

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI KISAH ORANG SAMARIA YANG BAIK HATI UNTUK ANAK USIA 10-13 TAHUN

Ricky Chandra¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Surabaya

Email: m42413107@john.petra.ac.id

Abstrak

Perkembangan karakter yang baik pada anak selalu menjadi keinginan dari Sekolah Minggu. Namun pada kenyataannya dengan semakin berkembangnya teknologi, anak-anak menjadi sangat tertarik dengan teknologi, bahkan seringkali anak-anak menjadi kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan sekolah Minggu. Penyerapan materi yang baik juga merupakan hal yang sangat vital dalam proses sekolah Minggu, yang seringkali dilakukan dengan berbagai cara yang menarik dalam penyampaian materi. Animasi 2D merupakan salah satu media yang saat ini sangat disukai anak-anak. Maka dari itu dibuatlah perancangan film animasi 2D dengan judul "Orang Samaria yang Baik Hati", dengan harapan film animasi 2D ini akan dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran dalam sekolah Minggu.

Kata kunci: Animasi, Orang Samaria, Sekolah, Minggu

Abstract

Title: *Animated Video Design About The Kind-Hearted Samaritan as a Learning Media for Sunday School's Children aged 10-13 years old*

The development of good character in children has always been the Sunday's School expectation towards them. But now, within the technology's development, children nowadays put a huge interest to it and become less interested on following Sunday school's activities again. The absorption of a good learning material is also vital in the Sunday school's process, which is often done in many interesting ways during the learning session. 2D animation is one of the "most-liked" media according to the children. Thus, the design of 2D animated film titled "Good Samaritan" were expected to be the support's media within the learning process on Sunday school.

Keywords: *Animation, Samaritan, School, Sunday*

Pendahuluan

Banyak anak-anak yang sudah dekat dengan teknologi, hal ini membuat anak-anak lebih individual dan kurang peka terhadap sesama atau kurang peduli dengan orang lain. Perkembangan jaman membawa orang-orang menuju kemajuan tetapi juga membuat orang lebih berhati-hati terhadap setiap kejahatan yang ada. Sehingga setiap orang tua berusaha melindungi anak-anaknya dengan berbagai cara. Misalnya tidak mudah percaya dengan orang lain. Maka pemahaman perilaku manusia tidak hanya dipandang dalam perspektif individual saja, akan tetapi harus dilihat pula dalam interaksinya dengan orang lain, lembaga sosial maupun organisasi sosial lain. Manusia tidak mungkin dapat hidup seorang diri. Ia akan berkembang secara optimal dengan cara memerlukan relasi dengan orang lain. Kajian

psikologi sosial dapat dilihat dalam pemahaman konteks sosial seperti: komunikasi, persahabatan, prososial, altruisme, percintaan dan perkawinan, keluarga, prasangka, persepsi dan kognisi sosial, kepemimpinan, konflik sosial, dan sebagainya.

Sekolah Minggu merupakan tempat dimana pendidikan kerohanian diajarkan kepada anak-anak. Tujuan diadakannya Sekolah Minggu adalah untuk menanamkan dasar kerohanian sejak dini. Masa – masa inilah yang paling tepat untuk membentuk karakter seseorang anak. Akan lebih baik jika sejak masa kecil mereka sudah dididik dan ditanam iman secara kuat.

Sekolah Minggu mempunyai rangkaian aktivitas dan pada umumnya antara lain puji-pujian, permainan, dan intinya adalah pemberitaan Firman agar anak dapat mengekspresikan pemikiran, ide, dan kemampuannya. Menurut Ibu Loa Djien Sien sebagai ketua guru bimbingan konseling Sekolah Minggu di

Gereja Imamat Rajani Surabaya, anak-anak biasanya duduk dan mendengarkan Firman Tuhan sambil mendengarkan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran Sekolah Minggu dengan menceritakan tokoh-tokoh Alkitab. Yang paling utama Sekolah Minggu yaitu mengupayakan agar setiap acara setiap Minggu selalu menarik.

