



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pengenalan Alkitab pada anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun masih kurang memadai. Karena pada sekolah minggu guru sekolah minggu hanya memiliki waktu 2 jam. Dimana 2 jam tersebut terbagi atas beberapa kegiatan. Kegiatan pengajaran Alkitab maksimal 45 menit setiap minggunya. Sangat baik bila anak dapat mengenal tokoh – tokoh Alkitab tanpa harus menunggu guru sekolah minggu mengajarkan atau menunggu orang tua menceritakannya. Maka dari itu, penulis ingin membuat sebuah media interaktif yang dapat anak – anak akses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, media interaktif ini akan sangat menarik karena dilengkapi dengan gambar, suara, interaksi dan permainan didalamnya. Untuk mendukung perancangan visual media interaktif ini, penulis melakukan penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif melalui kuesioner, wawancara serta observasi.

3.2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada seorang guru sekolah minggu yang bernama Ibu Melina Lembono, SE., dilakukan pada tanggal 5 maret 2016 disebuah Cafe daerah Gading Serpong. Wawancara dilakukan dengan tujuan mengetahui proses pengajaran yang dilakukan oleh guru sekolah minggu, sehingga dapat diterapkan pada media interaktif yang akan dibuat oleh penulis.

3.2.1. Proses Wawancara

Penulis mengajukan beberapa pertanyaan, dan berikut beberapa pertanyaan yang dapat penulis gunakan sebagai data pendukung perancangan :

- Mengapa anak sebagai seorang Kristen perlu membaca Alkitab?

Karena untuk mengenal pribadi Tuhan, karena Firman itu adalah Tuhan sendiri. Bagaimana bisa mengenal Tuhan, Tuhan tidak kelihatan. Yang kelihatan adalah Firman / Alkitab.

- Bagian Alkitab mana yang biasanya seorang guru sekolah minggu sampaikan kepada anak usia 6 – 10 tahun?

Kalau masih 6 tahun biasanya kisah – kisah seperti Kejadian, Penciptaan kemudian kehidupan para Nabi, Hakim seperti Yosua, Musa serta tokoh – tokoh Alkitab yang cukup dikenal. Kalau sudah mulai 9 – 10 tahun biasanya selain menceritakan kehidupan Yesus juga diceritakan isi pengajarannya. Seperti perumpamaan, khotbah di bukit, ucapan bahagia, perumpamaan talenta itu adalah isi – isi pengajaran Yesus.

- Ketika anak di ceritakan suatu kisah, apakah mereka dengan mudah membayangkan?

Kalau cuma pakai cerita, tidak. Harus ada alat bantu visual. Contohnya harus ada alat peraga, karena sekarang jaman multimedia ya pasti lebih baik menggunakan multimedia. Minimal ada gambar yang bisa dilihat sehingga anak dapat membayangkan.

- Apa kesulitan sebagai guru dalam menceritakan kisah tokoh Alkitab?

Kurang gambar – gambar tentang tokoh. Bentuk tokoh seperti apa susah dibayangkan. Karena seperti di Alkitab hanya bilang seperti ini, contoh Daud kecil mungil lawan Goliath. Goliath di katakan tingginya sekian kaki. Untuk bisa membuat Goliath besarnya seperti apa kan kita tidak bisa menghitung dengan kaki. Anak kalau bilang Goliath tingginya 3 kaki, ngga ngerti itu apa tingginya 3 kaki. Kita harus bikin dalam bentuk meter. Kalau perlu di bikin rasio perbandingannya. Sehingga dia bisa tahu, oh 3 meter segini terus orang normal segini oh pantas dia takut. Terus dibilang Goliath membawa tameng 50 kg mata lembingnya aja 50 kg, bayangin gede begitu bisa membawa total 100 kg. Tangan kanan lembing tangan kiri tameng. Bayangin kuatnya kayak apa, ga heran kalau misalnya bangsa Israel ketakutan.

- Sejauh ini apa yang anda lakukan sebagai guru sekolah minggu untuk mengatasi kesulitan tersebut?

