

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Minggu merupakan tempat anak-anak melakukan kegiatan keagamaan di gereja. Dalam Sekolah Minggu, pelayan gereja melaksanakan pembinaan rohani kepada anak-anak. Nilai-nilai Alkitab yang diajarkan dalam Sekolah Minggu berpengaruh baik dalam proses pembentukan perilaku anak seperti mengajarkan anak-anak untuk secara mandiri datang kepada Tuhan, menentukan yang benar dan yang salah, serta melatih anak-anak untuk melayani orang lain terutama sesama. Melalui pengajaran di Sekolah Minggu, diharapkan anak-anak dapat mempunyai gaya hidup yang sesuai dengan Alkitab, serta menjauhkan mereka dari pengaruh buruk.

Anak-anak pada usia 10 sampai 12 tahun dipengaruhi sekali oleh pergaulan dalam lingkungan sosialnya. Tidak jarang anak-anak meniru perilaku negatif temannya seperti, suka mengejek atau memukul. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai Alkitab dalam proses pembentukan kepribadian anak. Pengajaran dalam Sekolah Minggu selalu mengajarkan tentang karakter Kristus setiap minggunya. Hal ini akan menyadarkan anak-anak bahwa setiap perbuatan yang mereka lakukan, selalu ada Tuhan yang melihat baiknya tingkah laku mereka. Contoh materi yang selalu diajarkan berulang kali di Sekolah Minggu adalah kasih. Anak-anak diajarkan bahwa Tuhan ingin mereka untuk mengasihi sesamanya. “Sesama” yang dimaksud adalah semua orang, mereka diajarkan untuk mengasihi semuanya tanpa pandang bulu. Dari kasih, mereka juga diharapkan bisa mengampuni dan mengasihi sesamanya. Sayangnya, walaupun pengajaran kasih selalu diulang-ulang di Sekolah Minggu, masih banyak anak-anak yang masih saja memukul, mengejek, dan bertengkar dengan kawan-kawannya. Hal ini menunjukkan materi di Sekolah Minggu masih tidak tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran kristiani memang menggunakan media oral (berbicara) dalam setiap ibadahnya, baik ibadah umum atau ibadah sekolah minggu. Namun, ada perbedaan usia dalam dua ibadah tersebut, karena ibadah umum berisi orang dewasa dan ibadah sekolah minggu berisi anak-anak, *treatment* pembelajaran untuk anak-anak juga harus disesuaikan dengan usia mereka sehingga komunikasi materi bisa dinyatakan berhasil. Media pembelajaran yang baik secara kristiani memasukkan satu kriteria pembelajaran yang baik sehingga secara umum orang bisa menyampaikan dan dimengerti serta menggunakan media yang sesuai sarannya. Menurut Jerold (1963), komunikasi

dinyatakan berhasil ketika pesan yang disampaikan oleh komunikator ditangkap dengan baik oleh penerima pesan. Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran (*channel*) berupa media. Pesan akan tersampaikan dengan baik jika media yang digunakan dapat merangsang indera mata dan telinga. Pada Sekolah Minggu di Gereja Pantekosta di Indonesia (GPDI) Situbondo, masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti mulut (berbicara) untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Berbicara dapat merangsang indera telinga melalui intonasi bercerita yang menarik, akan tetapi, media mulut dengan berbicara tidak dapat menghasilkan tampilan/visual yang menarik untuk merangsang indera mata pada anak-anak. Sehingga hanya dengan berbicara, anak-anak akan merasa seperti mendengarkan ceramah dan merasa bosan.

