

PERANCANGAN *BOARD GAME* DENGAN TEMA PAHLAWAN PAHLAWAN ALKITAB UNTUK PEMBELAJARAN MORAL BAGI ANAK-ANAK SEKOLAH MINGGU UMUR 5-7 TAHUN

Yosia Zabdi Mulyonugroho¹, Petrus Gogor Bangsa², Aniendya Christianna³

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: yosia.mulyo@gmail.com

Abstrak

Moral anak-anak di Indonesia semakin berkurang karena adanya globalisasi. Anak-anak menjadi pribadi yang nakal karena terpengaruh lingkungan yang kurang baik. Maka dari itu salah satu hal yang dapat meluruskan masalah ini adalah bersandar menurut kebenaran Firman Tuhan. Untuk itu dibutuhkan suatu media edukatif yang membantu anak-anak mengerti masalah moral dan juga pentingnya firman Tuhan. Bible Journey merupakan *board game* yang mengajak anak-anak belajar mengenai moral dari firman Tuhan dan juga pengetahuan-pengetahuan Alkitab yang berguna kehidupan sehari-hari, dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak sekolah minggu yang berusia 5-7 tahun. Selain itu anak-anak diharapkan juga belajar berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman sekitarnya.

Kata Kunci : *Board game*, Permainan, Alkitab, Anak-anak

Abstract

Board Game Design with the Theme of Bible Heroes for Morale Learning for Sunday School Children Aged 5-7 Years Old

The morale of Indonesian children is decreasing because of globalization. Children become naughty because of negative surrounding impacts. Hence, one of the things that could be done to solve this problem is to abide in God's Words. Therefore, an educative media is needed to help children to understand moral problems and the importance of God's Words. Bible Journey is a board game designed to bring children to learn about the moral of God's Words and other Bible knowledge that is useful for everyday lives, with an interesting and fun way. This design is made for Sunday School children aged 5-7 years old. Moreover, children are also expected to learn to communicate and discuss with their friends.

Keywords : *Board game, Game, Bible, Kids*

Pendahuluan

Dunia anak-anak adalah dunia yang pasti dilewati oleh semua orang, dimana masa kecil adalah masa yang paling menyenangkan dan dirindukan. Masa kanak-kanak adalah masa untuk bersenang-senang, bermain dan menikmati hidup tanpa beban. Masa ini menjadi masa yang penting bagi pertumbuhan dan kesuksesan seseorang. Selain berpengaruh dalam sifat tetapi juga dalam hal keimanan dan berkomunikasi dengan orang lain.

Setiap anak-anak akan mengalami pertumbuhan fisik dan kognitif, dimana perkembangan kemampuan

kognitif anak sangat penting untuk masa depan anak tersebut. Kemampuan kognitif menurut Piaget ada beberapa tahapan perkembangan kognitif yang terjadi selama masa kanak-kanak sampai remaja, yaitu sensori-motorik (0-2 tahun) tahapan dimana seorang anak mulai tumbuh dalam sisi pergerakan fisik, praoperasional (2-7 tahun) tahapan dalam keterampilan berbahasa dan berbicara, operasional (7-11 tahun), operasional formal (11 thn-dewasa). Perkembangan bahasa, pada mulanya, anak hanya mengucapkan satu kata, misalnya pergi, naik, atau

jalan. Setelah itu dimulailah masa mengatur kata-kata dalam kalimat dengan menggunakan dua kata yang sederhana yang disebut *telegraphic speech*, seperti papa pergi, ingin minum. Tahap selanjutnya anak mulai belajar tata bahasa dan aturan-aturan dalam membuat kalimat yang lebih kompleks dan juga memakai nada suara tinggi rendah.

Pertama kali anak-anak akan belajar dari lingkungan keluarga. Keluarga adalah tempat pertama untuk anak-anak dapat menyerap sesuatu. Dalam keluarga akan diajarkan moral, sopan santun dan pengetahuan awal untuk hidup di masyarakat. Kemudian mereka akan belajar banyak hal di sekolah. Disana akan diajarkan ilmu-ilmu dalam berbagai bidang sebagai bekal untuk masa depan dan studi anak-anak. Selanjutnya lingkungan sekitar, yaitu teman-teman, ataupun tetangga menjadi salah satu media anak-anak dalam belajar dan beradaptasi. Rumah ibadah juga menjadi salah satu tempat belajar bagi anak-anak. Tempat pengajaran moral untuk anak-anak Kristen adalah sekolah minggu, disinilah tempat anak-anak diajarkan firman Tuhan dan moral-moral yang baik dari tokoh Alkitab.

