

# PERANCANGAN PERMAINAN PERJALANAN KESELAMATAN BERSAMA YESUS UNTUK ANAK-ANAK USIA 6 (ENAM) SAMPAI 12 (DUA BELAS) TAHUN DI SURABAYA

**Elim<sup>1</sup>, Bing Bedjo T.<sup>2</sup>, Baskoro Banindro<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya  
[elim.layanda@yahoo.com](mailto:elim.layanda@yahoo.com)

## Abstrak

Pada jaman modern ini, teknologi sudah berkembang, terutama internet. Internet sangat mudah diakses terutama anak-anak sehingga seks dan kejahatan mudah sekali untuk diakses oleh anak-anak. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif sehingga ditemukanlah solusi yang tepat bagi anak-anak. Melalui wawancara dan studi lapangan telah ditarik sebuah permasalahan bahwa anak-anak tidak bisa fokus ketika pengajaran rohani disampaikan sehingga dibutuhkan solusi yang tepat yakni permainan yang mendidik serta berisi tentang ilmu berhitung dan ajaran kristiani seperti mukjizat-mukjizat Yesus. Maka dirancanglah sebuah permainan papan "Perjalanan Keselamatan Bersama Yesus untuk Anak-Anak Usia 6 (enam) sampai 12 (dua belas) Tahun di Surabaya".

**Kata kunci:** permainan, kristiani, Yesus, seks, anak-anak

## Abstract

**Title: Game Design in: Safety Travelling With Jesus For Kids Age 6 (Six) to 12 (Twelve) in Surabaya**

*In this modern era, technology has been highly developed, especially the Internet. Internet is very easily accessible, especially children. Sex and crimes so easily accessible to the children. By using descriptive qualitative method that has found a solution that is right for the children. Through interviews and field studies have drawn a problem that children can not focus when spiritual instruction delivered. Then right solution is a game that educate and contains about numerology and Christian teachings such as the miracles of Jesus. Then designed a board game "Journey With Jesus Safety for Kids Age 6 (six) to 12 (twelve) Year in Surabaya".*

*Key Word: games, christian, Jesus, sex, kids*

## Pendahuluan

Pengenalan akan Kristus sangat penting diajarkan dan dikenalkan dalam pengajaran sekolah minggu anak-anak, dimana mereka masih memiliki pemikiran yang *fresh* dan mudah menerima pengajaran. Tuhan Yesus juga mengajarkan kepada manusia, dalam Matius 28:18-20,

"pergilah, jadikanlah semua bangsa muridKu". Pada era digital ini, telah banyak didapati adanya perpindahan gaya hidup, cara berpikir, dan cara berperilaku seseorang. Banyak orang yang dulu masih asing dengan berbagai produk digital, namun sekarang sepertinya tidak asing lagi

dimana setiap orang bahkan anak kecilpun sudah awam dengan *gadget* seperti tablet, *smartphone*, dan lain-lain. Kecanggihan teknologi seperti internet kini telah diakses oleh banyak orang, tidak menutup kemungkinan anak-anak juga mengakses internet. Melihat keadaan sekarang yang serba *digital* dan sangat duniawi seperti seks dan kejahatan, sangat dibutuhkan sarana untuk membawa anak-anak kepada sesuatu yang dapat diarahkan, mengembangkan dan membentuk karakter anak menjadi lebih baik. Sarana yang tepat dalam meningkatkan intelektual anak dan membentuk kerohanian anak yang dapat membentuk karakter-karakter Allah pada citra masing-masing anak pada jaman ini ialah dengan salah satunya menggunakan cerita Alkitab khususnya kota-kota bersejarah dimana Yesus mengadakan mukjizat, tempat dimana Yesus berkhotbah kepada manusia dan sebagainya yang dikemas menarik untuk anak-anak sebagai renungan bagi mereka melalui mukjizat dan kejadian unik tentang Yesus.

Pengetahuan tentang Alkitab kepada anak-anak Kristen sebenarnya telah diberikan oleh orang tua mereka sejak mereka masih kecil. Jika seorang anak mulai dibimbing untuk selalu takut dan hormat kepada Tuhan dan mencintai FirmanNya, maka anak tersebut dapat bertumbuh dan berkembang secara rohani, menjadi pribadi yang berbeda dari pribadi anak-anak pada umumnya yang belum mengenal akan Kristus, dan pendidikan rohani yang didapat semakin bertambah yang nantinya akan membantunya dalam membentuk watak, moral, dan karakternya. Namun pengajaran rohani melalui orang tua saja tidak cukup, oleh karena itu di setiap gereja pada umumnya setiap minggu diadakan sekolah minggu agar pengajaran kerohanian juga diajarkan untuk anak-anak.