Salah satu tokoh Alkitab yang disampaikan adalah kisah Orang Samaria. Pentingnya cerita Samaria untuk diceritakan kepada anak-anak karena mempunyai pesan nilai kasih (menolong tanpa pandang bulu atau tidak egois). Perumpamaan Orang Samaria mengajarkan tentang kesabaran, bahwa Tuhan mendengar doa orang benar, dan juga mengajarkan untuk tetap menaruh kepercayaan kepada Tuhan. Orang Samaria mengajarkan agar menjadi anak-anak yang berpikir dengan hikmat dan berbicara kelemahlembutan.

Hampir semua anak-anak sudah mengenal dunia digital dan lebih tertarik pada hal-hal yang digital. Metode melihat video dalam pembelajaran dapat digunakan sebagaimana yang diungkapkan menurut Graendorf menjelaskan pendidikan Agama Kristen dari aspek-aspek deskripsi, fungsi, dan filosofi. Pertama, Pendidikan Agama Kristen (PAK) dideskripsikan sebagai pendidikan yang: berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, digerakkan oleh Roh Kudus, dilakukan sebagai proses belajar-mengajar untuk membimbing pertumbuhan rohani, dilakukan dalam bentuk pengajaran sebaiknya menggunakan yang kontemporer dan relevan dengan target. Video tentang perumpamaan Orang Samaria dikemas dalam animasi 2D dengan adaptasi cerita kehidupan sehari – hari dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman anak- anak dengan cerita terkait.

Metode Penelitian

Berikut adalah data-data yang diperlukan meliputi dari berbagai referensi, serta wawancara dan survey di sekolah Minggu Gereja Bethel Indonesia Imamat Rajani Surabaya.

Data Primer

- Geografis
 - Kota : Bertempat tinggal di Surabaya.
 - Status Ekonomi : SES A-C (semua kalangan) Gereja Imamat Rajani Surabaya
- Demografis
 - Umur : Usia 10-13 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : Sekolah Dasar
- Psikografis
 - Memiliki keinginan untuk belajar
 - Firman Tuhan

- Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Behavior
 - Tidak lepas dari dunia digital
 - Senang berdoa dan membaca Alkitab

Data Sekunder

- Geografis
 - Kota : Bertempat tinggal di Surabaya dengan tingkat perekonomian tinggi
 - Status Ekonomi : SES A-C (semua kalangan)
- Demografis
 - Umur : Usia dewasa
- Psikografis
 - Peduli terhadap perkembangan rohani anaknya.
- Behavior
 - Membutuhkan media untuk mendidik anaknya.

Metode Analisa Data

Metode yang digunakan bersifat kualitatif dimana data-data didapatkan dengan cara Peneliti terjun ke lapangan untuk mengobservasi serta mengimplementasikan idenya ke permasalahan. Metode analisis kualitatif yang digunakan adalah 5W+1H bertugas untuk menggali info berkaitan dengan ide pembuatan perancangan, mulai dari teknik pembuatan cerita, maupun video animasi tentang Orang Samaria yang baik hati.

Simpulan

Nilai kasih yang diajarkan dalam cerita orang samaria sudah di terapkan dalam kehidupan kita sehari hari dalam bentuk yang bermacam macam

Anak anak sekolah minggu mulai diajarkan tentang kasih kepada sesama lewat video yang di tayangkan. Hampir semua anak sudah paham tentang nilai kasih. Dan tinggal keputusan pribadi apakah nilai kasih itu di tanamkan dalam hati dan perbuatan atau hanya menjadi sebuah pengetahuan tanpa wujud nyata

Maka di butuhkan bimbingan orang terdekat dari anak anak agar nilai kasih ada dalam kehidupan mereka

Pembahasan

Landasan Teori

Menurut Ranang, pg 75-86
Proses Pembuatan Film Animasi
a. Pra Produksi

Merupakan tahap perencanaan suatu film yang meliputi:

1. Konsep dan ide
Dapat berasal dari ide sederhana yang dikembangkan menjadi sebuah cerita
2. Skrip
Suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin kita dengar dan saksikan di layar
3. *Storyboard*
Biasanya berupa gambaran sketsa dari setiap adegan yang dilengkapi dengan dialog
4. *Model Sheet*
Merupakan suatu sketsa dan gambar-gambar tokoh film yang harus dijadikan pegangan oleh animator yang menggambarkan gerak tokoh tersebut.
5. *Design/Lay out*
Suatu sketsa yang sekaligus merupakan rencana dan pegangan kerja animator, pelukis latar belakang (*background*) dan petugas kamera.
6. *Work book*
Suatu analisa terperinci mengenai setiap *shot* yang akan dilakukan.
7. *Presentasi*
Untuk keperluan komersial atau penawaran diperlukan presentasi kepada klien sebelum film tersebut disetujui.

