

PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG KASIH UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH MINGGU GPDI SITUBONDO

Bella Velisia Sofian¹, Aristarchus Pranayama², Ryan Pratama Sutanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya.
Email: bellavelisia2@gmail.com

Abstrak

Sekolah Minggu merupakan tempat anak-anak melakukan kegiatan keagamaan di gereja. Dalam Sekolah Minggu, pelayan gereja melaksanakan pembinaan rohani kepada anak-anak. Anak-anak pada usia 10 sampai 12 tahun dipengaruhi sekali oleh pergaulan dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai Alkitab dalam proses pembentukan kepribadian anak. Materi tersebut disampaikan melalui animasi 2D yang memiliki *audio visual* bervariasi. Animasi Tuhan Mengasihiku adalah animasi yang mengangkat cerita Bangsa Israel di Padang Gurun untuk mengajarkan kasih Tuhan kepada anak-anak Sekolah Minggu.

Kata kunci: Sekolah Minggu, Pembinaan Rohani, Anak-Anak, Media, Kasih.

Abstract

Title: Animation Design as Teaching Media About Love for Children in GPDI Situbondo Sunday School

Sunday School is a place where children do religion activities. In Sunday School, church services give spiritual building to children. Children with age around 10-12 years old tends to be affected by their social surroundings. It's not rare to see them copy their friend's negative behaviours such as, mocking or beating. Therefore, it's necessary to embed bible's value in their personality development. The materials is then delivered through 2D Animation that has variations of audio and visuals. Tuhan Mengasihiku Animation is an animation that brought a story about Israelities while in Dessert to teach them about God's love to Sunday School children.

Keywords: *Sunday School, Spiritual Building, Children, Media, Love.*

Pendahuluan

Sekolah Minggu merupakan tempat anak-anak melakukan kegiatan keagamaan di gereja. Dalam Sekolah Minggu, pelayan gereja melaksanakan pembinaan rohani kepada anak-anak. 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. Contoh materi yang selalu diajarkan berulang kali di Sekolah Minggu adalah kasih. Anak-anak diajarkan bahwa Tuhan ingin mereka untuk mengasih 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.

Menurut Jerold (1963), 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.

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.

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.

Metode Penelitian

Data primer dilakukan dengan Mewawancarai, diskusi dan mengobservasi tentang karakter anak Sekolah Minggu, perilaku, media yang dipakai dan apa yang disenangi oleh anak-anak dalam proses pembelajaran. Pihak-pihak yang diwawancarai yaitu,

- a. Elly A
 - b. Anak-anak usia 10-12 tahun
- Data sekunder dilakukan dengan mencari referensi melalui media cetak, tulis, digital serta berdiskusi dengan animator atau pengajar seputar animasi yang baik untuk menyampaikan materi pada anak-anak. Pustaka yang digunakan yaitu,
- a. *Disney Animation: The Illusion of Life*, oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston.
 - b. *Planning and Producing Audiovisual Materials*, oleh Jerold Kemp
 - c. *After Effects Apprentice*, oleh Trish & Chris Meyer.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif.

Pembahasan

Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang mempunyai arti jiwa (soul), memberikan jiwa, menghidupkan dan menggerakkan benda mati.

Prinsip Animasi

Menurut animator Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas (1981) dalam buku *The Illusion of Life*, ada 12 prinsip animasi antara lain:

- a. *Squash and Stretch*
- b. *Anticipation*
- c. *Staging*
- d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
- e. *Follow Through and Overlapping Action*
- f. *Slow-In and Slow-Out*
- g. *Arcs*
- h. *Secondary Action*
- i. *Timing*
- j. *Exaggeration*
- k. *Solid Drawing*
- l. *Appeal*

Jenis-Jenis Animasi

Jenis-jenis animasi mulai diperkenalkan pertama kali oleh Stuart Blakton (1906), yang merupakan seorang *film producer* dan *director*. Blakton mengatakan jenis-jenis animasi dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Animasi 2D
- b. Animasi 3D
- c. Animasi Jepang (*Anime*)

Contoh-contoh animasi yang dijadikan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Nussa dan Rara



Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCV2jNjJEtO0Hr3b1Es3xPJg>

Gambar 1. Nussa dan Rara

2. Diva the Series



Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCG9eNeLwgczW2c1IX51y1fw>

Gambar 2. Diva the Series

Pipeline Animasi 2D

Menurut *Toon Boom* (Boom, n.d.) ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi 2D:

1. Script

Semua *project* dimulai dari *script*. Hal ini merupakan hal yang fundamental dalam pembuatan animasi. Dari *script*, tim desain akan memulai membuat konsep karakter, properti, dan lokasi.

