

PEMBUATAN MOTION COMIC DANIEL DI KANDANG SINGA UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU

Olivia Puspitasari, Budi Hartanto, Maya Hilda Lestari L.

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

olivia_puspitasari@yahoo.co.id

Minat anak-anak untuk membaca Alkitab mulai menurun dikarenakan bahasa yang terdapat pada Alkitab susah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak lebih tertarik untuk melihat gambar-gambar dibandingkan membaca tulisan. Selain itu pengajaran Alkitab yang dilakukan di sekolah minggu hanya dilakukan 1 kali dalam seminggu, hal ini membuat anak-anak kurang bisa mengingat pengajaran Alkitab dengan baik. Salah satu pengajaran yang ada di Alkitab dapat dilihat pada kitab Daniel yaitu cerita Daniel di kandang singa. Media yang telah menyajikan cerita Daniel seperti buku cerita bergambar, website, blog, video live action dan animasi. Selain media tersebut, media unik lainnya untuk menyampaikan cerita Daniel di kandang singa adalah motion comic.

Untuk mengetahui kebutuhan sistem apa saja yang diperlukan, dilakukan analisa dengan cara wawancara terhadap anak-anak sekolah minggu usia 5-12 tahun dan kakak sekolah minggu. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa media yang disenangi anak-anak untuk menceritakan kembali cerita Alkitab adalah media komputer dan anak-anak lebih suka dengan banyaknya gambar dibanding dengan banyaknya tulisan.

Dalam pembuatan motion comic terdapat elemen-elemen penting yaitu cerita, storyboard, layout, dialog, animasi, audio, dan rendering. Aset yang dibuat yaitu aset gambar, efek suara, dan pengisi suara. Untuk pembuatan aplikasi menggunakan flash. Di dalam aplikasi ini terdapat kuis dan fakta unik.

Validasi dilakukan dengan cara pretest dan posttest. Dari hasil validasi yang dilakukan terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menonton motion comic Daniel di kandang singa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motion comic ini memiliki gambar yang bagus dan cerita yang dapat dimengerti.

Kata kunci : *Cerita Alkitab, Daniel Di Kandang Singa, Motion Comic*

PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang minat anak-anak untuk membaca Alkitab mulai menurun dikarenakan bahasa yang terdapat pada Alkitab susah dipahami oleh anak-anak dan tidak terdapat gambar pada Alkitab. Selain itu yang membuat minat anak-anak untuk membaca Alkitab menurun adalah anak-anak lebih senang bermain dengan *gadget* atau komputer.

Dalam pengajaran agama Kristen, pengajaran Alkitab di dalam gereja biasa disebut dengan sekolah minggu atau bisa disebut dengan kebaktian anak. Pengajaran Alkitab ini ditujukan kepada anak-anak yang bertujuan untuk pembentukan suatu karakter dalam pribadi dan hati setiap anak agar serupa dengan pribadi Kristus. Selain itu tujuan lain dari pengajaran Alkitab ini membuat anak-anak mencintai dan disayangi oleh Kristus seperti tertulis pada Alkitab dalam kitab Markus pasal 10 ayat 14 yang berbunyi “Biarkan anak-anak itu datang kepada-Ku”.

Pengajaran Alkitab atau yang biasa disebut dengan firman Tuhan di sekolah minggu dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan menggunakan alat peraga, drama, mewarnai, membuat suatu karya, bermain, bernyanyi, kegiatan kelompok, menonton film, dan sebagainya. Dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut, pemahaman akan Alkitab dapat ditangkap lebih baik karena kegiatan tersebut dapat mengekspresikan diri mereka melalui mewarnai atau membuat suatu karya dan menguatkan pemahaman anak-anak terhadap Alkitab melalui drama maupun menonton film (Eleanor, Wade, Gresham, 1987).

Pengajaran Alkitab yang dilakukan hanya sekali dalam seminggu, hal ini membuat anak-anak kurang bisa mengingat pengajaran Alkitab dengan baik. Maka dari itu pengulangan terhadap pengajaran Alkitab perlu dilakukan di rumah supaya anak-anak lebih ingat. Salah satu pengajaran yang ada di Alkitab dapat dilihat pada kitab Daniel. Beberapa kejadian yang terjadi pada kitab Daniel seperti Daniel dan 3 pemuda lainnya dibawa oleh Raja Nebukadnezar untuk

melayaninya; Daniel yang menerjemahkan arti mimpi dari Raja Nebukadnezar; Sadrakh, Mesakh, dan Abednego yang dilempar ke perapian yang menyala-nyala; Daniel di kandang singa. Dan cerita Daniel di kandang singa dipilih sebagai contoh kasus untuk menceritakan kembali pengajaran Alkitab pada anak-anak yang berusia 5-12 tahun.