Tahap produksi sebagai berikut:

- a. *Panduan Gambar (Drawing Guidance)*
Seseorang harus memiliki kemampuan untuk menggambar dengan baik, khususnya jika tertarik pada gaya animasi gambaran tangan (*handmade*).
- b. *Animasi*
Animasi merupakan kegiatan menggerak-gerakkan karakter sesuai dengan rencana film yang ada.
Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:
 1. *Aksi (Act the Part)*
Selama proses pembuatan animasi, setiap animator akan mendapat tanggung jawab untuk menggambar satu karakter atau lebih. Hal ini akan seorang animator memahami karakter tokoh yang dibuat, sama besarnya dengan seorang aktor nyata yang memerankan tokoh tersebut. Semakin dalam seorang animator menyelami karakternya maka akan semakin baik karakter animasi yang dihasilkan.
 2. *Lembar Kerja (Dopesheet)*
Dopesheet berbentuk lembaran-lembaran kertas dengan tabel dan kolom, tujuan dibuatnya *dopesheet* adalah untuk memberikan instruksi durasi-durasi waktu pada tiap pergerakan yang dilakukan oleh karakter tokoh, durasi tiap *scene*, pergerakan kamera serta detail audio.
 3. *Gerakan Berulang (Walk Cycle)*
bentuk umum dari animasi *loops*, yang terdiri dari beberapa frame yang dibuat bersamaan

untuk membuat gerakan *loop* yang berkesinambungan.

4. *Pemeriksaan Gambar (Pencil Test)*
Biasa disebut juga *Line test*, adalah suatu tahap *shooting*, untuk mengetahui hasil animasi. Proses ini disebut *line test* atau *pencil test*, karena media yang digunakan pada proses ini adalah pensil.
5. *Pemindahan Gambar (Tracing)*
Tracing biasa disebut juga *Inking*, pekerjaan setelah *cleaned-up* yaitu memindahkan garis-garis animasi ke atas sel bening atau *transparent cel (celluloid)*. Biasanya dilakukan dengan pena dan tinta, ada juga yang memakai kuas atau pita halus.
6. *Pewarnaan (Painting)*
Painting biasa disebut juga *Opaque-ing*, adalah pekerjaan mewarnai *cell* tersebut dengan cat *opaque acrylic* dan warna-warna yang sudah ditentukan terlebih dahulu.
7. *Pewarnaan Latar (Background Painting)*
Ini merupakan pekerjaan membuat *background* (gambar latar belakang) yang dilakukan oleh seorang pelukis. Latar belakang harus dibuat sesuai dengan *lay out*. Teknik yang dipakai biasanya adalah *Goache*.

b. *Pasca-Produksi*

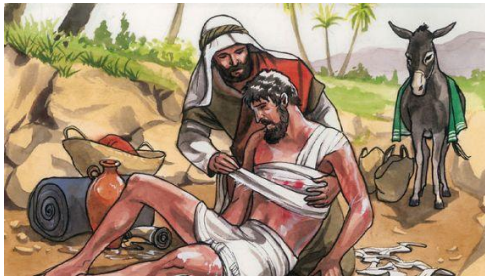
1. *Perekaman*
Suatu animasi dengan *lip-sinc*, pekerjaan rekaman dialog dan music harus dilakukan sebelum animasi dibuat, karena pengucapan serta *ritme* music akan menjadi dasar dari setiap gerak yang dibuat. Di dalam studio rekaman dipersiapkan juga dialog, efek bunyi, lagu, dan efek suara yang lain.
2. *Pemotretan*
Pekerjaan pemindahan sel-sel animasi ke dalam lembaran film tersebut dilakukan dengan kamera yang mempunyai penyokong khusus untuk pembuatan film animasi.
3. *Pekerjaan Laboratorium dan Penyelesaian Akhir (Finishing)*
Di dalam proses ini yang dilakukan adalah sama dengan pada film biasa, segala efek gambar dan suara yang diinginkan dibuat, diperbaiki, dan disinkronkan.