Media yang digunakan oleh Sekolah Minggu GPDI Situbondo kemudian berubah gerakan dalam teknik bercerita mereka. Mulai dari memperagakan dengan tubuh, tangan, atau menambahkan mimik ekspresi di wajah. Menambahkan gerakan awalnya memancing perhatian anak-anak karena hal tersebut merupakan hal baru. Namun, menurut Amanda Morin (Morin, 2020) sebagai senior dan ahli dalam pendidikan anak usia dini dan konsultan keluarga, dengan mengetahui apa yang akan terjadi dalam pembelajaran, tidak memotivasi anak-anak untuk belajar sesuatu yang baru sehingga melakukan gerakan yang berulang-ulang memungkinkan untuk membuat anak-anak cepat bosan dan mengalami demotivasi. Ditambah lagi, beberapa istilah-istilah yang sulit dijelaskan hanya dengan gerakan dan mimik tubuh, membuat materi tidak dapat dicerna dengan baik. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan jelas kepada anak-anak, mengajak mereka untuk turut serta berpartisipasi dalam pelajaran dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dalam segitu audio dan visual.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Anak-anak mulai disuguhkan media-media digital seperti video di *Youtube* yang penuh variasi gambar, suara, dan gerakan. John Jarolimek (1986) menyatakan bahwa salah satu perbedaan paling besar antara komputer dan media konvensional lain adalah komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa.

Pembelajaran dengan animasi menurut Deni Darmawan (2012, p. 55) mampu membuat siswa aktif untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, dan suara. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia tersebut karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Animasi dapat menggantikan kelemahan media berbicara dalam menjelaskan materi di Sekolah Minggu GPDI Situbondo. Istilah-istilah yang sulit akan bisa dijelaskan melalui *audio visual*, anak-anak akan lebih memfokuskan perhatian karena *audio visual* yang disajikan penuh warna dan gerakan sehingga materi yang disampaikan akan bisa tertanam dalam diri anak-anak.

Solusi yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh Sekolah Minggu GPDI Situbondo adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk anak-anak. Animasi mencakup semua daya tarik media pembelajaran yang baik mulai dari tampilan teks, gambar, video, dan suara. Animasi yang disajikan dapat memberikan visualisasi terhadap materi yang akan disampaikan dalam media. Ketika anak-anak mampu memvisualisasikan materi yang dihadapi maka anak-anak memahami materi dengan baik.

Perancangan animasi akan ditujukan untuk anak-anak Sekolah Minggu pada usia 10-12 tahun. Usia tersebut merupakan usia di mana anak-anak sedang membentuk pola pikir dan usia yang efektif untuk mempelajari hal-hal baru. Sehingga, nilai-nilai dalam Alkitab akan selalu melekat dalam benak mereka dari kecil serta memberikan suatu pengalaman yang berbeda dari proses pembelajaran yang biasanya.

Dalam perancangan animasi ini nantinya akan memberikan visualisasi tokoh Alkitab kepada anak-anak dan gambar latar belakang. Pemilihan ini bertujuan agar anak-anak merasa seakan menonton kartun yang sering mereka lihat di rumah. Cerita yang akan diangkat adalah cerita Bangsa Israel di padang gurun di mana Tuhan begitu menunjukkan kasih dan pengampunan kepada Bangsa Israel walaupun mereka selalu membuat kesalahan berkali-kali. Hal ini akan menunjukkan pada anak-anak bagaimana mereka mengasihi sesama seperti Tuhan mengasihi Bangsa Israel, serta menunjukkan seberapa besar kasih Yesus pada anak-anak Sekolah Minggu GPDI Situbondo yang mendengarkan. Cerita ini dipilih juga karena cerita Bangsa Israel di padang gurun sangat kompleks untuk dicerna anak-anak. Banyaknya istilah-istilah dan tempat seperti bagaimana bentuk/visual tanah perjanjian, manna, atau gunung batu. Visual yang disajikan animasi dapat membantu mereka mengerti bagaimana Tuhan memberikan pertolongan kepada Bangsa Israel tanpa menunjukkan wujud-Nya dan memberikan keragaman audio dan visual. Dari antusiasme anak-anak untuk belajar dan rasa ingin tahu tentang jalan cerita yang disajikan akan secara perlahan menanamkan materi yang diajarkan dalam diri anak-anak dan membentuk karakter anak-anak Sekolah Minggu sesuai nilai-nilai Alkitab.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang animasi sebagai media pembelajaran tentang kasih untuk anak-anak Sekolah Minggu GPDI Situbondo?