Berusaha membuat ukuran – ukuran kisah Alkitab semakin nyata dikehidupan sekarang. Misalnya dalam imamat dibuat bokor emas berapa syikal emas itu artinya berapa kg, orang tidak ngerti. Tapi kalau kita bilang beratnya sekian kg, anak mulai membayangkan oh iya sekian kg. Terus kita kasih contoh lagi karung beras tuh 10 kg begini lho beratnya jadi mereka mulai mikir.

- Seberapa besar peran visual atau gambar dalam proses pengajaran yang dilakukan guru sekolah minggu?

Besar sekali, buat aku sekitar 80%. Dan penelitian ilmiah berkata bahwa mata manusia menangkap pelajaran 80%, sisanya audio. Jadi kalau sudah ada gambar sebenarnya 80% anak pasti mengerti.

- Apakah anda ada masukan untuk membuat aplikasi ini lebih menarik minat anak?

Pilih tokoh – tokoh yang tidak terlalu sering diceritakan di sekolah minggu. Misalnya siapakah itu Yefta, Gideon. Yang tidak sering diceritakan membuat anak itu “oh ternyata ada isinya yang seperti ini lho di Alkitab” jangan sampai anak “oh aku udah tau, itu tau”

3.2.2. Analisa Wawancara

Melalui wawancara yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa cara yang paling efektif untuk anak dalam proses pengenalan atau pembelajaran Alkitab adalah melalui media visual bergambar yang disertai suara. Selain itu, penggambaran kisah tokoh perlu disesuaikan dengan ukuran – ukuran yang mudah dipahami. Misalnya seperti narasumber katakan ukuran berat syikal dalam kg itu berapa atau ukuran panjang 6 kaki itu berapa meter sehingga anak lebih mudah memahami.

3.3. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan pada tanggal 23 April 2016 di Gereja GBI WTC Serpong. Terhadap 45 orang anak sekolah minggu yang sedang mengikuti kegiatan menara doa. Serta kepada 11 orang tua yang sedang menunggu anaknya. Kuesioner kepada anak sekolah minggu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tampilan

visual yang anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun sukai. Dan kuesioner yang disebarakan kepada orang tua sebagai target sekunder yang mendownload media interaktif untuk anaknya, dilakukan dengan tujuan mendapat data pendukung proses perancangan media interaktif.



3.3.1. Analisa Kuesioner

3.3.1.1 Kuesioner Orang tua

Berikut beberapa pertanyaan yang berikan kepada orang tua serta hasilnya :

Tabel 3. 1 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner Orang Tua

No	Pertanyaan	Pilihan	Hasil
1	Seberapa sering anda mengajarkan kisah tokoh Alkitab kepada anak anda?	1x Seminggu	2
		2x Seminggu	3
		3x Seminggu	0
		>3x seminggu	5
2	Bagaimana cara anda mengajarkan kisah tokoh Alkitab kepada anak?	Membacakan / menceritakan kisah melalui Alkitab	2
		Membacakan / menceritakan kisah melalui buku cerita Alkitab khusus anak	5
		Menggunakan aplikasi mobile yang berisi kisah Alkitab	2
		Lainnya	2
3	Apakah anak anda menggunakan smartphone?	Ya	8
		Tidak	3
4	Apa jenis smartphone yang biasa anak anda gunakan?	Android	8
		Ios (Apple)	1
		Microsoft	0

5	Berapa lama anak anda menggunakan smartphone (setiap kali menggunakan)?	≤ 30 menit	3
		30 - 60 menit	4
		60 - 120 menit	2
		≥ 2 jam	0
6	Apakah anda pernah mengunduh / download aplikasi kisah Alkitab untuk anak anda?	Ya	8
		Tidak	3
7	Bagaimana pendapat anda bila dibuat sebuah media interaktif berupa aplikasi mobile yang membantu anak anda dalam pengenalan tokoh Alkitab?	Sangat Setuju	6
		Setuju	4
		Kurang Setuju	1
		Tidak Setuju	0

UMMN

3.3.1.2 Kuesioner Anak

Berikut pertanyaan yang diberikan kepada anak:

Umur : ...

