

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian, agar dapat mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dalam memperkuat hasil dari penelitian. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Hybrid* atau menggunakan metode kualitatif serta kuantitatif. Dalam metode kualitatif, penelitian dilakukan menggunakan metode wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi referensi, dan pada metode kuantitatif dilakukan menggunakan penyebaran kuesioner dengan responden sesuai target primer dan sekunder.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Sugiyono (2018) mengatakan bahwa metode kualitatif merupakan metodologi penelitian yang dilakukan dengan landasan filsafat yang digunakan untuk melakukan eksperimen atau meneliti dalam kondisi ilmiah, dimana peneliti yang bersifat sebagai instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis lebih menekankan pada makna. Dalam metode kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini mencakup metode wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa S.Si-Teol, S.Mus dan Robert Alexander Rasman S.E. sebagai narasumber, dengan observasi pada Ibadah Hari Minggu Pelayanan Anak (IHMPA) di GPIB Immanuel Depok, Studi referensi dari *Power Bible Comic 4* dan *Franklin in the Dark*, dan Studi eksisting dari Komik Alkitab Anak serta buku *Power Bible Comic 4*.

##### 3.1.1.1 Interview

*Interview* dilakukan terhadap Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa S.Si-Teol, S.Mus, selaku Pendeta GPIB Jemaat Immanuel Depok, untuk mendapatkan data mengenai 'kasih' sebagaimana

diajarkan oleh Alkitab serta penyampaiannya pada anak-anak dan jemaat di GPIB Immanuel Depok, dan kepada Robert Alexander Rasman, S.E., selaku pelayan Sekolah Minggu pada Ibadah Hari Minggu Pelayanan Anak (IHMPA) GPIB Immanuel Depok, untuk mendapatkan data tentang cara belajar mengajar yang dilakukan pada IHMPA serta perilaku anak-anak di IHMPA.

1) **Interview kepada Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa S.Si-Teol, S.Mus**

Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa, S.Si-Teol, S.Mus merupakan pendeta GPIB Jemaat GPIB Immanuel Depok per tanggal 22 Desember 2024. Ia telah menjadi pendeta selama 9 tahun, dan sebelumnya pernah menjadi pendeta di GPIB jemaat Betlehem Malinau Kalimantan Utara dan Tiberias Lampung. Wawancara dengan Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa, S.Si-Teol, S.Mus dilaksanakan secara tatap muka pada kediaman pendeta atau rumah pastori GPIB Immanuel Depok pada tanggal 27 Februari 2024 pukul 17:00 sampai pukul 17:38.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa, S.Si-Teol, S.Mus

Dalam wawancara. Pendeta Peggy mengatakan bahwa sangatlah penting bagi anak-anak kelas 1-3 SD untuk diajarkan kasih menurut Alkitab. Beliau mengatakan bahwa menurut teori pengembangan anak, pada kelas 1-3 SD masuk dalam usia pengembangan, di mana sangat mudah bagi anak untuk memasukkan apa yang diajarkan ke dalam alam bawah sadar mereka. Ia juga menjelaskan bahwa anak-anak sama seperti kanvas yang kosong, masih dapat diberikan warna-warna yang berbeda. Pendeta Peggy mengatakan bahwa sebenarnya banyak anak-anak yang antusias untuk mempelajari Alkitab, namun mereka kesulitan untuk membaca dan memahami isinya sendiri dikarenakan tidak ada visual yang mendukung. Selain itu, beliau mengatakan faktor lainnya adalah adanya kesenangan lain yang lebih menarik dari membaca Alkitab, seperti menonton TV dan bermain *game*.

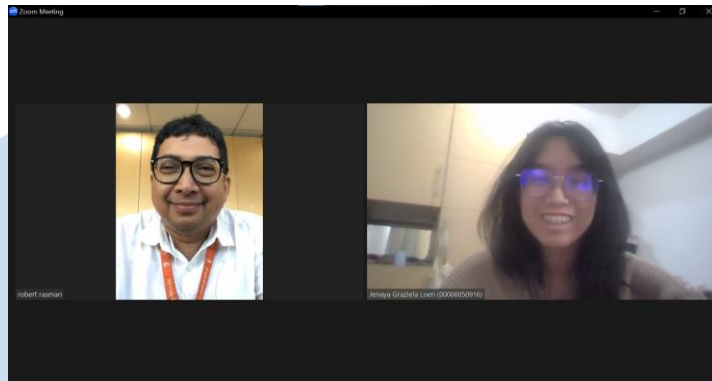
Dalam mengajarkan firman Tuhan pada anak-anak, Pendeta Peggy menjelaskan bahwa ia sendiri dan para pelayan IHMPA menggunakan Alkitab sebagai sumber utama, diikuti dengan Sabda Bina Anak yang disesuaikan dengan tingkatan kelas. Pada anak-anak kelas 1-3 SD atau disebut sebagai kelas kecil, tujuan pembelajaran khusus (TPK) yang disampaikan berputar pada penerapan sehari-hari dan kepada orang-orang di sekitar mereka. Pendeta Peggy mengatakan bahwa sebagai pendeta, sangat mudah baginya untuk melihat perbedaan antara anak-anak yang sudah diajarkan kasih sejak dini, dan mereka yang tidak mengenal kasih. Pada anak-anak yang mengenal kasih, mereka bertumbuh dengan perilaku yang terpuji dan hidup mengasihi makhluk-makhluk hidup di sekelilingnya, sementara pada anak-anak yang tidak mengenal kasih, seringkali mereka tumbuh membangkang dan tidak memiliki *moral compass* yang baik.

