

Perancangan Game Digital Interaktif Pembelajaran Alkitab

Renny Lengkong¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya

2. Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Email: morikazuren@gmail.com

Abstrak

Judul: Perancangan Game Digital Interaktif Pembelajaran Alkitab.

Game merupakan suatu kegiatan yang tidak asing lagi bagi seluruh umat manusia. Hampir semua orang menyukai bermain *game*, apalagi dengan semakin majunya teknologi yang canggih pada jaman sekarang ini makin memudahkan seseorang dalam mengakses sebuah *game*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memudahkan anak-anak khususnya anak sekolah minggu usia 6-10 tahun dalam mempelajari cerita yang ada di dalam Alkitab dengan cara yang tidak membosankan dan akan lebih mudah untuk diingat oleh mereka jika belajar sambil bermain melalui *game* interaktif.

Hasil perancangan ini adalah *game* digital dengan judul Jelajah Kisah Perjanjian Lama. *Game* ini diangkat dari kisah-kisah yang ada dalam Perjanjian Lama dalam Alkitab dan menggunakan bahasa Indonesia agar mempermudah anak dalam memahaminya. Merupakan media untuk belajar dan bermain bagi anak-anak usia 6-10 tahun. *Game* ini dibuat dengan desain yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak sehingga mereka dapat memahami kisah-kisah yang ada di dalam Alkitab dengan lebih mudah.

Kata kunci: Perancangan *Game Digital* Interaktif Pembelajaran Alkitab, *game digital* interaktif, anak-anak.

Abstract

Title: Design of Learning Bible Interactive Digital Games.

Game is an activity that is familiar to all mankind. Almost everyone likes to play games, especially with the rapid advancement of advanced technology in today's increasingly easier for someone to access a game. The purpose of this design is to facilitate the children, especially Sunday School children aged 6-10 years old to learn the story of the Bible in a way that is not boring and it will be easier to remember if they are learn while playing through interactive games.

The result of this digital game is Cruising the Old Testament story. This game is appointed from the stories in the Old Testament of the Bible and using Indonesian in order to ease a child to understand. Is a medium for learning and play for children aged 6-10 years. This game is made with a design that is attractive and easily understood by the children so that they can understand the stories in the Bible more easily.

Keywords: Design of Learning Bible Interactive Digital Games, interactive digital games, children.

Pendahuluan

Semua orang baik kalangan anak-anak, remaja, dewasa, maupun usia lanjut membutuhkan hiburan, terutama apabila mereka telah disibukkan dengan rutinitas yang sangat memeras energi, sehingga hiburan akan sangat membantu mereka. Ada banyak jenis hiburan seperti yang telah kita ketahui bersama, seperti; mendengarkan musik, menonton film atau bermain *game*. Anak-anak biasanya lebih berminat untuk bermain *game* sebagai media hiburan

bagi mereka. *Game* menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) *game* adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan menurut Clark C. Abt, *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan "dibatasi oleh konteks tertentu". Sehingga dapat disimpulkan *game* adalah suatu aktifitas yang membutuhkan konsentrasi tetapi tetap menyenangkan. *Game* elektronik dapat diakses melalui media

elektronik seperti komputer, *gadget*, *Nintendo*, *PSP*, dan *Playstation*.

Minat untuk mengetahui cerita Alkitab dari anak-anak itu sendiri cukup besar dan mereka mampu untuk mengingat cerita-cerita tersebut. Namun, kata-kata dalam Alkitab sepertinya terlalu sulit untuk dipahami oleh anak-anak. Maka dari itu penyajian materi, terutama materi yang sama dan terus diulang-ulang setiap tahun dapat menjadi sesuatu yang menarik dan disukai anak-anak seperti *game* akan sangat membantu, karena anak-anak akan lebih cepat untuk mengerti dan mengingat apa yang dipelajari apabila mereka belajar sambil bermain. Perancangan yang akan dibuat ini merupakan jenis *game* edukatif mengenai Alkitab. Seperti yang kita ketahui edugames merupakan *game* yang mengandung unsur pendidikan dan lebih dikhususkan untuk anak-anak karena selain menarik, *game* biasanya penuh dengan warna-warna yang cerah dan menarik perhatian sehingga mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan lebih cepat menangkap apa yang diajarkan melalui edugames tersebut.

Cerita pada *game* ini hanya menggunakan cerita Alkitab dari Perjanjian Lama. Cerita dari Perjanjian Baru tidak diangkat karena akan 'melompat' terlalu jauh dari cerita yang diangkat untuk dijadikan *game* pada cerita Perjanjian Lama yang diberi judul "Jelajah Kisah Perjanjian Lama". "Jelajah Kisah Perjanjian Lama" menjadi judul *game* ini karena pada rancangan *game* ini nantinya akan dibuat untuk mencari barang-barang tersembunyi dan mengandalkan kejelian dari anak-anak untuk menemukan jawaban.