Cerita Daniel di kandang singa dipilih karena Daniel merupakan orang yang dipakai Tuhan dari jaman ke jaman, berbudi pekerti, selain itu Daniel tetap setia, taat, dan tetap beribadah kepada Tuhan meskipun ada larangan untuk beribadah kepada Tuhan. Dan ketika Tuhan menunjukkan mujizat melalui Daniel yang masih hidup pada saat berada di kandang singa, Raja Darius dan seluruh bangsanya percaya akan Tuhan dan beribadah pada Tuhan.

Seiring dengan perkembangan jaman, banyak anak-anak yang telah memiliki gadget sendiri. Begitu juga perkembangan dalam media penyampaian Daniel di kandang singa yang berubah dari media analog menjadi media digital. Media yang telah menyediakan cerita Daniel di kandang singa dalam bentuk media analog yaitu buku cerita bergambar dan buku komik, sedangkan dalam media digital antara lain *website*, *blog*, *video live action*, dan video animasi.

Selain berbagai media diatas, terdapat media digital lain untuk menyampaikan cerita Daniel di kandang singa yaitu *motion comic*. Motion comic merupakan media yang unik karena memadukan komik dan animasi, dimana salah satu kelebihan dari motion comic proses pembuatannya mudah dibandingkan dengan proses pembuatan film animasi yang lebih kompleks.

Untuk itu akan dibuat aplikasi motion comic dimana aplikasi ini selain berisi motion comic itu sendiri, terdapat juga kuis dan *fakta unik* yang berhubungan dengan Daniel di kandang singa. Dengan adanya aplikasi motion comic ini diharapkan anak-anak dapat mengulang pengajaran Alkitab sehingga lebih mengingat apa yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara pada anak-anak sekolah minggu usia 5-12 tahun dan beserta dengan orang tua anak-anak tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa mereka senang dengan media komputer untuk menceritakan kembali cerita Alkitab dan anak-anak lebih senang dengan banyaknya dengan gambar dibanding dengan banyaknya tulisan. Dan orang tua setuju jika adanya pengulangan terhadap pengajaran Alkitab di rumah supaya anak-anak dapat mengingat pengajaran Alkitab dan membentuk karakteristik anak-anak.

Selain melakukan wawancara, dilakukan analisis sistem sejenis. Dikarenakan cerita Daniel di kandang singa belum ada yang membuat dalam motion comic, maka kompetitor akan diambil dari media yang telah dibuat. Dari analisis yang dilakukan, setiap media yang telah menceritakan cerita Daniel di kandang singa masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Setelah melakukan analisis, dilakukan desain yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi motion comic.

Desain yang dibutuhkan adalah desain karakter, lingkungan, aplikasi, script, dan storyboard. Desain karakter dan lingkungan menggunakan software Paint Tool SAI dan Adobe Phtoshop. Untuk storyboard menggunakan software Paint Tool SAI. Pembuatan suara menggunakan Hi-Q dan Adobe Audition. Setelah desain karakter, lingkungan, dan suara selesai dibuat, pembuatan animasi menggunakan Adobe After Effects dan setelah itu semua animasi yang dibuat dijadikan satu menggunakan Adobe Premiere.

Pembuatan aplikasi motion comic menggunakan software Adobe Flash. Di dalam aplikasi motion comic selain terdapat motion comic itu sendiri, terdapat juga kuis dan fakta unik yang berhubungan dengan cerita Daniel di kandang singa.

Setelah aplikasi motion comic selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Validasi ditujukan untuk memeriksa aplikasi bebas dari *error*. Verifikasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada 5

responden. Sebelum responden memakai aplikasi motion comic, responden akan diberikan pertanyaan mengenai cerita Daniel di kandang singa. Lalu setelah memakai aplikasi motion comic, responden akan diberikan pertanyaan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua proses uji coba, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Pada tahap verifikasi aplikasi diuji apakah aplikasi telah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan pembuatan.