Pendeta Peggy mengatakan bahwa pada IHMPA terdapat segmen untuk melakukan aktivitas penyokong dalam pembelajaran, seperti mewarnai, *games*, dan sebagainya. Selain segmen tersebut, dalam menyampaikan cerita para pelayan firman dianjurkan menggunakan alat peraga untuk mempertahankan perhatian anak pada cerita. Ia juga mengatakan bahwa seringkali ia menggunakan system *reward* untuk mendapat perhatian anak-anak. Pendeta Peggy menceritakan bahwa memang sulit untuk mengajar anak-anak kelas 1-3 SD, namun media-media bergambar dapat menarik perhatian mereka. Ia mengatakan lebih baik juga menggunakan media bergambar yang mencakup satu perikop, agar anak dapat fokus pada berbagai aspek yang diajarkan dalam satu kisah. Ia mengatakan proporsi gambar haruslah lebih banyak dari tulisan, sehingga anak dapat melebarkan imajinasinya dengan contoh gambar yang ada.

Menurut Pendeta Peggy, kisah persahabatan Daud dan Yonatan sangat cocok untuk dijadikan contoh kasih pada anak kelas 1-3 SD. Ia mengatakan bahwa memang pada SBA pun, ketika kisah Daud dan Yonatan diangkat sebagai tema, TPK nya mengarah pada pengajaran kasih. Ia mengatakan bahwa persahabatan Daud dan Yonatan begitu tulus dan jauh dari dendam, sehingga menjadi contoh yang tepat untuk anak-anak agar mereka dapat menerapkan kasih dalam kehidupan sehari-harinya dan kepada orang-orang di sekitarnya.

## 2) **Interview kepada Robert Alexander Rasman, S.E.**

Robert Alexander Rasman, S.E. merupakan seorang pelayan dan pengajar pada IHMPA. Beliau memulai pengajarannya sejak tahun 1994 dan mengabdikan dirinya di IHMPA GPIB Immanuel Depok hingga sekarang. Wawancara dengan Robert Alexander Rasman, S.E. dilaksanaka secara *online* melalui aplikasi Zoom pada 4 Maret 2024 pukul 12:00 hingga 12:22.



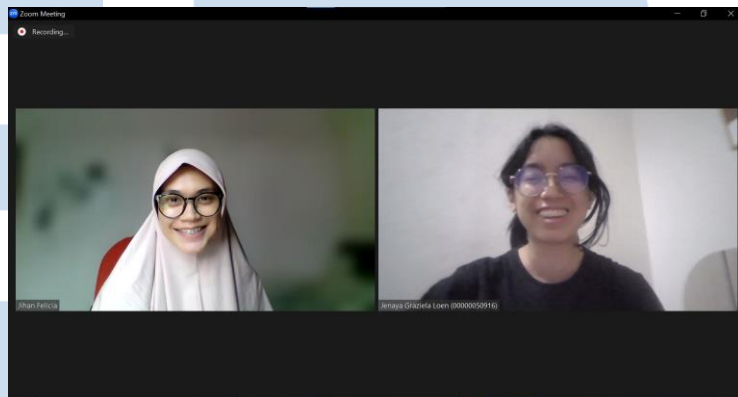
Gambar 3.2 Wawancara dengan Robert Alexander Rasman, S.E.

Pak Robert, atau biasa dipanggil Kak Obie pada IHMPA, mengatakan bahwa sangat penting untuk mengajarkan kasih pada anak-anak kelas 1-3 SD karena kasih adalah nilai dasar kekristenan, dan yang utama agar anak mengenal Tuhannya dan menjadikan-Nya panutan dalam hidup. Pengajaran Alkitab pada IHMPA dilakukan Pak Robert berdasarkan SBA, Concordia, Kamus Alkitab, Literasi Kristen, dan juga Alkitab sebagai sumber utamanya. Anak-anak pada IHMPA seringkali antusias ketika menerima ajaran mengenai kasih yang menggunakan media penyokong, dan mereka juga dapat menerapkannya lewat contoh yang nyata. Menurut Pak Robert, kisah Daud dan Yonatan dapat dijadikan contoh dalam pengajaran kasih pada anak-anak kelas 1-3 SD.

Ia mengatakan bahwa faktor yang menjadi alasan anak-anak malas membaca atau mengerti Alkitab adalah kurangnya media kreatif untuk menarik perhatian anak. media kreatif yang dimaksud adalah film, buku cerita bergambar, komik, dan sebagainya. Dalam melakukan pengajaran kepada anak-anak, Pak Robert menggunakan peraga manual maupun elektronik. Peraga manual yang dimaksud adalah contoh nyata dari perilaku, gerak tubuh, dan juga gambar, sedangkan peraga elektronik seperti cerita bergambar maupun film.

