



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alkitab merupakan pesan dari Allah untuk manusia. Alkitab merupakan kumpulan cerita sejarah nenek moyang umat Kristiani dalam mengarungi kehidupan yang memiliki banyak ajaran moral dan nilai kehidupan di dalamnya. Penanaman nilai spiritual rohani ini baiknya dibina sejak usia kanak-kanak. Cerita Alkitab memiliki peranan dalam kehidupan anak, dikarenakan perkembangan seorang remaja berasal dari pengalaman pribadinya sewaktu kecil. Maka dari itu Alkitab juga dapat dikatakan sebagai buku panduan spiritual umat Katolik dari mulai usia kanak-kanak hingga dewasa. Penanaman nilai spiritual rohani ini baiknya dibina sejak usia kanak-kanak, namun format Alkitab tersaji terlalu berat untuk anak-anak karena seluruh isi Alkitab terdiri dari tulisan. Hal inilah yang menyebabkan anak-anak kurang bisa memahami cerita Alkitab karena kesulitan mengimajinasikan adegan dari cerita Alkitab tersebut.

Karena itu diperlukan pendampingan dari orang dewasa yang lebih memahami mengenai cerita Alkitab seperti orang tua. Peran orang tua dalam membimbing dan mendampingi anak menyampaikan cerita Alkitab juga sangat penting. Namun fenomena yang sering terjadi adalah kecenderungan para orang tua jaman sekarang mengalami kesulitan untuk membacakan dan memperkenalkan kisah Alkitab untuk anak-anak pada masa sekarang lebih tertarik dengan media-media sosial dan media elektronik.

Menurut Mohammad Fauzila dalam bukunya Membuat Anak Gila Membaca mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain dan menyenangkan. Begitu juga dalam kegiatan membaca. Kegiatan membaca sendiri seharusnya juga menyenangkan bagi anak-anak. (Fauzila, 2004, hlm 219). Pada tanya jawab yang penulis lakukan dengan beberapa anak di sekolah Tarakanita Gading Serpong, kebanyakan dari mereka mengatakan lebih menyukai bacaan dengan gambar ketimbang bacaan dengan banyak tulisan.

Maka dari itu terpikir oleh penulis untuk membuat buku komik Alkitab seri Awal dari Segalanya. Tujuan dibuatnya komik Alkitab ini adalah sebagai buku bacaan bergambar yang membantu anak-anak dalam mengerti adegan ke adegan pada cerita pada Alkitab. Alkitab sendiri bersifat cerita sejarah yang merupakan cerita yang berhubungan satu sama lain, dimana cerita Penciptaan Dunia hingga cerita Peristiwa di Taman Eden merupakan cerita paling awal pada Alkitab. Cerita Penciptaan Dunia sendiri adalah cerita yang menjelaskan darimana kita berasal, awal mula dunia dan manusia.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengadaptasi Alkitab Penciptaan Dunia sampai Peristiwa di Taman Eden dalam bentuk cerita

2. Bagaimana perancangan komik Alkitab Penciptaan Dunia sampai Peristiwa di Taman Eden agar mempermudah anak-anak dalam menangkap dan mengerti cerita tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam perancangan tugas akhir ini hanya sebatas sebagai berikut :

1. Pembuatan buku komik ini hanya menceritakan Penciptaan Dunia sampai Peristiwa di Taman Eden, dimana Allah menciptakan manusia untuk pertama kalinya yang merupakan nenek moyang umat Katolik dan menjelaskan mengapa kita berada di dunia.
2. Hanya dibatasi untuk pembelajaran anak-anak usia 9 -12 tahun

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan cerita Penciptaan Dunia sampai Peristiwa di Taman Eden dalam bentuk komik
2. Perancangan komik Alkitab Penciptaan Dunia sampai Peristiwa di Taman Eden dalam bentuk komik agar mempermudah anak-anak dalam menangkap dan mengerti cerita tersebut

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Membantu anak-anak dalam lebih mudah memahami makna dan dapat memetik nilai moral yang terkandung dalam cerita Alkitab
2. Sebagai media untuk orang tua dalam memilih bacaan untuk anak

1.6. Metode Pengumpulan Data

Perancangan komik Alkitab seri Awal dari Segalanya ini dimulai dengan melakukan beberapa cara untuk mendapatkan sumber data. Berikut beberapa langkah yang dilakukan :

1. Wawancara

Pengumpulan data tentang anak-anak usia 9-12 tahun dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru agama sekolah, pastur, dan ketua lingkungan Katolik serta melakukan tanya jawab dengan anak-anak usia tersebut. Wawancara ini berguna untuk mendapatkan data yang akurat sehingga dapat merancang komik yang sesuai dengan gaya gambar yang sesuai kesukaan anak-anak usia 9-12 tahun.

2. Survei

Survei dilakukan untuk mendapatkan data pendukung yang sudah didapat saat melakukan wawancara. Survei ini dilakukan dengan pengamatan ke lokasi

3. Observasi

Penelitian langsung yang dilakukan untuk mengamati dan mempelajari keadaan dilapangan. Hal yang perlu diperhatikan seperti perilaku dan sikap anak-anak usia 9 -12 tahun, gaya gambar yang mereka sukai, psikologi anak-anak usia 9-12 tahun. Observasi ini juga dilakukan terhadap sekolah-sekolah lain sebagai perbandingan

1.7. Metode Perancangan

1. Pengumpulan sumber data

Perancangan komik Alkitab seriAwal dari Segalanya untuk anak usia 9 – 12 tahun ini diawali dengan mencari sumber data yaitu dengan melakukan wawancara dengan guru agama sekolah. Survei pada dilapangan dengan melakukan pengamatan dan menganalisa di beberapa sekolah.Studi pustaka, mencari sumber data melalui artikel di media online maupun media cetak.