Cerita Perumpamaan Orang Samaria yang Baik Hati

Orang Samaria yang murah hati adalah sebuah perumpamaan yang diajarkan oleh Yesus kepada murid-muridnya. Kisah ini tercantum di dalam Lukas 10:25-37. Perumpamaan ini menggambarkan cinta kasih yang tidak terbatas, bahkan cinta kasih kepada orang yang membenci sekalipun. Cerita ini penting sebab ini adalah salah satu asas atau dasar agama Kristen yaitu: cinta kasih sesama.

Orang yang dimusuhi dan dibenci oleh orang Yahudi. Karena itu, si korban dalam kisah Yesus ini sama sekali tidak mengharapkan pertolongannya, namun dari ketiga orang yang melihatnya, justru orang inilah yang turun tangan dan bersedia menolongnya.

“Orang Samaria yang murah hati” menjadi ungkapan sehari-hari bagi seseorang yang bersedia menolong orang lain. Bahkan yang tidak dikenal sekalipun. Tanpa pamrih.



Gambar 1. - Orang Samaria menolong orang

Format Program

Format program dari perancangan ini adalah sebuah video sebagai media pembelajaran kisah Orang Samaria yang baik hati. Dengan output video → Bluray → 1080 p → 1920 x 1080 px yang dihasilkan adalah H264 dengan ratio 16:9, sedangkan untuk penayangan video pada media internet → Youtube → 360 p, 480 p, s/d 1080p, akan menggunakan format CODEC = H264.

Judul Program

Perancangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kisah Orang Samaria Yang Baik Hati Untuk Anak-Anak Usia 10-13 Tahun

Durasi

Video animasi akan dirancang dalam 1 episode yaitu kisah “Orang Samaria yang baik hati” (Lukas 10 : 25 - 37). Perancangan video versi kisah “Orang Samaria yang baik hati” berdurasi 5 menit.

Tujuan Program

Video yang dirancang bertujuan untuk agar anak-anak mengetahui kisah yang ada di dalam Alkitab yang tercantum di dalam kitab Lukas 10 : 25 - 37.

Pesan Yang Ingin Disampaikan

Melalui media video, perancang ingin memberikan informasi kepada anak-anak Kristen agar lebih peduli dengan masyarakat sekitarnya (tidak egois).

Target Audience

- Geografis
Kota : Bertempat tinggal di Surabaya.
Status Ekonomi : SES A-C (semua kalangan)
Gereja Imamat Rajani Surabaya
- Demografis
Umur : Usia 10-13 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah Dasar

Desain Karakter

Pemain/pemeran yang akan dipakai untuk membantu jalannya perancangan video ini adalah yang pertama Seorang Bapak Terluka yang berperan sebagai habis dirampok dan dipukuli sampai babak belur. Yang kedua adalah si Imam yang berperan sebagai orang yang hanya melewati dan tidak peduli terhadap bapak yang terluka itu. Yang ketiga adalah si Lewi yang berperan sebagai orang yang juga melewati bapak terluka juga dan tidak peduli juga. Yang keempat Orang Samaria yang berperan sebagai orang yang punya rasa kasihan dan peduli terhadap bapak terluka yang meminta tolong, dan mau membantu bapak terluka itu dan mengobatinya.

- Orang Samaria
Sifat:
➤ Baik hati
➤ Mau menolong orang yang terluka



Gambar 2. – Karakter Orang Samaria

- Orang Imam
Sifat:
➤ Tidak memiliki rasa kasihan atau tidak peduli .
➤ Tidak mau menolong orang yang terluka atau membiarkannya saja.



Gambar 3. – Karakter Orang Imam

3. Orang Lewi
 - Tidak memiliki rasa kasihan atau tidak Peduli.
 - Tidak mau menolong orang yang terluka atau membiarkannya saja.