### 3) **Interview kepada Jihan Felicia, S.Psi.**

Jihan Felicia S.Psi atau biasa dipanggil Kak Jihan merupakan seorang psikolog di klinik anak lulusan dari Universitas Kristen Maranatha Bandung. Wawancara dilakukan secara *online* melalui aplikasi Zoom pada tanggal 5 April 2024. Wawancara dilakukan dengan tujuan lebih memahami cara belajar dan pola pikir anak kelas 1-3 SD dari sudut pandang psikologis.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Jihan Felicia S.Psi

Dalam wawancara, didapatkan bahwa anak kelas 1-3 SD masing-masing memiliki cara belajarnya masing-masing. Kak Jihan mengatakan bahwa anak kelas 1 SD harus sering belajar secara interaktif agar mau dan fokus belajar, karena sulit bagi anak kelas 1 SD jika diminta untuk duduk diam dan hanya membaca. Terkadang pengajar melakukan kombinasi tugas tertulis dan tugas interaktif serta bergambar, maupun aktivitas. Pada kelas 2 SD, anak-anak sudah mulai mengerti tugas yang tertulis namun masih sangat suka bermain. Anak kelas 3 SD sudah mulai dapat diminta untuk mengerjakan soal atau masalah tanpa harus bermain. Tapi Kak Jihan juga menyatakan bahwa media interaktif yang non-digital haruslah sangat menarik untuk mengalahkan media digital yang seringkali digemari anak-anak. Dalam wawancara beliau juga berkata bahwa tingkat keberhasilan buku cerita interaktif sebagai solusi dari pembelajaran kasih pada anak kelas 1-3 SD

lumayan besar, karena anak-anak sebenarnya sangat menyukai dibacakan cerita. Ia juga berkata bahwa gaya gambar yang seperti kartun dengan warna yang cerah lebih menarik bagi anak-anak.

#### 4) **Kesimpulan Wawancara**

Melalui wawancara yang telah dilakukan terhadap Pdt. Ny. Peggy Alexandra Aipassa, S.Si-Teol, S.Mus dan Robert Alexander Rasman, S.E., dapat ditarik kesimpulan bahwa pengajaran kasih kepada anak kelas 1-3 SD sangat penting untuk membangun pribadi mereka menjadi orang-orang yang berperilaku baik kedepannya. Kisah Daud dan Yonatan menjadi contoh yang tepat untuk mengajarkan kasih pada anak kelas 1-3 SD. Hal ini karena persahabatan antara Daud dan Yonatan yang tulus merupakan salah satu bentuk kasih yang paling umum, yaitu kasih Filia atau kasih persahabatan seperti saudara. Bentuk kasih ini merupakan bentuk kasih yang paling dekat dengan anak, sehingga anak dapat menerapkannya pada kehidupannya sehari-hari dan orang-orang di sekitarnya.

Melalui wawancara juga didapatkan bahwa pada dasarnya anak-anak antusias untuk mempelajari Firman Tuhan, namun kesulitan untuk fokus dan mengerti dikarenakan belum ada media yang dapat terus menarik perhatian anak dan bentuk Alkitab yang penuh dengan tulisan kecil. Kesimpulan terkait media yang baik digunakan untuk menarik perhatian anak dan menyampaikan pesan adalah media dengan gambar dan aktivitas, seperti buku bergambar. Adapun media tersebut sebaiknya memuat sedikit narasi dan berfokus pada satu cerita agar anak dapat benar-benar mengerti dan dapat belajar menyerap berbagai pesan lewat satu cerita tersebut. Warna yang digunakan pada media juga haruslah cerah dan menarik bagi anak-anak, dengan interaksi yang beragam.

### 3.1.1.2 Observasi

Observasi dilakukan sebanyak dua kali pada Ruang Pelayanan GPIB Immanuel Depok lantai 2 yang merupakan sekumpulan ruangan yang dikhususkan untuk aktivitas belajar mengajar IHMPA. Observasi dilakukan pada tanggal 25 Februari 2024 dan tanggal 17 Maret 2024 pukul 07:30 sampai pukul 08:45, sesuai dengan rentang waktu belajar mengajar. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung proses belajar mengajar yang terjadi, bagaimana sikap anak-anak di kelas 1-3 SD, dan bagaimana kesulitan yang dihadapi oleh anak-anak dalam mempelajari Alkitab. Penulis mengikuti proses IHMPA pada kelas 2 SD dan 3 SD, dan sesekali berkunjung pada kelas 1 SD.



Gambar 3.4 Observasi IHMPA 25 Februari 2024

Pada observasi pertama, penulis berfokus pada kelas 2 SD. Penulis menemukan bahwa susunan atau liturgi proses belajar mengajar di IHMPA tersusun sama setiap minggunya. Semua liturgi dimulai dengan menyanyikan satu lagu terlebih dahulu, dilanjutkan doa pembukaan. Setelah itu kembali menyanyikan satu lagu, dan melanjutkan dengan pembacaan Mazmur berbalasan. Pembacaan Mazmur dapat dilakukan antara kakak layan dan adik layan, atau antara adik layan. Kemudian dilanjutkan dengan 1 lagu lagi yang ditujukan untuk penyambut Firman Tuhan, atau disebut dengan persiapan hati. Setelah itu akan ada doa mohon bimbingan Roh Kudus, dan pembacaan Firman selama sekitar 10-15 menit. Setelah



pembacaan firman, kakak layan kemudian mengajak adik layan untuk beraktivitas sesuai dengan persiapan dan sebagai penyokong penyampaian Firman Tuhan. Aktivitas berjalan selama 5-10 menit dan kemudian dilanjutkan oleh doa penutup Firman Tuhan. Kemudian anak-anak kembali diajak untuk bernyanyi dan dilanjutkan doa Syafaat, kemudian persembahan disertai doa persembahan. Kemudian diakhiri dengan lagu dan pengumuman (jika ada) dan dilanjutkan Berkat.