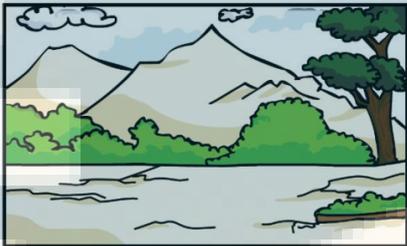
1. Beri tanda (x) pada gambar yang kamu sukai...







2. Beri tanda (x) pada gambar yang kamu sukai...





Gambar 3. 1 Pertanyaan Kuesioner Anak

Berikut hasil kuesioner Anak :

Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner Anak

Karakter 1	7
Karakter 2	12

Karakter 3	26
Background 1	38
Background 2	7

3.3.2. Kesimpulan Kuesioner

Melalui kuesioner yang disebarakan kepada orang tua dan anak sekolah minggu usia 6 – 10 tahun. Penulis mendapatkan data yang disimpulkan sebagai berikut :

- Sistem operasi yang cocok yaitu Android
- Media interaktif disajikan bergambar seperti buku cerita Alkitab
- Durasi setiap cerita antara 30 – 60 menit setiap cerita
- Penggambaran tokoh dibuat dengan sederhana atau kategori *iconic*. Dengan ukuran tubuh yang cocok yaitu 1:3.5 rasio kepala sampai kaki.
- Tampilan menggunakan gaya *blocking shading*.

3.4. Observasi Aplikasi

Penulis melakukan observasi terhadap beberapa aplikasi Alkitab yang sudah ada dengan tujuan sebagai referensi. Berikut referensi pertama yang penulis amati yaitu *Bible App for Kids*.

1. Aplikasi *Bible App for Kids*:



Gambar 3. 2 *Screenshot Bible App for Kids*

- **Gambaran Umum**

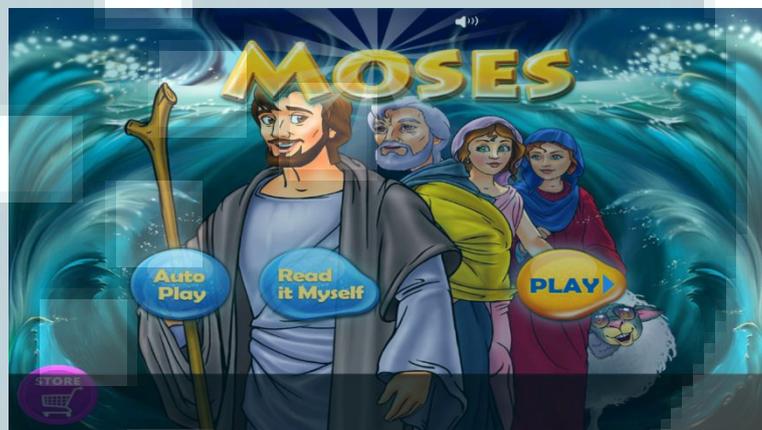
- a. Materi : Tuhan menciptakan dunia, Manusia jatuh ke dalam dosa, Nuh dan air bah, Tuhan memanggil Abraham, Abraham dan Ishak, Yusuf dijual menjadi budak, Yusuf menjadi orang berkuasa, Kelahiran Musa dan semak yang menyala, Sepuluh tulah dan paskah, Laut Merah terbelah dan Sepuluh Perintah Allah, Memasuki Negeri Perjanjian, Simson, Rut, Samuel dipanggil Tuhan, Daut dan Goliat, Elia, Daniel dan Gua Singa, Ester, Nehemia dan Ezra, Yesus lahir, Yesus dibaptis, Yesus dicobai, Kotbah di Bukit, Yesus menyembuhkan orang lumpuh, Yesus mengusir roh – roh jahat, Yesus menyembuhkan seorang anak perempuan, Yesus memberi makan 5000 orang, Seorang ayah dan dua anak laki – lakinya, Masuk kota diiringi sorak – sorai,

Jamuan makan terakhir, Yesus ditangkap, Salib, Kubur kosong, Yesus kembali ke Surga, Roh Kudus datang, Orang lumpuh disembuhkan, Paulus bertemu Yesus, Penglihatan Petrus dan Kornelius, Perjalanan Paulus dan percobaan – percobaannya, Langit baru dan bumi baru, Jadilah Bagian dari Kisah ini.