Saat yang paling tepat untuk mengenalkan ajaran Kristiani melalui ilmu pengetahuan ataupun permainan ialah pada masa anak-anak, yang memiliki rentang umur 6-12 tahun. Pada masa ini anak-anak masih aktif-aktifnya untuk beraktivitas seperti bermain, berdiri, berlari dengan cepat, bermain bersama teman-temannya, bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan atau mempereragakan sesuatu secara langsung. Pada masa ini anak-anak juga memiliki rasa ingin bermain

dan mencoba sesuatu yang asing dan baru. Permainan bukanlah sesuatu hal yang buruk, melainkan hal positif karena dapat merangsang pertumbuhan motorik dan syaraf seorang anak

Tentu permainan tersebut ialah permainan yang memiliki susunan permainan yang kondusif atau mampu mengoptimalkan penyampaian ilmunya dan yang dapat merangsang kinerja otak seorang anak. Melalui pengalaman pribadi dimana terdapat orang tua yang pelayanan dibidang anak sebagai guru pengajar di Gereja GBI Gosyen Blessing dimana dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang permainan anak. Gereja GBI berlokasi di kota Surabaya timur, jalan Kenjeran dimana gereja ini berkembang dengan pesat terlihat dari luas bangunan yang telah diambah dengan membeli ruko (rumah toko) di sebelah gereja tersebut. Jemaat di gereja GBI Gosyen juga bertambah

Pada jaman ini, banyak permainan-permainan yang berbasis Alkitabiah telah diciptakan untuk membantu pengajar Sekolah Minggu untuk mengajar dan mendidik anak-anak di gereja. Cara penyampaian pesan dalam Alkitab kepada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan guru-guru Sekolah Minggu dalam menyampaikan pesan tersebut agar menjadi lebih mudah dan menarik untuk diterima anak-anak, tanpa mengurangi nilai-nilai yang terkandung di dalam pesan tersebut. Melalui wawancara kepada beberapa pengajar anak, beberapa pengajar mengatakan bahwa anak-anak cenderung bosan karena permainan yang diberikan cenderung sama atau sudah pernah dilakukan sebelumnya ketika firman disampaikan, beberapa model permainan sebenarnya tidak sama dalam peraturan dan cara bermainnya, namun anak-anak banyak yang berkata jenuh, hal ini dibuktikan dari data yang didapat melalui beberapa guru pengajar yang telah diwawancarai, mengatakan bahwa anak-anak bosan dengan permainan-permainan yang dibuat oleh guru-guru pengajar, dikarenakan anak-anak mengeluh kepada gurunya ketika sang guru memberikan model permainan yang sama meskipun topik pengajaran berbeda, namun anak-anak tetap bermain permainan tersebut.

Permainan Perjalanan Keselamatan bersama Yesus ini dirancang agar anak-anak tertarik untuk bermain, dilihat dari segi bentuk, desain, dan warna, membuat anak-anak tidak cepat bosan dan dapat mengajak teman-temannya untuk bermain bersama. Melalui permainan ini, anak-anak juga dapat belajar berhitung melalui uang mainan talenta.

## **Pembatasan dan Rumusan Masalah**

Untuk batasan penelitian, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Target perancangan dan pemasaran ialah anak-anak rentang usia 6 – 12 tahun yang tinggal di Surabaya dan memiliki tingkat perekonomian tinggi.
2. Untuk tempat penelitian dilakukan di gereja GBI Gosyen Blessing Surabaya.
3. Waktu penelitian dilakukan selama Januari 2014 sampai dengan akhir April 2014.

Melihat permasalahan diatas, maka didapati sebuah rumusan masalah untuk menjawab permasalahan diatas, yakni:

1. bagaimana menyampaikan pembelajaran Kristiani kepada anak-anak berumur 6 sampai 12 tahun melalui permainan papan

## **Tujuan Perancangan**

Tujuan dari kreatif Pembelajaran ialah anak-anak sendiri dapat belajar materi tentang Kristiani, khususnya mukjizat-mukjizat yang dilakukan Yesus dari Yesus lahir, hingga mati dan bangkit. Anak-anak yang dimaksud ialah rentang usia 6 (enam) sampai 12 (dua belas) tahun di Surabaya.

Permainan Perjalanan Keselamatan bersama Yesus ini menggunakan sistem uang mainan sehingga anak-anak juga belajar tentang berhitung. Kemudian melalui permainan yang dapat dimainkan oleh 2 (dua) hingga 6 (enam) orang menjadikan anak-anak dapat bermain bersama teman-temannya berdasarkan perilaku anak-anak yang suka bermain bersama teman-temannya. Dari rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan dari perancangan ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan pengetahuan tentang kejadian-kejadian dan mujizat yang pernah Yesus lakukan selama Ia di bumi untuk dipelajari kepada anak-anak berumur 6-12 tahun melalui sebuah permainan papan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan motorik dan saraf seorang anak melalui permainan papan ini.

## **Landasan Teori dan Metode Penelitian**

*Board game* atau yang disebut permainan papan menurut *Inboardgames*, adalah suatu permainan non-elektronik yang memakai board atau media kertas yang tebal sebagai media utamanya, disamping media lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dan lain sebagainya.

*Is a game in which counters or pieces are placed, removed, or moved on a premarked surface or "board" according to a set of rules. Games may be based on pure strategy, chance or a mixture of the two and usually have a goal which a player aims to achieve* ("Boardgame", Wikipedia, par. 1)

Perancangan ini menggunakan landasan teori yang dikemukakan oleh Abu Achmadi dan Shuyadi, yang menyatakan bahwa interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Ketercapaian tujuan dalam proses belajar mengajar adalah bukan dilihat dari terpenuhinya target materi yang disampaikan, namun dilihat dari seberapa besar anak merasa tertarik untuk mengetahui dan memahami materi tersebut.