Alkitab memiliki 66 Kitab didalamnya, 39 perjanjian lama dan 27 perjanjian baru. Terdapat banyak sekali tokoh yang tercantum dalam Kitab ini. Dalam Alkitab terdapat banyak sekali kitab dengan rahasia ilahinya. Namun masih banyak kitab yang terlewatkan diajarkan dalam sekolah minggu sehingga anak-anak tidak mengerti cerita di Alkitab, disini di ajarkan banyak sekali moral-moral yang baik bagi pertumbuhan anak-anak. Banyak tokoh pahlawan Alkitab yang diceritakan sebagai perumpaan tentang suatu moral hidup. Tuhan mengajarkan moral-moral yang penting yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat juga peraturan-peraturan penting yang Tuhan letakkan untuk menjadi hukum bagi manusia agar tidak menjadi jahat. Untuk kali ini fokus moral yang diambil adalah buah-buah Roh. Buah-buah Roh terdapat pada Kitab Galatia 5:22-23 yang berisi “ Tetapi buah Roh ialah: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, penguasaan diri. Tidak ada hukum yang menentang hal-hal itu.” Dari ayat inilah diambil sebagai batasan moral yang akan diajarkan kepada anak-anak dan juga sebagai patokan dalam pemilihan tokoh yang akan digunakan.

Board game adalah permainan yang menarik bagi anak-anak sampai sekarang. *Board game* melatih anak-anak untuk berpikir, berkomunikasi, dan belajar. Dari permainan ini juga membuat anak akan bersosialisasi dengan temannya dan belajar banyak hal yang lebih berguna. Media ini digunakan untuk

anak-anak berumur 5-7 yaitu anak-anak Sekolah Dasar, dianggap cocok karena media ini bersifat interaktif bagi anak-anak. Selain memasukkan nilai-nilai moral dalam *gamenya* media ini juga menarik bagi anak-anak. Anak-anak akan belajar cara berinteraksi dengan temannya. Diharapkan media ini bisa membuat anak-anak tidak terpacu pada suatu gadget ataupun *game* yang membuat pertumbuhan mereka terhambat.

Metode Penelitian

Data yang digunakan untuk menyusun perancangan ini berasal dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapat secara langsung dari sumber data. Sedangkan Data sekunder adalah data yang didapat dari berbagai sumber yang ada.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

a. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam akan dilakukan terhadap guru-guru sekolah minggu untuk mengetahui pola tingkah laku sasaran perancangan lebih spesifik. Juga dilakukan wawancara dengan guru sekolah dasar untuk melihat juga pola tingkah laku target perancangan sesuai dengan usianya.

b. Kepustakaan

Metode yang digunakan dengan cara pengumpulan data melalui media cetak baik dalam bentuk buku, jurnal, majalah, dan koran.

c. Internet

Metode internet adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan media internet, dimana data dapat dicari dalam berbagai bentuk baik audio, audio visual, gambar dan artikel.

d. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara ataupun survei ke target market maupun audiens yang bersangkutan dengan perancangan ini.

Metode Analisis Data

Perancangan Media interaktif ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Metode ini adalah metode yang menjelaskan atau menggambarkan apa yang ada. Dimana metode ini dilakukan untuk mencari hasil data melalui pendapat target audiens maupun target market mengenai permasalahan yang diangkat untuk mendapat data yang akan diolah menjadi hasil perancangan. Dimana metode ini dapat mengumpulkan data melalui pengamatan target dan sekitar untuk mendapat gambaran mengenai data yang ingin di ambil. Pengumpulan tidak hanya berdasarkan pengamatan

terhadap target melainkan juga melalui penelitian pustaka. Kemudian metode yang digunakan adalah 5 W dan 1 H karena perancangan ini adalah perancangan baru yang belum ada sebelumnya.