Anak-anak IHMPA sangat antusias belajar ketika mereka mengerti apa yang diajarkan, namun ketika diminta mendengarkan atau fokus dalam waktu lama, seringkali perhatian mereka teralih dan melakukan *fidgiting*. Selain itu, anak-anak IHMPA sangat menikmati proses belajar mengajar menggunakan alat peraga atau alat visual yang dapat membantu mereka mengerti konteks cerita. Anak-anak kelas 1-3 SD memiliki kesenangan dan keinginan untuk bertanya mengenai hal-hal yang dianggap menarik.



Gambar 3.5 Observasi IHMPA 17 Maret 2024

Pada kunjungan kedua, yaitu pada tanggal 17 Maret 2024, penulis melakukan observasi dengan tujuan utama mencari pendapat langsung dari pandangan anak-anak kelas 1-3 SD. Pada kunjungan ini, penulis diberikan kesempatan oleh para pengajar IHMPA untuk

berdiri di depan dan menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak-anak. Anak-anak yang terlibat aktif dalam diskusi adalah Thorsten, Saka, Caca, dan Alethea, di mana ketiganya merupakan anak kelas 3 SD. Kesimpulan yang didapat tercatat sebagai berikut: Anak-anak merasakan kesulitan dalam membaca atau mengerti tulisan pada Alkitab. Penyebabnya adalah pemilihan kosakata yang rumit dan tulisan yang kecil serta padat.

1. Anak-anak merasakan kesulitan dalam membaca atau mengerti tulisan pada Alkitab. Penyebabnya adalah pemilihan kosakata yang rumit dan tulisan yang kecil serta padat.
2. Anak-anak tertarik untuk mempelajari Alkitab.
3. Anak-anak belum terlalu mengerti mengenai kasih seperti yang diajarkan pada Alkitab, namun familiar dengan konsep mengasihi.
4. Anak-anak menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar menggunakan gambar atau visual, sehingga mereka dapat dengan mudah mengerti apa yang diajarkan. Berinteraksi dengan media belajar membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar.
5. Hanya 1 dari 17 anak yang hadir pada ibadah tanggal 17 Maret 2024 yang mengetahui kisah Daud dan Yonatan, dan anak-anak sepakat bahwa mereka ingin tahu lebih banyak mengenai tokoh-tokoh tersebut.

### **3.1.1.3 Studi Eksisting**

Dalam mendukung perancangan buku cerita interaktif ini, penulis melakukan studi eksisting terhadap media-media serupa yang telah ada sebelumnya. Studi eksisting dilakukan terhadap media yang menceritakan kisah-kisah dalam Alkitab menggunakan visual, terutama yang bercerita mengenai kisah Daud dan Yonatan.

### 1) *Power Bible Comic 4*



Gambar 3.6 *Power Bible Comic 4*

*Power Bible Comic 4* merupakan salah satu buku dari seri *Power Bible Comic* oleh Kim Shin-joong yang terdiri dari 10 buku. Pada buku ke-4, diceritakan kisah Daud sejak awal dikisahkan dalam Alkitab hingga akhir hayatnya dan digantikan oleh Salomo. Meskipun cerita tidak berfokus pada kisah Daud dan Yonatan, namun cerita tersebut tetap menjadi bagian dalam buku ini.



Gambar 3.7 Isi *Power Bible Comic 4*

Penulis telah memetakan *S.W.O.T* (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) berdasarkan versi terjemahan bahasa Indonesia.

Tabel 3.1 *S.W.O.T Power Bible Comic*

<b><i>Strength</i></b>	<b><i>Weakness</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Memiliki visual yang menarik.</li> <li>b) Penggunaan <i>font</i> yang jelas pada dialog.</li> <li>c) Bahasa yang digunakan terkadang terdapat bahasa sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Banyak <i>time gap</i>, atau bagian cerita yang hanya diceritakan dengan narasi dan tanpa gambar.</li> <li>b) Banyak narasi yang penempatannya tidak enak untuk dibaca.</li> <li>c) Isi terlalu padat dan terkadang membingungkan.</li> <li>d) Terdapat banyak font berbeda yang digunakan sehingga membingungkan.</li> </ul>
<b><i>Opportunity</i></b>	<b><i>Threat</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Karena tidak banyak buku yang berfokus pada kisah satu tokoh Alkitab secara detail, maka buku ini memiliki peluang lebih besar untuk menjangkau konsumen dengan kebutuhan cerita spesifik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Akan ada ancaman dari buku-buku serupa yang memuat informasi secara <i>simple</i> dan mudah dimengerti anak.</li> <li>b) Akan ada ancaman dari buku dengan isi dan kualitas serupa yang lebih kecil atau tipis sehingga</li> </ul>

b) Karena tidak banyak buku komik Alkitab <i>full color</i> yang menarik, maka buku ini dapat lebih populer pada kalangan anak-anak.	lebih mudah dibawa kemana-mana.
--	---------------------------------

*Power Bible Comic 4* memiliki keunggulan dibanding buku-buku serupa pada bagian visualnya. Visual yang menarik dan dikemas secara menyenangkan dapat menarik perhatian anak dengan mudah. Hal ini selaras dengan teori dari Zeegan & Roberts (2014), yang menyatakan bahwa gaya ilustrasi cerita bergambar harus dikemas sesuai *target audience* agar dapat menarik perhatian. Penggunaan bahasa sehari-hari dan pemilihan font pada dialog juga memudahkan pembaca untuk mengerti. Namun buku ini memiliki banyak kelemahan, terutama pada bagian penulisan dan juga tata layout dan font di luar dialog, di mana seringkali tidak ditemukan *unity* atau kesatuan dan hierarki visual, seperti pada prinsip desain oleh Landa (2013).