*Board game* atau permainan papan adalah sebuah permainan yang menggunakan papan sebagai media dalam bermain. Permainan papan umumnya mengangkat tema yang spesifik serta menarik, dilengkapi dengan peraturan yang mendetail tapi tetap mudah diikuti, dan memiliki mekanisme permainan yang menantang logika (sekaligus meminimalkan faktor keberuntungan), dan menuntut adanya interaksi yang cukup sering antara para pemain.

Dengan adanya tema yang diberikan, tentu akan membuat permainan papan tersebut lebih menarik serta tidak membosankan. Permainan papan sudah dikenal di beberapa negara-negara berkembang karena permainan papan sudah menjadi permainan dalam keluarga yang dapat mempererat hubungan antara sesama anggota keluarga ataupun teman.

Menurut Eko Nugroho, *board game* tidak hanya berfungsi utama sebagai alat hiburan, *board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektif. *Board game* untuk anak-anak dan keluarga pada umumnya menekankan sisi edukasi sederhana dan interaksi yang intensif antara pemain. Untuk tingkat kesulitan yang lebih tinggi umumnya dibutuhkan lebih banyak perhitungan dan perencanaan strategi untuk bisa memenangkan permainan tersebut. Permainan papan pada umumnya dimainkan oleh lebih dari dua orang, ditambah mekanisme yang unik menjadikan permainan ini relatif lebih kompleks dan tentunya lebih menarik ("Permainan Papan", Kummara - 2009).

Pengajaran membutuhkan suatu alat seperti permainan yang berisi tentang pembelajaran dimana anak-anak dapat tertarik dan secara tidak langsung, pesan atau pembelajaran tersebut tersampaikan kepada mereka. Sebuah permainan juga dapat menyampaikan suatu pengetahuan atau ilmu yang relatif menjadi lebih mudah karena dengan hati yang gembira sebuah ilmu dapat ditanamkan kedalam mereka dan dicerna dengan mudah ("Penyampaian Pesan", Mutiah 27).

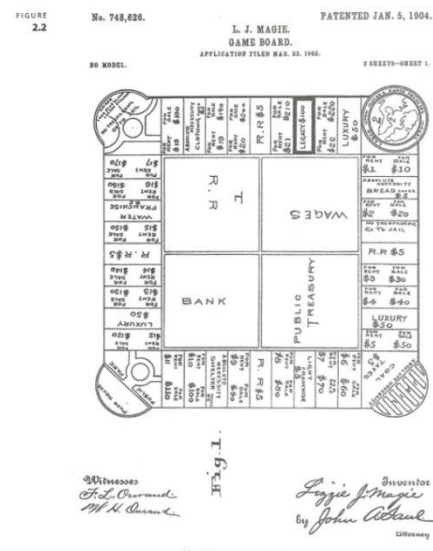
Menurut sumber dari *website* Seputar Pendidikan, media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Apapun itu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan orang yang belajar tersebut sehingga dapat mendorong proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Metode penelitian yang dipakai dibedakan menjadi 2 (dua) yakni data primer dan data sekunder. Data primer terdiri dari wawancara dan observasi, kemudian data sekunder terdiri dari kepustakaan dan internet. Menggunakan

metode pendekatan 5W+1H untuk memperoleh data wawancara pada Guru-guru pengajar sekolah minggu.

## Laporan Hasil Penelitian dan Analisis Data

Melalui pencarian data dari internet, telah ditemukan sejarah dari permainan monopoli. Permainan monopoli yang biasa disebut *The Fast-Dealing Property Trading Game* diciptakan oleh Parker Brothers yang diluncurkan pertama kali pada 1903 yang dibuat oleh Elizabeth Maggie yang tujuan utamanya adalah untuk mengenalkan pajak kepada masyarakat.



Sumber Gambar: Chapter Two – The Game Mechanic at Work 2010

Gambar 1. Papan Permainan Monopoli Maggie

Pencarian data mengenai Tokoh Yesus di *internet*, didapati data-data, yakni Yesus adalah seorang tukang kayu, pengkhotbah, guru, rabi, penyembuh, pembuat mukjizat, dan tokoh Yahudi yang berasal dari kota Nazaret, Israel. Dalam alkitab, juga dikenal dengan sebutan Kristus. Kristus adalah gelar yang berasal dari bahasa Yunani *Χριστός (Christós)*, yang berasal dari bahasa Ibrani *מָשִׁיחַ ("Mesias"*, berarti "yang diurapi" atau "yang terpilih"). Orang Kristen percaya bahwa Yesus adalah Anak Allah, Tuhan, Mesias, dan Juru Selamat umat manusia. Sedangkan agama Yahudi menolak anggapan bahwa

Yesus adalah seorang Mesias yang telah dinubuatkan dalam kitab suci mereka.

Nama “Yesus” adalah alihaksara dari bahasa Latin yang bernama *Lesus*, yang berasal dari bahasa Yunani Ἰησοῦς (*Iēsoûs*); dalam bahasa Ibrani יהושע (*Yēhōšuaʿ*, *Yosua*); dalam bahasa Aram ܝܫܘܥ (*Yēšūʿ*) yang berarti “Yahweh” yang artinya menyelamatkan. (“Yesus”, Wikipedia, par. 1).

