

PEMBUATAN MOTION COMIC DAN GAME ALKITAB DAUD MENGALAHKAN GOLIAT

Robert Grace Handoyo

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik

robert_gracehandoyo@yahoo.com

Abstrak - Orang kristen wajib membaca Alkitab. Kata-kata itu tidak hanya diwajibkan untuk orang dewasa saja melainkan untuk anak muda juga. Namun, pada fakta yang ada, anak-anak pada zaman sekarang tidak mau membaca Alkitab yang berisi hanya deretan tulisan tanpa gambar. Ini disebabkan karena anak muda saat ini lebih tertarik dengan sesuatu yang mengkombinasikan audio dan visual daripada sekedar tulisan semata. Oleh karena itu, dibuatlah Motion Comic dan Game Alkitab Daud mengalahkan Goliat agar anak-anak tertarik untuk mengikuti cerita Alkitab. Selain cerita, dalam aplikasi ini terdapat kuis dan *game* untuk menguji apakah anak memahami cerita yang disajikan dalam motion comic Daud dan Goliat. Kesimpulan dari tugas akhir ini setelah melakukan uji coba aplikasi dan memberi kuisisioner kepada pengguna, program ini berhasil menarik perhatian anak untuk bisa mengikuti dan memahami cerita Alkitab.

Kata kunci: *Alkitab, Daud, Goliat, motion comic*

PENDAHULUAN

Saat ini, anak-anak sudah enggan untuk membaca tulisan yang banyak. Mereka lebih suka untuk membaca komik bergambar karena lebih menarik daripada deretan tulisan-tulisan. Orang-orang Kristen harus membaca Alkitab setiap hari. Bahkan anak kecil pun sudah mulai dibiasakan untuk membaca Alkitab untuk mendekatkan diri pada Tuhan. Tetapi, Alkitab hanya berisi deretan tulisan tanpa gambar yang tidak disukai oleh anak-anak. Karena itu, dibuatlah Motion Comic dan Game Alkitab Daud mengalahkan Goliat ini diharapkan dapat membantu anak kecil untuk mulai menyukai dan memahami cerita Alkitab Daud dan Goliat. Dalam aplikasi ini juga terdapat kuis dan mini game untuk menguji sampai sejauh mana pengguna mengerti cerita Daud dan Goliat.

METODE PENELITIAN

Analisis yang digunakan adalah dengan melakukan perbandingan dengan media buku komik dan film kartun yang sudah ada sebelumnya. Penyajian cerita Daud melawan Goliat pada buku komik memiliki kelemahan yaitu tidak adanya animasi dan interaktifitas antara pengguna dan media penyajinya. Memang grafis pada buku komik tersebut menarik dan ekspresif tetapi tidak adanya animasi, suara dan interaktif dapat membuat pengguna cepat lupa pada cerita yang disajikan. Pada film kartun, media ini memiliki animasi dan suara. Itu sesuai dengan apa yang diinginkan anak. Tetapi grafis kurang menarik dan karakternya kurang ekspresif. Selain itu, sama seperti buku komik, media ini tidak mempunyai interaktifitas dengan penggunanya serta tidak adanya evaluasi untuk menguji apakah anak tersebut memahami cerita Daud dan Goliat.

Dari identifikasi masalah yang di jelaskan di atas, maka dibuatlah aplikasi motion comic yang mempunyai grafis yang menarik, mempunyai audio, animasi, dan interaktif. Aplikasi ini terdiri dari screen menu utama, screen adegan, screen kuis, screen *mini game*, dan screen pilih adegan. Pada motion comic terdapat beberapa mini game di tengah-tengah cerita dan kuis di akhir setiap adegan. Selain untuk menguji apakah anak memahami cerita atau tidak, hal ini juga dapat membuat anak-anak tidak cepat bosan dalam menjalankan aplikasi, karena mereka tidak hanya membaca dan mendengarkan saja tetapi ikut berinteraksi pada setiap game dan kuisnya. Salah satu halaman interaktif dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah aplikasi ini dibuat, dilakukan tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi bertujuan untuk mengetahui bahwa aplikasi yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik atau tidak. Selain tahap verifikasi, juga dilakukan tahap validasi pada anak berusia 6-12 tahun. Pertama dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai cerita Daud dan Goliat kepada anak sebelum melihat motion comic. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengguna lebih memahami cerita Alkitab Daud dan Goliat atau tidak sesudah menjalankan aplikasi ini. Hasil kuisioner pada anak dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Kuisioner pada Anak

