



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202106596, 15 Januari 2021

## Pencipta

Nama : Peter Rhian Gunawan, M.Ds., Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds. dkk  
Alamat : Jl. Hariangbanga No. 11, Bandung, JAWA BARAT, 40116  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : Universitas Kristen Maranatha  
Alamat : Jl. Surya Sumantri No. 65, Bandung, JAWA BARAT, 40164  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : Alat Peraga  
Judul Ciptaan : 42 Kartu Permainan Beserta Papan Permainan Bertema Perjalanan Paulus Bagi Anak Sekolah Minggu  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Maret 2019, di Bandung  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000255671

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

## LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Peter Rhian Gunawan, M.Ds.	Jl. Hariangbanga No. 11
2	Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds.	Jl. Budisari V No. 6, Hegarmanah, Cidadap
3	Elizabeth, S. Sos., S. Sn., M. Ds.	Jl. Sidomukti No. 60
4	I Nyoman Natanael, M.Ds.	Jl. Tamborin No 29 A, Turangga, Lengkong





Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Program Studi S1 – Desain Komunikasi Visual

## SURAT TUGAS

Nomor: 21/Srt.Tgs/DKV/FSRD/UKM/I/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha, *menugasi*:

No	NIK	Nama	Karya Ciptaan	
			Jenis	Judul
1	640083	Peter Rhian Gunawan, M.Ds.	Alat Peraga	42 Kartu Permainan Beserta Papan Permainan Bertema Perjalanan Paulus Bagi Anak Sekolah Minggu
2	640058	Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds.		
3	640070	Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds.		
4	640072	I Nyoman Natanael, M.Ds.		

untuk memperoleh Surat Pencatatan Hak Cipta atau Produk Hak.

Bandung, 15 Januari 2021.

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Kristen Maranatha,



Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.

FAKULTAS  
SENI RUPA DAN DESAIN

Hormat Kami,  
Ketua Program Sarjana Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain – UK Maranatha



Hendra Setiawan, B.F.A., M.A.

PROGRAM STUDI  
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT PENDANAAN INTERNAL**

**SKEMA: PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**

**JUDUL: PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BERTEMA  
PERJALANAN PAULUS BAGI SEKOLAH MINGGU GEREJA  
KRISTEN INDONESIA CIBUNUT**



**TIM PENGABDI**

Ketua Pengabdi

Miki Tjandra, B.Ds., M. Ds (640058/ 0404087209)

Anggota

Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds (640070/ 0404087802)

I Nyoman Natanael, M.Ds (640072/ 0423098101)

Peter Rhian Gunawan, M.Ds (640083/ 0410108105)

Gracelyana Marshality (1664015)

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA  
BANDUNG  
FEBRUARI 2019**

## LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN KEGIATAN

1. **Judul Kegiatan Pengabdian:** PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BERTEMA PERJALANAN PAULUS BAGI SEKOLAH MINGGU KELAS USIA 10-12 THN
2. **Skema** : Pemberdayaan Masyarakat
3. **Ketua Pengabdian**
1. Nama Lengkap : Miki Tjanda, B.Ds., M.Ds
  2. NIK/ NIDN : 640058/ 0404087209
  3. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  4. Fakultas/ Progdidi : FSRD/ Desain Komunikasi Visual
  5. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
  6. Alamat surel (e-mail) : [zhong@bdg.centrin.net](mailto:zhong@bdg.centrin.net)
  7. Nomor HP : 08562122838

4. **Anggota Pelaksana**

No	Nama lengkap	NIK/ IDN	Jab. Fung	Fakultas/ Program Studi	Bidang Keahlian	Email dan HP
1	Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds	640050/0402038006	Asisten Ahli	FSRD/ DKV	Desain Komunikasi Visual	<a href="mailto:Roy.anthonius@gmail.com">Roy.anthonius@gmail.com</a> / 0811245807
2	Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds	640070/0404087802	Asisten Ahli	FSRD/ DKV	Desain Komunikasi Visual	<a href="mailto:Elizabeth.wianto@art.maranatha.edu">Elizabeth.wianto@art.maranatha.edu</a> / 08122122606
3	I Nyoman Natanael, M.Ds	640072/0423098101	Asisten Ahli	FSRD/ DKV	Desain Komunikasi Visual	<a href="mailto:inyo23@gmail.com">inyo23@gmail.com</a> / 0811218883
4	Peter Rhian Gunawan, M.Ds	640083/0410108105	Asisten Ahli	FSRD/ DKV	Desain Komunikasi Visual	<a href="mailto:peter.rhian@yahoo.com">peter.rhian@yahoo.com</a> / 085723996421
5	Rachel Hermanto	1364025				mahasiswa
6	Gracelyana Mashality	1664015				mahasiswa

5. Waktu Pelaksanaan

: November 2018 - April 2019

6. Biaya Kegiatan

: Rp. 3.960.000

Bandung, 31 Oktober 2018

Ketua Pelaksana PkM

Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds  
NIK: 640058

Mengetahui,  
Dekan  
Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.  
NIK: 630048  
FAKULTAS  
SENI RUPA DAN DESAIN

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian U.K. Maranatha

Dr. Teresa Liliana Wargasetia, S.Si., M.Kes., PA(K).