2. Designs

Tim desain akan membuat konsep karakter, properti, dan lokasi setelah *script* disahkan.

3. Colour Styling

Membuat *colour key* yang akan dipakai.

4. Audio Recording and Dialogue

Dialog akan direkam sesuai dengan *script*. Biasanya dilakukan di luar studio. *Audio* harus direkam sebelum animasi dilakukan.

5. Storyboard

Mengilustrasikan apa saja yang terjadi di dalam *script*.

6. Animation Reel

Animation Reel dibuat setelah *storyboard* diselesaikan. Hal ini digunakan agar setiap *scene* yang dibuat mempunyai *timing* yang pas dengan *audio* dan musik.

7. Background Painting

Membuat *background* secara terpisah dengan karakter. Hal ini bisa dilakukan di luar atau di dalam *animation software*.

8. Animation

Biasanya animasi tradisional akan dilakukan di atas kertas dan digambar *frame per frame*. Setiap *frame* akan dicocokkan dengan pose karakter dan dialog.

9. Scan

Hal ini merupakan pintu masuk dari animasi tradisional menuju *digital*. Dalam step ini, dilakukan pembersihan dalam sketsa dan menyiapkan gambar untuk diwarnai.

10. Inking and Painting

Dalam hal ini *artist* akan mulai memberi warna dalam gambar yang sudah di *scan*.

11. Compositing

Compositing merupakan *part* di mana seseorang akan menggabungkan *background*, karakter, dan suara yang telah dibuat menjadi satu animasi.

12. Export – Render

Setelah semua dikomposisi, hal terakhir yang dilakukan adalah *me-render scenes* yang telah dibuat menjadi satu kesatuan.

13. Post Production

Dalam *step* ini, *artist* dapat menambahkan *effects* dan *filter* ke dalam animasi.

Media Pembelajaran

Menurut KBBI, media mempunyai arti perantara/penghubung dan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Levie dan Lentz (1982, p. 195), ada empat fungsi dari media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dengan visual dan teks yang menarik.

b. Fungsi Afektif

Media pembelajaran yang dipakai memiliki visual yang baik jika tingkat kenikmatan siswa dalam menyimak pembelajaran tinggi.

c. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran yang memiliki visual menarik telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian dapat memperlancar proses pembelajaran dengan membantu siswa untuk

mengingat materi yang terkandung dalam visual yang disajikan.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran yang menyajikan visual terbukti dengan hasil penelitian dapat memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan.

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (Azhar Arsyad, 54: 2011)

a. Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan dan tidak bergantung pada alat elektronik. Seperti, berbicara, menggunakan kertas, *ballpoint*, atau pensil. Media pembelajaran konvensional biasanya mempunyai kelebihan yaitu mudah didapat dan murah.

b. Media Pembelajaran Digital dan Audio Visual

Media pembelajaran digital dan audio visual merupakan media yang memanfaatkan media elektronik dan dapat menghasilkan dan mengeksplor gambar, suara, bentuk dan warna yang variatif.

Pergaulan Anak-Anak Pada Usia 10-12

Tahun

Pada umur 10-12 anak-anak sedang mengalami fase pendewasaan yang akan mempengaruhi kehidupan sosialnya. Dalam hal ini anak-anak akan dihadapkan dengan tantangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dan bagaimana mereka mengatur emosi mereka.

Menurut Dr. Sardjito (2019), masalah yang paling sering muncul adalah perbedaan persepsi antara anak dan orang tua. Persepsi orang tua, anak pra remaja sama dengan masa kanak-kanak, di mana anak-anak masih mau mengikuti peraturan orang tua, mengikuti apapun yang orang tua katakan.

Jean Piaget (2010, p. 114), seorang psikologi dari Swiss mengatakan bahwa pada usia 10 tahun, anak-anak akan beralih anak-anak yang lebih tua memperhitungkan maksud maksud individu, percaya bahwa aturan dapat berubah, dan sadar bahwa hukuman tidak selalu menyertai suatu perbuatan yang salah. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu

peraturan. Di samping itu anak sudah dapat mengelompokkan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah.

Pendidikan Karakter Anak-Anak

Menurut Lickona (1991, p. 50) ada 6 alasan mengapa pendidikan karakter harus diajarkan kepada anak-anak:

- a. Menjamin mereka untuk terus berperilaku baik.
- b. Meningkatkan prestasi akademik.
- c. Membentuk karakter yang kuat bagi mereka saat berada di tempat berbeda.
- d. Siswa dapat menghormati pihak atau orang lain dalam masyarakat yang beragam.
- e. Mempersiapkan mereka saat akan terjun dalam lingkungan kerja.
- f. Mengenalkan pada mereka budaya-budaya dalam lingkungan kerja.

Sistem Pembelajaran pada Sekolah Minggu GPDI Situbondo

Dalam Sekolah Minggu GPDI Situbondo, dibagi menjadi 3 kelas yaitu, Kelas Kanak-kanak (4-6 tahun), Kelas Pratama (7-9 tahun) dan Kelas Madya (10-12 tahun).

Saat wawancara, Elly selaku ketua Sekolah Minggu GPDI Situbondo mengatakan materi pembelajaran disusun sesuai tema tahunan yang telah disepakati yaitu Aku Dikasihi Yesus.

Ketika ditanya soal cerita apa yang akan diangkat untuk menyampaikan tema tahunan tersebut, Elly mengatakan guru-guru Sekolah Minggu sepakat untuk mengangkat cerita Bangsa Israel di Padang gurun. Elly berpendapat jika, cerita tersebut cocok untuk memenuhi tema tahun sekarang karena dalam cerita tersebut sangat tercerminkan bagaimana Tuhan menyatakan kasih-Nya kepada Bangsa Israel di manapun dan kapanpun. Walaupun Bangsa Israel suka bersungut-sungut dan tidak pernah puas dengan apa yang sudah Tuhan berikan, Tuhan tetap memenuhi kebutuhan dan keinginan yang mereka sampaikan.



Sumber: [Instagram/gpdi_situbondo/](https://www.instagram.com/gpdi_situbondo/)

Gambar 3. Keadaan Sekolah Minggu GPDI Situbondo

Analisis Media yang Telah Digunakan

a. Media Suara (Berbicara).



Sumber: <https://www.instagram.com/youthgpdis/>

Gambar 4. Media Berbicara

Strength

- Mudah digunakan, tidak perlu mengeluarkan biaya.
- *Simple*.
- Bisa dipakai secara *offline* atau *online*.
- *Weakness*
- Tidak memiliki tampilan *visual* yang menarik.
- *Audio* yang dihasilkan tidak dapat beragam.
- Susah untuk menarik perhatian anak-anak.

b. Alat Peraga



Sumber: <https://www.instagram.com/youthgpdis/>

Gambar 5. Alat Peraga

Strength

- Unik, bisa dipakai secara *offline* atau *online*.
- Dapat menarik perhatian dengan warna dan bentuk yang disajikan.

Weakness

- Memerlukan biaya yang cukup mahal.
- Dibutuhkan keterampilan.
- Dibutuhkan biaya dan kerja yang ekstra.

Analisis Perancangan yang Sudah Ada

a. *Superbook* Indonesia



Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCJRYx5SCaBnjQoc5umHRYg>

Gambar 6. Superbook Indonesia

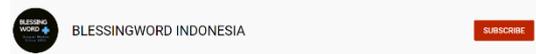
Strength

- Mempunyai kualitas visual yang bagus dan variasi audio yang baik.
- Animasi digunakan untuk menjawab pertanyaan dari cerita Alkitab.

Weakness

- Hanya berupa animasi tanya jawab.
- Tidak memberikan penjelasan mengenai maksud dari cerita Alkitab yang diberikan.

b. *Blessingword* Indonesia



Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCyWFbZZWbi7emzGSANM9RVQ>

Gambar 7. Blessingword Indonesia

Strength

- Mempunyai cara pembuatan animasi yang unik.
- Menjelaskan cerita secara runtut.

Weakness

- Tidak memberikan penjelasan mengenai maksud dari cerita Alkitab yang diberikan.
- Animasi tidak memiliki variasi audio, hanya ada satu suara yang menarasi isi seluruh cerita Alkitab yang disajikan.

Konsep Perancangan

Dalam perancangan ini animasi akan dibuat dengan tipe 2 Dimensi dan memiliki format video MP4. Durasi yang dipakai adalah 2 sampai 3 menit. Cerita yang digunakan adalah Bangsa Israel di Padang Gurun, jenis *artstyle* yang digunakan adalah kartun dengan warna yang *playfull*.

Sasaran Perancangan

Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan
- b. Usia : 10 – 12 tahun
- c. Pendidikan : Sekolah Dasar

Geografis

- a. Lokasi : Kota Situbondo.

Desain Perancangan

Format Perancangan

- a. Tipe Perancangan: Animasi 2 Dimensi.
- b. Format Video: MP4
- c. Durasi: 2-3 menit.

Logo

Tuhan Mengasihiku

Gambar 8. Logo Animasi

Logo yang dipakai dalam film animasi. Logo ini juga yang dijadikan *branding* film animasi baik di *Youtube*, *Instagram*, serta dalam animasi.

Desain Karakter Animasi



Gambar 9. Karakter Animasi

Musa merupakan orang yang memimpin Bangsa Israel keluar dari Mesir dengan membelah laut Teberau dan menenggelamkan tentara Mesir. Musa juga yang memimpin Bangsa Israel dalam perjalanan mereka menuju Tanah Perjanjian. Ia yang menyampaikan pada Tuhan seluruh keluhan Bangsa Israel mulai dari kebutuhan pangan mereka hingga saat Tuhan memberikan 10 perintah Allah kepada Bangsa Israel.



Gambar 10. Bangsa Israel

Bangsa Israel di sini akan dibuat hanya satu atau dua karakter dan sisanya akan disiluet dikarenakan banyaknya jumlah mereka.



Gambar 11. Tuhan

Tuhan di sini akan digambarkan dengan cahaya dikarenakan masih banyaknya perdebatan tentang wujud Tuhan. Di animasi akan lebih diutamakan bagaimana Tuhan mengasihi Bangsa Israel, yang memenuhi segala kebutuhan dan keinginan umat-Nya.

Desain Lokasi Animasi



Gambar 12. Desain Lokasi

Referensi lokasi berasal dari data sekunder yang berupa buku serta dari internet

Cuplikan Film Animasi



Gambar 13. Cuplikan Animasi

Cuplikan saat Musa memimpin Bangsa Israel di Padang Gurun dan bagaimana keadaan mereka di Padang Gurun.

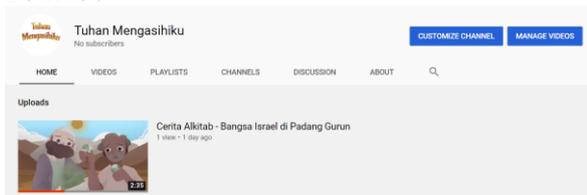
Desain Poster



Gambar 14. Desain Poster

Poster yang dibuat sebagai media pendukung animasi.

Youtube



Gambar 15. Desain Poster

Akun Youtube yang digunakan untuk menyebarkan awareness serta agar orang-orang lebih mudah mengakses animasi tersebut.

Desain Instagram



Gambar 16. Desain Poster

Desain Instagram untuk menyebarkan awareness serta ajakan sebagai media pendukung animasi.

Simpulan

Materi Sekolah Minggu penting ditanamkan dalam proses perkembangan karakter anak-anak. Mendapat pendidikan karakter dalam Sekolah Minggu membuat anak-anak sadar bahwa dalam setiap perbuatannya, keberadaan Tuhan yang melihat baik buruknya tingkah laku mereka. Selain dapat membantu dalam perkembangan mereka, hal ini juga dapat membantu orang tua dalam mengatur hubungan dengan anaknya. Karena pada masa pra-remaja anak-anak sadar bahwa mereka bukan anak kecil yang bisa diatur-lagi dan sudah mulai mempunyai pendiriannya sendiri. Oleh karena itu, agar materi Sekolah Minggu dapat tertanam dengan baik dalam diri anak-anak diperlukan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang bagus adalah media pembelajaran yang bisa menyajikan audio dan visual yang baik. sehingga mereka tertarik untuk mendengarkan materi yang diajarkan dalam Sekolah Minggu.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Agus Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec media Komputindo.

Boom, T. (n.d.). *Traditional Animation Workflow*. Retrieved from learn.toonboom.com: <https://learn.toonboom.com/modules/animation-workflow/topic/traditional-animation-workflow>

Hamalik, Oemar. (1990). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hobbs, J. (1995). *Mount Sinai*. Texas: University of Texas Press.

Kemp, Jerrold. (1963). *Planning and Producing Audiovisual Materials*. Chicago: Chicago Publishing Company.

Levie, W.H. dan Lentz, R. (1982). "Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology*" *journal*. 30, 195-232.

Morin, A. (2020, July 18). *Why Kids Get Bored at School—and How to Help*. Retrieved from verywellfamily.com <https://www.verywellfamily.com/reasons-kids-are-bored-at-school-620804>

Piaget, Jean, & Barbel Inhelder. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Thomas, Frank dan Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production.