- b. Tidak ada tombol pada halaman utama, aplikasi langsung menuju pilihan cerita Alkitab.
- c. Cerita perlu didownload terlebih dahulu karena proses download di playstore hanya mendownload aplikasi tidak termasuk mendownload cerita didalamnya.
- d. Cerita disajikan dengan ada seseorang yang bercerita, dilengkapi dengan teks cerita di sebelah kiri dan dapat ditiadakan dengan menekan tombol yang disediakan. Dilengkapi sedikit animasi pada bagian – bagian tertentu. Kemudian pengguna dapat melakukan interaksi seperti mengulang animasi tokoh / benda tersebut dengan menekan daerah yang telah ditentukan.
- e. Terdapat tombol maju dan mundur sehingga pengguna dapat maju ke halaman selanjutnya atau kembali ke halaman sebelumnya.
- f. Terdapat sistem reward, anak dapat mengumpulkan berlian dan berlian tersebut berisi hal yang berbeda – beda yang

berharga menurut seperti buah – buah roh, selengkap senjata Allah, dan sebagainya. Selain itu bila anak telah menyelesaikan beberapa cerita, anak akan diberikan penghargaan dimana mereka bisa mendownload cerita menarik lain selain cerita Alkitab.

2. Aplikasi *Moses – Kids Bible Story Book*

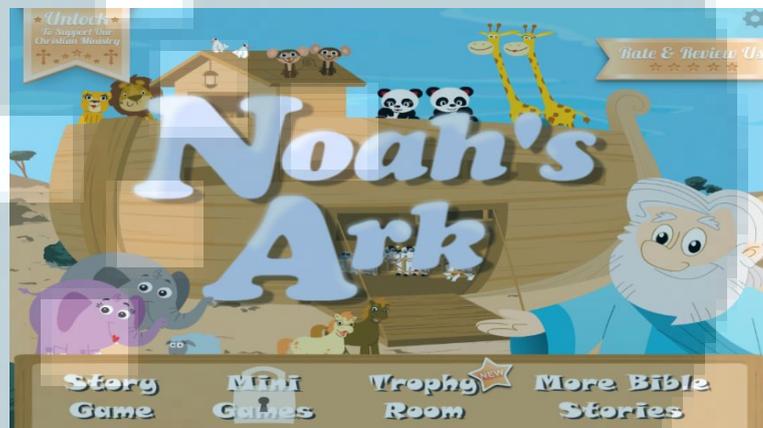


Gambar 3. 3 Screenshot *Moses*

- Gambaran Umum
 - a. Materi : Cerita tentang Musa membebaskan orang Mesir.
 - b. Terdapat beberapa mode : *Auto Play*, *Read it Myself*, dan *play*.
 - c. Cerita disampaikan dengan narasi dari seseorang dan dilengkapi animasi yang mendukung.
 - d. Perpindahan bagian cerita menggunakan sebuah tombol. Motion perpindahan suatu bagian cerita ke bagian yang lain seperti membalikan buku.

- e. Terdapat pilihan untuk menampilkan teks bacaan.
- f. Dilengkapi dengan *sound effect*.
- g. Tersedia tombol untuk mengakses mini games disetiap halaman cerita.
- h. Tersedia mode untuk merekam suara sendiri.

3. Aplikasi *Noah's Ark*



Gambar 3. 4 Screenshot *Noah's Ark*

- Gambaran Umum
 - a. Materi : Cerita Nabi Nuh membangun bahtera dan selamat dari air bah.
 - b. Menu utama terdapat beberapa pilihan yaitu *Story Game*, *Mini Games*, *Trophy Room*, dan *More Bible Stories*.
 - c. Permainan akan terkunci bila pengguna belum mengikuti terlebih dahulu *Story Game*. *Mini Games* pada menu utama merupakan kumpulan permainan yang telah dimainkan disaat cerita berlangsung, namun ingin diakses kembali

maka dari itu pengguna dapat langsung ke *Mini Games* di menu utama.