Konsep Perancangan

Board game ini sangat diperlukan komunikasi dan juga pengetahuan mengenai Alkitab. Setiap pertanyaan dan perintah *game* berdasarkan Alkitab yang bahasanya dipermudah sesuai umur target audiens. Jenis *board game* yang dipakai adalah gabungan roll and move dengan trivia *games*. Permainan ini akan disediakan 2 jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu tantangan. Dalam kartu soal anak-anak akan diberi soal-soal seputar tokoh-tokoh yang ada dalam Alkitab. Kartu juga akan dilengkapi dengan ilustrasi gambar dari para tokoh Alkitab yang bersangkutan. Kemudian juga akan diberi penjelasan singkat cerita tokoh yang akan disampaikan oleh pembimbing selaku *game* master. Buah yang digunakan sebagai poin mereka adalah berupa Buah Roh sebagai pesan tersirat kepada anak-anak mengenai nilai-nilai moral yang harus mereka miliki.

Dalam permainan ini juga terdapat kartu tantangan. Kartu tantangan dapat menjadi satu keuntungan atau menjadi kerugian bagi pemain. Kartu tantangan ini memiliki pesan bahwa saat menuju ke tujuan yang diinginkan pemain harus menghadapi tantangan. Kartu ini akan diberikan saat pemain menginjak spot yang bertanda khusus.

Materi yang akan diberikan melalui kartu soal, di mana kartu tersebut akan berguna untuk memberi informasi kepada anak-anak pengetahuan Alkitab dan kisah tokoh-tokoh tersebut. Kartu soal akan diberikan secara acak kepada pemain. Tidak hanya soal tentang Alkitab dalam kartu soal ini juga tersedia pertanyaan berupa perintah aksi yang harus dilakukan pemain sesuai Buah Roh yang tercantum.

Landasan Teori

Board Game

Board game adalah sebuah permainan konvensional yang sudah digunakan sejak zaman dahulu sebagai salah satu alat hiburan, dan juga menjadi salah satu jenis mainan tertua yang pernah ditemukan oleh manusia. Permainan ini dimainkan beramai-ramai dengan cara memindahkan alat-alat permainan yang sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan dalam

permainan. Tidak hanya itu *Board game* adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh hampir semua budaya. Kebanyakan dari *Board game* berupa sebuah permainan strategi. Contoh sebuah *Board game* adalah halma dan catur. Permainan ini sudah sangat mendunia dan dimainkan oleh semua orang.

Berikut beberapa jenis *Board game*, yang dibagi berdasarkan cara bermainnya:

a. *Strategy Board game*

Permainan ini menggunakan kemampuan pemain dalam mengatur strategi, di mana pemain diharapkan dapat mengatur strategi dalam menguasai bidang dan mengumpulkan poin agar dapat mengalahkan musuhnya. Pemain dengan skor tertinggi akan menjadi pemenang. Contoh dari permainan ini adalah catur dan go.

b. *German-style Board game atau Eurogames*

Permainan ini mengutamakan strategi dan kesederhanaan. Contohnya adalah permainan *The Settlers of Catan*. Disini pemain bertugas membangun peradaban, permainan usai bila ada pemain yang memiliki poin tertinggi. Perbedaan dengan jenis *strategy Board game* adalah permainan ini tidak hanya sekedar membuat strategi melainkan juga bagaimana membangun sebuah peradaban.

c. *Race Game*

Permainan ini dimainkan dengan menggunakan pion dan pemain dinyatakan menang bila mencapai titik akhir terlebih dahulu. Contohnya adalah ular tangga, parchisi, dan backgammon.

d. *Roll and Move game*

Permainan ini menggunakan dadu sebagai alat permainan. Dadu digunakan sebagai penentu jumlah langkah pemain dalam permainan. Contohnya adalah Monopoli.

e. *Trivia Games*

Permainan ini adalah permainan yang membutuhkan pengetahuan lebih, di mana cara bermain permainan ini adalah menanyakan pertanyaan tentang pengetahuan umum dan pemain lain harus menjawab. Contoh permainannya adalah Trivial Pursuit.

f. *Words Game*

Contoh permainan ini adalah scrabble, di mana bentuk permainan ini bersangkutan erat dengan kata-kata. Kemampuan pemain dalam membuat kata-kata dibutuhkan dalam permainan ini.

g. War Game

Genre dari game ini adalah meniru operasi militer. Permainan ini berhubungan dengan perang dan strategi. Contohnya Risk dan *Advance Squad Leader*.

