

PEMBUATAN CERITA ANIMASI 2D INTERAKTIF TENTANG KISAH ALKITAB PERJANJIAN ALLAH DENGAN ABRAHAM UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN

Naomi Wahyuna Gustilah

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

naomi_wg@yahoo.com

Salah satu tokoh di Perjanjian Lama yang dapat dijadikan teladan bagi anak-anak adalah Abraham. Anak-anak dapat belajar dari tokoh Abraham mengenai bagaimana iman Abraham terhadap Allah dan respon Abraham terhadap janji-janji Allah. Untuk dapat mengetahui kisah keteladanan Abraham tersebut tentu saja anak-anak harus membaca Alkitab. Akan tetapi, faktanya anak-anak seringkali mengalami kesulitan dan kebosanan ketika membaca Alkitab yang penuh dengan tulisan. Dari permasalahan ini, maka diperlukan sebuah sajian mengenai kisah Abraham tersebut secara lebih menarik. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah aplikasi yang menceritakan tokoh Abraham dengan judul Pembuatan Cerita Animasi 2D Interaktif tentang Kisah Alkitab Perjanjian Allah dengan Abraham untuk Anak Usia 6-9 Tahun. Aplikasi ini dibuat untuk membantu anak-anak agar lebih mudah memahami kisah perjanjian Allah dengan Abraham. Selain itu, aplikasi ini dibuat agar para guru Sekolah Minggu / orang tua mendapat kemudahan serta kepraktisan di dalam bercerita karena di dalam aplikasi sudah dilengkapi dengan permainan, evaluasi dan aktivitas yang mendukung kemampuan anak untuk berpikir dan berkreasi.

Kata kunci : *Animasi 2D interaktif, kisah Alkitab, Abraham.*

One of the characters in the Old Testament that could be exemplary for the children is Abraham. Children can learn from Abraham about his faith and his response to God's promises. To know the story of Abraham, the children must read the Bible. However, in fact that children often have difficulty and boredom when they read the Bible which is full of text. From this problems, then the story of Abraham must be presented more interesting. Therefore, an application is created to tell the story of Abraham with the title The Making of 2D Interactive Animation About The Bible Story God's Promises with Abraham for Children Aged 6-9 years. This application is created to help the children's easy to understand the story of God's promises with Abraham. In addition, this application is made to the Sunday school teachers / children's parents got ease and practicality in the storytelling because in this application has been equipped with games, evaluation and activity that supports children's ability to think and to be creative.

Keywords : *2D interactive animation, Bible story, Abraham.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Alkitab untuk anak harus dimulai sejak dini. Dikarenakan melalui Alkitab, anak-anak dapat mengerti kehendak Tuhan serta belajar dari kisah para tokoh Alkitab. Salah satu tokoh di Perjanjian Lama yang dapat dipelajari oleh anak-anak adalah Abraham. Abraham mempunyai iman dan selalu percaya dengan janji-janji yang Tuhan berikan. Akan tetapi, anak-anak tidak terlalu suka membaca Alkitab yang penuh dengan tulisan.

Dengan permasalahan di atas, diperlukan bimbingan serta bantuan dari orang tua maupun guru Sekolah Minggu agar anak lebih mengerti isi Alkitab. Maka orang tua maupun guru Sekolah Minggu harus mampu menjelaskan isi Alkitab dengan baik agar lebih mudah dimengerti. Akan tetapi, guru Sekolah Minggu terkadang terbatas di dalam menjelaskan isi Alkitab dikarenakan alat peraga / penunjang yang terbatas. Kesulitan tersebut juga dialami oleh beberapa orang tua ketika ingin menceritakan isi Alkitab kepada anaknya di rumah.

Beberapa media pembelajaran seperti buku cerita, buku aktivitas untuk melatih kreativitas anak, dan permainan-permainan pendukung sebenarnya banyak kita jumpai di toko-toko buku. Akan tetapi, media-media tersebut selalu dijual terpisah. Hal ini sangat tidak praktis. Selain itu, anak tidak bisa terlalu banyak melakukan interaksi dengan media tersebut.