- d. Cerita disampaikan dengan narasi dari seseorang. Didukung sebuah dialog untuk bagian – bagian percakapan.
- e. Dibeberapa bagian pengguna akan diminta menyelesaikan sebuah permainan dan sebuah interaksi. Bila pemain tidak melakukan cerita akan berhenti dan tidak dapat dilanjutkan.
- f. Pengguna diberikan instruksi cara bermain sebelum permainan dimulai.
- g. Cerita akan berjalan terus tanpa perlu pengguna menekan tombol maju. Cerita tidak dapat dimundur dan dipercepat.
- h. Akan muncul sebuah pujian setiap pengguna menyelesaikan permainan, baik dalam bentuk tulisan maupun suara.
- i. Suara didukung dengan *background sound* dan *sound effect*.
- j. Terdapat fitur penjelasan pada bagian tertentu dimana sebuah tanda muncul.

Setelah melakukan observasi pada tiga aplikasi diatas, penulis menjabarkan hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Perbandingan Referensi Aplikasi

Nama Aplikasi	<i>Bible App for Kids</i>	<i>Moses – Kids Bible Story Book</i>	<i>Noah's Ark</i>
Media	Smartphone	Smartphone	Smartphone
Materi	Lebih dari satu	Hanya satu	Hanya satu

<i>Flow chart</i> cerita	Bisa maju / mundur ke halaman sebelumnya	Maju dan bisa dilewati	Maju tidak bisa dilewati
Cerita	Narasi suara dan teks	Narasi suara dan teks	Narasi suara
Suara latar dan Efek	Ada	Ada	Ada
Animasi	Ada	Ada	Ada
Game	Tidak ada	Ada	Ada
Reward	Bonus cerita yang menarik lain	Tidak ada	Ada, tanpa bonus
Gaya Visual	Menggunakan <i>block shading</i>	<i>Flat</i> dengan <i>Highlight Shading</i>	<i>Flat</i> dengan <i>Blocking Shading</i> dan menggunakan <i>Gradient</i> di beberapa bagian

3.5. Referensi

Dalam perancangan aplikasi tokoh Alkitab ini, penulis menggunakan beberapa referensi gambar. Referensi ini digunakan untuk mendukung perancangan karakter tokoh dan latar atau lokasi.

3.5.1. Referensi Tokoh



Gambar 3. 5 Referensi 1 Tokoh Yefta
(Screenshot dari *The Bible Series*)



Gambar 3. 6 Referensi 2 Tokoh Yefta
(Screenshot dari *The Bible Series*)



Gambar 3. 7 Referensi 3 Tokoh Yefta
(Screenshot dari *The Bible Series*)



Gambar 3. 8 Referensi Tokoh Yefta dan Saudara Laki – Iakinya Saat Diusir

(<http://biblestudyoutlines.org/wp-content/uploads/2013/07/judg-jep.jpg>)



Gambar 3. 9 Referensi 1 Tokoh Pemuka Israel

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/86/1a/48/861a4861540a52e7d4f8f9c0199d3deb.jpg>)



Gambar 3. 10 Referensi 2 Tokoh Pemuka Israel

(<http://www.biblepicturegallery.com/pictures/Dress.htm>)