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah kamu tertarik untuk menggunakan aplikasi Motion Comic Daud dan Goliat ini?	8 orang (80%)	2 orang (20%)
2.	Apakah gambar dan warna yang digunakan dalam aplikasi Motion Comic Daud dan Goliat sudah bagus?	9 orang (90%)	1 orang (10%)
3.	Apakah kamu dapat memahami alur cerita Daud dan Goliat dalam aplikasi Motion Comic Daud dan Goliat ini dengan baik?	8 orang (80%)	2 orang (20%)

Tabel 1. Hasil Kuisisioner pada Anak (lanjutan)

4.	Apakah animasi motion comic pada aplikasi Motion Comic Daud dan Goliat membuat cerita mengenai kisah Daud ini menjadi lebih menarik?	8 orang (80%)	2 orang (20%)
5	Apakah kamu setuju apabila motion comic Daud dan Goliat ini digunakan oleh guru-guru sekolah minggu untuk mengajar kamu?	7 orang (70%)	3 orang (30%)

Berdasarkan tabel, mayoritas target audience motion comic dan game Alkitab Daud mengalahkan Goliat dapat memahami alur cerita dengan baik. Selain itu, mereka juga setuju agar guru sekolah minggu mengajar mereka dengan menggunakan aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa motion comic dan game Alkitab Daud dan Goliat cukup menarik bagi target audience.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melewati proses pembuatan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- ✓ Penyajian cerita Alkitab melalui aplikasi Motion Comic dan Game Alkitab Daud mengalahkan Goliat ini membuat cerita menjadi lebih menarik.
- ✓ Dengan aplikasi ini, selain menyajikan cerita Daud dan Goliat dengan lebih menarik, juga memungkinkan pengguna untuk memahami alur cerita Daud dan Goliat dengan baik.

Selain kesimpulan, ada beberapa saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik lagi. Diantaranya sebagai berikut:

- ✓ Jumlah animasi *action* seperti adegan pertempuran Daud dan Goliat diperbanyak.
- ✓ Memperbanyak mini game.
- ✓ Cerita diperluas sampai akhir riwayat Daud sehingga dapat dibuat film animasi 2D/3D.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkitab. 2000. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Alkitabiah. 2009., Alkitab Adalah Satu-satunya Firman Allah. http://www.in-christ.net/blog/teologi_dan_alkitab/alkitab_adalah_satusatunya_firman_allah. Diakses pada tanggal 18 September 2012.
- Anonymous. 2011. Selamat Datang Arcade Games. <http://forum.kompas.com/arcade-world/39028-selamat-datang-arcade-games.html>. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2012.
- BP. 2013. Pakaian. <http://www.sarapanpagi.org/pakaian-vt6207.html>. Diakses pada tanggal 30 Mei 2013.
- BP & Saxman. 2006. Alkitab: Nama-nama Kitab dan Penjelasan Singkat. <http://www.sarapanpagi.org/alkitab-nama-nama-kitab-dan-penjelasan-singkat-vt3734.html>. Diakses pada tanggal 30 Mei 2013.
- Gideon, Pierre. 2011. Daud dan Goliat. <http://mybiblestories.blogspot.com/2011/10/daud-dan-goliat-kisah-ini-bermula-di.html>. Diakses pada tanggal 18 September 2012.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game
- http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic
- Iswidharmanjaya, Derry. 2011. Chibi Figure + Photoshop Simple Guidance. 2011. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Joong, Kim Shin. 2004. *Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comic 4, Daud, Raja Israel yang Agung*. 2005. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Peter, Eddy. Dr. 2006., Menguji Keorisinal Alkitab. <http://www.sarapanpagi.org/menguji-keorisinal-alkitab-vt860.html>.
Diakses pada tanggal 18 September 2012.
- Purnomo, Petrus Agung. 2008. *Berita Transformasi Rohani XX*. Semarang: JKI Injil Kerajaan
- Purnomo, Petrus Agung. 2008. *Berita Transformasi Rohani XXI*. Semarang: JKI Injil Kerajaan
- Rahmawati, Rizky. 2011. Bagaimanakah Cara yang Efektif Dalam Mendidik Anak Usia Dini?. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/rizki-rahmawati/bagaimanakah-cara-yang-efektif-dalam-mendidik-anak-usia-dini>. Diakses pada tanggal 18 September 2012.
- Santoso, Magdalena Pranata. 2009. *Filsafat Agama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syamsu, Yusuf . LN., M.Pd., Dr. H.. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri, A.S.N., 2011. Definisi Game dan Jenis-jenisnya.
<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2012.