

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME APLIKASI DIGITAL SEBAGAI PENGENALAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK USIA 9 – 11 TAHUN

Oleh
Jessica Nathalie
NRP 1364010

Pengajaran nilai-nilai Kristiani pada anak sangat penting dilakukan saat masa pertumbuhan sebagai bekal kehidupan mereka di masa depan, namun pengenalan cerita Alkitab di sekolah Minggu yang hanya seminggu sekali masih kurang mencukupi kebutuhan rohani anak. Selain itu, anak usia SD juga masih sulit memahami secara utuh bahasa dalam buku Alkitab. Perlu adanya visualisasi untuk dapat menyampaikan konsep abstrak pada anak usia SD.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk mengemas cerita Alkitab dalam bentuk media digital agar lebih menarik dan mudah dipahami anak usia SD. Manfaat perancangan ini adalah agar anak dapat membaca cerita Alkitab sambil bermain dengan bantuan audio dan visual yang juga dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat media utama *game* digital ‘Jagoan Alkitab’ tentang cerita Alkitab dengan ilustrasi yang sesuai untuk anak disertai musik dan permainan sederhana di dalamnya. Media promosi berupa Facebook *page*, Web *banner*, poster, *x-banner*, Instagram, stiker digital dan beberapa *gimmick* dibuat sebagai pendukung media utama. Melalui perancangan *game* ‘Jagoan Alkitab’ ini, diharapkan anak dapat lebih mengerti isi dari cerita Alkitab dengan adanya bantuan audio dan visual dalam proses pembelajaran anak dan dengan demikian dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Alkitab, anak-anak, buku digital, Kristen,

ABSTRACT

PLANNING OF DIGITAL APPLICATION TO INTRODUCE BIBLE STORIES TO CHILDREN OF AGE 9 - 11

By
Jessica Nathalie
NRP 1364010

The education of Christian value is very important for children in development stage, although the introduction of the Bible stories to children in Sunday school – which is only once a week – are still considered not enough for their spiritual needs. Also, children of elementary age still have trouble to understand the whole meaning of the Bible's words. There needs to be a visualization to help deliver the abstract concept of the Bible to children.

Therefore, the purpose of this design is to repackage Bible stories in digital media to have a more interesting approach to children and also make it more understandable. The benefit of this design is so that children can read Bible stories in a fun way with the help of audio and visual that can also improve a child's imagination ability.

The method used is designing the digital game "Jagoan Alkitab" about Bible stories with interesting illustrations, music, and simple game as the main media. For the promotion, media such as Facebook page, web banner, poster, x-banner, Instagram, digital sticker, and also gimmicks are made to support the main media. Through the design of the game "Jagoan Alkitab", hopefully children will be able to understand more the content of Bible stories with the help of audio and visual and therefore they can practice the values in their daily life.

Keywords: application, bible, children, christian, digital book,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori tentang Perkembangan Kognitif Anak.....	5
2.1.1 Teori Piaget.....	5
2.1.2 Aplikasi Teori Piaget	6
2.2 Teori tentang Cerita Alkitab untuk Anak.....	7
2.2.1 Macam-macam cerita dalam Alkitab	8
2.2.2 Prinsip dalam mengolah cerita.....	8
2.2.3 Memilih cerita Alkitab.....	9
2.3 Teori tentang Media.....	11
2.4 Teori tentang interaktivitas dan efeknya.....	12
2.4.1 Jenis – jenis interaktivitas	12

2.4.2 Materi interaktif dasar	13
2.5 Teori tentang Desain dalam Multimedia.....	14
2.5.1 Perancangan dan produksi	14
2.5.2 Tipografi dalam Multimedia	15
2.5.3 Warna.....	15
2.6 Teori Ilustrasi	16
2.7 Teori Animasi	18
2.7.1 Jenis Animasi	18
2.7.2 Prinsip Dasar Animasi	19
2.8 Teori Desain Karakter.....	21
2.9 Teori Menulis Cerita untuk Anak	23
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	 25
3.1 Perusahaan dan Lembaga Terkait	25
3.1.2 Bina Warga	25
3.1.3 Lembaga Alkitab Indonesia (LAI).....	26
3.2 Data tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....	26
3.2.1 Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu di GKI Guntur.....	26
3.2.2 Wawancara dengan Psikolog Anak	27
3.2.3 Wawancara dengan Orang Tua Anak Usia SD.....	29
3.2.4 Wawancara dengan Kepala Sekolah SDK Singgasana BPK PENABUR	30
3.2.5 Observasi Perilaku Anak : <i>Camp</i> Siswa Kelas 6 SDK Singgasana BPK PENABUR.....	31
3.2.6 Jangkauan Cerita Alkitab yang Dipilih.....	32
3.2.7 Data Hasil Kuesioner	33
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	40
3.3.1 Superbook	40
3.3.2 Little Red Riding Hood Interactive Book.....	42
3.4 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	43
3.4.1 Analisis SWOT	43
3.4.2 STP.....	43