Gambar 3. 11 Referensi Prajurit Israel

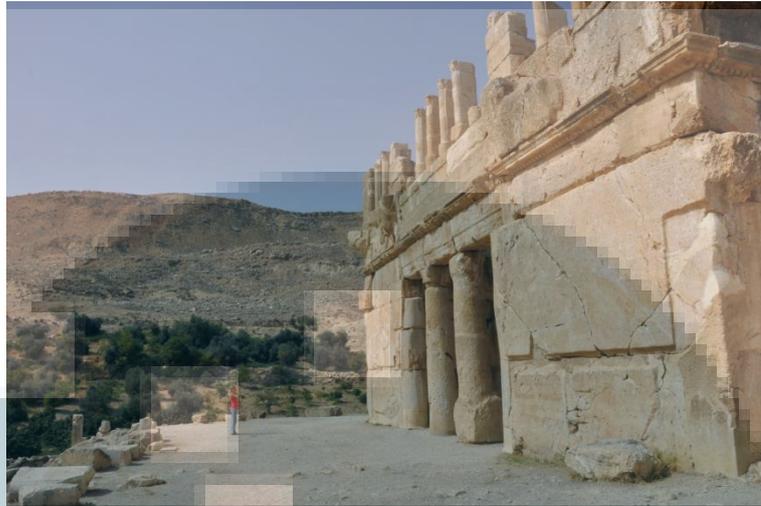
(Screenshot dari *The Bible Series*)

3.5.2. Referensi *Background*



Gambar 3. 12 Referensi Lokasi yaitu Daerah Gilead

(<http://www.bibleplaces.com/wp-content/uploads/2015/07/Jabesh-Gilead-Tell-Maqlub-from-northeast-tb110703083-bibleplaces.jpg>)



Gambar 3. 13 Referensi Lokasi yaitu Daerah Tob

(<http://robincohn.net/wp-content/uploads/2014/05/Screen-Shot-2014-05-25-at-6.34.02-PM.png>)

3.6. Lembaga Pendukung

Lembaga GBI WTC (Gereja Betel Indonesia World Transformation Church) saat – saat ini sedang banyak memanfaatkan media digital sebagai media untuk membantu jemaat dalam berbagai hal termasuk membaca Alkitab. GBI WTC telah merilis sebuah aplikasi “Suka Membaca Alkitab” untuk jemaat / orang tua pada awal tahun 2016. Namun, aplikasi untuk anak tidak tersedia. Untuk itu penulis membuat aplikasi yang membantu anak – anak dalam membaca Alkitab. Metode pengajaran diambil menggunakan metode pengajaran yang digunakan oleh GBI WTC. Dimana metode tersebut secara garis besar adalah cerita Alkitab selalu disertakan oleh cerita kehidupan sehari – hari. Penulis juga melakukan pengecekan pada cerita yang disampaikan apakah cerita melenceng dari pengajaran yang sebenarnya atau tidak. Dan hasilnya menurut Pdp. Gideon Agus Salim Halim beliau menyatakan bahwa cerita tidak melenceng. Selain itu penulis juga mengecek kepada guru sekolah

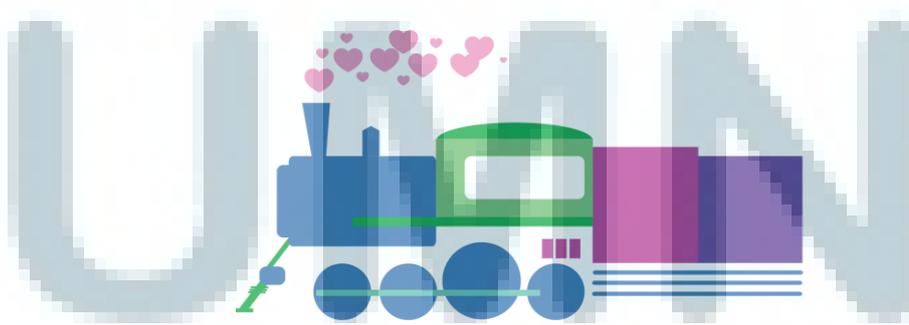
minggu Ibu Melina Lembono apakah cerita tersebut sudah cocok untuk anak usia 6 – 10 tahun. Beliau menyatakan sudah cukup dan sesuai dengan metode yang biasa digunakan disekolah minggu GBI WTC.



Gambar 3. 14 Logo GBI WTC

3.7. *Train Production*

Train production adalah sebuah nama kelompok produksi desain yang merancang dengan tujuan pelatihan, pengajaran atau edukasi. Produksi ini ada sebagai penyelenggara pembuat aplikasi. Untuk itu logo dari kelompok produksi ini dipasang pada bagian depan aplikasi.



Train Production

Gambar 3. 15 Logo *Train Production*