Oleh karena itu, pada tugas akhir ini dibuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membuat sebuah cerita yang disertai dengan animasi 2D. Selain itu, dalam media ini terdapat beberapa fitur seperti kuis sebagai tolak ukur pemahaman anak terhadap cerita dan adanya permainan serta aktivitas penunjang kreativitas anak agar lebih interaktif dan tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuisisioner. Responden penelitian terdiri dari anak Sekolah Minggu usia 6-9 tahun, guru Sekolah Minggu dan orang tua. Melalui metode kuisisioner, dapat diperoleh hasil bahwa anak-anak lebih senang mendengarkan cerita dari guru Sekolah Minggu / orang tua. Anak-anak juga dapat lebih memahami cerita ketika guru

Sekolah Minggu / orang tua menggunakan alat peraga pada saat bercerita. Alat peraga tersebut di antaranya buku cerita, film, animasi dan permainan.

Melalui observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa anak-anak sangat antusias membuat prakarya. Aktivitas tersebut dapat membantu anak-anak memahami cerita yang disampaikan. Sedangkan bagi beberapa orang tua, mereka mengharapkan suatu media yang tidak hanya menyajikan cerita saja atau permainan saja.

Di samping itu, melalui ketiga metode di atas juga diperoleh beberapa masalah terkait ketertarikan anak untuk mengenal maupun mempelajari kisah Alkitab. Masalah-masalah tersebut di antaranya adalah kurangnya minat anak dalam membaca Alkitab, anak-anak kurang aktif ketika mendengarkan cerita, minimnya alat peraga bagi guru / orang tua, keterbatasan waktu Sekolah Minggu dan adanya keinginan terhadap sebuah media yang memuat cerita, permainan dan aktivitas sekaligus sehingga lebih praktis.

Selanjutnya, hasil analisis di atas akan digunakan sebagai dasar dan panduan untuk proses perancangan desain sistem dan tampilan aplikasi. Setelah aplikasi selesai maka akan dilakukan proses uji coba tahap verifikasi dan validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini menggunakan warna-warna hangat yang disesuaikan dengan *setting* lokasi cerita Abraham yaitu daerah Mesopotamia yang identik dengan cuaca panas. Warna-warna yang digunakan adalah warna coklat, orange, kuning dan hijau. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang hangat, nyaman serta akrab ketika anak-anak menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil *survey*, *font* yang digunakan pada aplikasi ini adalah *Poetsen One* dan *Adobe Gothic Std B*. *Font Poetsen One* akan digunakan pada bagian judul sedangkan *Adobe Gothic Std B* digunakan pada bagian isi. Hal ini dikarenakan *font Adobe Gothic Std B* mempunyai tingkat kemudahan untuk dibaca dan jarak antar huruf tidak terlalu rapat sehingga memudahkan pengguna ketika membaca.

Aplikasi ini terdiri dari animasi cerita, permainan, evaluasi dan aktivitas. Animasi cerita dilengkapi dengan teks inti cerita adegan tersebut. Di tengah-

tengah animasi cerita, terdapat sebuah permainan sederhana yang berhubungan dengan cerita yang disampaikan. Kemudian, evaluasi diberikan sebagai tolak ukur pemahaman cerita. Pengguna juga dapat melakukan aktivitas membuat *papercraft* dengan bimbingan guru Sekolah Minggu / orang tua. Aktivitas diberikan untuk melatih kreativitas serta kemampuan dasar anak seperti menggunting dan menempel.