NIK: 110325  
LEMBAGA PENELITIAN  
DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

## **ABSTRAK**

Kompleksitas cerita dan kisah-kisah pada Alkitab mengakibatkan Komisi Sekolah Minggu GKI Taman Cibunut perlu untuk berkreasi dalam penyampaian Firman Tuhan. Hal ini diperlukan terlebih dalam menyampaikan kisah-kisah yang panjang seperti diantaranya kisah tentang Rasul Paulus.

Untuk itu, Tim dosen Universitas Kristen Maranatha yang memiliki latar belakang ilmu Desain Komunikasi Visual, Konsentrasi Game Grafis bermaksud untuk membantu Komisi Sekolah Minggu GKI Taman Cibunut sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dengan melanjutkan perancangan media pembelajaran bertemakan karakter Paulus yang sebelumnya telah dirampungkan pada semester Genap 2017/2018 yang lalu. Media Permainan Kartu dipilih dengan tujuan supaya anak-anak sekolah minggu usia 10-12 tahun dapat dengan lebih mudah mengenali dan memahami konteks cerita dan latar belakang penginjilan yang dilakukan oleh Rasul Paulus.

Pemahaman konteks dengan latar belakangnya yang lebih kuat dan komprehensif, diyakini dapat menjadi fondasi yang kuat terhadap perkembangan rohani anak. Media permainan diharapkan dapat menjadi media interaktif yang memungkinkan adanya peningkatan cara pengajaran secara berangsur-angsur sehingga akhirnya cara pembelajaran dapat sepenuhnya berpusat pada siswa.

Kata kunci: desain karakter, Rasul Paulus, media permainan

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN KEGIATAN.....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>6</b>
1.1 Latar Belakang Pengabdian Masyarakat.....	6
1.2 Luaran yang Hendak Dicapai.....	7
1.3 Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.....	8
<b>BAB II. SUSUNAN PELAKSANA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tim Dosen Pelaksana Kegiatan.....	9
2.2 Pembagian Tugas.....	9
<b>BAB III. AGENDA PELAKSANAAN.....</b>	<b>10</b>
3.1 Jadwal Perancangan Permainan Game.....	10
3.2 Hasil Pelaksanaan Kegiatan.....	10
<b>BAB IV. ANGGARAN.....</b>	<b>13</b>
4.1 Biaya Pengabdian Honor Dosen dan Mahasiswa.....	13
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>15</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tugas .....	9
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	10
Tabel 3. Kronologi Perjalanan Paulus .....	10
Tabel 4. Ajuan Pembiayaan .....	13

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pengabdian Masyarakat**

Gereja Kristen Indonesia Taman Cibunut yang berada di Jl. Van Deventer no. 11, Bandung telah berdiri sejak tahun 1958 dengan jumlah jemaat lebih dari 2.500 orang dan menaungi beberapa yayasan yang mengembangkan kegiatan di bidang pendidikan. GKI Taman Cibunut Bandung memiliki sekolah minggu yang memberikan pendidikan rohani bagi anak-anak berusia 3-12 tahun untuk mengenal dan belajar firman Tuhan sejak dini. Komisi sekolah minggu GKI Taman Cibunut Bandung terus berupaya untuk meningkatkan pelayanannya dengan cara melengkapi media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menyampaikan Firman Tuhan.

Menanggapi kebutuhan tersebut, Tim dosen DKV Universitas Kristen Maranatha ingin menerapkan keilmuan DKV dengan cara membuat desain karakter sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan para guru sekolah minggu dalam menyampaikan Firman Tuhan. Sebelumnya, secara berkala upaya serupa telah dilakukan oleh tim dosen Konsentrasi Game Grafis, Desain Komunikasi Visual dengan membuat media pembelajaran berupa papan permainan dan beberapa karakter dalam perjalanan Rasul Paulus pada semester sebelumnya (Semester Genap 2 017/2018).

