

Perancangan *Paper Puppet Show* Tentang Cerita Tokoh Perempuan Alkitab di Sekolah Minggu

Gloria Theodora Tandjung¹, Arief Agung S.², Adiel Yuwono³

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur

Email: gloria.tandjung@gmail.com

Abstrak

Sekolah Minggu merupakan tempat dimana pendidikan kerohanian diajarkan kepada anak-anak. Aktivitas yang dilakukan dalam Sekolah Minggu mempunyai tujuan untuk menyampaikan Firman Tuhan dengan cara yang dipahami oleh anak-anak sehingga Sekolah Minggu perlu menghindari kegiatan yang biasa-biasa saja. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu agar pesan tersebut dapat disampaikan dengan baik. Melalui perancangan ini, media *puppet* diharapkan dapat memberikan alternatif media kepada Sekolah Minggu dalam menyampaikan Firman Tuhan kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: Visual, perancangan, media pembelajaran, *puppet*, tokoh perempuan, Alkitab

Abstract

Title: *Paper Puppet Show Design About Women in Bible for Sunday School*

Sunday School is a place where children are taught about spirituality. Sunday School activities' objective is to deliver the word of God in the way where the children understand. Therefore, Sunday School has to avoid monotone activities. So, a media is needed to help delivering the messages. Through this design project, puppet is expected to become a new, fun media alternative for Sunday School activities.

Keywords: *Visual, design, interactive learning media, puppet, female figure, Bible*

Pendahuluan

Sekolah Minggu merupakan tempat dimana pendidikan kerohanian diajarkan kepada anak-anak. Sekolah Minggu yang baik adalah Sekolah Minggu yang menjadikan Kristus sebagai sentral dalam pengajarannya. Selain itu peran guru atau pengajar Sekolah Minggu juga menentukan kualitas Sekolah Minggu. Guru Sekolah Minggu harus mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan, menguasai teknik mengajar dan memimpin pujian yang baik, harus dapat mempersiapkan bahan ajar serta media dalam mendukung pengajarannya. Tujuan diadakannya Sekolah Minggu adalah untuk menanamkan dasar kerohanian sejak dini. Masa-masa inilah yang paling tepat untuk membentuk karakter seseorang. Sebagai tempat belajar, Sekolah Minggu juga mempunyai rangkaian aktivitas dan pada umumnya antara lain puji-pujian, permainan, dan intinya adalah pemberitaan Firman. Dunia anak adalah dunia bermain. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan

dengan bermain dan mengenal lingkungan sekitarnya. Dengan bermain anak dapat belajar memahami, mengembangkan keterampilan, kemampuan kognitif, fisik, sosial, dan emosional mereka.

Sekolah Minggu ingin agar penyampaian Firman Tuhan ini dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Oleh sebab itu Firman Tuhan harus dikomunikasikan dengan cara yang disukai anak-anak pada umumnya. Salah satu cara adalah penggunaan alat peraga atau alat bantu yang menghibur dan juga efektif. Alternatif media yang dapat digunakan antara lain adalah *puppet show* atau panggung boneka. Cerita yang akan dibawakan adalah kisah dari Alkitab. Dengan demikian anak-anak yang menjadi audiens tidak hanya mendengarkan namun juga bisa melihat dan merasakan suasana, dan dapat berperan aktif di dalamnya.

Tujuan perancangan ini adalah membuat perancangan yang dapat menanamkan ketertarikan dan memperkenalkan kisah tokoh perempuan dalam

Alkitab serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada anak-anak.

Objek perancangan yang dibuat sebagai bagian dari Tugas Akhir adalah 3 tokoh Alkitab yaitu Hana, Abigail, dan Ester. Namun perancangan ini sangat terbuka untuk cerita-cerita lainnya yang dapat dikembangkan di kemudian hari. Subyek materi adalah perancangan media pembelajaran komunikasi visual dalam bentuk panggung boneka.

Target audience dari perancangan ini dibagi menjadi 2 yaitu target primer dan sekunder. Berikut segmentasi *target audience*:

•Segmentasi *target audience* primer:

1. Geografis
Kota: Bertempat tinggal di Surabaya
Status Ekonomi: SES A-C
2. Demografis
Umur: Usia 4-6 tahun
Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan: Taman Kanak-kanak - SD
3. Psikografis:
oMemiliki keinginan untuk belajar Firman Tuhan
oMemiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Behaviour:
oGemar bermain
oSenang berdoa dan membaca Alkitab

•Segmentasi *target audience* sekunder:

1. Geografis
Kota: Bertempat tinggal di Surabaya
Status Ekonomi : SES A-C
2. Demografis
Umur: Usia dewasa
3. Psikografis:
oPeduli terhadap kerohanian anaknya
4. Behaviour
oMembutuhkan media untuk mendidik anaknya

Metode Penelitian

Berikut ini adalah penjabaran mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam pengerjaan tugas akhir:

Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari tahu kebiasaan, psikologi, dan kesukaan anak. Wawancara tersebut bersifat bebas dalam arti pertanyaan tidak tersusun secara formal.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah mencatat fenomena yang muncul di lapangan seperti mengamati tingkah laku anak-anak saat bermain, pengamatan mengenai

kegemaran anak, selain itu mengamati media-media permainan yang sudah pernah muncul di pasaran.

3. Kepustakaan

Metode ini digunakan dengan mengkaji informasi dari media cetak seperti buku, majalah, atau jurnal.

Metode Analisis 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 data yang digunakan adalah metode kualitatif 5W+1H.

- What : Dalam hal ini, permasalahan yang diangkat berkaitan dengan media yang digunakan dalam Sekolah Minggu masih kurang variasi.
- Why : Permasalahan ini diangkat karena penyampaian Firman Tuhan harus dapat diberitakan dengan jelas dan efektif kepada anak-anak karena mempengaruhi pembentukan karakter mereka kedepannya.
- Who : Target untuk perancangan ini adalah anak-anak usia 4-8 tahun yang mengikuti Sekolah Minggu dan yang memiliki rasa keingin tahun lebih tentang Alkitab.
- Where : Perancangan ini dibuat kepada Sekolah Minggu yang ada di Surabaya.
- When : Perancangan ini akan direalisasikan pada tahun 2015.
- How : Masalah yang diangkat akan dianalisis kemudian dicari solusi yang terbaik yang mampu menjawab kebutuhan dari target.

Analisis dan Konsep Pemecahan Masalah

Media pembelajaran adalah sumber belajar selain guru atau disebut juga sebagai penghubung pesan ajar yang diciptakan secara terencana oleh para guru. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi yang tidak dapat diberikan oleh pengajar. Media juga mengatasi keterbatasan lingkungan belajar, misalnya ruang kelas yang terlalu kecil, objek yang terlalu kompleks, atau objeknya berada di luar jangkauan. Penggunaan media memungkinkan adanya interaksi dan dengan demikian dapat menyatukan tanggapan (memberi perspektif yang sama). Media seperti yang telah dijelaskan sebelumnya adalah semua bentuk perantara untuk menyampaikan ide atau gagasan. Kata interaktif mengacu pada sistem. Namun kata interaktif tidak hanya berhubungan dengan komputer, namun juga interaksi sosial. Jadi jika disimpulkan media interaktif adalah perantara yang dapat dikontrol serta terdapat interaksi atau aktivitas timbal balik.

Media dapat dibagi berdasarkan jenis yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Selain itu media juga dapat dibagi berdasarkan tujuan pembelajarannya. Menurut Dr.

Benjamin Bloom tujuan perancangan dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bagian kognitif adalah bagian yang paling sering digunakan atau dikembangkan karena bagian ini menyangkut dengan pengetahuan. Bagian kognitif ini dapat dibagi lagi menjadi 6 kategori pengetahuan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, perpaduan, dan evaluasi. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, emosional, perasaan, nilai, dan apresiasi. Aktivitas yang mendukung ranah afektif antara lain bertanya, mengikuti, menjawab, memberi salam, mengundang, menghormati, berbagi, dan lain-lain. Ranah afektif ini sulit diukur karena berkaitan dengan masalah kejiwaan yang berada di dalam diri manusia. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan gerakan fisik, kordinasi, dan penggunaan fungsi motorik. Materi pembelajaran dalam perancangan ini termasuk dalam ranah afektif.

Anak pada usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang pesat mulai dari fisik, motorik, intelektual, dan sosial. Kreativitas anak pada usia 4-6 tahun tampil pada saat anak bermain. Oleh sebab itu media yang dibuat seperti permainan sangat efektif untuk menarik perhatian anak-anak.

Puppet berasal dari bahasa Yunani yang arti harafiahnya “ditarik oleh benang”. Menurut penulis Yunani pada abad pertama dan kedua CE, seorang penemu legendaris Daedalus membuat boneka dari kayu yang dapat digerak-gerakkan untuk menghibur Raja Minos dan keluarganya. Fungsi *puppet* pada zaman itu adalah sebagai sebuah bentuk ritual sakral dan juga sebagai penghibur. Di Eropa, *puppet* juga populer dan digunakan untuk mempertunjukkan moralitas.

Terdapat beberapa jenis *puppet* yang dikenal oleh masyarakat dunia antara lain *Black Light Puppet*, *Bunraku Puppet*, *Carnival Puppet*, *Finger Puppet*, *Sock Puppet*, *Hand Puppet*, *Human-arm Puppet*, *Light Curtain Puppet*, *Marionette*, *Marotte*, *Pull String Puppet*, *Push Puppet*, *Toy Theatre*, *Rod Puppet*, *Shadow Puppet*, *Ticklebug*, *Table Top Puppet*, *Ventriloquism Dummy*, *Water Puppet*, *Object Puppet*, dan *Motekar Puppet*.

Pertunjukan *puppet* seringkali dibuat dengan tujuan hiburan. Dalam dunia pembelajaran, *puppet* dapat digunakan sebagai media yang interaktif. Dari pembuka, hingga cara sang dalang membawakan cerita dapat menyita perhatian anak-anak. Secara tidak langsung mereka mendengar dan belajar dari situ.

Dalam perancangan ini, cerita tokoh Alkitab yang akan dibawakan adalah Hana, Abigail, dan Ester. Hana adalah seorang tokoh perempuan Alkitab dan kisahnya diceritakan di dalam 1 Samuel 1 - 2.

Dikisahkan seseorang bernama Elkana memiliki istri Hana dan Penina. Penina memiliki anak tetapi Hana tidak. Setiap saat Penina selalu mengejek Hana. Hana tidak pernah membalas Penina, sebaliknya Hana berdoa kepada Tuhan. Suatu saat Elkana serta Hana dan Penina pergi mempersembahkan korban di bait suci dan di sana Hana berdoa dan mengikrarkan janji kepada Tuhan sambil menangis. Imam Eli yang melihat mengira Hana mabuk. Hana menjelaskan keadaannya dan Imam Eli memberkati Hana. Setahun kemudian Hana melahirkan anak dan diberi nama Samuel yang artinya "Aku telah memintanya dari pada Tuhan". Hal penting yang dapat dipetik dari kisah Hana adalah jangan menyerah sebab Tuhan mendengar doa orang benar.

Kisah Abigail diceritakan singkat dalam 1 Samuel 25 : 2. Dikisahkan seseorang yang kaya bernama Nabal. Dombanya berjumlah 3000 ekor dan kambingnya berjumlah 1000 ekor. Waktu itu Nabal sedang mengadakan acara pengguntingan bulu domba di Karmel. Nabal mempunyai istri yang sangat cantik, namanya Abigail. Nabal digambarkan sebagai laki-laki yang kasar dan jahat. Pada saat yang sama Daud dan prajuritnya sedang berada di padang gurun dekat Karmel dan perbekalan mereka sudah menipis. Daud menyuruh beberapa prajuritnya untuk meminta makanan kepada Nabal. Nabal yang kasar serta merta membentak dan mengusir prajurit Daud. tidak hanya itu, Nabal juga menghina Daud. Prajurit Daud pulang dan memberitahukan kejadian yang mereka alami. Daudpun menjadi geram dan hendak membantai keluarga Nabal. Abigail mendengar kabar tentang Daud yang marah itu, dan langsung bergegas mengangkut roti, daging, dan makanan lainnya ke atas keledai untuk pergi menemui Daud. Ketika Abigail turun dari gunung, berpapasanlah Abigail dengan Daud serta prajurit-prajuritnya. Abigail dengan bijak meminta maaf atas perbuatan suaminya dan berhasil menenangkan hati Daud yang panas. Abigail adalah perempuan yang tidak hanya bijak, cantik, namun juga berani dan cerdas. Zaman sekarang ini banyak perempuan yang memilih untuk tampil cantik dan mengabaikan otak mereka. Abigail adalah contoh yang tepat untuk menggambarkan bahwa tidak hanya kecantikan yang dapat menjadi daya tarik fisik.

Kisah Ester diceritakan dalam kitab Ester di Perjanjian Lama. Ester adalah orang Yahudi dan seorang anak yatim piatu yang diasuh oleh pamannya Mordekhai. Pada saat itu Raja Ahasyweros sedang mencari pengganti Ratu Wasti. Ester adalah perempuan yang mengasihi Tuhan. Raja mengasihi Ester dibandingkan perempuan lainnya sehingga Ester diangkat menjadi ratu. Dalam kerajaan Raja Ahasyweros terdapat seorang pembesar bernama Haman. Haman bermaksud jahat untuk membunuh seluruh kaum Yahudi sebab dia geram pada Mordekhai yang tidak sujud menyembah kepadanya. Ester mengetahui rencana Haman dan berdoa puasa

selama 3 hari. Ester hendak menghadap Raja namun bukan untuk mengadu tetapi untuk mengundang Raja serta Haman dalam perjamuan makan. Pada perjamuan makan yang kedua, berbicaralah Ester kepada Raja, sebab Tuhan telah membuat Raja mengasihi Ester, bahwa Haman hendak membunuh bangsa Yahudi. Haman yang jahat dihukum dan Raja membuat peraturan yang menguntungkan orang Yahudi. Ester dipilih menjadi ratu seturut dengan waktu Tuhan. Ester juga seorang Yahudi yaitu bangsa yang takut akan Tuhan, sehingga Tuhan berkenan kepadanya.

Sekolah Minggu harus dapat merangkul semua nilai-nilai tersebut dalam bentuk kegiatan, suasana, cara mengajar yang baik sehingga anak-anak dapat memahami serta tertarik untuk belajar lebih. Media *puppet* dibuat dengan tema Alkitab ini dapat menceritakan alur kisah sehingga lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak membingungkan anak-anak. Interaksi yang dilakukan oleh anak-anak dengan guru juga dapat terbentuk. Media *puppet* juga merupakan media yang ditujukan untuk kelompok. Dengan demikian lewat *puppet show* yang akan diadakan, anak-anak dapat berkumpul bersama mendengarkan cerita sekaligus membentuk hubungan sosial antar sesama.

Analisa 5W+1H

•What

Perancangan ini menjawab permasalahan pengembangan materi yang diberikan di Sekolah Minggu dengan menggunakan media yang berbeda. Media yang digunakan adalah puppet.

•Who

Target sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak Sekolah Minggu dengan kisaran usia 4-6 tahun (kelas pratama). Anak-anak Sekolah Minggu dipilih menjadi target karena di Sekolah Minggu anak-anak mendapatkan pelajaran tentang nilai-nilai yang paling baik.

•When

Puppet show biasa diadakan untuk acara tertentu saja dan bukan sebagai suatu acara mingguan. Hal ini disebabkan oleh perlunya persiapan baik dari latihan teknis dan persiapan materi.

•Where

Puppet show ini diadakan di Sekolah Minggu di Surabaya, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengadakannya di tempat lain.

•Why

Puppet dipakai dalam perancangan ini sebagai media sebab puppet memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain seperti: puppet ditujukan untuk kelompok, sehingga anak-anak dapat berkumpul dalam komunitasnya, puppet juga media yang interaktif dimana anak-anak dapat melihat, mendengar, dan memberikan respon balik.

•How

Perancangan ini dimulai dengan pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan studi visual serta materi yang akan disampaikan.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah memberikan teladan atau contoh lewat tokoh-tokoh perempuan di Alkitab. Melalui perancangan ini, diharapkan anak-anak dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dan menerapkannya. Perkembangan karakter adalah hal yang sangat penting dan sebaiknya diajarkan sejak masa anak-anak, dimana pada masa tersebut anak mudah menyerap hal-hal yang diberitahukan kepada mereka. Melalui perancangan *puppet show* tentang kisah tokoh perempuan dalam Alkitab ini diharapkan dapat memberikan nasihat dan nilai-nilai yang baik. Tujuan dari perancangan ini berhubungan dengan pembentukan aspek afektif anak sehingga tidak ada pengukuran tingkat keberhasilan yang pasti.

Indikator keberhasilan dari perancangan media pembelajaran ini adalah apabila anak-anak, tertarik dengan cerita Alkitab yang disampaikan dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang Alkitab atau kisah-kisah yang lain. Tingkat keberhasilan ini juga tergantung lewat peran orangtua ataupun guru yang mendampingi dan membimbing. Sebab *puppet show* ini hanya diadakan pada saat Sekolah Minggu namun bimbingan di rumah pun dibutuhkan supaya anak semakin mengerti.

Pembentukan karakter sejak dini sangat penting karena masa anak-anak merupakan dasar dimana hal yang diajarkan dapat tertanam hingga dewasa. Oleh karena itu sejak dini haruslah dimanfaatkan dengan baik dengan cara memberikan materi yang baik pula. Pembentukan karakter dapat dicontoh melalui Alkitab.

Dari hasil pengumpulan data, diketahui bahwa media pembelajaran sangat penting perannya dalam suatu proses pembelajaran. Sekolah Minggu sendiri telah melakukan variatif kegiatan atau aktifitas yang berbeda dari rutinitas biasanya. Media pendukungpun sangat dibutuhkan dalam pengajaran Firman Tuhan di Sekolah Minggu. Hal ini mencakup fungsi media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar, fungsi semantik, manipulatif, serta fungsi psikologis. Materi pembelajaran yang baik disertai dengan media yang tepat dapat meningkatkan kemampuan anak baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Saat ini Sekolah Minggu membutuhkan beragam media pembelajaran agar anak-anak tidak bosan.

Konsep Pembelajaran

Konsep puppet show yang dirancang adalah belajar dan bermain. Dari pembahasan tentang psikologi anak umur 4-6 tahun, mereka masih termasuk dalam masa bermain dan juga masuk dalam questioning age.

Puppet show yang dirancang untuk membuat anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani mereka. Konsep media pembelajaran yang dibuat harus dapat menanamkan nilai-nilai positif lewat tokoh-tokoh perempuan dalam Alkitab dengan cara yang menarik.

Jenis Media

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang dapat termasuk media interaktif. Jika dilihat dari cara penggunaannya, media *puppet* ini termasuk media presentasi, dimana anak-anak membutuhkan dampingan dari orang dewasa, dalam hal ini orangtua atau guru. Namun dalam penggunaannya anak-anak diharapkan dapat berinteraksi atau memberikan respon terhadap cerita yang disampaikan oleh guru. Bahan yang digunakan adalah material kertas atau karton tebal dan ber ukuran sekitar 30 cm. *Puppet* yang dibuat memiliki sendi atau disebut *articulated paper doll*.

Konsep Karakter

1. Hana
Kepribadian : Mengasihi Tuhan, lembut, sabar
Tampilan Visual : Menggunakan jubah dan kerudung
Ekspresi : Murung; menangis; bahagia
2. Penina
Kepribadian : Jahat, sombong
Tampilan Visual : Menggunakan jubah dan kerudung
Ekspresi : Mencibir; angkuh
3. Elkana
Kepribadian : Mengasihi Tuhan, penyayang, setia
Tampilan Visual : Menggunakan jubah dan sabuk
Ekspresi : Khawatir; bahagia
4. Imam Eli
Kepribadian : Berwibawa
Tampilan Visual : Jubah linen berwarna emas, biru, ungu, dan merah
Ekspresi : Bingung; tersenyum
5. Abigail
Kepribadian : Bijaksana, lemah lembut
Tampilan Visual : Cantik, menggunakan jubah panjang berwarna cerah
Ekspresi : Kaget; tenang
6. Nabal
Kepribadian : Bebal, bodoh, kasar

Tampilan Visual : Menggunakan jubah mahal, berbadan gemuk
Ekspresi : Menggerutu; marah

7. Daud
Kepribadian : Berwibawa
Tampilan Visual : Menggunakan pakaian perang
Ekspresi : Geram; puas
8. Prajurit
Kepribadian : Setia, taat
Tampilan Visual : Menggunakan pakaian perang
Ekspresi : Tegas
9. Ester
Kepribadian : Mengasihi Tuhan, berani, dewasa
Tampilan Visual : Menggunakan jubah sutra berwarna ungu dan emas
Ekspresi : Bahagia; sedih; marah
10. Raja Ahasyweros
Kepribadian : Tegas
Tampilan Visual : Menggunakan jubah berwarna ungu dan emas
Ekspresi : Bahagia; marah
11. Mordekhai
Kepribadian : Mengasihi Tuhan
Tampilan Visual : Menggunakan jubah dan sabuk
Ekspresi : Khawatir; takut
12. Haman
Kepribadian : Jahat, bermuka dua
Tampilan Visual : Menggunakan jubah panjang dan mahal
Ekspresi : Bahagia; geram; takut

Illustration Visual Style

Gaya yang digunakan pada perancangan ini adalah gaya kartun. Karakter yang ditampilkan berupa karakter vektor *clean and simple* dimana karakter tidak terlalu banyak menunjukkan detail. Teknik pewarnaan diblok dengan sedikit perbedaan warna gelap dan terang untuk memberi kesan kedalaman.

Tipografi

Teks-teks dalam media aplikasi ini akan menggunakan jenis *typeface sans-serif* yang agak gemuk atau bulat supaya memberi kesan lucu dan gembira. Jenis *typeface* yang digunakan adalah BubbleGum.

**ABCDEFGHIJKLMNQRSTU
 VWXYZ
 1234567890**

Typeface lainnya yang digunakan adalah Delius dan Pacifico.

ABCDEFGHIJKLMNOPS
 TUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuv

wxyz

1234567890

*ABCDEFGHIJKL MNOP
 QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 z
 1234567890*

Aplikasi Pada Media

Perancangan secara keseluruhan diperuntukkan bagi Sekolah Minggu kelas Pratama 1. Perancangan ini dibagi menjadi dua yaitu perancangan media utama dan media pendukung. Perancangan media utama meliputi *puppet* dan panggung boneka.



Gambar 1. Final artwork Hana



Gambar 2. Final artwork Abigail



Gambar 3. Final artwork Ester



Gambar 5. Final artwork Daud



Gambar 4. Final artwork Elkana



Gambar 6. Final artwork Raja Ahasyweros



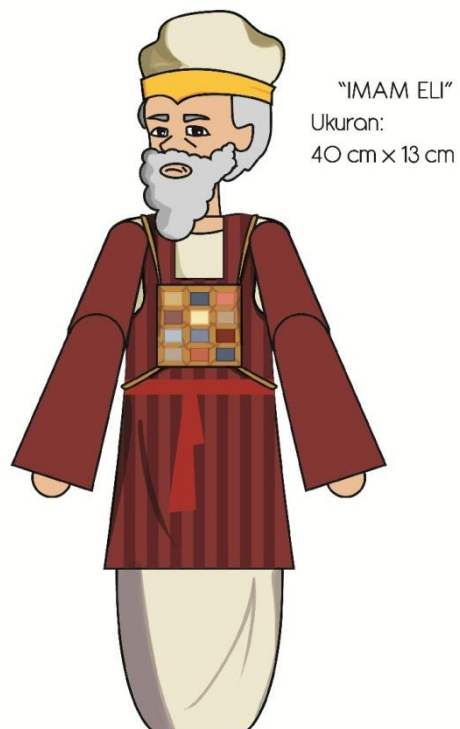
Gambar 7. Final artwork Penina



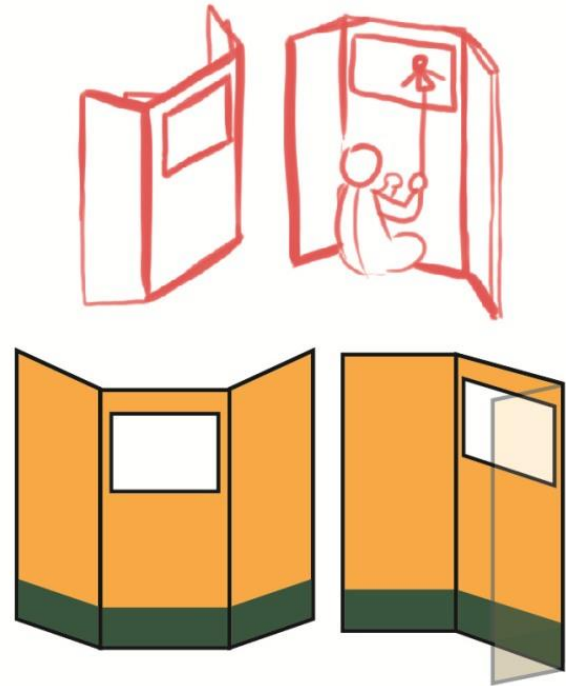
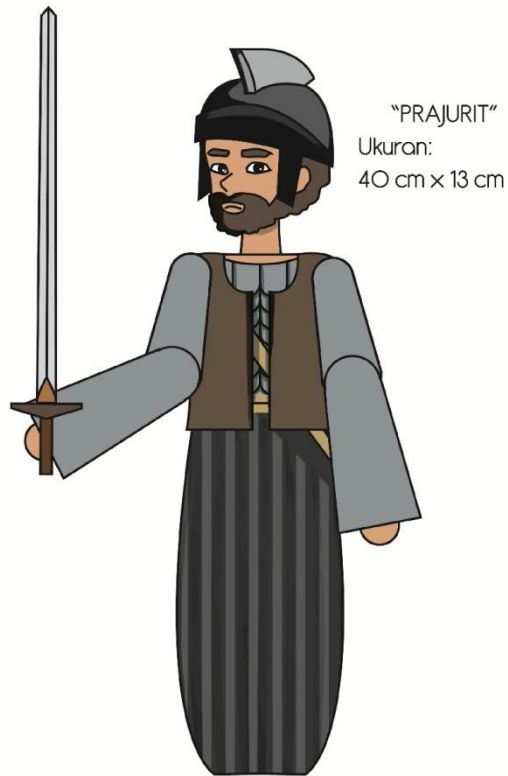
Gambar 9. Final artwork Mordekhai



Gambar 8. Final artwork Nabal



Gambar 10. Final artwork Imam Eli



Gambar 13. *Final desain panggung*

Gambar 11. *Final artwork prajurit*



Gambar 12. *Final artwork Haman*



Gambar 14. *Puppet structure*

Sedangkan perancangan media pendukung meliputi:

1. Poster

Poster acara berfungsi sebagai media publikasi yang ditempatkan di depan ruang kelas atau di papan pengumuman.



Gambar 15. Final artwork poster

2. X-Banner

Sebagai sarana publikasi yang ditempatkan di depan ruang kelas.



Gambar 16. Final artwork x-banner

3. Merchandise

Merchandise yang dibuat adalah pin, gantungan kunci, dan tote bag. Merchandise dibagikan kepada anak-anak sebagai bentuk partisipasi dalam kegiatan Sekolah Minggu.



Gambar 17. Final artwork gantungan kunci dan pin



Gambar 18. Final artwork tote bag

Kesimpulan

Setelah mewujudkan perancangan *puppet show* untuk anak-anak, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Firman Tuhan perlu diajarkan sejak usia dini. Memperkenalkan Firman Tuhan dapat melalui Sekolah Minggu. Dalam memberikan Firman Tuhan, Sekolah Minggu memerlukan media pembelajaran

yang efektif dan dapat meningkatkan keingintahuan anak terhadap Firman Tuhan.

Media *puppet show* ini membawa kisah Hana, Ester, dan Abigail; sebagian tokoh Alkitab yang mempunyai kisah yang dapat mengajarkan banyak hal untuk anak-anak. Kisah mereka singkat, namun padat nilai serta mudah dipahami oleh anak usia pratama.

Kisah yang diangkat juga memberikan nilai-nilai mengenai kesabaran, kebijaksanaan, kelemahan lembut, keberanian, serta yang terutama yaitu belajar untuk dekat dengan Tuhan.

Daftar Pustaka

- Akbar, Reni Hawadi. *Psikologi Perkembangan Anak : Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo. 2001
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1966
- Barna, George. *Revolutionary Parenting : What The Research Shows Really Works*. United States of America: Tyndale House Publisher. 2007
- Blumenthal, Ellen. *Puppetry and Puppets*. United Kingdom: Thames & Hudson. 2005
- Clark, Donald. *Bloom's Taxonomy of Learning Domains*. The Performance Juxtaposition Site. 1999
<<http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/bloom.html>>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka. 2008
- Setiawani, Mary Go. *Menerobos Dunia Anak*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup. 2000
- Gilmore, Heather. "Why Kids Need to Play". *Psych Central*. 2014. 25 Februari 2015
<<http://pro.psychcentral.com/child-therapist/2014/08/why-kids-need-to-play/>>.
- Hagijanto, Andrian D. "White Space Dalam Iklan di Media Cetak" *Nirmana 1, No. 2 (Juli 1999): 60-70.*
<<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>>.
- Harefa, Andrias. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Bogor: Kompas. 2000
- Herawati, Fenna. *Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Anak Usia 9-12 Tahun*. (TA No. 00022140/DKV/2012). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya. 2012.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju. 1977
- Julianto, Edi. Wawancara tatap muka. 8 Maret 2015.
- Kaye. "7 Ways to Tell a Bible Story in Kids' Ministry". *Transforming Kids Ministry*. 2012. 8 Oktober 2014.
<<http://transformingkidsministry.com/2012/1>

0/11/7-ways-to-tell-a-bible-story-in-kids-ministry/>.

Michail, Olga. "Electronic toys vs. traditional toys: what is the best toy for your child". *WEAU*. 2012. 18 Maret 2015.

<<http://www.weau.com/home/headlines/Electronic-toys-vs-traditional-toys-what-is-the-best-toy-for-your-child--184504051.html>>.

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2010

Richards, Lawrence O. *Mengajarkan Alkitab Secara Kreatif*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup. 1994

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009