Dalam Alkitab Kristen (tidak sama dengan Alkitab Katolik) Lukas 1:31, dimana diceritakan seorang malaikat menjumpai Maria dan memberitahunya jika dia sedang mengandung dan diharuskan diberi nama Yesus, padahal Maria masih bertunangan dengan Yusuf dan tidak melakukan hubungan suami-istri. Pada kitab Matius 1:21 seorang malaikat memberitahu Yusuf untuk menamakan anaknya Yesus,” engkau akan menamakan Dia Yesus, karena Dialah yang akan menyelamatkan umat-Nya dari dosa mereka”.

Diceritakan pada injil Lukas, pada waktu Yesus dilahirkan, Kekaisaran Romawi menguasai sebagian besar wilayah Eropa, Inggris, Timur Tengah, dan Afrika Utara. Pemerintah ingin setiap keluarga harus disensus sehingga setiap orang harus kembali ketempat mereka berasal. Yusuf berasal dari kota kecil Bethlehem, dekat Yerusalem. Ketika mereka tiba di Bethlehem, Maria juga melahirkan putra sulungnya. Maria membungkus bayi Yesus dengan kain lampin dan membaringkannya di atas tempat makan ternak yang disebut *palungan* sebab tidak ada tempat di rumah penginapan.

Dalam injil Matius, diceritakan bahwa orang-orang bijak dari Timur, atau yang biasa disebut orang Majus melihat bintang baru di langit dan datang untuk menemukan Yesus dan memberikan hadiah emas, kemenyan, dan mur karena mereka tahu bahwa Mesias, sang Juruselamat telah lahir, dan bintang tersebut dijadikan tanda bahwa Yesus lahir untuk menjadi seorang Raja. Ketika Raja Herodes tahu, maka ia memerintahkan membunuh setiap anak berusia 2 tahun kebawah di Bethlehem. Namun Yusuf sudah pergi terlebih dahulu membawa Maria dan Yesus untuk pindah ke Mesir. Kemudian Yesus dibesarkan di kota Nazareth di Galilea. Sejak itu Yesus dikenal

sebagai orang Nazareth, bahkan ketika Ia disalibkan, ditulis pula namaNya dengan singkatan “*INRI*” yakni Yesus orang Nazareth RAJA ORANG YAHUDI.

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) digunakan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, kesempatan objek, serta ancaman-ancaman yang menjadi masalah dalam perbandingan antara permainan Perjalanan Keselamatan bersama Yesus untuk anak-anak usia 6 sampai 12 tahun di Surabaya dengan permainan lain yang sejenis.

Setelah mendapatkan data akurat melalui wawancara, studi lapangan dan dari beberapa media internet, media buku, telah ditemukan hasil penelitian yakni anak-anak memerlukan sesuatu yang membawa mereka kepada hal positif yang mengandung karakter-karakter Allah dan segala kebaikan didalamnya, yakni sebuah permainan kristiani.

Yang menjadi *target audience* ialah anak-anak berumur 6 (enam) sampai 12 (dua belas) tahun di Surabaya. Berdasarkan hasil survey dan wawancara dari psikolog anak, mengatakan bahwa anak-anak menyukai:

- a. Warna-warna yang cerah terutama anak yang lebih kecil menyukai warna primer seperti biru, hijau, kuning.
- b. Menyukai sesuatu yang baru, yang asing, yang belum pernah dilihat dan dilakukan sebelumnya.
- c. Senang bermain bersama teman-temannya.
- d. Menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan motorik, seperti mengocok dadu, menjalankan pion, dan sebagainya.
- e. Menyukai tokoh-tokoh kartun dan animasi.

## Pembahasan

Proses belajar mengajar antara guru dan anak didik agar mencapai sasaran dan tujuan belajar, ialah melalui cara atau metode, yang pada hakekatnya ialah jalan mencapai sasaran dan tujuan pendidikan-pengajaran.

Menggunakan metode pembelajaran peragaan, dimana maksudnya ialah cara penyajian materi pembelajaran melalui sebuah peragaan. Kegiatan peragaan dapat berupa meragakan cara kerja, perilaku tertentu, permainan, dan sebagainya. Hasil belajar yang diperoleh dari metode peragaan ini yakni aspek psikomotorik lebih mudah dicapai dengan melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan peragaan. Anak-anak akan lebih mengetahui dan jelas tentang mukjizat-mukjizat yang dilakukan Yesus sehingga mereka tidak mengerti melalui Alkitab saja, namun melalui permainan ini, anak-anak dapat lebih semangat belajar tentang Yesus dan cepat mengerti tentang pengajaran Yesus. kemudian aspek motorik anak juga akan meningkat dimana anak-anak memperoleh kejelasan mengenai cara kerja permainan.

Penyajian konten menyangkut target *audience* sehingga menggunakan tema kartun 2 (dua) dimensi, serta penyajian warna yang cerah dan mencolok sehingga anak-anak akan tertarik.