Pengabdian lanjutan ini memiliki target anak-anak sekolah minggu yang berusia 10-12 tahun (atau sedang berada pada kelas 4-6 Sekolah Dasar). Desain permainan artu, akan memudahkan guru sekolah minggu untuk melibatkan siswa agar aktif dalam kelas sesuai konteks pengabaran Firman Tuhan yang dilakukan oleh Rasul Paulus terhadap jemaat diluar Yahudi. Sehingga diharapkan anak-anak yang mendengarkan cerita Rasul Paulus menggunakan Desain Karakter yang dirancang, dapat dengan lebih mudah menangkap konteks dan inti pembelajaran, termasuk didalamnya mengenali perbedaan misi Rasul Paulus dengan rasul-rasul lainnya.

Selanjutnya, tahapan perancangan desain karakter akan disosialisasikan pada Komisi Sekolah Minggu GKI Taman Cibunut Bandung, dengan harapan dapat menjadi satu paket lengkap

terkait pembelajaran alkitab terkait Rasul Paulus yang sebelumnya menekankan pada perjalanan secara kronologis.

Demikian hal yang melatarbelakangi pengabdian masyarakat ini sebagai salah satu wujud penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual, sekaligus sebagai wujud kepedulian Universitas Kristen Maranatha terhadap permasalahan yang dihadapi oleh dunia umum.

## **1.2 Luaran yang Hendak Dicapai**

Kegiatan Pengabdian ini akan menghasilkan sebuah seri Permainan Kartu bertemakan Perjalanan Rasul Paulus. Melalui penggunaan permainan kartu, maka anak-anak sekolah minggu dapat mengetahui secara detail perjalanan dan pekabaran yang dilakukan oleh Rasul Paulus.

Adapun sesuai dengan survei yang telah dilakukan pada pengabdian sebelumnya, maka beberapa acuan kartu yang dirancang tetap menekankan pada beberapa hal berikut:

1. Perancangan desain karakter Rasul Paulus sebelum bertobat, yaitu sebagai seorang Farisi turunan Suku Benyamin, yang lahir di Tarsus, Turki
2. Perancangan desain karakter Rasul Paulus ketika masa pertobatan, yaitu ketika ia jatuh dari kudanya karena melihat cahaya yang terang dan menjadi buta selama tiga hari.
3. Perancangan desain tokoh-tokoh Alkitab yang bertemu dengan Rasul Paulus, diantaranya yaitu: Ananias, Yakobus, Simon Petrus, Barnabas, Silas, Elymas, dan Yohanes Markus
4. Perancangan desain setting kota yang dapat menggambarkan keadaan ketika Rasul Paulus datang, diantaranya yaitu: Samaria, Kaisarea, Damsyik, Antiokhia, Tarsus, Siprus, Pafos, Derbe, Listra, Ikonium, Laodikia, Kolose, Miletus, Patmos, Efesus, Troas, Filipi, Athena, Korintus, Tesalonika, Berea, Makedonia, Malta dan Roma. (perancangan akan diutamakan untuk nama-nama tempat yang menjadi nama kitab dalam Alkitab)

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh tim adalah:

1. Merancang gameplay permainan kartu yang sesuai dengan deskripsi dalam Alkitab untuk memudahkan proses pengajaran di sekolah minggu.
2. Merancang permainan yang ditujukan bagi anak usia 10-12 tahun.
3. Membuka kesempatan pada dosen, mahasiswa dan masyarakat untuk bekerja sama dan bertukar pikiran sambil menerapkan keilmuan DKV.
4. Memberdayakan para guru sekolah minggu di GKI Taman Cibunut agar lebih bersemangat dalam mengajarkan firman Tuhan terkait karakter Paulus.
5. Memberikan inspirasi merancang sistem permainan untuk menyampaikan Firman Tuhan pada tim sekolah minggu GKI Taman Cibunut Bandung, sehingga dikemudian hari, media yang telah dirampungkan, dapat dikembangkan menjadi media informasi lainnya.
6. Memperbaiki masukan dari pengabdian yang telah diterima sebelumnya, agar dapat lebih sesuai ketika diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah minggu.
7. Menyatakan Kepedulian/ *Care* sebagai salah satu nilai yang dianut oleh Universitas Kristen Maranatha.

## BAB II. SUSUNAN PELAKSANA

### 2.1 Tim Dosen Pelaksana Kegiatan

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan oleh empat orang dosen dan seorang mahasiswa sebagai berikut:

Ketua Pengabdian	: Miki Tjandra, B.Ds., M. Ds	(640058)
Anggota	: Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds	(640070)
	I Nyoman Natanael, M.Ds	(640072)
	Peter Rhian Gunawan, M.Ds	(640083)
Mahasiswa	: Gracelyana Marshality	(1664015)

Susunan pelaksana mengalami perubahan sebagaimana tertulis diatas apabila dibandingkan dengan proposal awal, yaitu pada nama Roy Anthonius Susanto dan Rachel Hermanto yang tidak jadi berkontribusi pada pengabdian yang dilakukan sehubungan satu dan lain hal.