2. Menganalisa data bentuk kesimpulan

Metode analisis data adalah dimana data yang telah terkumpul akan

dianalisis untuk ditarik sebuah kesimpulan yang dapat menunjang untuk perancangan komik yang kreatif untuk pendampingan nilai moral yang terdapat pada cerita Alkitab, sehingga dapat membantu anak memahami cerita Alkitab.

3. *Brainstorming dan Mind Mapping*

Setelah menganalisis data, data dipecah kembali dalam bentuk *mind mapping*. *Mind mapping* ini berguna untuk mendapatkan beberapa kata yang menentukan visual terhadap gaya gambar komik

4. Menentukan alur cerita

Menentukan alur cerita dan membuat *storyline* yang nantinya akan berguna sebagai panduan dalam membuat gambar adegan-adegan disetiap panelnya.

5. Menentukan gaya penulisan

Menentukan gaya penulisan naskah, mengingat bahwa target komik ini adalah anak sekolah minggu, maka gaya penulisan harus disampaikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti

6. Sketsa

Melakukan sketsa berdasarkan hasil dari *mind mapping* dan penentuan alur cerita. Sketsa berguna sebagai penegasan yang lebih detail dari *storyline* yang sebelumnya telah dibuat.

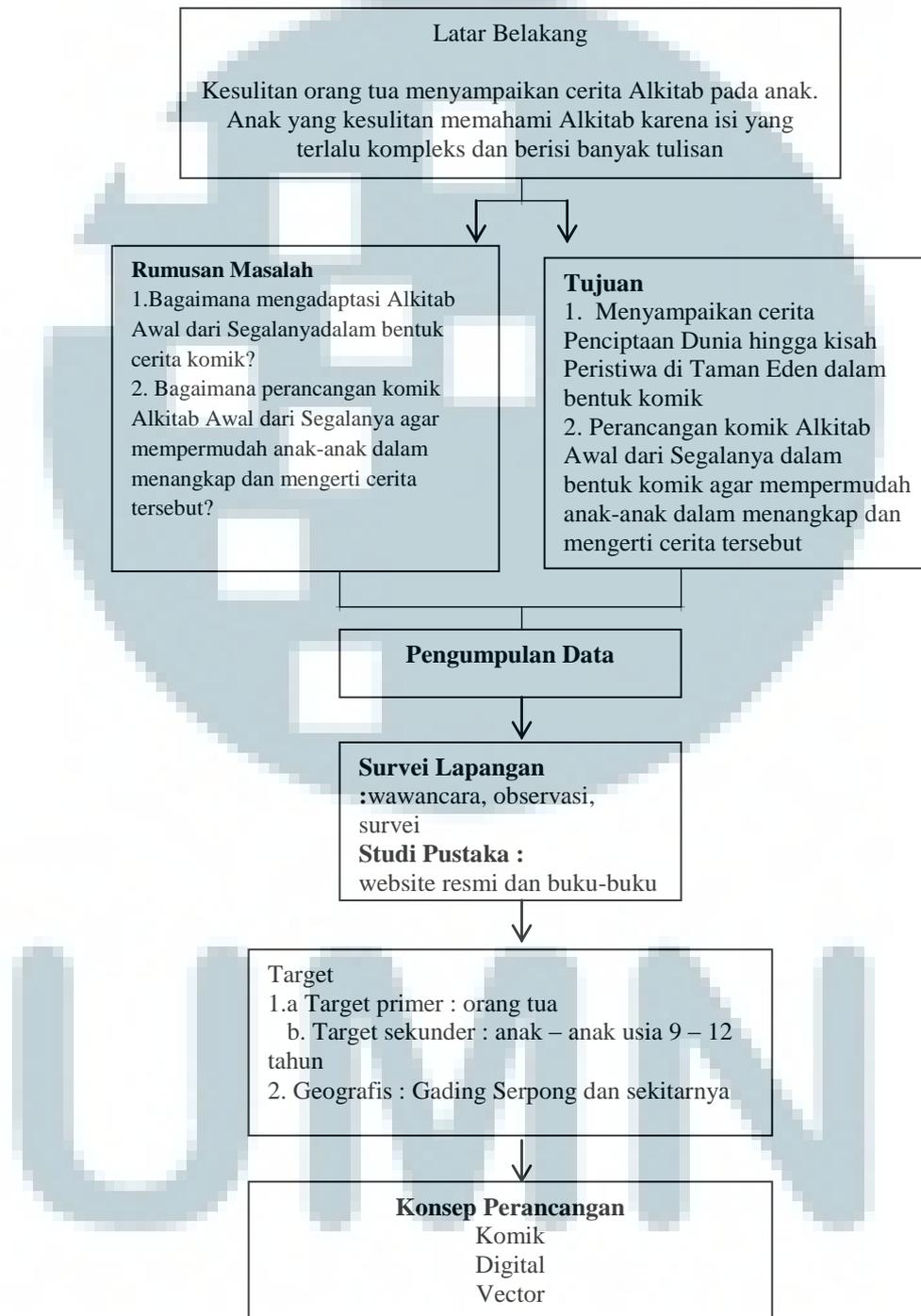
7. Digitalisasi

Hasil sketsa yang telah dibuat tadi kemudian di *scan* untuk dilakukan proses digital dengan menggunakan program *Adobe Illustrator* dengan gaya vector. Proses digitalisasi ini dengan vector dengan tujuan agar gambar tidak mengalami pecah resolusi pada saat proses cetak nanti.



1.8. Skematika Perancangan

PERANCANGAN KOMIK ALKITAB SERI AWAL DARI SEGALANYA



Gambar 1.1 Skematika Perancangan