## 2) Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan

Komik Alkitab Anak merupakan *website* atau situs web mengenai cerita-cerita Alkitab, yang kemudian dikemas dalam bentuk gambar dan narasi. Komik Alkitab Anak juga memiliki versi cetak dan kompilasi pada Youtube.



Gambar 3. 8 Website Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan  
 Sumber: <https://www.komikkitabanak.com/2018/02/daud-sahabat-yonatan.html> (2018)

Penulis telah memetakan *S.W.O.T* (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) berdasarkan cerita Daud Sahabat Yonatan pada situs web Komik Alkitab Anak. Berikut merupakan data tersebut.

Tabel 3.2 *S.W.O.T* Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
a) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. b) Menggunakan visual yang <i>simple</i> mudah dimengerti.	a) Memiliki visual yang kurang menarik dan terkadang tidak konsisten. b) Layout yang kurang nyaman untuk dilihat.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Menggunakan font yang tidak konsisten.</li> <li>d) Anak-anak dapat merasa bosan dengan warna dan gambar yang kurang <i>eye-catching</i>.</li> </ul>
<b><i>Opportunity</i></b>	<b><i>Threat</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mudah untuk diakses secara gratis.</li> <li>b) Mudah digunakan sebagai alat pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Keberadaan situs web secara gratis dapat mengurangi keinginan konsumen untuk membeli versi cetak.</li> <li>b) Akan ada ancaman dari situs web atau buku dengan gambar yang lebih <i>eye-catching</i>.</li> </ul>

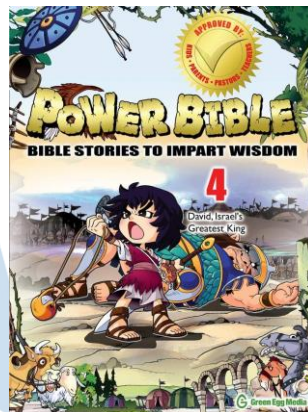
Keunggulan dari Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan adalah pada bahasanya dan visualnya yang mudah dimengerti. Ilustrasi dalam Komik Alkitab Anak: Daud Sahabat Yonatan menggunakan gaya kartun dan sesuai tujuannya untuk menarik perhatian dan menggambarkan kejadian menurut narasi (Zeegan & Roberts, 2014). Sesuai dengan teori Landa (2013), buku cerita ini juga menggunakan prinsip desain, di mana yang paling terlihat adalah hierarki visual, saat gambar dibuat lebih besar dibanding tulisan sehingga pembaca terlebih dahulu berfokus pada ilustrasi. Akan tetapi gaya visual kartun yang digunakan memiliki kekurangan pada konsistensi dan pemilihan warna.

### 3.1.1.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan agar perancangan dapat memiliki acuan. Penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa karya. Pada referensi visual, penulis menggunakan referensi dari seri buku *Power Bible Comic* oleh Kim Shin-Joong, dan pada isi buku, penulis mengambil referensi dari *Lift the Flap Bible* karya Sally Lloyd Jones dan Trace Moroney.

#### 1.) Referensi Visual: *Power Bible Comic*

*Power Bible Comic* karya Kim Shin-Joong memiliki dua versi sampul. Pada versi pertama, sampul menggunakan gambar yang penuh hingga *background*, namun pada versi lainnya sampul digambarkan lebih kosong dan hanya memuat judul serta karakter yang akan diceritakan. Pada perancangan ini, referensi visual akan mengacu pada sampul buku dengan *full background* tanpa font yang digunakan.



Gambar 3.9 *Power Bible Comic 4, David, Israel's Greatest King*  
Sumber: <https://www.amazon.com.au/Power-Bible-Israels-Stories-Impart/dp/1937212033> (2011)

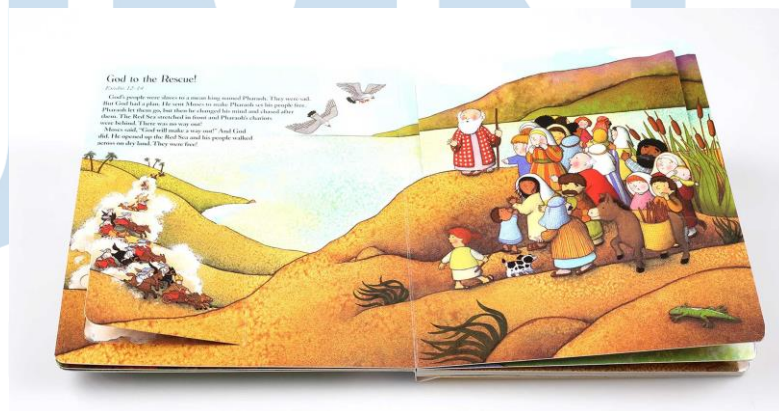
Selain pada bagian sampul, perancangan mengambil referensi pada bagian penggambaran karakter dan *environment*. Gaya visual yang digunakan pada *Power Bible Comic* adalah *chibi comic*, atau dalam bahasa Jepang berarti kecil atau anak-anak. Gaya visual tersebut



menggambarkan karakternya dengan tubuh yang kecil dan ukuran kepala yang berukuran sepertiga dari keseluruhan tubuh. Fitur wajah pun digambarkan besar mengikuti bentuk wajah, dengan tangan dan kaki yang dibuat membesar untuk memberikan keseimbangan pada ukuran tubuh yang kecil. Warna yang digunakan juga bermacam-macam namun menggunakan kombinasi warna sesuai dengan color theory sehingga menarik untuk dilihat.