Note: Perubahan susunan pelaksana tidak mengubah anggaran operasional, tetapi mengurangi biaya honor.

### 2.2 Pembagian Tugas

Kegiatan abdimas ini dilaksanakan oleh empat orang dosen, dan seorang mahasiswa yang membantu, dengan pembagian tugas sebagai berikut:

*Tabel 1. Pembagian Tugas*

No	Nama	Uraian Tugas
1	Elizabeth	1. Membuat proposal, laporan progres dan laporan akhir
2	Miki Tjandra	1. Mengkoordinir program pengabdian 2. Menjadi contact person dengan LSM terkait 3. Melakukan riset data yang diperlukan
3	I Nyoman Natanael	1. Mengarahkan gameplay
4	Peter Rhian Gunawan	1. Merancang karakter game 2. Mengkoordinir mahasiswa drafter
5	Gracelyana Marshality	1. Mewarnai karakter desain yang telah dibuat

Sumber: Pelaksanaan Pengabdian

### BAB III. AGENDA PELAKSANAAN

#### 3.1 Jadwal Perancangan Permainan Game

Jadwal perancangan kartu pembelajaran perjalanan Paulus disusun untuk dapat diselesaikan dalam waktu 6 bulan yaitu dari Bulan November 2018 s.d April 2019, dengan rencana penjadwalan sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No .	Kegiatan	November 2018	Desember 2018	Januari 2019	Februari 2019	Maret 2019
1	Proposal	Minggu ke-3				Minggu 1-4
2	Proses <i>Brainstorming</i>		Minggu ke- 2			
3	Asistensi karya dengan tim GKI			Minggu ke-1 - 4		
4	Revisi karya			Minggu ke-4		
5	Penyelesaian				Minggu 1-4	
6	Penyelesaian laporan					Minggu ke-3-4

Sumber: Pelaksanaan Pengabdian

#### 3.2 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pada praktik pelaksanaannya, kegiatan ini menghasilkan 42 sketsa dasar karakter Paulus sesuai dengan kronologis pada Tabel 3. Kronologis Perjalanan Paulus.

Tabel 3. Kronologi Perjalanan Paulus

NO	KRONOLOGIS PERJALANAN PAULUS
1	Saulus lahir dalam keluarga kaya Yahudi
2	Saulus (14 thn) dikirim sekolah ke Yerusalem hingga menjadi radikal
3	Saulus menangkap pengikut Yesus
4	Saulus menghukum mati Steven dengan dilempari batu
5	Saulus mendapat mandat dan berangkat ke Damaskus
6	Cahaya membutakan Saulus hingga terjatuh
7	Ananias menyentuh kepala Saulus, Saulus menjadi Paulus

NO	KRONOLOGIS PERJALANAN PAULUS
8	Paulus pergi ke Arabia dan memutuskan menjadi penyebar Yesus
9	Paulus mengejutkan pendeta Yahudi saat kembali ke Damaskus (Damsyik)
10	Orang Kristen menyelundupkan Paulus keluar tembok dengan tali dan keranjang
11	Paulus bertemu Barnabas dan Petrus
12	Paulus kabur dan sembilan tahun membuat tenda
13	Paulus bersama Barnabas memulai misi di Cyprus melalui perairan
14	Paulus di kota pagan Rhabos, kota penyihir dan ahli nujum menantang Elimas menjadi buta sementara
15	Paulus ke Asia Minor, Antiokhia dimana ia dihina orang Yahudi hingga bertekad menyebarkan ajaran Yesus pada orang bukan Yahudi
16	Paulus tiba di Lystra, menyembuhkan orang lumpuh kemudian dianggap sebagai dewa pagan
17	Paulus menolak upacara kurban sehingga hampir tewas dilempari batu
18	Paulus menulis surat-surat pada komunitas barunya
19	Paulus bermimpi dipanggil orang Macedonia dan berangkat ke Eropa
20	Paulus tiba di Filipi, wilayah multikultural Romawi
21	Paulus membaptis Lidya, Rumah Kristen Pertama di Eropa
22	Silus bergabung dengan Paulus
23	Paulus mengusir iblis dari budak wanita ahli sihir
24	Silus dan Paulus diadili, dicambuk dan dipenjara <i>penyesuaian adegan yang mengandung unsur kekerasan berlebih untuk ditampilkan</i>
25	Gempa meruntuhkan tembok penjara, penjaga penjara dibaptis
26	Paulus berangkat sendiri ke Athena, berkhotbah menarik ahli filosofi Athena yang akhirnya berdebat
27	Paulus ke Korintus, ke kuil pelacuran dan pemabuk (hedonis) di pusat kota, Paulus menyampaikan konsep cinta
28	Kota Korintus yang "terbengkalai" menjadi dasar kuat ajaran Paulus diterima secara luas
29	Paulus ke Efesus, kota otonomi pagan dengan teater raksasa
30	Paulus presentasi di teater, sangat meyakinkan hingga satu grup penyihir membakar sendiri buku mereka
31	Bisnis patung perak bangkrut, Paulus diserang namun dilindungi walikota
32	Paulus menulis surat untuk komunitas
33	Paulus kembali ke Yerusalem yang masih radikal, mengajak semua orang masuk kuil, massa menyerang Paulus
34	Paulus ditangkap dan dipenjarakan
35	Paulus dibawa kapal dari Sisilia ke Malta, kapal hancur disambar petir dan badai hingga menabrak karang
36	Paulus memasuki Roma sebagai tahanan namun disambut meriah
37	Paulus dan Peter melayani di Roma
38	Kaisar Nero membakar Roma
39	Kaisar Nero menangkap dan menghukum mati Paulus dan Peter
40	Paulus menulis surat terakhir
41	Paulus dipenggal