Topik yang diambil ialah iman Kristiani, dengan tema mukjizat Yesus. Disini jelas perancangan permainan ini ditujukan kepada anak-anak yang beragama Kristen, dengan menyajikan isi permainan bertema mukjizat Yesus sehingga anak-anak mengerti dan memahami siapa Yesus. Menggunakan bentuk pesan dalam bentuk ajakan sehingga anak-anak tidak merasa dipaksa menerima topik ajaran tentang mukjizat Yesus

Untuk format atau bentuk media, akan dibuat papan permainan beserta peralatnya seperti dadu, pion, kartu-kartu pada setiap petak, dan kartu-kartu Berkat dan Pencobaan. Dari sini anak-anak dapat bermain langsung dengan teman-temannya dan mengikuti peraturan permainan sehingga permainan dapat berjalan dengan baik.

Dalam permainan ini, akan dijelaskan dan diberi pengetahuan tentang mukjizat-mukjizat yang telah dilakukan Yesus selama Ia di Bumi, mulai dari kelahiran, hingga kematian dan kebangkitanNya, 4 (empat) sungai yang mengalir Taman Eden, serta anak-anak akan diajarkan berhitung sederhana karena

dalam permainan ini akan ada sistem uang sehingga anak-anak dapat belajar berhitung.

Permainan ini menggunakan konsep perjalanan keselamatan dimana pada awal petak hingga akhir petak permainan diisi oleh mukjizat Yesus dari pertama Ia lahir dalam kandungan seorang perawan, hingga Ia bangkit dari kubur (mukjizat yang dilakukan Yesus didekat orang-orang percaya, dan mukjizat yang dilakukan Yesus didekat orang-orang tidak percaya misalnya ketika Yesus mengadakan mukjizat pada hari Sabat yang seharusnya pada hari Sabat setiap orang tidak boleh melakukan apapun). Diisi juga dengan 4 (empat) sungai utama yang mengalir Taman Eden untuk menjadi tambahan pengetahuan anak-anak.

Perancangan permainan ini bernama Permainan Perjalanan Keselamatan Bersama Yesus Untuk Anak-Anak Usia 6 (Enam) sampai 12 (Dua Belas) Tahun di Surabaya. Permainan ini ditujukan untuk anak-anak jemaat GBI Gosyen Blessing Surabaya, namun tidak menutup kemungkinan juga akan dipasarkan dan dimainkan oleh semua anak-anak.

Permainan ini beda dengan permainan sebelumnya, dibedakan dari isi permainan tentang mukjizat-mukjizat yang Yesus lakukan dan kejadian-kejadian hebat seperti Yesus mati dan bangkit kembali, kemudian permainan ini juga memiliki sistem uang Talenta dimana anak-anak juga akan belajar berhitung menghitung uang dimana setiap petak permainan memiliki nilai harga talenta yang dapat dibeli oleh setiap pemain. Permainan ini mengacu pada sistem permainan monopoli namun untuk tema dan cara untuk memenangkan permainan berbeda. Permainan ini akan menang bila salah satu pemain membangun 1 set bangunan gereja yang terdiri dari 3 tahap sehingga pemain harus setidaknya berhenti di petak yang sama sebanyak 4x dimulai dari membeli petak, membangun gereja tahap 1, tahap 2, dan yang terakhir tahap 3. Permainan ini juga mengajak anak-anak untuk mengetahui isi Alkitab terutama Perjanjian Baru mengenai mukjizat-mukjizat Yesus dimana pada setiap kartu hak milik terdapat sumber-sumber setiap mukjizat yang terdapat dalam Alkitab.

Permainan ini sangat menarik karena dilihat dari hasil uji coba langsung kepada anak-anak jemaat GBI Gosyen Blessing Surabaya yang sangat antusias dan gembira, menunjukkan bahwa permainan ini cocok dan bagus untuk perkembangan kerohanian anak.

Untuk konsep pembelajaran pada perancangan permainan ini, digunakan konsep bermain sambil belajar, dimana anak-anak disuguhkan sebuah permainan papan yang berisi tentang pengetahuan mukjizat-mukjizat Yesus sehingga anak-anak tidak hanya bermain dengan teman-temannya, tetapi mereka juga mendapatkan ilmu sehingga topik pengajaran yang diajarkan lebih mudah dicerna oleh anak-anak. Menggunakan konsep *Playing to Learn* dimana anak-anak akan bermain namun mereka juga belajar tentang materi-materi yang ada dalam permainan tersebut seperti mukjizat-mukjizat Yesus sehingga mereka dapat mengetahui dan memahami tentang mukjizat-mukjizat yang Yesus lakukan selama Ia berkarya, dan pengetahuan tentang berhitung sehingga anak-anak dapat belajar berhitung. Semua konsep ini memiliki tujuan yakni:

- a. Anak-anak dapat belajar mengenai Yesus sambil bermain
- b. Memperkenalkan tentang mukjizat-mukjizat yang Yesus lakukan
- c. Anak-anak dapat meneladani dan menerapkan tentang mukjizat Yesus
- d. Anak-anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya

Secara umum konsep ini mengandung pesan-pesan yang hendak disampaikan melalui permainan ini, yakni:

- Menanamkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan anak-anak
- Mengajarkan kepada anak-anak tentang Karakter Yesus

Dalam penyampaian pesan-pesan ini, telah dibagi dalam 2 metode, yakni:

Pesan Verbal: Disampaikan melalui kalimat-kalimat yang mudah diterima dan dimengerti anak-anak, selain itu juga disertakan ayat-ayat dalam Alkitab

mengenai masing-masing mukjizat.