## 2.) Referensi Isi Buku: *Lift the Flap Bible*

*Lift the Flap* menggunakan komposisi 80% gambar dan 20% narasi pada model *spread page* maupun *single page*. Perancangan akan dibuat sedemikian rupa agar dapat dengan mudah menyampaikan visualisasi kepada anak dengan narasi yang sesuai agar anak juga dapat mengerti konteks yang ingin diceritakan. Perancangan visual pada buku juga akan disesuaikan pada konteks, dengan format *spread page* untuk tampilan dengan *landscape* atau *background* yang luas, dan *single page* pada bagian cerita lainnya.



Gambar 3.10 Isi buku *Lift the Flap Bible*

Sumber: <https://www.simonandschuster.com/books/Lift-the-Flap-Bible/Trace-Moroney/Lift-the-Flap/9780794422783> (2011)

Pada buku ini, tulisan diletakkan pada bagian kosong (*negative space*) atau bagian dengan detail paling sedikit dari keseluruhan halaman sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Buku ini menggunakan font yang sesuai dengan gambar sehingga nyaman dilihat oleh mata, maka perancangan ini akan berfokus pada satu font untuk isi dan tulisan-tulisan kecil, serta satu font untuk judul buku. Buku ini juga merupakan buku *lift-a-flap*, dengan interaksi membuka sebagian dari lapisan halaman. Interaksi ini juga akan digunakan pada perancangan untuk menunjukkan progresi kejadian atau suatu hal yang tersembunyi dibalik suatu benda.

#### **3.1.1.5 Kesimpulan**

Berdasarkan data yang didapat melalui metode kualitatif, dapat disimpulkan bahwa kasih seperti yang diajarkan dalam Alkitab termasuk dalam pengembangan karakter yang penting untuk diajarkan kepada anak-anak di kelas 1-3 SD yang termasuk dalam usia pengembangan. Daud dan Yonatan merupakan contoh yang tepat untuk dijadikan *role model* bagi anak dalam mempelajari kasih, terutama kasih persaudaraan yang akan banyak diimplementasikan dalam kehidupan anak-anak sehari-hari. Penting bagi para pelayan firman Ibadah Hari Minggu Pelayanan Anak (IHMPA) di GPIB Immanuel Depok untuk memiliki alat penyokong yang dapat menarik perhatian anak dalam menceritakan dan mengenalkan kasih melalui kisah Daud dan Yonatan, agar pembentukan karakter anak dapat dilakukan sejak dini dan mengembangkan pribadi yang baik serta terpuji kedepannya.

Solusi media yang digunakan adalah pembuatan buku cerita bergambar atau buku ilustrasi dengan narasi yang bersifat interaktif. Media ini merupakan solusi yang disimpulkan berdasarkan

wawancara dan observasi yang menyatakan bahwa terdapat keinginan anak untuk mempelajari kasih, namun terhalang oleh kesulitan memahami Alkitab yang terdiri dari tulisan yang padat dengan bahasa yang tinggi. Data yang didapat juga menunjukkan bahwa anak menyukai pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media yang dapat memberikan gambaran bagi anak, disertai dengan narasi yang mudah dimengerti tanpa menghilangkan pesan dari cerita yang ingin disampaikan, serta dapat menarik perhatian dan fokus anak melalui interaktivitas.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Cresswell (2014) menyatakan bahwa penelitian dengan metode kuantitatif dilakukan dengan tujuan menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti. Hipotesis bersifat objektif dan diukur secara statistik. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner.

#### **1.1.2.1 Kuesioner**

Kuesioner dilakukan pada para pelayan IHMPA GPIB Immanuel Depok, baik yang aktif hingga sekarang dan yang pernah aktif. Kuesioner dilakukan, selain untuk membuktikan hipotesis penulis, juga untuk mendapatkan data kesulitan para pengajar IHMPA menurut perspektif pengajar, membantu menentukan target sekunder, dan mendapat informasi mengenai cara mengajar serta alat-alat yang digunakan dalam mengajar. Kuesioner terdiri dari 3 pertanyaan terkait data diri dan 12 pertanyaan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan juga pengajaran kasih kepada anak kelas 1-3 SD di IHMPA GPIB Immanuel Depok. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* menggunakan Google Form dan *onsite* menggunakan kertas. Data kemudian disatukan pada Google Form.

