak?			20% (1 orang)	60% (3 orang)	20% (1 orang)

Validasi pada guru – guru sekolah minggu juga dilakukan. Hal ini diperlukan untuk mendapat penilaian, apakah aplikasi ini menarik dan dimengerti oleh anak – anak. Proses uji coba validasi terhadap guru sekolah minggu dilakukan dengan membagikan kuisioner. Kuisioner yang dibagikan berisi pertanyaan mengenai cerita dan game pada aplikasi dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu – ragu (R), setuju (S), sangat setuju (SS).

Tabel 4. Hasil validasi guru

No.	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Cerita pada aplikasi					
	a. Apakah anak – anak tertarik?	-	-	-	4	1
	b. Apakah anak – anak mengerti?	-	-	-	3	2
	c. Apakah anak – anak bosan?	-	5	-	-	-

2.	Permainan mewarnai					
	a. Apakah anak – anak tertarik?	-	-	1	4	-
	b. Apakah anak – anak mengerti?	-	-	-	2	3
3.	Permainan puzzle					
	a. Apakah anak – anak tertarik?	-	-	-	5	-
	b. Apakah anak – anak mengerti?	-	-	-	5	-
4.	Permainan Bercerita Kembali					
	a. Apakah anak – anak tertarik?	-	-	-	4	1
	b. Apakah anak – anak mengerti?	-	-	-	5	-
5.	Pengajaran di sekolah minggu					
	a. Apakah aplikasi ini bisa membantu guru - guru dalam mengajarkan cerita cerita di Alkitab kepada anak?	-	-	-	5	-
	b. Apakah interaksi guru dan murid berkurang dengan adanya aplikasi ini?	-	4	1	-	-

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini mampu menjadi alat peraga dalam sekolah minggu. Hal ini terlihat dari hasil uji coba sebelum dan sesudah memakai aplikasi. Jawaban benar yang didapat user lebih banyak setelah memakai aplikasi. Selain itu juga mengatasi masalah orang tua mengenai aktivitas sekolah minggu yang makan tempat dan jarang dibawa pulang anak-anak. Serta guru sekolah minggu merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini yang menggunakan bahasa Indonesia sehingga tidak perlu menjelaskan kembali. Aplikasi ini pun

tidak mengganggu komunikasi dua arah anak dan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi yang sudah dilakukan.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu dapat bekerja sama dengan gereja untuk dikembangkan dalam kurikulum gereja.

DAFTAR PUSAKA

Dana, Davida. 22 Januari 2007. Pengaruh Komputer Bagi Anak. Diakses dari www.sabda.org/pepak/22/jan/2007/anak_pengaruh_komputer_bagi_anak

Khrisna, Panji. 28 Februari 2010. Stop Motion (simple trick how to make). Diakses 17 Februari 2014, dari www.motionbydesign.net/blog/stop-motion-simple-trick-how-to-make/

Vang Sandgaard Jensen, Martin. 23 Januari 2012. The LEGO group. Diakses 1 Maret 2014 dari <http://aboutus.lego.com/en-us/>

Dunia Psikologi. 7 November 2010. Diakses 1 Maret 2014 dari <http://psikologiny.blogdetik.com/?p=6>

Nugroho, Eko (2008), Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sihombing, Danton (2003). Tipografi dalam desain grafis, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Akbar, Reni - Hawadi (2010). Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak. Jakarta: PT Grasindo