Pesan Visual: Digambarkan dengan kartun-kartun lucu dengan sistem pendekatan *cartoon* Amerika, diisi oleh warna-warna cerah dan menarik seperti warna-warna primer yang disukai oleh anak-anak.

Konsep visual ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini ialah menggunakan gambar manual dengan model pendekatan *cartoon* yang merupakan karya dari perancang. Tidak mengambil hasil dari karya orang lain.

Permainan ini menggunakan gaya visual ilustrasi realis dekoratif dimana gaya ini sangat diminati oleh anak-anak dengan menggunakan ciri blok warna, *outline* tegas serta model penggambaran sederhana sehingga tidak menimbulkan kesan rumit dan membingungkan bagi anak-anak yang melihatnya.

Gaya *layout* menggunakan konsep minimalis dan *cartoon* yang menyerupai *Walt Disney* dimana minimalis menimbulkan kesan sederhana namun menarik bagi anak-anak, serta model *layout cartoon* yang tentu saja memberikan kesan lucu.

Warna sangat penting dalam penerapan desain. Warna memegang peranan penting dalam sebuah desain agar desain tersebut terlihat menarik minat *target audience* sehingga pada akhirnya terdapat *action*. Untuk pemilihan *tone* warna, akan dipakai warna ceria, mengangkat semangat, dan warna-warna yang semi mencolok dimana anak-anak menyukai warna-warna yang ceria. Warna-warna utama yang dipakai dalam perancangan ini adalah dominasi warna biru.

Untuk Jenis Font akan dipilih berjenis sans serif, menggunakan huruf tipografi "Teen" dan "Gill Sans Condensed" dimana kerumitan dan kontras goresan tidak begitu rumit, *legibility* huruf ini juga mudah bagi anak-anak, konsep ceria dan gembira sehingga tipografi "Teen" cocok untuk dijadikan sebagai penggunaan pada perancangan permainan ini. Penggunaan

rupa huruf *sans-serif* nyaman untuk dibaca, dari kejauhan ataupun dekat dapat dilihat dengan jelas. Efek *feeling* yang dapat ditimbulkan dari rupa huruf *sans-serif* ialah efisiensi, kontemporer, dan modis. Berikut adalah contoh *font* dari Teen:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R  
S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r  
s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ + { } [ ] \ | : " ;  
' , . / < > ? ` ~

Berikut contoh *font* dari Gill Sans  
Condensed:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ + { } [ ] \ | : " ; ' , . /  
< > ? ` ~

Permainan ini memiliki alur permainan yang telah disusun dan didesain sedemikian rupa agar permainan ini menjadi menarik bagi pemain yang memainkannya. Pertama-tama papan permainan dibuka dan diletakkan diatas lantai atau di atas meja yang cukup besar. Kartu Berkas dan Percobaan diletakkan terbalik diatas papan permainan di tempat yang telah disediakan. Tiap pemain pada permulaan permainan diberikan uang sebanyak 1500. Segala kartu hak milik petak, bangunan-bangunan diserahkan pada pihak lumbung penyimpanan. Pejabat lumbung penyimpanan dipilih dari seseorang diantara pemain yang mengerti atau kakak pembina yang mendampingi

Setiap pemain akan mengocok dadu dan akan menjalankan pionnya pada setiap petak sesuai dengan jumlah angka yang ada pada dadu yang telah dikocok. Setelah mengitari 1 (satu) putaran, pemain baru diperbolehkan untuk melakukan pembelian dan akan berlomba-lomba dengan para pemain lain untuk melakukan pembelian dan memperbanyak petak yang dimiliki. Apabila pada putaran berikutnya ada pemain yang berhenti di petak yang

telah ia beli, pemain tersebut dapat membeli bangunan gereja tahap 1(satu) sehingga harga petak akan lebih mahal ketika ada pemain lain yang berhenti pada petak tersebut.

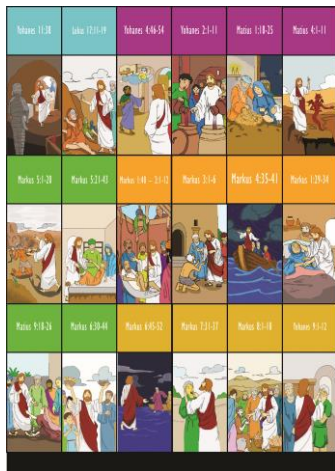
Permainan Singkat: sebelum permainan dimulai, kakak pembina dapat bersama-sama dengan para pemain dapat menentukan berapa jam permainan akan berakhir. Pada akhir jam permainan, pemain yang kaya dinyatakan sebagai pemenang. Kemudian pejabat lumbung penyimpanan mengocok kartu hak milik, kemudian membagikan kepada pemain tiap orang 2 lembar, kemudian pemain segera membayar harga kartu hak milik tersebut kepada lumbung penyimpanan. Selanjutnya permainan berlangsung seperti biasa. Tepat pada jam yang ditentukan permainan diakhiri.

Pemain dapat membangun gereja tahap pertama bila berhenti pada petak yang telah ia beli sebelumnya dengan membayar harga bangunan yang tertera pada masing-masing kartu hak milik. Namun hanya boleh membeli tahap 1 saja. Jika ingin membangun tahap ke 2, maka pemain harus mengitari permainan dan jika pemain tersebut berhenti di petak yang sama, pemain dapat membangun gereja tahap ke 2. Begitu pula selanjutnya pada tahap ke 3 dan pemain akan memenangkan permainan.