Proses verifikasi dilakukan dengan cara mengecek interaksi pada setiap halaman. Proses ini meliputi pengecekan halaman yang ditampilkan hingga pengecekan hasil yang terjadi setelah user melakukan suatu tindakan. Misalnya, user mengklik tombol fakta unik, maka user akan dibawa ke halaman fakta unik. Begitu juga misalnya saja pada halaman kuis, jika user menjawab dengan benar, maka user akan diberi pertanyaan selanjutnya dan ada efek suaranya juga. Dan jika menjawab salah, maka gambar silang akan muncul dan terdapat efek suaranya juga. Hasil verifikasi beberapa halaman pada aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Verifikasi Halaman

Proses validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi motion comic pada 5 anak-anak. Sebelum menjalankan aplikasi motion comic, responden diberikan pertanyaan seputar cerita Daniel di kandang singa. Kemudian dicatat berapa jawaban yang benar. Setelah menggunakan aplikasi diberikan lagi pertanyaan yang sama. Jawaban responden dicatat dan dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi motion comic. Pertanyaan yang diberikan dapat dilihat dibawah ini

1. Siapkah nama raja dalam cerita Daniel di kandang singa?
2. Raja Darius mengangkat berapa wakil-wakil raja?
3. Larangan apa yang diusulkan oleh pejabat tinggi?
4. Apa yang Daniel lakukan ketika larangan tersebut dibuat?
5. Bagaimana caranya Daniel selamat dari kandang singa?
6. Bagaimana reaksi raja Darius melihat Daniel selamat?
7. Hukuman apa yang diberikan kepada pejabat tinggi yang telah menuduh Daniel?

Dari hasil uji coba yang dilakukan, didapat kenaikan jumlah jawaban benar dalam soal uji coba. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan tentang cerita Daniel di kandang singa. Hasil perbandingan jawaban benar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi motion comic dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil perbandingan jawaban benar sebelum dan sesudah uji coba

Pertanyaan	Responden yang menjawab dengan benar	
	Sebelum menonton	Setelah menonton
1	0	5
2	0	4

3	2	5
4	5	5
5	5	5
6	0	5
7	1	5

Setelah itu anak-anak diminta untuk menceritakan kembali cerita Daniel di kandang singa dan bagaimana pendapat mereka mengenai grafis dari motion comic Daniel di kandang singa. Dari kelima responden tersebut, mereka dapat menceritakan kembali cerita Daniel di kandang singa dengan baik. Dan menurut mereka gambarnya sudah bagus

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi motion comic ini memenuhi tujuan pembuatan yaitu sebagai media untuk menceritakan cerita Alkitab dan anak-anak dapat menceritakan kembali cerita Alkitab tersebut dan mengingat cerita Alkitab. Hal ini terlihat dari hasil uji coba sebelum dan sesudah memakai aplikasi. Jawaban benar yang didapat user lebih banyak setelah memakai aplikasi motion comic.

Saran dari responden terhadap aplikasi motion comic ini adalah ketika motion comic dimainkan, layar dari motion comic bisa di *full screen*, terdapat fitur untuk memilih adegan, dan membuat cerita Alkitab yang lainnya.

DAFTAR PUSAKA

Albercht, C. 2008. *The Rise Of Motion Comic Online* diakses dari: <https://gigaom.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/> [Diakses pada tanggal 28 April 2017].

Eleanor, D; Wade, J; Gresham, C. 1987. Introduction to Christian Education. Standard Publishing.

Kelly, D. 2014. Difference Between Comic Books And Graphic Novels diakses dari: <http://knowledgenuts.com/2014/01/07/difference-between-comic-books-and-graphic-novels/> [Diakses pada tanggal 18 Mei 2017]

Kristianto, D. 2002. Layout Yang Baik diakses dari: http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html [Diakses pada tanggal 09 Mei 2017].

Le, H. 2012. Motion Comics: A Brief Introduction diakses dari: <http://geeknewsnetwork.net/2012/04/08/motion-comics-a-brief-introduction/> [Diakses pada tanggal 28 April 2017].

Prasetyo, D. 2015. Pengertian Storyboard diakses dari: <http://www.davidprasetyo.com/2015/11/pengertian-storyboard.html> [Diakses pada tanggal 09 Mei 2017].

Sanders, A. 2017. In Computer Animation, What Is Rendering? Diakses dari: <https://www.thoughtco.com/computer-animation-what-is-rendering-140509> [Diakses pada tanggal 09 Mei 2017].