Perkembangan Moral Anak-anak

Lawrence Kohlberg membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat prakonvensional, tingkat konvensional, dan tingkat poskonvensional. Menurut pandangan Kohlberg dari tiga tingkatan tersebut, anak harus melewati enam tahap dalam dirinya. Setiap tahap memberikan jalan untuk menuju ke tahap selanjutnya ketika anak mampu menemukan “aturan” pada tahap itu. Kohlberg membaginya menjadi 3 tingkat, di mana setiap tahapnya terdapat dua tahapan perkembangan lagi

1. Tingkat Prakonvensional

Pada tingkat ini, anak sangat tanggap terhadap norma-norma budaya, misalnya norma-norma baik atau buruk, salah atau benar, dan sebagainya. Anak akan mengaitkan norma-norma tersebut sesuai dengan akibat yang akan dihadapi atas tindakan yang dilakukan. Anak juga menilai norma-norma tersebut berdasarkan kekuatan fisik dari yang menerapkan norma-norma tersebut. Pada tingkat prakonvensional ini dibagi menjadi dua tahap yaitu:

- a. Tahap *Punishment and Obedience Orientation*
 Pada tahap ini, secara umum anak menganggap bahwa konsekuensi yang ditimbulkan dari suatu tindakan sangat menentukan baik-buruknya suatu tindakan yang dilakukan, tanpa melihat sisi manusianya. Tindakan-tindakan yang tidak diikuti dengan konsekuensi dari tindakan tersebut, tidak dianggap sesuatu hal yang buruk.
- b. Tahap *Instrumental-Relativist Orientation* atau *Hedonistic Orientation*
 Pada tahap ini, suatu tindakan dikatakan benar apabila tindakan tersebut mampu memenuhi kebutuhan untuk diri sendiri maupun orang lain. Tindakan yang tidak memberikan pemenuhan kebutuhan baik untuk diri sendiri maupun orang lain dapat dianggap sebagai tindakan baik selama tindakan tersebut tidak merugikan. Pada tahap ini hubungan antar manusia digambarkan sebagaimana hubungan yang berlangsung di pusat perbelanjaan, di mana terdapat timbal balik dan sikap terus terang yang menempati kedudukan yang cukup penting.

2. Tingkat Konvensional

Pada tingkat perkembangan moral konvensional, memenuhi harapan keluarga, kelompok, masyarakat, maupun bangsanya merupakan suatu tindakan yang terpuji. Tindakan tersebut dilakukan tanpa harus mengaitkan dengan konsekuensi yang muncul, namun dibutuhkan sikap dan loyalitas yang sesuai dengan harapan-harapan pribadi dan tertib sosial yang berlaku. Pada tingkat ini, usaha seseorang untuk memperoleh, mendukung, dan mengakui keabsahan tertib sosial sangat ditekankan, serta usaha aktif untuk menjalin hubungan positif antara diri dengan orang lain maupun dengan kelompok di sekitarnya. Pada tingkat konvensional ini dibagi menjadi dua tahap yaitu:

- a. Tahap *Interpersonal Concordance* atau *Good-Boy/Good-Girl Orientation*
 Pandangan anak pada tahap ini, tindakan yang bermoral adalah tindakan yang menyenangkan, membantu, atau tindakan yang diakui dan diterima oleh orang lain. Anak biasanya akan menyesuaikan diri dengan apa yang dimaksud tindakan bermoral. “Moralitas suatu tindakan diukur dari niat yang terkandung dalam tindakan tersebut.” (Utomo)
- b. Tahap *Law and Order Orientation*
 Pada tahap ini, pandangan anak selalu mengarah pada otoritas, pemenuhan aturan-aturan, dan juga upaya untuk memelihara tertib sosial. Tindakan yang bermoral dianggap sebagai tindakan yang bertujuan untuk memenuhi kewajiban, penghormatan terhadap suatu otoritas, dan pemeliharaan tertib sosial yang diakui sebagai satu-satunya tertib sosial yang ada.