Permainan akan berakhir bila ada satu pemain yang telah mendirikan gereja dengan 1(satu) bangunan yang telah selesai dibangun. Untuk alur desain interaktif, setiap anak yang akan bermain maksimal 6 orang, dan minimal 2 orang. Setiap anak akan memilih pion nya masing-masing. Dalam permainan ini, jenis mata uang yang digunakan adalah Talenta, merujuk pada mata uang bangsa Yahudi. Dalam Perjanjian Baru, Talenta dipakai dalam ukuran jumlah uang yang besar nilainya ialah 6000 dinar. Dalam Perjanjian Lama, Talenta dipakai sebagai satuan berat, dimana 1 Talenta sama dengan 3000 Syikal atau setara dengan 34 kilogram.







Sumber Karya: Elim, 2014  
Gambar 5. Kartu Hak milik

Gambar diatas adalah desain mengenai kartu hak milik pada setiap petak permainan. Lengkap dengan gambar mukjizat Yesus yang berbeda antara kartu satu dengan yang lainnya, terdapat juga daftar harga sewa petak, harga mendirikan gereja, dan harga sewa bila berhenti di lahan yang telah terdapat bangunan gereja.



Sumber Karya: Elim, 2014  
Gambar 6. Pion-Pion

Pemain yang bermain dapat memilih salah satu dari 10 (sepuluh) pion yang disediakan, setiap pion memiliki makna masing-masing yang terdapat pada perjanjian baru.



Sumber Karya: Elim, 2014  
Gambar 7. Bangunan Gereja

Para pemain dapat membangun bangunan gereja seperti gambar diatas, dimana pemain yang berhenti di petak yang telah ia beli, pemain tersebut dapat membangun bangunan gereja tingkat 1 (satu) dengan harga yang telah tertera pada kartu hak milik masing-masing petak. Permainan dapat dimenangkan jika terdapat bangunan gereja yang telah selesai dibangun dengan total 3 (tiga) tahap bangunan gereja.

Untuk tingkat keberhasilan perancangan permainan Perjalanan Keselamatan bersama Yesus untuk anak-anak usia 6-12 tahun di Surabaya ini ialah ketika anak-anak mendapatkan ilmu dan pengetahuan tentang mukjizat-mukjizat yang telah dilakukan Yesus dari Yesus lahir hingga mati dan bangkit dari kuburNya. Melalui permainan ini, anak-anak akan gembira bermain bersama teman-temannya. Guru pengajar atau kakak pendamping yang mendampingi anak-anak bermain permainan papan Perjalanan Keselamatan bersama Yesus ini dapat memberi tes kecil kepada anak-anak apa saja yang telah diperoleh dari permainan ini ketika usai bermain, sehingga anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar.

## Media Pendukung

Untuk mendukung suksesnya dari permainan ini, maka telah ditentukan 7 (tujuh) media pendukung yaitu:

1. Poster A3
2. Brosur A5
3. Gantungan Kunci
4. Stiker
5. Pulpen
6. Notes
7. Baju

## Kesimpulan

Permainan papan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang baik tentang mukjizat-mukjizat Yesus. Permainan bertemakan kristiani ini mengajarkan tentang prinsip-prinsip kristiani, menanamkan nilai-nilai moral pada pribadi masing-masing anak. Permainan ini diproduksi dengan teknik cetak *full colour*.

Hasil dari perancangan permainan papan ini terdiri dari papan permainan itu sendiri, kemudian ada beberapa perangkat pendukung seperti kartu hak milik masing-masing petak, kartu berkat dan kartu percobaan, dan beberapa pion serta bangunan gereja. Hasil permainan ini melalui beberapa kali uji coba dimainkan langsung oleh anak-anak jemaat GBI Gosyen Blessing Surabaya, membuktikan bahwa permainan ini sanggup dan telah terbukti membawa hasil positif kepada anak-anak yakni anak-anak senang, gembira, memperoleh pengetahuan rohani tidak hanya dari Alkitab saja, namun dari permainan ini tentang mukjizat-mukjizat Yesus, serta menambah ilmu berhitung mereka. Mereka juga senang karena dapat bermain bersama teman-temannya. Semoga hasil dari perancangan permainan ini dapat membantu pengadaan permainan yang mendidik sekaligus mengajarkan tentang nilai-nilai Kristiani kepada anak-anak. Di samping itu, diharapkan juga agar dapat bersaing dengan permainan lain yang telah ada dan sekaligus dapat dijangkau anak-anak bagi Kristus.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan berkatNya yang telah diterima selama pelaksanaan tugas

akhir ini, sehingga pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, disampaikan pula rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, diantara lain:

1. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si selaku dosen pembimbing I telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan tugas akhir ini.
2. Drs. Baskoro Suryo B., selaku dosen pembimbing II telah membimbing meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan tugas akhir ini.
3. Segenap dosen dan staff pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
4. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
5. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Perancangan karya tugas akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan siapa Yesus kepada anak-anak Kristen di Gereja GBI Gosyen Blessing Surabaya. Media yang dipilih permainan papan karena media papan media permainan papan ini lebih mudah untuk dimengerti karena informasi yang didapat memberikan rasa senang, gembira, sehingga informasi yang diberikan dari permainan ini lebih mudah diserap oleh anak-anak yang memainkannya. Semua manusia tidak ada yang sempurna, begitu pula dengan karya tersebut, maka dari itu dimohon saran dan kritik dari pembaca dan pengamat, juga dimohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan ataupun hal lain yang menyinggung perasaan pembaca.

Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

## Daftar Pustaka

- “Ajaran Pembelajaran Media Interaktif”. 2010. 11 Maret 2014. <<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>>
- Alkitab. 1974. Jakarta: LAI
- Angkadjaja, Sophia Novita. “Perancangan Permainan Mendidik yang Bertemakan Kristiani Bagi Anak Berusia 6(enam) sampai dengan 12 (dua belas) Tahun di Surabaya”. Surabaya. 2003. 14 Februari 2014, <[http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft\\_vjewer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-42499044-6725-permainan-cover.pdf](http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_vjewer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-42499044-6725-permainan-cover.pdf)>
- Budge, E. A. Wallis. *Book of the Dead*. British, 1895.
- Ebdi, Sadjiman. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. 2005. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hawadi, Reni Akbar. *Psikologi Perkembangan Anak*. 2001. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Irene, Priskila. “Perancangan Permainan Trading Card “Fight Of Faith” Sebagai Sarana Pembelajaran Alkitab Bagi Anak-Anak”. 2006. 6 Desember 2013, <[www.dkv.fsr.itb.ac.id/wp-content/uploads/2011/03/perancangan-permainan-trading-card.pdf](http://www.dkv.fsr.itb.ac.id/wp-content/uploads/2011/03/perancangan-permainan-trading-card.pdf)>
- Izzaty, Rita Eka, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*. 2008. Yogyakarta: UNY Press Yogyakarta.
- Kristanto Purnawan. *Cara Jitu Bikin Seru Sekolah Minggu*. 2009. Yogyakarta: Gloria Graffa.
- “Kronologi Kehidupan Yesus”. 24 Februari 2014. <[http://id.wikipedia.org/wiki/Kronologi\\_kehidupan\\_Yesus](http://id.wikipedia.org/wiki/Kronologi_kehidupan_Yesus)>
- Lane, Leena, dkk. *Alkitabku Aktivitasku jilid 2*. 2012. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Layantara, Hanny, dkk. *Renungan Bulanan Kidz. Juni 2013*. 2013. Surabaya: Maranatha Krista Media.
- LN, Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 2014. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- “Metode Pembelajaran”. 2012. 11 Maret 2014. <<http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode-pembelajaran>>
- Moony. *Games Bible 2*. Jakarta: Metanoia Publishing, 2011. “Permainan monopoli”. 2011. 18 Februari 2014. <[http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))>
- Price, Sue. *100 Ide Kreatif Untuk Mengajarkan Alkitab Kepada Anak-Anak*. 1998. Yogyakarta: Yayasan Andi Yogyakarta.
- “Psikologi Perkembangan Anak”. 2010. 8 Maret 2014. <[diy4h.wordpress.com/psikologi-perkembangan/](http://diy4h.wordpress.com/psikologi-perkembangan/)>
- Republika. “4 Dampak Negatif Gadget pada Prestasi Anak”. Jakarta. 2013. 15 Februari 2014. <<http://omrendy.blogspot.com/2012/12/4-dampak-negatif-gadget-pada-prestasi.html>>
- “Sejarah dan Asal Usul Permainan Monopoli”. 24 Februari 2014. <<http://www.kenapasih.com/sejarah-dan-asal-usul-permainan-monopoli/>>
- “Sejarah permainan monopoli”. 18 Februari 2014. <[www.gelut.com/edukasi/sejarah-permainan-monopoli/](http://www.gelut.com/edukasi/sejarah-permainan-monopoli/)>
- Soegoto, Adisti, M.Psi. “KANCIL – Memahami Perkembangan Psikososial Anak”. 2013. 7 Maret 2014. <[http://www.kancilku.com/Ind//index.php?option=com\\_content&task=view&id=397](http://www.kancilku.com/Ind//index.php?option=com_content&task=view&id=397)>
- “Seputar Pendidikan”. “Pengertian Media Pembelajaran”. 7 Maret 2014. <<http://seputarpendidikan003.blogspot.com/2013/06/pengertian-media-pembelajaran.html>>
- Sugiharto, Allen. “Perancangan Permainan Papan ‘Farm Paradise’”. 2014. 7 Maret 2014.
- “Teori Warna”. 2009. 13 Maret 2014. <[www.daniarwikan.blogspot.com/2009/02/teori-warna.html](http://www.daniarwikan.blogspot.com/2009/02/teori-warna.html)>
- Trefry, Gregory. *Casual Game Design – Designing Play for the Gamer in All of Us*. 2010. Burlington: Elsevier.
- Trench, Richard Chenevix. *Notes on the miracles of our Lord*. 1846. London : John W. Parker.
- “Warna Menurut Psikologis”. 2009. 13 Maret 2014. <[www.senirupa.web.id](http://www.senirupa.web.id)>