Aplikasi akan melalui proses uji coba dalam dua tahap yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi akan dilakukan pada semua halaman aplikasi termasuk tombol-tombol dan fitur-fitur aplikasi. Hal ini dilakukan untuk mengecek apakah ada kesalahan / *error* pada aplikasi ini. Hasil verifikasi beberapa halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Selanjutnya, dilakukan uji coba tahap validasi. Pada tahap ini, guru Sekolah Minggu / orang tua anak akan bercerita mengenai kisah perjanjian Allah dengan Abraham tanpa menggunakan aplikasi kemudian memberikan evaluasi kepada anak-anak. Total jawaban benar yang diperoleh masing-masing anak dicatat sebagai tolak ukur awal. Kemudian, hasil tersebut akan dibandingkan dengan hasil evaluasi setelah guru / orang tua menggunakan aplikasi ini. Selain itu, anak-anak

juga diberi kesempatan untuk dapat mencoba aplikasi ini. Hasil perbandingan total jawaban benar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel hasil perbandingan total jawaban benar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi

Total Jawaban Benar	Keterangan Tingkat Pemahaman Cerita (%)	Jumlah Responden dengan Total Jawaban Benar	
		Sebelum Menggunakan Aplikasi	Sesudah Menggunakan Aplikasi
0	0%	2 orang	0 orang
1	10%	3 orang	0 orang
2	20%	3 orang	0 orang
3	30%	8 orang	0 orang
4	40%	4 orang	0 orang
5	50%	3 orang	0 orang
6	60%	2 orang	0 orang
7	70%	0 orang	5 orang
8	80%	0 orang	5 orang
9	90%	0 orang	9 orang
10	100%	0 orang	6 orang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan tugas akhir ini secara menyeluruh adalah aplikasi ini dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami kisah perjanjian Allah dengan Abraham. Bagi anak-anak, aplikasi ini juga tidak membosankan karena adanya permainan dan aktivitas yang mendukung. Selain itu, aplikasi ini juga dapat mempermudah guru Sekolah Minggu dan orang tua untuk bercerita kepada anak.

Saran untuk membantu pengembangan aplikasi ini lebih lanjut yaitu dibuat sistem untuk menyimpan data-data pengguna misal data hasil evaluasi. Selanjutnya, juga dapat ditambahkan pilihan tingkat kesulitan pada permainan serta aktivitas tambahan untuk membuat properti pendukung *papercraft*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bible History. 1995. *Clothing in The Time of Abraham*. [Online]. Tersedia di : <http://www.bible-history.com/sketches/ancient/patriarch-clothing.html> [Diakses 24 Oktober 2013].
- England, E. 2011. *Interactive Media – What’s That? Who’s Involved?*. [Online]. Tersedia di : <http://www.atsf.co.uk/atsf/whitepapers.html> [Diakses 17 September 2013].
- Fletcher, E. 2006. *Women in The Bible*. [Online]. Tersedia di : http://www.womeninthebible.net/3.3.Clothing_housing.htm [Diakses 26 Oktober 2013].
- Gunarsa, S.D. 2004. *Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Hurlock, E.B . 1990. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Marlowe, M.D. 2005. *Headcovering Customs of The Ancient World*. [Online]. Tersedia di : <http://www.bible-researcher.com/headcoverings3.html> [Diakses 24 Oktober 2013].
- Thomas, F & Johnston, O. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. Italy : Walt Disney Productions.
- Purnama, S. 2011. *Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. [Online]. Tersedia di : <http://edukasi.kompasiana.com/2011/07/08/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-378723.html> [Diakses 19 September 2013].
- Pusat Elektronik Pelayanan Anak Kristen. 2001. *Mengenal Anak Pratama (Umur 6-8 Tahun)*. [Online]. Tersedia di : http://pepak.sabda.org/mengenal_anak_pratama_umur_6_8_tahun [Diakses 10 September 2013].
- Pusat Elektronik Pelayanan Anak Kristen. 2001. *Mengenal Anak Pratama (Umur 6-8 Tahun)*. [Online]. Tersedia di : http://pepak.sabda.org/aktivitas_yang_cocok_untuk_anak_pratama_umur_6_8_tahun [Diakses 10 September 2013].