Konsep *game* ini terdiri dari *layer-layer* dengan ilustrasi *background* yang berbeda dari setiap cerita. Jadi jika setiap satu cerita selesai dijawab, maka secara otomatis *layer* di komputer akan berpindah secara otomatis ke *level* berikutnya. *Game* ini juga menggunakan *instrument* dari lagu-lagu sekolah minggu. Lagu-lagu yang dipakai ketika *game* dimulai hingga menuju menu awal adalah lagu dengan judul B-I-B-L-E. Sedangkan untuk level-level selanjutnya lagu akan otomatis terganti dengan *instrument* dari lagu sekolah minggu berjudul *Father Abraham* dan *Down In My Heart*.

Cara bermain *game* tersebut, nantinya akan diberikan 10 pertanyaan kemudian diberikan juga ayat Alkitab sebagai *clue* untuk menemukan jawabannya. 10 pertanyaan tersebut akan diambil dari Perjanjian Lama yaitu: cerita awal mula penciptaan oleh Allah, Adam dan Hawa, Nuh dan air bah, 12 Pengintai yang membawa buah anggur, delima, dan ara, 10 tulang, Daniel di gua singa, Yunus di perut ikan, Esau dan Yakub, Daud dan Goliat, dan 8 penglihatan Zakharia. Maksud dari *game* tersebut menggunakan soal dari banyak cerita agar anak-anak tidak terlalu terpaku

pada satu cerita dan mereka akan lebih banyak mengetahui dan memahami mengenai cerita-cerita Alkitab yang lainnya. Untuk gambar, warna dan background desain ilustrasi pada perancangan *game* ini sendiri akan dibuat oleh penulis, dan secara teknis akan dibantu oleh seorang *programmer*. Tetapi *game* ini hanya dapat dimainkan melalui komputer. Selain itu, *game* ini juga membutuhkan panduan guru sekolah minggu maupun orang tua untuk membantu anak-anak ketika membuka Alkitab saat mencari jawaban agar anak-anak dapat lebih mengerti dan memahami apa yang dimaksud di dalam *game* Alkitab tersebut, tidak hanya asal memainkannya saja.

Metode Perancangan

Data Primer

Data primer yang dibutuhkan dari perancangan ini adalah mengumpulkan referensi melalui wawancara dengan guru Sekolah Minggu dan beberapa anak Sekolah Minggu.

Data Sekunder

Mencari data berupa referensi gambar ilustrasi untuk pembuatan *game* melalui media elektronik seperti internet dan buku-buku cerita bergambar untuk anak-anak.

Analisis Data

Metode yang dipakai adalah metode kualitatif. Mengumpulkan data melalui bertanya kepada anak-anak sekolah minggu mengenai cerita Alkitab yang mereka tahu dan mengerti.

Pengertian Game

Game dalam bahasa Inggris menurut (dictionary.reference.com)

1. (kata sifat) memiliki semangat juang
2. (kata benda) aktivitas kompetitif yang melibatkan keterampilan, kesempatan, atau daya tahan pada bagian dari dua atau lebih orang yang bermain sesuai dengan seperangkat aturan, biasanya untuk hiburan mereka sendiri atau untuk penonton.

Sedangkan *game* menurut kamus Oxford yaitu, sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menghibur: 'permainan komputer'. Sehingga dapat disimpulkan *game* adalah suatu aktifitas yang membutuhkan konsentrasi tetapi tetap menyenangkan.

Pengertian Game Edukasi

Menurut Karl Royle, seorang akademisi, *game* edukasi adalah *game* yang didesain sesuai tujuan kurikulum tertentu untuk dipelajari. Seringkali *game* edukasi dibuat untuk membantu pelajaran secara praktisnya.

Sejarah dan Perkembangan Game

Sejarah Awal Game

Sejarah *game* komputer secara langsung berkaitan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Semakin tinggi *processor* yang dimiliki sebuah komputer, maka semakin dapat menerima *game* yang dengan ukuran yang besar dan mempunyai kualitas gambar yang terlihat lebih “*real*”.

Pada tahun 1967, Ralph Baer dan teman-temannya mendesain video *game* pertama yang dapat disambungkan melalui televisi. Namun, desain tersebut ditolak karena tidak ada *game* yang dapat dibuat pada saat itu. Tetapi Ralph tetap melanjutkan penemuan tersebut hingga 15 tahun kemudian. Pada Tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, yaitu sebuah *game* grafis yang berbentuk bulat dan silang. *University of Cambridge* merupakan tempat Douglas mendemonstrasikan tesisnya mengenai interaksi antara komputer dan manusia. *Tic Tac Toe* merupakan *Game portable* genggam pertama yang dibuat pada tahun 1972 oleh Waco Company.

Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT (*cathode ray tube*) display. CRT atau *catoda ray tube* adalah jenis display yang sudah sangat tua dan banyak dipakai oleh masyarakat serta merupakan teknologi yang digunakan untuk membuat sistem tampilan/monitor komputer menggunakan tabung sinar katoda. CRT merupakan penemuan seorang ahli fisika yang berasal dari Jerman yaitu Ferdinand Braun pada tahun 1897, dan lebih dikenal dengan nama “*Braun Tube*”.

Pada jaman yang semakin maju ini, monitor yang menggunakan teknologi CRT telah jarang digunakan dan diganti dengan LCD. Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann merancang sebuah *game* sederhana. Sistem yang dibuat oleh mereka terdiri dari 8 *vacum tubes* dan dapat mensimulasikan peluru jika ditembakkan pada target. Perancangan *game* tersebut terinspirasi dari bentuk radar pada Perang Dunia II. Tetapi karena pada saat itu grafik belum dapat dibuat, maka target penembakan digambar pada sebuah lapisan, kemudian ditempelkan pada CRT. Melalui cara-cara tersebut, dipercaya bahwa ini merupakan sistem pertama yang dibuat secara spesifik untuk *game* pada layar CRT. Dan aplikasi tersebut dipatenkan pada tanggal 14 Desember 1948.

Pada tahun 1958, William Higinbotham membuat *game* dengan judul *Tennis For Two* di sebuah *oscilloscope* (alat ukur elektronika yang berfungsi memproyeksikan bentuk sinyal listrik agar dapat dilihat dan dipelajari) untuk menyenangkan para pendatang Brookhaven National Laboratory di New York. *Game Tennis For Two* terdiri dari sebuah lapangan tennis sederhana yang dilihat dari samping. Kemudian terdapat bola yang dapat dikendalikan dengan 2 buah *controller* besar dengan tombol untuk arah dan sebuah tombol untuk menembakkan bola melewati net. William Higinbotham membuat banyak orang terinspirasi untuk membuat dan ingin menemukan cara untuk membuat *game*.

Identifikasi Data Perancangan

Data Perancangan

Konsep

Judul dari TA ini adalah “Perancangan *Game Digital* Interaktif Pembelajaran Alkitab” dengan judul *game* “Jelajah Kisah Perjanjian Lama” yang nantinya dapat dimainkan menggunakan media elektronik berupa komputer. Karakteristik *game* ini yaitu memiliki daya tarik pada desain yang *full color*, serta memicu rasa keingintahuan anak untuk mencari benda-benda yang menjadi jawaban dari soal yang akan diberikan pada *game* tersebut.

Game Description

Game “Jelajah Kisah Perjanjian Lama” mempunyai latar yang disesuaikan dengan masing-masing cerita. Selain itu alasan mengapa kisah-kisah ini dipilih untuk dijadikan *game* adalah karena anak-anak menyukai kisah-kisah Alkitab tersebut saat diwawancara. Menurut mereka, kisah-kisah tersebut menarik. Tujuan dari *game* ini adalah pemain berusaha mencari jawaban melalui *clue* berupa ayat Alkitab yang diberikan bersamaan dengan pertanyaan. Dan ketika jawaban berupa gambar yang benar diklik, maka gambar tersebut akan hilang. Pemain diberi kesempatan sebanyak 5 kali untuk mencari dan mengklik jawaban yang benar. Tetapi apabila pemain salah mengklik gambar sebanyak 5 kali, maka pemain akan mengalami *game over* dan akan mengulangi lagi permainannya pada *level* yang sama.

Positioning

Dalam *game* “Jelajah Kisah Perjanjian Lama” ini menyajikan sesuatu yang berbeda dengan *game* lokal pada umumnya. Biasanya *game* lokal yang mengambil genre edukasi lebih banyak membuat *game* mengenai pelajaran sekolah seperti belajar tentang matematika atau berbahasa. Namun “Jelajah Kisah Perjanjian Lama” akan mengangkat cerita-cerita Sekolah Minggu yang diambil dari Alkitab sendiri. Serta mengingat *game digital* yang mengangkat cerita mengenai Alkitab masih jarang ditemukan secara umum terutama dalam pasaran *game* lokal, membuat produsen mengambil peluang untuk mengangkat cerita-cerita Alkitab tersebut menjadi sebuah *game* edukatif yang dapat dikenal oleh masyarakat.