Gambar 4. – Karakter Orang Lewi

4. Orang Terluka
 - Orang yang habis dirampok
 - Dipukul sampai luka parah
 - Harta dirampas



Gambar 5. – Karakter Orang Terluka

5. Perampok
 - Orang jahat
 - Suka merampas barang milik orang lain



Gambar 6. – Karakter Perampok

6. Pemilik Penginapan
 - Pemilik penginapan
 - Bersedia mau merawat orang terluka



Gambar 7. – Karakter Pemilik Penginapan

7. Tuhan Yesus
 - Penuh kasih



Gambar 8. – Karakter Tuhan Yesus

Properti

Peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk keperluan kepentingan pembuatan video animasi tersebut antara lain: Laptop (After Effects).

Setting Lokasi

Setting tempat adalah sebuah kota Yerikho. Kota Yerikho terdapat lahan penuh pasir, pohon-pohon an , dan beberapa rumah. Jadi sehingga dalam pembuatan setting tempat seperti memiliki kemiripan dengan tempat di padang gurun.

Sinopsis

Ada sebuah perumpamaan yang diceritakan oleh Yesus, inti dari perumpamaan itu ada seorang yang dirampok dari perjalanan ia tergeletak di jalan. Lalu ada 3 orang lewat, yang pertama adalah orang yang taat agama tapi tidak mau menolong, yang kedua pun begitu, namu orang ketiga orang yang dianggap rendah/ berdosa justru menolong yang mengalami kesusahan.

Treatment

Tabel 9. – Tabel Treatment

SHOT	DESKRIPSI OBJEK	DURASI
1	Pemandangan suasana kota Yerikho	4"
2	Orang terluka berjalan	10"
3	Orang perampok berlari menuju orang terluka	5"
4	Eksresi wajah orang terluka ketakutan	5"
5	Orang perampok menghajar sampai luka parah dan merampas harta orang terluka	5"
6	Orang perampok meninggalkan orang terluka sambil membawa harta	10"
7	Orang Imam berjalan	10"
8	Orang Imam berjalan menuju orang terluka	5"
9	Eksresi wajah Orang Imam	5"
10	Orang Imam melewati orang terluka dan membiarkannya saja	5"
11	Orang Lewi berjalan	10"
12	Orang Lewi berjalan menuju orang terluka	5"
13	Eksres wajah Orang Lewi	5"
14	Orang Lewi melewati orang terluka tanpa rasa kasihan	5"
15	Burung terbang	5"
16	Matahari	5"
17	Orang terluka kesakitan parah dan kepanasan	8"
18	Orang Samaria berjalan bersama keledai	10"
19	Orang Samaria berjalan menuju orang terluka parah	2"
20	Eksresi wajah orang Samaria	2"
21	Orang Samaria berlari menolong orang terluka	5"
22	Orang Samaria merawat orang terluka	5"
23	Close up perban kepala orang terluka	5"
24	Close up perban tangan terluka	5"
25	Orang Samaria membawa terluka naik keledai	10"
26	Perjalanan menuju penginapan	10"
27	Orang Samaria membayar 2 dinar ke pemilik penginapan	10"
28	Pesan Tuhan Yesus	20"

Naskah Narasi

Seseorang diserang perampok dalam perjalanan dari Yerusalem menuju Yerikho, Yesus bercerita. Semua harta miliknya diambil. Ia ditinggalkan dipinggir jalan dalam keadaan sekarat.

Setelah beberapa saat, seorang Imam lewat. Tetapi, ia melewatinya begitu saja. Ia tidak menolongnya.

Kemudian, datanglah seorang Lewi. Ia berjalan di seberang dan tidak memedulikan orang yang terluka itu.

Panas matahari sangat menyengat. Lelaki yang terluka yakin, ia akan segera mati.

Tetapi, kemudian, seorang Samaria melewati jalan itu. Semua orang tahu, orang Israel dan orang Samaria tidak berbicara satu dengan yang lain. Tetapi, orang Samaria itu berhenti. Ia membersihkan dan membalut luka-luka orang itu.