3. Tingkat Poskonvensional

Pada tingkat ketiga ini, terdapat usaha dalam diri anak untuk menentukan nilai-nilai dan prinsip-prinsip moral yang memiliki validitas yang diwujudkan tanpa harus mengaitkan dengan otoritas kelompok maupun individu dan terlepas dari hubungan seseorang dengan kelompok. Pada tingkat ketiga ini, di dalamnya mencakup dua tahap perkembangan moral, yaitu:

- a. Tahap *Social-Contract, Legalistic Orientation*
 Tahap ini merupakan tahap kematangan moral yang cukup tinggi. Pada tahap ini tindakan yang dianggap bermoral merupakan tindakan-tindakan yang mampu merefleksikan hak-hak individu dan memenuhi ukuran-ukuran yang telah diuji secara kritis dan telah disepakati oleh masyarakat luas. Seseorang yang berada pada tahap ini menyadari perbedaan individu dan pendapat. Oleh karena itu, tahap ini dianggap tahap yang memungkinkan tercapainya musyawarah

mufakat. Tahap ini sangat memungkinkan seseorang melihat benardan salah sebagai suatu hal yang berkaitan dengan nilai-nilai dan pendapat pribadi seseorang. Pada tahap ini, hukum atau aturan juga dapat dirubah jika dipandang hal tersebut lebih baik bagi masyarakat.

b. Tahap *Orientation of Universal Ethical Principles*

Pada tahap yang tertinggi ini, moral dipandang benar tidak harus dibatasi oleh hukum atau aturan dari kelompok sosial atau masyarakat. Namun, hal tersebut lebih dibatasi oleh kesadaran manusia dengan dilandasi prinsip-prinsip etis. Prinsip-prinsip tersebut dianggap jauh lebih baik, lebih luas dan abstrak dan bisa mencakup prinsip-prinsip umum seperti keadilan, persamaan HAM, dan sebagainya.

Dalam hal ini dapat diambil bahwa pertumbuhan anak memiliki berbagai tingkatan. Tidak hanya dalam perkembangan kognitif, melainkan pada perkembangan moral pun anak-anak mengalami beberapa tingkatan. Pendidikan moral bagi anak-anak sangat penting untuk masa depan mereka, di mana pendidikan ini berguna untuk anak-anak hidup dalam bermasyarakat dan pribadi penerus bangsa.

Alkitab

Setiap agama pasti memiliki kitab sebagai pedoman dalam beragama. Begitupula dengan agama Kristiani, umat Kristiani memiliki kitab yang bernama Alkitab. Alkitab berasal dari bahasa Arab yang berarti kalimat itu. Alkitab tidak hanya dicetak dalam bahasa aslinya, yaitu Ibrani, Aram, dan Yunani tapi juga dalam berbagai bahasa, seperti Indonesia, Inggris, dan sebagainya. Alkitab terdiri dari 66 Kitab dan dibagi menjadi 2 bagian yaitu Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Dua bagian ini dibedakan dari kehadiran Tuhan Yesus. Pada Perjanjian Lama diceritakan adalah situasi sebelum kedatangan Tuhan Yesus. Terdapat 39 pasal dalam bagian ini dan ditulis dalam bahasa Ibrani.

Tokoh Alkitab

Alkitab adalah kitab pedoman yang di dalamnya terdapat banyak sekali hal yang bisa dipelajari. Di dalamnya juga terdapat banyak tokoh yang baik maupun yang buruk. Dari sana umat Kristiani dapat belajar mengenai bagaimana menjadi umat Kristiani yang setia, baik dan takut akan Tuhan. Tidak hanya itu, di dalamnya juga tercantum sejarah kerajaan