Analisis Kualitatif

Wawancara dan studi literatur dilakukan untuk pengumpulan dan pengolahan data dilakukan secara kualitatif. Untuk memperoleh data-data yang akan digunakan dalam pembuatan *game*, dan untuk memperoleh masalah-masalah apa saja yang ada, maka dilakukan wawancara kepada salah satu guru Sekolah Minggu yaitu Yohana. Dan Hasil yang didapat setelah mewawancarai Yohana adalah anak-anak usia 6-10 tahun yang rata-rata masih duduk di

bangku kelas 1 hingga kelas 5 sekolah dasar mempunyai masing-masing karakter dan kemampuan yang berbeda-beda. Hanya saja ada beberapa anak yang tidak selalu berinisiatif ketika membuka Alkitab, seperti anak yang hanya diam saja hingga guru Sekolah Minggu harus datang dan menghampiri untuk membantu membuka Alkitab. Tetapi tidak jarang saat di kelas, guru Sekolah Minggu mengadakan permainan seperti menebak tokoh Alkitab dan menghafal ayat Alkitab agar anak-anak tidak merasa bosan. Selain melakukan wawancara kepada Yohana, juga dilakukan wawancara dengan beberapa anak Sekolah Minggu.

Kesimpulan Analisa Data

“Jelajah Kisah Perjanjian Lama” akan dibuat dalam 10 level dengan *background* yang berbeda-beda pada setiap levelnya. Dan untuk penyelesaian *final game* ini, setiap pembuatan *background* dan elemen-elemen yang ada dalam *game* akan tetap dilakukan dan terus *memfollow up programmer* agar dapat selesai tepat waktu. Apabila dilihat dari SWOT diatas, *game* ini berbeda dengan *game-game* edukasi lainnya karena merupakan *game* yang mengangkat tema mengenai isi Perjanjian Lama yang terambil dari Alkitab, dan masih jarang ditemukan di pasaran lokal. *Game* ini juga disesuaikan dengan materi Sekolah Minggu sehingga dapat membantu anak-anak dalam mempelajari pendidikan rohani. Pendidikan rohani sendiri didapatkan anak-anak di sekolah, luar sekolah, dan di rumah. Di sekolah mereka mempelajari pendidikan agama. Sedangkan di luar sekolah yaitu melalui Sekolah Minggu dan guru Sekolah Minggu sebagai fasilitator untuk menyampaikan kebenaran Alkitab, dan di rumah dengan orang tua sebagai pembimbing anak-anak yang mengajarkan dan mengingatkan hal-hal dasar dalam kegiatan mereka sehari-hari seperti berdoa sebelum makan atau sebelum tidur.

Dengan tema yang berbeda dari *game-game* edukasi lainnya, diharapkan *game* ini dan dapat bersaing dengan *game* edukasi lain yang sudah banyak di pasaran dan dapat menginspirasi *game maker* lokal untuk membuat *game* edukasi yang bertemakan cerita Alkitab lainnya. Materi yang diangkat untuk dijadikan *game* juga telah disesuaikan dengan kemampuan anak usia 6-10 tahun agar tujuan perancangan ini dapat tercapai.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Perancangan ini ditujukan kepada anak Sekolah Minggu usia 6 – 10 tahun. *Game* komputer ini jarang ditemukan di pasaran game di Indonesia. Tetapi *game* komputer dalam Tugas Akhir ini dibuat lebih spesifik. Agar memudahkan anak-anak dalam bermain *game* ini maka akan digunakan bahasa Indonesia untuk setiap pertanyaan yang diberikan di dalam *game*. Perancangan ini juga bertujuan untuk

menambah gagasan baru bagi perkembangan *game* lokal di Indonesia dan inti materi dalam *game* dapat tersampaikan dengan baik untuk anak-anak.

Target Audience

Target audience dari perancangan ini adalah anak-anak Sekolah Minggu usia 6-10 tahun.

Proses Kreatif

Pada awalnya pencarian data dilakukan melalui internet dan melihat buku cerita bergambar sebagai referensi dasar gaya visual yang akan dipakai serta bertanya kepada guru Sekolah Minggu dan beberapa anak Sekolah Minggu untuk mengetahui permasalahan yang ada. Setelah mengetahui permasalahannya, kemudian mencari data yang lain sebagai tambahan agar mendapatkan penyelesaian dari masalah yang diangkat tersebut. Sehingga ditemukan bahwa cara yang efektif untuk membuat seorang anak mengerti dan memahami isi cerita Alkitab yang diajarkan adalah melalui hal-hal yang menyenangkan dan menarik karena anak-anak menyukai sesuatu yang baru, maka dari itu *game* edukasi yang diangkat diangkat dari kisah-kisah Alkitab dan menggunakan komputer ini kemudian dipilih karena komputer sendiri sudah menjadi salah satu perangkat yang umum.