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	45
4.1 Konsep Komunikasi.....	45
4.2 Konsep Kreatif.....	45
4.3 Konsep Media.....	47
4.4 Hasil Karya	48
4.4.1 Ikon Jagoan Alkitab	48
4.4.2 Logo Jagoan Alkitab	49
4.4.3 Karakter Utama.....	50
4.4.4 Karakter Alkitab.....	53
4.4.5 Ilustrasi <i>Background</i>	53
4.4.6 Desain UI/UX	55
4.4.7 Aplikasi.....	56
4.4.8 Media Promosi.....	68
4.5 <i>Budgeting</i>	75
 BAB V : PENUTUP	 77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA.....	 79
 LAMPIRAN.....	 81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Anak.....	8
Tabel 4.1 Karakter dan Cerita Alkitab	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 3.1 Logo Binawarga.....	25
Gambar 3.2 Logo LAI.....	26
Gambar 3.3 Dokumentasi kegiatan camp siswa SDK Singgasana.....	31
Gambar 3.4 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital	33
Gambar 3.5 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: usia	
Gambar 3.6 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: pendidikan.....	34
Gambar 3.7 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: pekerjaan.....	34
Gambar 3.8 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: pendapatan.....	35
Gambar 3.9 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: usia anak.....	35
Gambar 3.10 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: kepemilikan handphone	36
Gambar 3.11 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: jenis handphone.....	36
Gambar 3.12 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: ketertarikan anak terhadap game	37
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: rentang waktu anak diizinkan main gadget.....	37
Gambar 3.14 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: frekuensi pengawasan orang tua	38
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: cerita Alkitab untuk anak.....	38
Gambar 3.16 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital: cerita Alkitab dalam media digital.....	39
Gambar 3.17 Diagram hasil kuesioner tentang cerita Alkitab dalam media digital ..	40
Gambar 3.18 Aplikasi Superbook.....	40

Gambar 3.19 Little Red Riding Hood digital book.....	42
Gambar 4.1 Font Survivant.....	46
Gambar 4.2 Font Sugo	46
Gambar 4.3 Font Bubblegum.....	46
Gambar 4.4 Font Stone Informal	47
Gambar 4.5 Palet Warna	47
Gambar 4.6 Ikon Jagoan Alkitab dan Aplikasinya	48
Gambar 4.7 Logo Jagoan Alkitab	49
Gambar 4.8 Pengaturan Logo Jagoan Alkitab	49
Gambar 4.9 Chris.....	50
Gambar 4.10 Grace.....	51
Gambar 4.11 Bibo.....	52
Gambar 4.12 Karakter Alkitab.....	53
Gambar 4.13 <i>Background</i> Alkitab	53
Gambar 4.14 <i>Background</i> Gereja	54
Gambar 4.15 <i>Background</i> Ruang Tamu	54
Gambar 4.16 Desain UI/UX	55
Gambar 4.17 Halaman Interaktif	56
Gambar 4.18 Diagram Framework	57
Gambar 4.19 Home page	58
Gambar 4.20 <i>Cut-Scene</i>	59
Gambar 4.21 Halaman Pilih Karakter dan Cerita	59
Gambar 4.22 Desain UI/UX Halaman Cerita	60
Gambar 4.23 Yerusalem Dihancurkan.....	61
Gambar 4.24 Daniel Rajin Berdoa.....	61
Gambar 4.25 Pejabat Lain Iri.....	61
Gambar 4.26 Undang-undang Baru	62
Gambar 4.27 Daniel Ditangkap	62
Gambar 4.28 Daniel Dibuang ke Goa Singa.....	62
Gambar 4.29 Malaikat Tuhan Datang.....	63
Gambar 4.30 Daniel Masih Hidup	63
Gambar 4.31 Raja Bersukacita	63

Gambar 4.32 Kesimpulan	64
Gambar 4.33 Panel Pop-up	64
Gambar 4.34 Halaman Bonus	65
Gambar 4.35 <i>Photobooth</i>	65
Gambar 4.36 <i>Puzzle</i>	66
Gambar 4.37 <i>Flip Card</i>	66
Gambar 4.38 Halaman Pengaturan	67
Gambar 4.39 Facebook Page	68
Gambar 4.40 Web Banner	69
Gambar 4.41 Tabel Timeline Roadshow	69
Gambar 4.42 Poster dan <i>X-banner Roadshow</i>	70
Gambar 4.43 Tampilan Instagram	71
Gambar 4.44 Stiker Digital	72
Gambar 4.45 Pulpen Warna	73
Gambar 4.46 Stiker Set	73
Gambar 4.47 Tempat Pensil	73
Gambar 4.48 Tempat Bekal Set	74
Gambar 4.49 Alat Tulis Set	74
Gambar 4.50 <i>T-shirt</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner.....	81
Lampiran B Sketsa.....	83

