

## **PEMBUATAN VISUAL NOVEL CERITA NABI ELIA**

**Cahyo Nugroho**

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

grart\_barricade@yahoo.com

Alkitab adalah tulisan yang diilhamkan oleh Allah bagi umat Kristiani. Roh Kuduslah yang menginspirasi para penulis Alkitab. Dengan kata lain, Alkitab adalah firman Allah sendiri yang nyata. Melalui isi dari Alkitab kita dapat mengetahui karakter Allah dan mengenal dengan betul siapa juru selamat yang sesungguhnya. Oleh karena itu, harus membaca Alkitab 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 banyak 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, karena tidak terdapat gambar yang banyak maupun animasi melainkan hanya tulisan saja serta bahasanya yang susah untuk dimengerti.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita Alkitab yang menarik. Untuk itu, dibuatlah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan tentang cerita Nabi Elia dengan judul Pembuatan Visual Novel Nabi Elia. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak berumur 9-12 tahun. Dalam aplikasi *Visual Novel* ini, cerita Nabi Elia disajikan dengan format *Visual Novel* yang menggabungkan gambar, suara dan animasi. Dalam aplikasi ini terdapat pula fitur *quiz* Alkitab yang menjadikan aplikasi ini menarik.

Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penyajian cerita dalam aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik dan juga anak-anak dapat memahami cerita ini dengan baik.

**(Kata Kunci : Alkitab, Nabi Elia, Visual Novel)**

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia yang semakin lama semakin berkembang, membuat perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga banyak manusia sangat tergantung pada teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, membuat anak-anak semakin memperoleh fasilitas-fasilitas yang semakin canggih.

Alkitab adalah tulisan yang diilhamkan oleh Allah. Roh Kuduslah yang menginspirasi para penulis Alkitab bagi umat Kristiani. Dengan kata lain, Alkitab adalah firman Allah sendiri yang nyata. Melalui Alkitab kita dapat memperkaya pengalaman hidup dibidang agama untuk mengenal Yesus Kristus seutuhnya (Seanny,2011). Oleh karena itu, harus membaca Alkitab sejak dini untuk mempelajari dan memahami kebenaran Yesus Kristus yang tertulis di dalam Alkitab. Di Alkitab terdapat banyak sekali berkat dan manfaat yang dapat kita peroleh dengan membaca Alkitab (Seanny,2011). Pada kondisi saat ini banyak sekali anak-anak sudah memulai dibiasakan mengenal dan membaca Alkitab sejak dini. Banyak sekolah-sekolah dan sekolah minggu yang sudah mengajarkan isi cerita dari Alkitab. Tetapi sebagian besar banyak anak-anak yang masih kebingungan jika membaca Alkitab sendirian, yang dikarenakan bahasa yang kurang dapat dipahami anak-anak dan Alkitab merupakan buku yang kurang menarik bagi mereka.

Karena latar belakang diatas, maka dalam tugas akhir ini akan dibuat suatu penyajian yang menceritakan kisah dalam Alkitab, yang tertuju pada cerita Nabi Elia yang divisualisasikan berupa visual novel berinteraktif, agar anak-anak lebih mudah memahami cerita Alkitab dan dapat berinteraksi secara langsung pada cerita.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan cerita Alkitab yaitu Nabi Elia dan juga apa saja yang disukai anak umur 9 – 12 tahun. Pencarian dan pengumpulan data diperoleh dari buku, internet dan sumber-sumber referensi lainnya.

Anak-anak kurang berminat membuka dan membaca Alkitab yang dikarenakan bahasa yang susah bagi mereka. Tetapi banyak cara guru-guru agar anak-anak tertarik untuk membaca cerita Alkitab yaitu dengan cara menggunakan beberapa gambar dan menerangkan cerita Alkitab, menggunakan Alkitab bergambar, dan guru sering mengambil *video-video* yang ada di *youtube* agar anak-anak lebih tertarik.

Desain yang diperlukan adalah desain karakter, desain alur cerita, dan desain tampilan. Untuk membuat aset yang berupa gambar dan tampilan dilakukan pada Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Semua aset yang telah selesai dijadikan satu pada software Adobe Flash CS6. Proses dubbing pada suara akan diatur kembali menggunakan software Audacity. Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Validasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada anak usia 9-12 tahun yang menjadi target market dan pendamping sekolah minggu. Untuk mengetahui apakah siswa tertarik pada aplikasi ini sehingga memperhatikan dengan baik dan mengerti kisah Nabi Elia ini dengan baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses verifikasi *visual novel* dilakukan pada pengecekan mulai dari halaman menu utama hingga pada menu keluar. Hasil verifikasi yang terbagi dari beberapa gambar pada *game* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Visual Novel

Uji coba validasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa *Visual Novel* yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan yang ada. Proses uji coba validasi dilakukan pada anak usia 9-12 tahun, pendamping sekolah minggu serta orang tua. Pada proses uji coba pendamping sekolah minggu dan orang tua di beri pertanyaan sendiri. Berikut adalah hasil wawancara dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil wawancara terhadap pendamping dan orang tua

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anak-anak tertarik untuk menggunakan aplikasi Nabi Elia ini?	6	1
2.	Apakah gambar dan warna yang digunakan dalam aplikasi ini sudah sesuai untuk anak-anak?	7	0
3.	Apakah anda dapat memahami alur cerita dalam aplikasi ini dengan baik?	5	2
4.	Bagaimana komentar anda terhadap aplikasi ini?		

Setelah pendamping sekolah minggu dan orang tua pertanyaan di berikan pada anak-anak. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil wawancara terhadap anak-anak

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda tertarik untuk bermain <i>game</i> Nabi Elia ini?	4	1
2.	Apakah gambar dan warna yang ada di dalam <i>game</i> Nabi Elia ini sudah bagus?	5	0
3.	Apakah anda dapat memahami alur cerita dalam <i>game</i> ini dengan baik?	4	1
4.	Bagaimana komentar anda terhadap aplikasi ini?		

## **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 bahwa aplikasi yang telah di buat penyaji telah berhasil membuat anak-anak tertarik terhadap cerita Alkitab.

Saran yang didapatkan dari responden adalah supaya di kembangkan agar dapat dipakai di media iPad atau android agar dapat di gunakan di manapun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Cavallaro, Dani(2010), *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games.*

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

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

Diakses 20 Mei 2014, dari <http://www.ranker.com/list/all-visual-novels-list/reference>