Kisah-kisah Alkitab perjanjian lama dipilih untuk menjadi dasar *game* ini karena cerita-cerita yang bisa diangkat menjadi sebuah *game* bisa lebih teratur dan beruntut. Karena apabila ditambah atau dicampur dengan kisah-kisah dari perjanjian baru, jarak antara perjanjian lama dan perjanjian baru terlalu jauh. Selain itu terdapat kendala pada keterbatasan waktu perancangan ini. Untuk materi yang diangkat menjadi *game* ini dipilih berdasarkan apa yang sering diajarkan di Sekolah Minggu. Namun ada beberapa cerita yang dipilih dan dijadikan *game* tidak sering diceritakan di Sekolah Minggu, ini dilakukan agar anak-anak tidak terpacu dengan cerita yang itu-itu saja.

Bentuk-bentuk hewan dan manusia juga bangunan-bangunan yang akan ditampilkan di dalam *game* dibuat *simple* sehingga terlihat lebih lucu dan mudah diterima oleh anak-anak. Gaya gambar yang digunakan adalah dengan bentuk dasar gaya kartun Jepang. Sedangkan *font* yang digunakan di dalam *game* ini juga menarik, unik tetapi mudah dibaca oleh anak-anak, sehingga terkesan menyenangkan dan tidak kaku.

Konsep Kreatif

Strategi Kreatif

Isi Pesan

Menyampaikan dan menambah pengetahuan tentang beberapa kisah perjanjian lama yang ada di dalam Alkitab dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu melalui *game* komputer sehingga

dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat khususnya anak-anak dengan baik. Selain itu *clue* yang diberikan untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan, diharuskan untuk membuka dan membaca Alkitab. Dengan ini cara tersebut secara tidak langsung mengajarkan kepada anak-anak untuk belajar membuka dan membaca Alkitab.

Bentuk Pesan (Verbal dan Visual)

Bentuk pesan yang disampaikan secara verbal dibuat berupa petunjuk yang nanti diberikan di dalam *game*. Tanpa adanya rangsangan verbal, anak-anak akan bingung dan menjadi tidak terlalu berminat untuk bermain *game*. Selain itu nantinya akan diberi musik atau *sound effect* juga agar lebih mendukung suasana dalam bermain *game* ini. Dan untuk bentuk pesan visual terdapat dalam keseluruhan tampilan *game* ini, dengan menampilkan warna-warna yang cerah agar menarik perhatian, *font-font* yang mudah dibaca dan unik sehingga dapat dimengerti dan diminati oleh anak-anak usia 6-10 tahun.

Strategi Visual

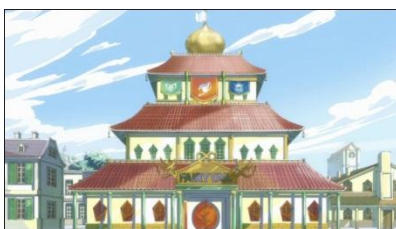
Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun yang umumnya disukai oleh anak-anak dan menggunakan warna-warna cerah dan menarik sehingga bisa mendapatkan perhatian anak-anak seperti gaya gambar Jepang dengan ciri mata yang oval. Contoh gaya gambar yang akan digunakan adalah seperti:



Gambar 3.1



Gambar 3.2



Gambar 3.3

Teknik yang digunakan adalah teknik menggunakan komputer. Elemen-elemen *game* pada awalnya akan dibuat manual kemudian diolah melalui komputer. Program yang digunakan untuk mengolah elemen yang ada di dalam *game* yaitu berupa gambar *Adobe Illustrator CS5* dan *Adobe Photoshop CS6*. Sedangkan untuk membuat *game* digunakan program *Microsoft Visual Studio C++*.

Komposisi Warna

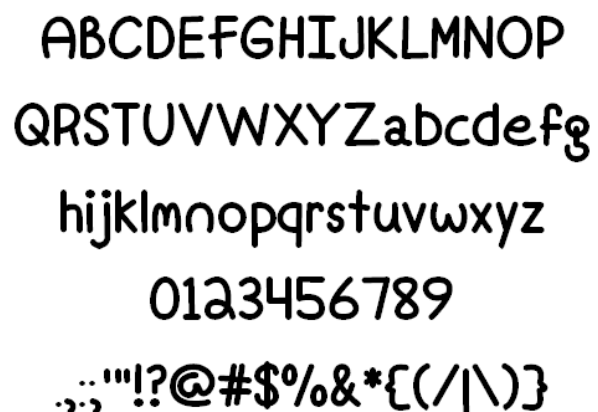
Ilustrasi dalam *game* ini menggunakan warna-warna *gradient* dan warna-warna *blocking*. Untuk *background* dari setiap level seperti warna langit dan warna air menggunakan warna biru *gradient*, dan warna langit pada sore hari menggunakan warna orange kecoklatan *gradient*, dan pada malam hari menggunakan warna hitam *gradient*. Sedangkan untuk gambar manusia, pohon, tumbuhan, hewan, dan bangunan menggunakan warna-warna *blocking*. Dengan mencampur warna-warna tersebut di dalam satu *background* akan terlihat lebih menarik.