Tabel 3.3 Data Usia Pengisi Kuesioner

Usia	17-24	25-34	35-43	44-59	60 >
<b>Jumlah</b>	27	25	28	31	1
<b>(Persen)</b>	(16,7%)	(24,5%)	(27,5%)	(30,4%)	(1%)

Kuesioner ini diisi oleh 102 responden yang keseluruhannya berdomisili di Jabodetabek, dengan 72,5% partisipan merupakan Laki-laki dan 27,5% Perempuan. 24,5% responden berumur 25-34 tahun (dewasa awal menurut WHO) dan 27,5% berumur 35-43 tahun (dewasa akhir menurut WHO). Dengan jumlah 52%, maka usia 25-43 tahun tepat untuk dijadikan *target audience*. Penulis memutuskan melakukan perancangan media yang dapat dimengerti oleh pengajar dengan klasifikasi usia dewasa awal hingga dewasa akhir.

Tabel 3.4 Hasil Kuesioner Pengabdian pada IHMPA

<b>Lama Mengabdi</b>	Kurang dari 1 tahun	8	7,8%
	1-2 tahun	15	14,7%
	3-5 tahun	20	19,6%
	Lebih dari 5 tahun	59	57,8%
<b>Pernah Mengajar Anak Kecil (1-3 SD)</b>	Pernah	87	85,3%
	Belum pernah	15	14,7%

Dari total 102 responden, 57,8% menyatakan memiliki pengalaman mengajar di IHMPA lebih dari 5 tahun, 19,6% telah mengajar selama 3-5 tahun, 14,7% telah mengajar selama 1-2 tahun, dan 7,8% baru mengajar kurang dari 1 tahun. Sementara itu, 85,3% pelayan IHMPA menyatakan pernah mengajar kelas kecil (kelas 1-3 SD). Hampir semua responden pernah mengajar kelas 1-3 SD dan lebih dari setengah responden telah mengajar lebih dari 5 tahun, maka data yang diambil melalui kuesioner berdasarkan pengalaman para pengajar.

Penulis kemudian menanyakan kesulitan yang dialami oleh para pengajar yang sudah pernah mengajar di kelas kecil. Bentuk pertanyaan berupa *open question* dan diisi oleh berbagai macam kesulitan. Terdapat 32 responden yang merasa kesulitan karena anak sulit untuk fokus atau konsentrasi pada pengajaran, 17 responden yang kesulitan karena anak belum dapat mengerti bahasa yang digunakan Alkitab, 10 responden yang mengatakan anak belum dapat membuka Alkitab sendiri dan membaca tulisan pada Alkitab dengan baik, 9 responden merasa anak malas atau merasa terpaksa atau lebih senang bercanda, 8 responden yang merasa kesulitan untuk membuat dan menentukan alat peraga yang tepat, 6 responden merasa kesulitan yang disebabkan kesulitan dari diri sendiri (grogi dan kurang kesabaran), dan yang lainnya belum pernah atau tidak memiliki kesulitan yang signifikan.

Tabel 3.5 Hasil Kuesioner Ditemukan Anak yang Malas

<b>Frekuensi</b>	Tidak Pernah Menemukan	Jarang Menemukan	Terkadang Menemukan	Sering Menemukan	Sangat Sering Menemukan
<b>Jumlah (Persentase)</b>	4 (3,9%)	4 (3,9%)	32 (31,4%)	43 (42,2%)	19 (18,6%)

Dari total 102 responden, 18,5% sangat sering menemukan anak yang malas membaca Alkitab, 42,2% sering menemukan, 31,4% terkadang menemukan, 3,9% jarang menemukan, dan 3,9% tidak.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.6 Hasil Kuesioner Faktor Kemalasan Anak

<b>Faktor</b>	Terlalu Banyak Tulisan	Tidak Memiliki Gambar	Bahasa Sulit Dimengerti	Tidak Merasa <i>Relate</i>
<b>Jumlah (Persentase)</b>	38 (37,3%)	81 (79,4%)	68 (66,7%)	16 (15,7%)

Adapun faktor yang menyebabkan kemalasan anak tercatat 79,4% menemukan kemalasan anak karena kurangnya visualisasi pada Alkitab, 66,7% menemukan faktor kesulitan memahami bahasa pada Alkitab, 37,3% menemukan faktor terlalu banyaknya tulisan pada Alkitab, dan 15,7% merasa anak tidak *relate* dengan cerita pada Alkitab.

Tabel 3.7 Hasil Kuesioner Metode Mengajar pada IHMPA

<b>Metode Mengajar</b>	<b>Jumlah (Persentase)</b>
Bercerita sesuai Sabda Bina Anak	39 (39,78%)
Menggunakan lagu	46 (46,92%)
Menggunakan media gambar	71 (72,42%)
Melakukan aktivitas dengan media cetak (menggambar, mewarnai, menulis, dsb.)	35 (35,7%)
Melakukan aktivitas dengan media digital (kuis, menonton film, mendengarkan lagu <i>online</i> , dsb.)	33 (33,66%)

Penulis menanyakan terkait cara yang dilakukan oleh para responden untuk menarik perhatian anak ketika mengajar sehingga anak mudah paham. Hasil menunjukkan bahwa Sebagian besar memilih untuk menggunakan alat penyokong atau alat peraga, dan melakukan aktivitas dengan anak.

Tabel 3.8 Hasil Kuesioner Pentingnya Mengajarkan Kasih

Pentingnya Pengajaran Kasih	Sangat Tidak Penting	Tidak Penting	Biasa Saja	Penting	Sangat Penting
Jumlah (Persentase)	0	0	1 (1%)	24 (23,5%)	77 (75,5%)

Sebanyak 75.5% responden merasa sangat penting untuk memulai pengajaran kasih pada anak kelas 1-3 SD, 23,5% merasa penting. Hal ini menunjukkan bahwa para pengajar mengakui bahwa kasih penting untuk diajarkan pada anak kelas 1-3 SD.