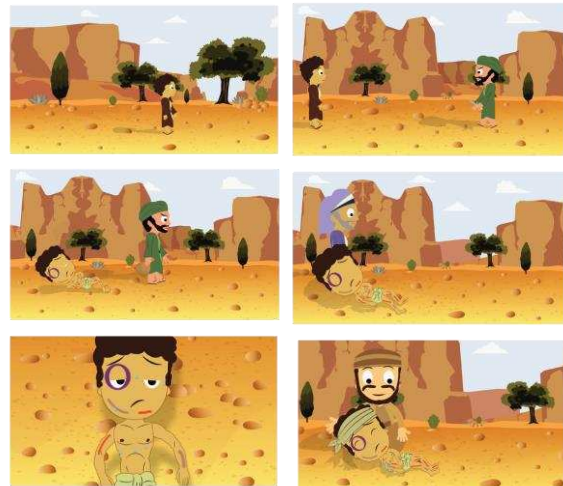
Orang Samaria itu menaikkannya ke atas keledai dan membawanya ke sebuah penginapan. Di sana, ia membayar semua biaya perawatan sampai orang itu sembuh.

Sekarang, siaakah sesame yang baik bagi orang terluka itu?

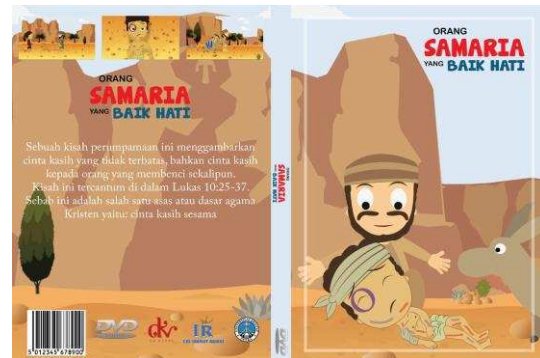
Orang baik hati yang menolongnya," sahut orang yang bertanya.

Pergilah dan lakukan hal yang sama," kata Yesus".

Karya Final



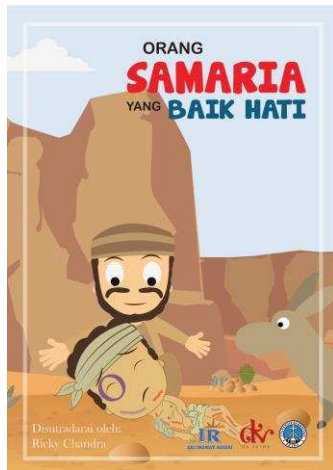
Gambar 10. – Hasil Akhir Video Animasi 2D



Gambar 11. – DVD Case



Gambar 12. – DVD



Gambar 13. – Poster

Kesimpulan

Berdasarkan uji pemutaran video ke target *audince*, didapatkan fakta bahwa beberapa anak bisa memahami pesan yang disampaikan. Karena mereka telah mengetahui cerita tentang “Orang Samaria Yang Baik Hati”. Tetapi beberapa anak bingung karena audio yang kurang jelas, sehingga kurang paham apa yang disampaikan narator. Jadi secara prinsip penyampaian cerita “Orang Samaria Yang Baik Hati” sudah cukup berhasil, tetapi dari sisi kejelasan pesan yang termuat kurang berhasil karena *audio* yang kurang jelas.

Daftar Referensi

- Lie, Paulus. *Mengajar Sekolah Minggu Yang Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2009
- Pranata, Xavier Quentin. *Jurnalisme untuk Sekolah Minggu*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2011
- Dariyo, Agoes. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT Refika Aditama
- Sugihartono, R.A., Herryprilosadoso.B., Panindias.A.N. (2010). *Animasi kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran visual – audio visual – komputer – power point – internet – interactive video* : Kata Pena
- LN, S. Y., & Nurihsan, J. (2008). *Teori Kepribadian*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Posdakarya.
- Lie, Paulus. *Mengajar Sekolah Minggu Yang Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2009
- Pranata, Xavier Quentin. *Jurnalisme untuk Sekolah Minggu*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2011
- Dariyo, Agoes. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT Refika Aditama