Tipografi

Tipografi sangat penting dalam sebuah desain, terutama dalam bentuk komunikasi verbal. Huruf merupakan salah satu unsur utama maupun pelengkap yang digunakan dalam sebuah desain visual. Selain itu huruf juga merupakan salah satu peranan penting untuk keberhasilan bentuk komunikasi grafis. Sebagai media pembelajaran untuk anak-anak, sebuah huruf harus sederhana dan mudah dibaca. Tipografi yang digunakan pada menu awal *game* adalah jenis *font chocolate muffin*. Sedangkan untuk soal yang diberikan menggunakan *font Fine Again*. Jenis *font* tersebut dipilih karena menurut penelitian, jenis tersebut lebih menarik bagi anak-anak dan memberikan kesan santai. Sedangkan jenis teks untuk judul pada halaman sampul akan menggunakan teks serif yang dilengkapi gambar dengan warna gaya *pop art*.



Gambar 3.5. Font Chocolate Muffin.



Gambar 3.6. Font Fine Again.

Aplikasi Perancangan

Sinopsis

Game ini terdiri sangat mudah untuk dimainkan oleh anak-anak. Mereka diajak untuk bermain sambil belajar Alkitab dengan cara yang menyenangkan. *Game* ini terdiri dari 10 level dengan kisah-kisah yang diambil dari Alkitab Perjanjian Lama dan berbeda-beda pada setiap levelnya. Pada setiap level akan diberi pertanyaan dan pemain harus mencari jawabannya dengan meng-klik jawaban yang benar berupa gambar. Melalui *game* ini diharapkan anak dapat lebih mengerti tentang kisah-kisah Alkitab dengan mudah.

Eksekusi karya

Beberapa elemen-elemen gambar pada *game* terinspirasi dari gambar lainnya seperti:

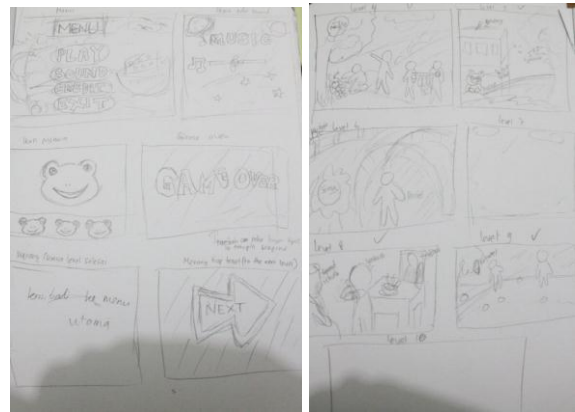


Gambar 4.2. Perbedaan gambar asli dan elemen yang dipakai pada game 1



Gambar 4.3. Perbedaan gambar asli dan elemen yang dipakai pada game 2

Thumbnail



Gambar 4.4. Thumbnail 1



Gambar 4.5. Thumbnail 2



Gambar 4.6. Thumbnail 3



Gambar 4.7. Thumbnail 4



Gambar 4.8. Thumbnail 5

Tight Tissue



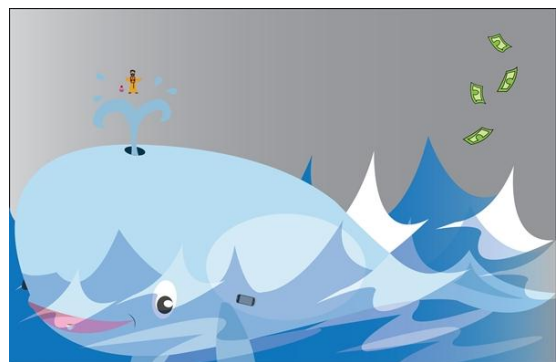
Gambar 4.9. Tight Tissue 1



Gambar 4.10. Tight Tissue 2



Gambar 4.11. Tight Tissue 3

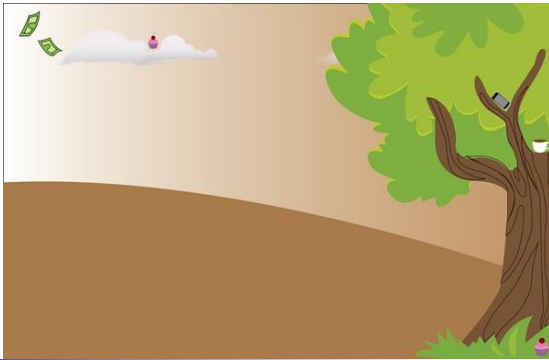




Gambar 4.12. *Tight Tissue 4*



Gambar 4.15. *Tight Tissue 7*



Gambar 4.16. *Tight Tissue 8*



Gambar 4.13. *Tight Tissue 5*

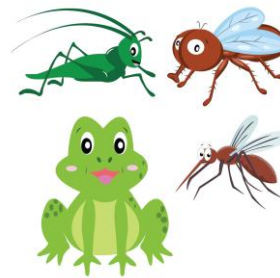


Gambar 4.17. *Tight Tissue 9*



TERANG GELAP

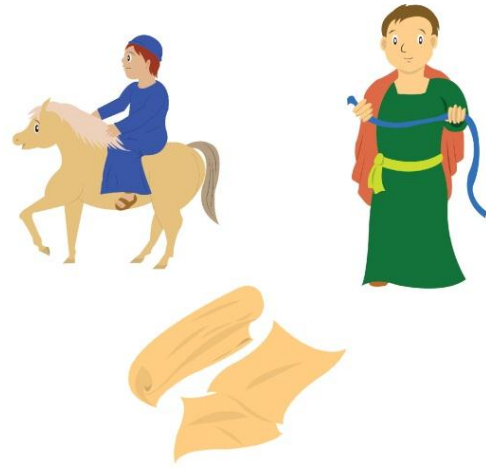
Gambar 4.14. *Tight Tissue 6*



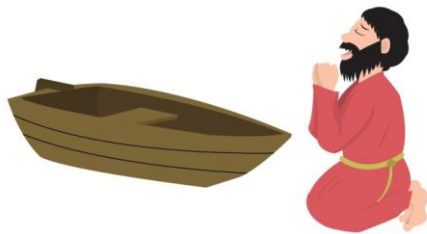
Gambar 4.18. *Tight Tissue 10*



Gambar 4.19. *Tight Tissue 11*



Gambar 4.23. *Tight Tissue 15*



Gambar 4.20. *Tight Tissue 12*

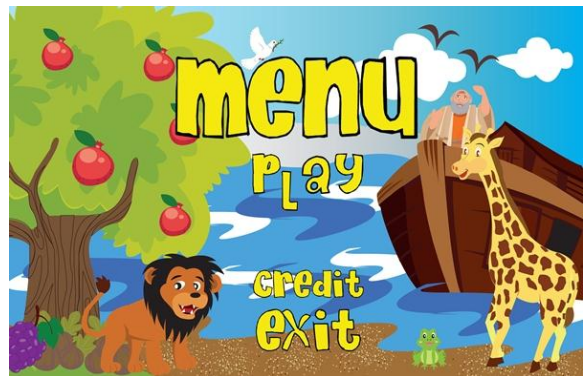


Gambar 4.21. *Tight Tissue 13*



Gambar 4.22. *Tight Tissue 14*

Final Artwork



Gambar 4.24. *Menu awal, music, credit*



Apa yang diciptakan Allah pada hari pertama, hari ketiga, hari kelima, dan hari keenam?
(Kejadian 11-31)

Gambar 4.25. *Final Level 1*



Carilah Nabi Nuh, burung merpati yang membawa daun, dan burung gagak!
(Kejadian 81-14)

Gambar 4.27. *Final Level 3*



Siapakah yang menggoda Adam dan Hawa untuk memakan buah terlarang?
(Kejadian 31-5)



Buah apa saja yang dibawa oleh 12 orang pengintai yang diutus oleh Musa?
(Bilangan 131-4, 23-27)



Apa yang dimakan oleh Adam dan hawa sehingga mereka terjerumus ke dalam dosa?
(Kejadian 36)



Carilah 12 orang pengintai tersebut!

Gambar 4.28. *Final Level 4*



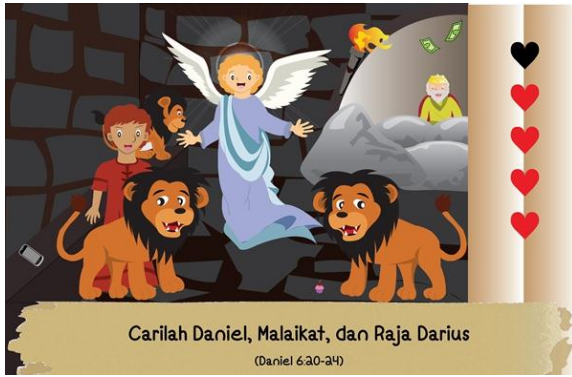
Carilah Adam dan Hawa!