Tabel 3.9 Hasil Kuesioner Penerapan Kasih oleh Anak

Anak Sudah Bisa Mengaplikasikan Kasih	Sudah	Belum
Persentase	92,2%	7,8%

Pada penerapan kasih, 92,2% responden menyatakan bahwa lewat upaya pengajaran kasih di sekolah minggu, anak sudah dapat mengaplikasikan kasih dalam kehidupannya sehari-hari.

Pada pertanyaan terakhir kuesioner ditanyakan mengenai apakah dengan media bergambar anak akan lebih senang untuk mempelajari isi Alkitab. Seluruh responden menyatakan setuju.



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Penggunaan Media Bergambar

### 1.1.2.2 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan data yang didapat melalui penyebaran kuesioner kepada target sekunder, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan responden merasa bahwa sangat penting bagi anak kelas 1-3 SD untuk diajarkan kasih. Menurut jawaban dari para responden, anak-anak kelas 1-3 SD di GPIB Immanuel Depok antusias dalam menerima pembelajaran tentang kasih dan tidak enggan untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi terdapat beberapa kesulitan dalam mengajarkan kasih kepada anak. Berdasarkan jawaban dari responden yang pernah mengajar pada kelas kecil atau kelas 1-3 SD di GPIB Immanuel Depok, dapat diketahui bahwa sebagian besar kesulitan yang dialami meliputi kesulitan untuk menjaga fokus anak, kesulitan mengajarkan anak dengan bahasa yang mudah dimengerti, dan kesulitan untuk menemukan alat peraga yang tepat.

Seluruh responden menyatakan bahwa penggunaan gambar akan sangat membantu dalam menarik perhatian anak dan mempermudah anak dalam mengerti konteks cerita dalam Alkitab. Maka dari itu, media bergambar menjadi solusi yang tepat untuk dapat mengenalkan kasih melalui kisah Daud dan Yonatan di GPIB Immanuel Depok.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan adalah berdasarkan teori perancangan buku ilustrasi oleh Matulka (2008), pada bukunya yang berjudul *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books*. Terdapat 5 tahap utama yang dijelaskan oleh Matulka, meskipun pada setiap perancangan buku gambar atau buku ilustrasi dapat menggunakan langkah yang berbeda-beda. Matulka menjelaskan bahwa tahap-tahap perancangan tersebut meliputi *creation, acquisition, planning and design, production*, dan *marketing*.



### 1) *Creation*

Pada tahap awal yaitu tahap *Creation*, ditetapkan cerita dan tema yang akan digunakan pada buku. Cerita tersebut masih berupa konsep awal, yang kemudian akan diajukan kepada penerbit untuk menentukan kelanjutan penggunaan cerita tersebut (Matulka, 2008). Pada perancangan ini, tahap pengajuan kepada penerbit tidak digunakan.

### 2) *Acquisition*

Tahap selanjutnya setelah menentukan cerita dan konsep awal yang akan dipakai adalah melakukan pengembangan. Pengembangan dilakukan terhadap cerita, baik dari sisi visual, isi, dan keefektifan penyampaian informasi dalam buku. Pada tahap ini, keseluruhan konten buku dipertimbangkan secara rinci untuk mempermudah penyampaian pesan pada *audience*. Hal ini meliputi tanda baca, ejaan, gaya dan tata bahasa, serta pengartian. Pada kasus biasanya, penulis bekerja sama dengan editor untuk melakukan pengembangan, kemudian naskah akan diserahkan pada *proofreader* untuk diperiksa sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, namun tidak jarang proses ini dilakukan oleh sang penulis seorang.

### 3) *Planning and Design*

Pada tahap ini, visual pada buku mulai dirancang sesuai naskah buku yang telah dibuat. Visual tersebut meliputi gaya ilustrasi dan kesan pada buku, yang akan berfungsi sebagai acuan pengerjaan visual selama proses perancangan. Perancangan visual dimulai dengan pembuatan *storyboard* serta *thumbnail* yang bertujuan untuk menentukan penggunaan ilustrasi secara garis besar. Setelah penentuan *storyboard* dan *thumbnail*, kemudian ditentukan penggunaan *font*, *cover*, *layout*, dan *paratext* yang akan digunakan pada buku.

### 4) *Production*

Tahap ini merupakan tahap pengerjaan berdasarkan kumpulan keputusan pada tahap sebelumnya dan merancang menjadi sebuah

buku. Pada tahap ini juga ditentukan seluruh keperluan percetakan, seperti biaya, bahan buku, bentuk buku, pengecekan warna, dan sebagainya. Pengecekan warna dilakukan untuk mendapatkan hasil warna yang sesuai dikarenakan terdapat perbedaan pada gambar sebelum dan sesudah dicetak. Ketika buku dinilai telah siap, buku kemudian melalui proses percetakan.

#### 5) **Marketing**

Tahap *marketing* merupakan tahap pemasaran atau promosi buku. Pada tahap ini, dapat diciptakan media-media sekunder yang mendukung penyebaran informasi terkait buku yang telah dirancang dan dicetak. Media-media sekunder yang dapat digunakan bisa dalam bentuk poster, brosur, *banner*, dan sebagainya, dengan menggunakan *aset* pada buku.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA