



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

Menurut 2 Timotius 3 : 16 Alkitab merupakan pengajaran yang memiliki manfaat untuk mengajar, menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan mendidik orang dalam kebenaran. Bagi umat Kristiani Alkitab merupakan pedoman hidup yang akan menuntun umat yang percaya untuk hidup tidak melenceng dari tujuan hidup yang sebenarnya. Sudah sewajibnya orang yang menyatakan dirinya sebagai umat Kristen mempelajari dan melakukan segala sesuatu yang di ajarkan di dalam Alkitab. Selain itu, melalui Alkitab umat Kristen mengenal pribadi Tuhan yang mereka sembah karena Firman yang tertulis di dalam Alkitab merupakan Firman dari Tuhan sendiri. Membaca Alkitab tidak dibatasi oleh umur, tidak hanya orang tua yang perlu membaca dan melakukan Firman yang tertulis di Alkitab, melainkan anak – anak pun wajib menerima pengajaran dan mengenal Tuhan melalui Alkitab.

Membaca Alkitab dengan tulisan yang panjang dan rumit adalah hal yang berat untuk dilakukan anak – anak. Anak sulit mengerti maksud dari tulisan dengan kosa kata yang jarang mereka dengar sehari – hari. Terlebih apa yang disampaikan merupakan kisah yang sudah lama atau merupakan cerita jaman dahulu, mereka akan sulit membayangkan peristiwa yang disampaikan melalui tulisan. Dalam Alkitab terdapat berbagai kisah tokoh yang melalui kehidupan mereka kita dapat belajar nilai – nilai Kristiani. Banyak kisah tokoh Alkitab yang menarik, mulai dari

kitab Kejadian sampai Wahyu seperti, Adam, Hawa, Nuh, Abraham, Daud, sampai tokoh – tokoh diperjanjian baru. Dari tokoh – tokoh Alkitab, anak bisa belajar bagaimana peranan Tuhan dalam kehidupan manusia, dan kemudian mereka menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari mereka. Untuk mempermudah penerapan dalam kehidupan sehari – hari, anak perlu diberikan contoh cerita yang disesuaikan dengan kehidupan anak usia 6 – 10 tahun. Cerita ini biasa disebut *life lesson* (pelajaran kehidupan).

Alkitab untuk anak – anak idealnya dapat mudah dimengerti dengan penggambaran dan bahasa yang sesuai. Menurut Melina Lembono, SE., seorang guru sekolah minggu, proses pengajaran yang paling efektif untuk anak tidak hanya menggunakan teks dan cerita saja, perlu alat bantu visual agar anak dapat membayangkan cerita yang disampaikan. Anak perlu gambar visual yang menarik minat mereka untuk membaca Alkitab. Oleh sebab itu Alkitab perlu didesain yang menarik dilengkapi dengan gambar, suara dan interaksi langsung agar meningkatkan minat anak terhadap cerita Alkitab. Media yang tepat untuk Alkitab ini adalah media interaktif digital yang memanfaatkan gadget, sehingga anak dapat mengaksesnya dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Khususnya untuk anak – anak, tidak akan cukup bila mereka belajar nilai Kristiani hanya disekolah minggu, karena sekolah minggu hanya berlangsung maksimal 2 jam dalam 1 minggu. Oleh karena itu media ini akan mendukung anak dapat menerima pembelajaran nilai – nilai Kristiani, tidak hanya disekolah minggu melainkan dimana saja dan kapan saja.

Pemanfaatan gadget memiliki dampak positif dan negatifnya. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak – anak sedang menjadi perhatian. Namun, justru kita perlu memanfaatkan kondisi ini untuk lebih berdampak positif bagi anak – anak. Salah satu cara agar gadget bermanfaat positif adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Media Interaktif adalah media yang sangat efektif digunakan untuk anak belajar sesuatu, karena anak dilibatkan dengan adanya interaksi didalam media tersebut. Anak dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan, serta dapat mengingat dan menangkap pengajaran dengan baik. Pemanfaatan media interaktif sebagai media dalam menyampaikan pengajaran Alkitab akan membantu anak memahami Alkitab lebih dalam, namun mudah dan menyenangkan. Melalui “Media Interaktif Seri Tokoh Alkitab”, kisah Yefta akan dikemas dengan penampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh anak – anak. Sehingga anak akan belajar nilai – nilai Kristiani dan mengerti firman Tuhan dengan mudah sekaligus menyenangkan.

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diurai diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media untuk membantu anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun dalam proses pembelajaran tokoh Alkitab?

1.3. Batasan masalah

1. Aplikasi dirancang dengan pengenalan tokoh, perjalanan hidup tokoh, *life lesson*, *quiz* dan *games*.
2. Aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android.

3. Tokoh Alkitab perjanjian lama.
4. Pengenalan dan perjalanan hidup tokoh akan disampaikan dalam bentuk cerita, dengan *life lesson* yang sesuai dengan nilai yang dipelajari setiap tokoh.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan tugas akhir ini adalah merancang media dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan menerapkan pola interaktif dalam proses pembelajaran tokoh Alkitab.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Berikut metode pengumpulan data yang penulis lakukan untuk mendukung pengerjaan Tugas Akhir :

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk melengkapi teori – teori pendukung penelitian dan perancangan Tugas Akhir.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu mengamati media interaktif yang sudah ada.

3. Kuisioner

Kuisioner disebarkan kepada 45 anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun di Gereja GBI WTC Serpong yang sedang melakukan kegiatan menara doa bersama, pada hari sabtu, 23 April 2016. Hal ini dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui gaya atau tampilan yang sesuai untuk anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ibu Melina Lembono, SE., seorang Guru Sekolah Minggu dan pemerhati anak. Beliau ahli dalam bidang pendidikan agama untuk anak. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui metode pengajaran Alkitab untuk anak – anak sekolah minggu.

UMN

1.6. Metodologi Perancangan

Berikut merupakan tahapan – tahapan yang dilakukan dalam perancangan Tugas Akhir :

1. Identifikasi Masalah

Menganalisis masalah anak dalam membaca dan memahami pengajaran Alkitab, pentingnya nilai Kristiani bagi anak, pengaruh gadget dalam kehidupan anak.

2. Menentukan Tema, Rumusan dan Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, dan Metode Perancangan

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis menentukan tema, rumusan dan batasan masalah, dan tujuan perancangan untuk menemukan solusi.

3. Pengumpulan Data

Data diperoleh dari studi literatur, observasi, kuesioner dan wawancara.

4. *Mind Mapping*

Mind Mapping dilakukan untuk menemukan segala sesuatu yang berhubungan dengan judul perancangan.

5. *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan untuk memperoleh ide dan konsep konten yang akan ditampilkan secara visual maupun audio dan proses interaksi yang akan dibuat untuk anak – anak..

6. Penulisan *Storyline*

Storyline adalah jalan atau alur cerita. Bahasa baku yang digunakan dalam Alkitab perlu disesuaikan dengan bahasa yang digunakan anak – anak.

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan Alkitab dalam Bahasa Indonesia Masa Kini (BIMK) sebagai sumber cerita. Untuk menghindari kesalahan penafsiran penulis berdiskusi dengan seorang pendeta yang merupakan seorang ahli di bidang perancangan cerita anak baik cerita agama maupun umum.

7. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan kerangka sketsa dari tampilan setiap frame.

Didalamnya terdapat elemen grafis seperti gambar, teks dan menu.

8. Eksplorasi

Eksplorasi adalah proses pengembangan konsep desain mulai dari layout, bentuk, warna dan pola interaksi.

9. Proses Digital

Proses digitalisasi desain yang akan diterapkan pada media interaktif.

10. Eksekusi

Eksekusi merupakan tahapan akhir dari perancangan media interaktif.

UMN

1.7. Skematika Perancangan