NO	KRONOLOGIS PERJALANAN PAULUS
	<i>Perlu dipertimbangkan kembali penyesuaian adegan yang mengandung unsur kekerasan berlebih untuk ditampilkan</i>
42	Kristen bertumbuh kuat, Romawi menjadi kristen 200 tahun kemudian

Sumber: Hasil Pengabdian

Sampai saat laporan ini ditulis, masih akan ada masukan dari pihak Gereja Kristen Indonesia Taman Cibunut untuk memberikan masukan mengenai penyempurnaan rancangan gambar dan tulisan pada kartu permainan. Masukan dan saran ataupun ralat, juga meliputi masukan dari pengabdian masyarakat terdahulu, yaitu mengenai:

1. Papan Permainan/ Board/ Poster berupa peta Perjalanan Paulus dari hasil Pengabdian semester Genap 2017/2018,
2. Penyempurnaan rancangan gambar pada kartu permainan,
3. Penyempurnaan rancangan tulisan pada kartu permainan,
4. Masukan lain-lain terkait user experience yang diperoleh oleh siswa sekolah minggu.

Seluruh rancangan kartu permainan, dapat dilihat pada lampiran (ukuran print tidak sebenarnya).

## BAB IV. ANGGARAN

### 4.1 Biaya Pengabdian Honor Dosen dan Mahasiswa

Ajuan biaya Pengabdian yang diajukan adalah senilai Rp. 3.185.000,00. Dengan pengelolaan dari tim pengabdian berupa biaya habis pakai senilai Rp. 560.000. Adapun perubahan personal, tidak mempengaruhi biaya habis pakai, tetapi mengurangi ajuan Honor senilai Rp. 775.000,-, dari Rp. 3.300.000,-, menjadi Rp. 2.625.000,-

Berikut pada Tabel 4, tertera penggunaan pembiayaan kegiatan pengabdian perancangan kartu permainan Paulus:

Tabel 4. Ajuan Pembiayaan

#### Honor

No.	Nama Dosen	Honor	Jumlah
1	Elizabeth, S.Sos., S.Sn., M.Ds	Rp. 60.000 x 10 jam	Rp. 600.000,-
2	Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds	Rp. 60.000 x 10 jam	Rp. 600.000,-
3	I Nyoman Natanael, M.Ds	Rp. 65.000 x 10 jam	Rp. 650.000,-
4	Peter Rhian Gunawan, M.Ds	Rp. 60.000 x 10 jam	Rp. 600.000,-
6	Gracelyana Marshality	Rp. 17.500 x 10 jam	Rp. 175.000,-
<b>Total</b>			<b>Rp.2.625.000,-</b>

#### Biaya habis pakai

No.	Nama Dosen	Harga	Jumlah
1.	Print A4 Hasil Desain (16 lembar)	@ Rp. 5.000	Rp. 80.000,-
2.	Laminasi Panas untuk kartu (64 lembar)	@ Rp. 5.000	Rp. 320.000
3.	Material: Scan Gambar	32 gambar @ Rp. 5.000	Rp. 160.000
<b>Total</b>			<b>Rp. 560.000</b>
<b>Total Seluruh Biaya</b>			<b>Rp. 3.185.000</b>

Sumber: Pelaksanaan Pengabdian

Demikian laporan final kegiatan pengabdian berjudul: Perancangan Kartu Permainan Perjalanan Paulus untuk siswa sekolah minggu usia 10-12 tahun, kami sampaikan.

Bandung, 25 Februari 2019

Ketua Pengabdian,

Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds

640058

## LAMPIRAN

Berikut adalah ke – 42 desain kartu permainan Perjalanan Paulus yang telah dihasilkan pada pengabdian:

**1 SAULUS LAHIR**



Saulus lahir dan tumbuh dalam kenyamanan keluarga kaya.

a. Dimanakah Saulus lahir?  
b. Apakah warga negara Saulus?

**2 SAULUS SEKOLAH**



Saulus disekolahkan di Yerusalem, kota Kuil Solomon.

a. Apakah yang dipelajari Saulus?  
b. Bagaimana pandangan Saulus terhadap Yesus?

**3 PENGIKUT YESUS DIBURU**



Saulus memburu dan menyiksa pengikut Yesus.

a. Apa jabatan Saulus saat itu?  
b. Mengapa Saulus melakukan hal tsb.?

**4 EKSEKUSI STEVEN**



Saulus menangkap dan menghukum mati Steven.

a. Siapakah Steven?  
b. Bagaimana Steven dilukum mati?

**5 MENUJU DAMASKUS**



Saulus mendapat mandat dan berangkat ke Damaskus.

a. Apa tujuan Saulus ke Damaskus?  
b. Siapakah yang memberi mandat?

**6 CAHAYA & SUARA DARI SURGA**



Cahaya putih menyambar Saulus hingga terjatuh dan menjadi buta.

a. Siapakah yang berbicara dengan Saulus?  
b. Apakah yang selanjutnya dilakukan Saulus?

**7 SAULUS BERTOBAT**



Saulus dibaptis dan mengubah namanya menjadi Paulus.

a. Siapakah yang membaptis Saulus?  
b. Dimanakah Saulus dibaptis?

**8 PAULUS KE ARABIA**



Paulus meninggalkan Damaskus dan pergi ke Arabia.

a. Mengapa Paulus pergi ke Arabia?  
b. Dimanakah Paulus memusikani untuk menjadi penyebar pesan Yesus?

**9 PERUBAHAN PAULUS**



Paulus kembali ke Damaskus dan merajutkan pendeta Yahudi.

a. Apa yang Paulus lakukan di Damaskus?  
b. Mengapa para pendeta Yahudi berkejar melihat Paulus?

**10 PAULUS DISELUNDUPKAN**



Paulus diselundupkan keluar kota menggunakan tali dan keranjang.

a. Siapakah yang menyelundupkan Paulus?  
b. Mengapa Paulus keluar meninggalkan Damaskus?

**11 PAULUS KEMBALI KE YERUSALEM**



Paulus bertemu Barnabas dan Petrus di Yerusalem.

a. Siapakah Barnabas dan Petrus?  
b. Bagaimana sambutan orang Kristen terhadap Paulus di Yerusalem?

**12 PEMBUAT TENDA**



Selama 9 tahun Paulus berbisnis membuat tenda.

a. Mengapa Paulus melakukan itu?  
b. Apakah Paulus melakukan misinya sebagai penyebar pesan Yesus?

**13 MENUJU CYPRUS**



Paulus bersama Barnabas menyebarkan kabar baik ke Cyprus.

a. Mengapa Barnabas ikut?  
b. Bagaimana kondisi Cyprus saat itu?

**14 TANTANGAN ELIMAS**



Paulus mengutuk Elimas menjadi buta sementara.

a. Dimanakah kejadian ini terjadi?  
b. Siapakah Elimas dan mengapa dia dibentak Paulus?

**15 PAULUS DIHINA DI ANTIOKIA**



Paulus tiba di Asia Minor, Antiochia dan disana parlemen Yahudi.

a. Mengapa hal ini terjadi?  
b. Apakah sikap Paulus saat itu yang mengubah segalanya?

**16 MUJIZAT PAULUS**



Paulus menyembuhkan orang lumpuh melalui serbetan tangan.

a. Dimanakah kejadian ini terjadi?  
b. Bagaimana reaksi penduduk setempat?

**17 PEMUJA BERHALA**



Paulus merolak upacara korban hingga hampir tewas dilempari batu.

a. Siapakah yang mengadakan upacara korban?  
b. Bagaimana nasib Paulus selanjutnya?

**18 SURAT PERJALANAN PAULUS PERTAMA**



Paulus menulis surat untuk komunitas baru Kristen.

a. Apakah isi surat Paulus?  
b. Dimanakah surat tersebut ditulis?

**19 PAULUS BERMIMPI**

Paulus bermimpi dipanggil orang Macedonia dan berangkat ke Eropa.

a. Wilayah apa yang dituju Paulus?  
b. Mengapa Paulus pergi ke Eropa?

**20 PAULUS DI FILIPI**

Paulus tiba di Filipi, wilayah multikultural Romawi.

a. Mengapa disebut multikultural?  
b. Bagaimana kondisi kota dan penduduk di sana?

**21 RUMAH LIDYA**

Paulus membuat rumah Lidya menjadi rumah Kristen pertama di Eropa.

a. Siapakah Lidya yang dimaksud?  
b. Cerita apa yang menyentuh Lidya hingga masuk agama Kristen?

**22 PAULUS & SILAS**

Silas bergabung bersama Paulus menyebarkan kabar baik di Filipi.

a. Dari manakah Silas datang?  
b. Apa saja keahlian Silas dalam membantu misi Paulus?

**23 PAULUS MENGUSIR IBLIS**

Paulus menceritakan iblis menanggalkan tubuh budak wanita.

a. Apakah kemampuan Iblis tersebut?  
b. Apa yang terjadi setelah iblis berhasil dienyahkan?

**24 PAULUS & SILAS DIPENJARA**

Paulus dan Silas ditangkap massa, didiani dan dipenjarakan.

a. Mengapa mereka ditangkap?  
b. Apakah yang dikawatirkan Paulus di penjara?

**25 GEMPA DI PENJARA**

Penjaga penjara dihantui setelah gempa merubuhkan tembok penjara.

a. Mengapa Paulus dan Silas tidak kabur meninggalkan penjara?  
b. Apa yang terjadi kesokan harinya?

**26 PAULUS DI ATHENA**

Khotbah Paulus menarik para ahli filsafat Athena dan diperdebatkan.

a. Dimanakah kejadian ini berlangsung?  
b. Bagian manakah dari khotbah Paulus yang diperdebatkan?

**27 KOTA KORINTUS**

Paulus tiba di kota Korintus yang 'terbengkalai'.

a. Dimanakah letak Korintus?  
b. Masalah moral apa yang terlelap di Korintus?

**28 KONSEP CINTA**

Paulus menyampaikan konsep cinta dan menyebarkan barapan di Korintus.

a. Apakah konsep cinta yang dimaksud?  
b. Bagaimana reaksi penduduk setempat?

**29 TEATER EFESUS**

Paulus bertekad mengubah budaya pagan di Efesus.

a. Apakah kesukaan kota Efesus?  
b. Berapa kapasitas teater raksasa di Efesus?

**30 BUKU SIHIR DIBAKAR**

Para penyihir terbesan dengan Paulus hingga membakar buku sihir mereka.

a. Pesan apa yang diajarkan Paulus di Efesus?  
b. Bisnis apa yang paling meragui?

**31 PERLINDUNGAN WALIKOTA**

Walikota Elessus melindungi Paulus dari serangan massa.

a. Dimanakah kejadian ini terjadi?  
b. Siapakah massa yang menyerang Paulus?

**32 SURAT PERJALANAN PAULUS KEDUA**

Paulus menulis dan menguakn gereja-gereja yang baru dibentuknya.

a. Berapa banyak surat yang ditulis?  
b. Bagaimana Paulus mengendalkan gereja-gerejanya?

**33 KERICUHAN DI KUIL YERUSALEM**

Paulus membawa pengikutnya masuk kuil hingga diserang massa Yahudi.

a. Mengapa massa menyerang Paulus?  
b. Apa yang dilakukan penjaga kuil dan prajurit Romawi?

**34 PAULUS DIPENJARA**

Paulus dipenjar beberapa bulan di Yerusalem.

a. Mengapa Paulus dapat bertahan?  
b. Apakah harapan/kepercayaan Paulus saat dalam penjara?

**35 BADAI DI LAUTAN**

Kapal yang membawa Paulus diserang badai dan karam.

a. Bagaimana nasib Paulus?  
b. Darimana kapal dibuangkutkan dan kemana tujuannya?

**36 PAULUS TIBA DI ROMA**

Walau sebagai tahanan, Paulus disambut meriah saat memasuki Roma.

a. Siapakah yang menyambut Paulus?  
b. Bagaimana prajurit Roma memperlakukan Paulus?

**37 PAULUS & PETRUS**

Walau sebagai tahanan, Paulus dan Petrus terus melayani dan membaptis.

a. Mengapa banyak orang Roma berminat masuk Kristen?  
b. Bagaimana toleransi agama saat itu?

**38 ROMA TERBAKAR**

Roma terbakar selama 7 hari 7 malam.

a. Siapakah yang membakar Roma?  
b. Apa tujuan dari pembakaran Roma?

**39 HUKUMAN MATI**

Paulus dan Petrus ditangkap dan dibukum mati.

a. Siapa yang mengukam mati mereka?  
b. Bagaimana cara hukuman mati dilaksanakan?

**40 SURAT TERAKHIR PAULUS**

Paulus menulis surat terakhir di dalam penjara.

a. Apa isi surat terakhir Paulus?  
b. Kepada siapa surat tsb. ditujukan?

**41 PAULUS DIPENGGAL**

Menjelang subuh, Paulus dihukum mati dengan cara dipenggal.

a. Mengapa Paulus tidak di salibkani?  
b. Dimanakah eksekusi dilakukan?

**42 ROMA MENJADI KRISTEN**

Komunitas Kristen Paulus bertumbuh semakin kuat setiap tahunnya.

a. Berapa lama setelah Paulus wafat Kerajaan Romawi akhirnya meneluk agama Kristen?



UNIVERSITAS  
KRISTEN  
MARANATHA

08 NOV 2018

2018.11.01.11011

Jl. Prof. drg. Surya Sumantri No. 65  
Bandung 40164, Jawa Barat - Indonesia  
Phone: +62 22 201 2186 | Ext. 7102  
Fax: +62 22 201 5154  
Email: lppm@maranatha.edu  
Website: www.maranatha.edu

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT**

Diteruskan kepada Yth.

1. Wakil Rektor Bidang Administrasi dan Keuangan (untuk persetujuan dana)
2. Dekan Fakultas Senirupa (untuk diketahui)
3. **Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (untuk diketahui)**

**R E K O M E N D A S I  
P E N G A B D I A N  
K E P A D A  
M A S Y A R A K A T  
No. : 310 / LPPM / UKM / XI / 2018**

Judul Proposal : "Perancangan Kartu Permainan Bertema Perjalanan Paulus Bagi Sekolah Minggu Gereja Kristen Indonesia Cibunut"

Ketua Pengabdian : Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds.

**Rekomendasi :**

1. Berdasarkan penilaian, bahwa Pengabdian kepada Masyarakat ini layak untuk dilaksanakan.
2. Kiranya Bapak WR-II dapat menyetujui pencairan dana yang dibutuhkan untuk mendukung Pengabdian kepada Masyarakat tersebut.
3. Demikian atas perhatian dan bantuan yang diberikan kami sampaikan terima kasih

Bandung, 07 November 2018.

Ketua LPPM UK Maranatha.



Dr. Teresa L. Wargasetta, S.Si., M.Kes., PA(K)



**GEREJA KRISTEN INDONESIA  
TAMAN CIBUNUT BANDUNG**

**MAJELIS JEMAAT**

*Anggota Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia*

Bandung, 31 Agustus 2018

Nomor : 216/GKI-TC/MJ/VIII/2018  
Perihal : Permohonan Bantuan

Kepada Yth.  
**RA. Dita Saraswati P.P., M. Ds.**  
(Kaprodi Desain Komunikasi Visual )  
Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maranatha  
Jl. Prof.drg.Surya Sumantri MPH No. 65  
Bandung - 40164

Salam Sejahtera,

Mengingat pentingnya Firman Tuhan disampaikan secara menarik kepada anak-anak Kristen di dalam kebaktian anak, guru-guru sekolah minggu membutuhkan metoda dan alat peraga yang tepat sesuai dengan usia mereka. Melalui surat ini, Majelis Jemaat GKI Taman Cibunut Bandung memohon dukungan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha untuk Komisi Anak di gereja kami untuk merancang kartu permainan yang bertema " *Perjalanan Paulus* ". Dengan alat peraga yang tepat, kami berharap Firman Tuhan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak.

Harapan kami, melalui kegiatan ini, Komisi Anak GKI Taman Cibunut dan FSRD Universitas Kristen Maranatha dapat menjalin kerjasama yang semakin erat dalam berbagi pengetahuan dan wawasan dalam rangka berpartisipasi melayani Tuhan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Kiranya permohonan kami ini dapat dipertimbangkan oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maranatha. Terima kasih dan Tuhan memberkati.

Teriring Salam dan Doa,  
Majelis Jemaat GKI Taman Cibunut Bandung

  
**Pnt. Jenny Natan**  
Ketua



**Pnt. James J. Gumansalangi**  
Sekretaris

Tembusan :

1. Irena Vanessa Gunawan,S.T.,M.Com. ( Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha)
2. Komisi Anak GKI Taman Cibunut Bandung

Pengerja :

- Pct. Welminje Naomi
- Pct. Budi C. Sugeng
- Pdt. Samuel Aoi Perciana
- Pdt. Nathaniel V. Saleky

Alamat :  
Jl. van Davenier 11 - Bandung 40112  
Telp. (022) 420.5541 - 426.4135 - 426.4136 • Fax. (022) 423.9853 • E-mail. kantorgki@ gmail.com