## **1.3 Batasan Lingkup Perancangan**

a. Perancangan ini dibuat dengan menghususkan anak-anak Sekolah Minggu pada rentang usia 10-12 tahun sebagai target utamanya.

b. Hasil akhir dari perancangan ini adalah animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak Sekolah Minggu di GPDI Situbondo serta dapat diakses kapanpun dan di manapun.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Merancang merancang animasi sebagai media pembelajaran tentang kasih untuk anak-anak Sekolah Minggu GPDI Situbondo.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

Mahasiswa dapat menyalurkan bakat ilmu dan pengetahuan yang telah dipelajari dan dimiliki selama perkuliahan di jurusan DKV untuk membentuk media pembelajaran yang lebih baik.

### **1.5.2 Bagi Institusi (Keilmuan DKV)**

Perancangan dapat menambah dan mengembangkan wawasan seputar manfaat animasi sebagai media pembelajaran.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat**

Perancangan dapat menjadi media pembelajaran bagi guru dan anak-anak Sekolah Minggu sehingga anak-anak Sekolah Minggu dapat tertarik menyimak dan materi yang disampaikan dapat tertanam dalam diri mereka.

## **1.6 Definisi Operasional**

### **1.6.1. Media**

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2002: 3) media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis 7 untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

### **1.6.2. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. (*Oemar Hamalik, 239: 2006*)

### **1.6.3. Animasi**

Animasi merupakan mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. (*Agus Suheri, 2006: 2*)

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Data yang dibutuhkan**

#### **1.7.1.1. Data Primer**

Mewawancarai secara lisan, diskusi dan mengobservasi tentang karakter anak Sekolah Minggu, perilaku, media yang dipakai dan apa yang disenangi oleh anak-anak dalam proses pembelajaran.

#### **1.7.1.2. Data Sekunder**

Mencari referensi melalui media cetak, tulis, digital serta berdiskusi dengan animator atau pengajar seputar animasi yang baik untuk menyampaikan materi pada anak-anak.

### **1.7.2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara kepada guru-guru Sekolah Minggu GPDI Situbondo yang kesulitan dalam mencari media untuk

menyampaikan materinya dan keadaan belajar mengajar di Sekolah Minggu, membaca buku dan *browsing* di internet.

### **1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data**

Daftar pertanyaan wawancara, internet, buku.

### **1.7.4. Metode Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif.

## **1.8. Konsep Perancangan**

Perancangan animasi akan dibuat dalam konsep 2 Dimensi. Cerita yang dipilih untuk disampaikan adalah Bangsa Israel di Padang gurun. Animasi akan memuat karakter yang bertugas untuk menjelaskan dan menceritakan tentang apa yang terjadi ketika Bangsa Israel begitu kekurangan dan tidak memiliki apa-apa, bagaimana Tuhan memberikan pengampunan dan menolong mereka di saat susah tanpa melihat kesalahan mereka. Hal ini untuk membantu anak-anak mendapat visual untuk menangkap isi dari animasi. Durasi dan tata bahasa yang diterapkan akan disesuaikan dengan seberapa panjang materi yang akan disajikan dan seberapa berat materi tersebut bagi anak-anak di Sekolah Minggu. Bahasa yang digunakan idealnya dibuat se-sederhana mungkin dan disesuaikan dengan *target audiens* sehingga dapat dengan gampang dicerna oleh anak-anak. *Art Style* yang akan digunakan adalah *stylized style* yang biasa diterapkan untuk animasi anak-anak di mana dilakukan penyederhanaan karakter dan lingkungan serta mengeksplorasi bentuk dan warna yang menarik. Warna untuk animasi anak-anak menggunakan warna-warna cerah yang bisa menarik perhatian anak-anak sehingga memberikan kesan *playful*. Animasi akan difokuskan kepada bagaimana gerak tubuh karakter dan perilaku karakter yang ada dapat menyampaikan isi materi dengan baik sehingga dapat menjadi contoh bagi anak-anak. Agar animasi dapat diakses dengan mudah kapanpun dan di manapun, animasi akan diunggah dalam bentuk digital menggunakan *platform Youtube*.

## 1.9. Skematika Perancangan