Gambar 4.26. *Final Level 2*



Hewan apa yang menjadi tulah kedua, ketiga, keempat, dan kedelapan di Mesir?
(Keluaran 8 & 10)

Gambar 4.29. *Final Level 5*



Gambar 4.30. *Final Level 6*



Gambar 4.32. *Final Level 8*



Gambar 4.31. *Final Level 7*



Gambar 4.33. *Final Level 9*

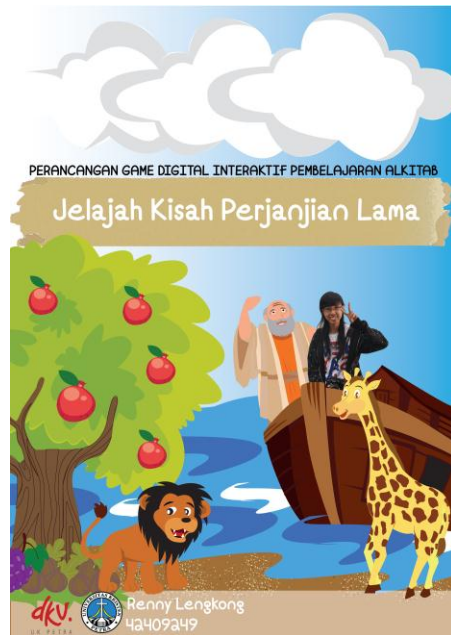


Gambar 4.34. Final Level 10

Media Pendukung Karya



Gambar 4.35. Poster konsep/mind map



Gambar 4.37. Poster Diri



Gambar 4.36. Buku Panduan



Gambar 4.38. Cover dan Tempat CD



Gambar 4.39. Katalog Bagian Luar



Gambar 4.40. Katalog Bagian Dalam

Kesimpulan

Seperti yang kita ketahui edugames merupakan game yang mengandung unsur pendidikan dan lebih dikhususkan untuk anak-anak karena selain menarik, game biasanya penuh dengan warna-warna yang cerah dan menarik perhatian sehingga mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan lebih cepat menangkap apa yang diajarkan melalui edugames tersebut.

Pada zaman yang semakin maju ini, tentu saja anak-anak sudah tidak asing lagi dengan benda-benda elektronik terutama komputer. Maka melalui perancangan ini diharapkan dapat mempermudah anak untuk mengerti sebuah pelajaran, khususnya pelajaran tentang agama Kristen, kita dapat menggunakan media yang menarik. Selain itu bahasa yang digunakan juga harus sesuai dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Game ini dibuat untuk anak-anak khususnya anak Sekolah Minggu agar mereka dapat mempelajari kisah-kisah Alkitab dari Perjanjian Lama dengan cara yang lebih menyenangkan, dan secara tidak langsung mengajarkan mereka juga untuk tetap membuka Alkitab sambil bermain *game*. Selain itu *game* ini juga dapat menjadi media pembelajaran baru dan menambah produksi *game* edukasi lokal.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan karya desain ini. Perancangan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada perancangan ini sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan bantuan lewat doa dan dukungan yang telah diberikan baik berupa material maupun moril.
2. Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Drs. Aznar Zacky selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Pihak Sekolah Minggu yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang diperlukan penulis.
5. Teman-teman yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis.
6. Yvonne Nathania selaku programmer yang bersedia membantu penulis menyelesaikan perancangan ini di sela-sela waktu kuliahnya.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan saudara-saudara semua. Dan semoga perancangan ini membawa manfaat bagi rekan-rekan semua.

Daftar Pustaka

Semiawan, C.R.2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta: PT Prenhallindo.

DR. Kartono Kartini. Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: CV. Mandar Maju, 1990

Renungan Harian anak volume 2. Yogyakarta: Yayasan Gloria, 2014

Renungan Harian anak volume 3. Yogyakarta: Yayasan Gloria, 2014

Siswanto, Igea. 100 cerita Alkitab untuk anak-anak: kumpulan cerita Alkitab populer. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Penerbit Buku dan Majalah Rohani), 2010

Vries, Anne de. *Intisari Cerita Alkitab: perjanjian lama ed. 6*. Jakarta: Yayasan Komunikasi Bina Kasih/OMF, 2009

Lingo, Susan L. *Alkitabku sebelum tidur (1) : 23 cerita Alkitab perjanjian lama untuk si kecil*. Jakarta: VISI Pressindo, 2001

Abt C Clark. "*Game Definitions*".
<http://www.cs.iusb.edu/~danav/teach/b583/b583_07_design.html>

M. Unik Safitri. "Apakah itu belajar dan pembelajaran? Bagaimana kah seseorang dikatakan telah belajar?", 2011. 27 Februari 2014
<<http://edukasi.kompasiana.com/2011/10/02/apakah-itu-belajar-dan-pembelajaran-bagaimana-kah-seseorang-dikatakan-telah-belajar-397986.html>>

"*Game*"
<<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/game>>

"*A History of Video Game Consoles*". *TIME*. 5 Maret 2014
<<http://content.time.com/time/interactive/0,31813,2029221,00.html>>