Israel. Dalam bagian Perjanjian Lama banyak diceritakan tentang kejadian-kejadian sejarah sebelum kelahiran Tuhan Yesus, sedangkan Perjanjian Baru lebih banyak mengangkat perjalanan misi Tuhan Yesus dan para Rasul untuk menyebarkan kebenaran firman Tuhan. Tuhan Yesus mengajarkan banyak hal dalam bagian ini salah satunya adalah buah Roh. Buah Roh terletak pada kitab Galatia, di mana Galatia termasuk dalam kitab surat dari para Rasul. Galatia ditulis oleh Paulus, surat yang diberikan pada jemaat di kota Galatia yang berisikan pengajaran, nasehat, dan doktrin Kristiani. Buah Roh tepatnya berada pada Galatia pasal 5 ayat 22 sampai 23, yang berisi “Tetapi buah Roh ialah: Kasih, Suka cita, Damai sejahtera, Kesabaran, Kemurahan, Kebaikan, Kesetiaan, Kelemahlembutan, Penguasaan diri. Tidak ada hukum yang menentang hal-hal itu”. 9 hal yang ada di dalam buah Roh ini adalah 9 hal positif yang harus dilakukan manusia. Buah Roh ini juga sering dijadikan pedoman dalam bertindak di dalam masyarakat oleh umat Kristiani, di mana setiap poinnya memiliki makna tersendiri dan menjadi hal yang esensial bagi manusia. Berikut penjelasan mengenai kesembilan buah Roh:

a. Kasih

“Kasih yang dimaksud dalam bagian ini adalah kasih *Agape*. *Agape* berasal dari kata *αγαπω* - *AGAPAŌ* dengan kata kerjanya *αγαπαν* - *AGAPAN*, yang artinya adalah kasih yang tidak perhitungan dan tanpa memandang orang yang dikasihi, seringkali disebut kasih yang walaupun.” (Pdp. Paulus Igunata, 2012) (1 Yohanes 4:16, 1 Korintus 13:4-8)

b. Sukacita

Sukacita yang dimaksud di sini adalah kebahagiaan yang berasal dari Tuhan, dimana sukacita yang berasal dari anugerah Tuhan. Menurut Gordon D. Fee, sukacita yang dimaksudkan adalah sukacita atas apa yang telah dilakukan Tuhan kepada manusia dalam Yesus Kristus dan melalui Roh Kudus. (Ibrani 12:2)

c. Damai Sejahtera

Dalam bahasa Yunani sehari-hari pada masa itu, kata ini dipakai dengan menggunakan 2 kata yang memiliki kegunaan yang menarik. Kata ini digunakan untuk kata yang berarti ketentraman yang dinikmati oleh suatu negara karena berlakunya keadilan dan kemakmuran di bawah pemerintahan kepala negara yang bijaksana. Selain itu juga berarti tata tertib yang berlaku dan terpelihara di suatu kota atau desa. Dapat disimpulkan damai sejahtera yang dimaksud adalah kerukunan dengan sesama manusia, sebagai hasil relsi yang benar dengan Tuhan atau lebih sederhana bermakna ketenangan hati yang terjadi karena kesadaran manusia bahwa seluruh

kehidupan berasal dari tangan Tuhan. (Roma 15:13)

- d. Kesabaran
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ketenangan hati dalam menghadapi cobaan atau sifat tenang. Dalam Alkitab, kesabaran pertamanya merupakan sifat Tuhan (bdk. Kel 34:6). Menurut Paulus, salah satu Rasul Tuhan kesabaran Tuhan kepada manusia merupakan dasar dan alasan bagi orang beriman terhadap sesamanya. (Kolose 1:11, Efesus 4:2)
- e. Kemurahan
Kemurahan merupakan sebuah kekuatan untuk tidak bersikap kasar terhadap orang lain. Dalam bagian Perjanjian Baru, kata ini ditemukan dalam surat-surat Paulus. Sama seperti kesabaran, kemurahan juga diukur dari Tuhan, di mana Tuhan dengan kemurahanNya menganugerahkan keselamatan kepada setiap manusia. (2 Korintus 6:6-7)
- f. Kebaikan
Diartikan sebagai kekuatan untuk melakukan apa yang benar secara moral. Kebaikan mempertimbangkan apa yang bagi orang lain dan dirinya sendiri. Kebaikan disangkutpautkan dengan sifat manusia terhadap sesama. (2 Tesalonika 1:11)
- g. Kesetiaan
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata setia berarti berpegang teguh (janji, pendirian, dan sebagainya), patuh, taat. Kesetiaan dihubungkan dengan kata “percaya” oleh Paulus (Gal 3:9; Kor 6:15), di mana dari sana diambil kesimpulan orang yang setia adalah orang yang dapat dipercaya.
- h. Kelemahlembutan
Lemah lembut diartikan sebagai orang yang tidak membalas dendam, dan memiliki perbuatan yang baik. Dalam Alkitab lemah lembut adalah roh yang mau mengoreksi kesalahan orang lain (Gal 6:1).
- i. Pengendalian Diri
Pengendalian diri dalam bahasa Yunani berarti enkrateia, kata ini dipakai sebagai kata kebajikan seorang kaisar yang tidak pernah membiarkan kepentingan pribadinya mempengaruhi jalannya pemerintahan atas rakyatnya. Penguasaan diri merupakan bagian dari disiplin yang keras. Penguasaan diri diletakkan paling akhir karena memiliki tingkat kesulitan paling tinggi. (2 Pet 1:5-7)

Judul Board Game

Board game yang akan dibuat adalah “*Bible Journey*”. Judul ini diambil sesuai dengan temanya yaitu perjalanan dari para pejuang Injil, yaitu pahlawan Alkitab. Tugas para pemain adalah untuk mengumpulkan buah-buah rahasia yang tersimpan pada setiap pejuang injil terdahulu. Nama ini dipilih untuk menambah ketertarikan target audiens untuk bermain dengan nama yang dibuat menantang. Pemilihan bahasa Inggris, di karenakan target, yaitu Ses A dan B. Anak zaman sekarang lebih tertarik dengan sesuatu yang berbahasa Inggris.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Permainan ini dibuat untuk memberi pengajaran kepada anak-anak Sekolah Minggu berumur 5-7 tahun mengenai moral-moral melalui tokoh-tokoh Alkitab, dimana diharapkan permainan ini menjadi media interaktif bagi anak-anak untuk belajar. Kemudian juga bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak tokoh-tokoh yang terdapat dalam Alkitab dan sejarahnya.

Topik dan Tema

Topik yang akan diangkat adalah mengenai pembelajaran moral melalui tokoh-tokoh Alkitab. Pemilihan tokoh berdasarkan salah satu firman yaitu Buah Roh, di mana didalamnya terdapat 9 hal penting yang harus dimiliki oleh manusia. Buah Roh terdapat Kasih, Sukacita, Damai Sejahtera, Kesabaran, Kemurahan, Kebaikan, Kesetiaan, Kelemahlembutan, Penguasaan Diri. Hal-hal ini tertulis dalam Alkitab yaitu Galatia 5:22-23. Dari tokoh tersebut diambil cerita keseharian mereka yang dapat mengajarkan anak-anak perilaku yang baik dan berdampak di masyarakat.

Karakteristik Target Audiens

Berdasarkan dari hasil analisis target audiens yang sudah dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa segmentasi target audiens, sebagai berikut:

- a. Geografis: wilayah kota Surabaya

- b. Demografis: anak usia 5-7 tahun, laki-laki dan perempuan, beragama Kristiani, anak-anak sekolah minggu tingkat sekolah dasar. SES A-B
- c. Psikografis: anak-anak yang suka berpikir, memecahkan masalah dalam sebuah permainan.
- d. Behaviour: kebiasaan belajar, bermain dan rasa ingin tahu anak-anak yang tinggi

Menu Content

Untuk memainkan *Board game* ini diperlukan beberapa komponen pendukung, yaitu:

- Papan permainan berukuran 50 x 40 cm, termasuk dengan spinner
- Buku petunjuk permainan beserta kunci jawaban setiap soal
- Kartu soal (60 buah), terdiri dari 30 kartu soal tokoh, 10 kartu perintah, 20 kartu random berupa pengetahuan umum tentang Alkitab
- Kartu kesempatan (30 buah)
- 4 pion calon pejuang Injil
- 24 pion karakter sebagai poin
- Papan untuk meletakkan perlengkapan permainan

Alur Kreatif

Dalam *Board game* ini pemain bertindak sebagai calon penjaga dunia. Mereka akan berada dalam suatu dunia, di mana calon pejuang akan mencari buah rahasia (pion karakter) milik "Para Pejuang Injil" agar dapat menjadi penerus. Terdapat 8 desa "Para Pejuang Injil", disana para pemain akan diberi soal sebelum mendapat buah tersebut. Permainan berakhir ketika waktu habis atau ada 1 pemain yang berhasil mengumpulkan semua buah.

Berikut langkah-langkah permainan *Board game* "Bible Journey":

- Dalam kelas sekolah minggu pemain dibagi menjadi 4 tim (max 1 tim berjumlah 4 orang), masing tim memegang satu pion. Pion diletakkan pada setiap ujung papan. 4 pemain ini berfungsi sebagai teman diskusi saat menjawab pertanyaan, hal ini dapat menimbulkan komunikasi antar anak-anak.
- Pembimbing Sekolah Minggu bertindak sebagai *game master*, yang mengatur segala jalannya permainan, yaitu memberi soal dan berlaku sebagai juri.
- Kemudian permainan dimulai dengan pemutaran spinner sebagai penentuan langkah pemain.
- Pemain akan bergerak sesuai dengan jumlah angka yang ada pada spinner, menggunakan pion mereka masing-masing.
- Di setiap langkah pada papan akan ada tantangan atau perintah yang harus dilakukan oleh pemain.

- Ketika para pemain sampai pada satu desa, *game master* akan menjelaskan atau mengenalkan kisah tokoh di desa tersebut mengenai sejarahnya dan juga alasan kenapa tokoh tersebut memegang buah rahasia itu secara singkat. Untuk mendapat buah itu maka para pemain harus menjawab pertanyaan yang terletak pada kartu soal. Saat mereka berhasil menjawab mereka akan mendapat satu pion tokoh sebagai penanda buah yang dimiliki tokoh.
- Dalam beberapa kartu soal ada keuntungan yang berguna membantu pemain dalam menjawab soal.
- Setelah satu pemain menyelesaikan gilirannya maka pemain selanjutnya memutar kembali spinner dan mengikuti langkah-langkah diatas hingga menemukan pemenang atau waktu habis.
- Permainan berakhir saat pemain berhasil mengumpulkan kedelapan pion tokoh dan meletakkannya di tengah permainan. *Game master* bisa memberi penghargaan atau hadiah bagi pemenang.

Illustration Visual Style

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah *vector* yang digabung dengan *digital painting*. Karakter tokoh Alkitab akan dibuat lebih lucu dan *full color* untuk menarik perhatian anak-anak, di mana karakter-karakter ini akan dibuat detail.



Gambar 3.7 Gaya Ilustrasi
Sumber: www.behance.com

Gaya Layout

Sistem permainan ini mirip dengan monopoli, di mana langkah pemain ditentukan oleh dadu dan juga pemain akan terus berputar di papan sampai menemukan pemenang. Kemudian gaya layout yang diambil mirip dengan papan permainan "jumanji", tetapi papan permainan ini terdapat daerah-daerah

yang disana diletakkan tokoh-tokoh sebagai penjaga. Pada setiap langkah akan ada perintah bagi para pemain. Kemudian spinner sebagai alat penentu jumlah langkah pemain terletak di tengah papan permainan.



Gambar 3.8 Gaya Layout
Sumber: www.flicks.co.nz

Final Artworks



Gambar 4.26 Final Artwork tokoh Alkitab



Gambar 4.27 Final Artwork Board



Gambar 4.29 Final Artwork Kartu

Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan ini adalah selama ini kurang didapati media-media yang menarik dalam mengajarkan pengenalan Alkitab kepada anak-anak, selama ini hanya ada media televisi ataupun media cetak yang memberikan pengenalan Alkitab. Oleh karena itu melalui perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam mengenal tokoh-tokoh Alkitab, selain bermain, anak-anak juga dapat belajar sesuatu yang baru yaitu pengajaran moral melalui tokoh Alkitab.

Permainan ini serupa dengan permainan monopoli pertama-tama pemain akan dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang, langkah awal dari permainan ini adalah pemain harus memutar spinner yang ada untuk menentukan jumlah langkah pemain, setelah itu ketika pemain sampai pada desa tokoh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan, dan jika berhasil menjawab pertanyaan, pemain akan mendapatkan pion tokoh sesuai dengan desa yang dituju. Selanjutnya jika pemain sampai pada tempat kartu kesempatan, pemain harus mengambil kartu kesempatan yang telah disediakan dan mengikuti instruksi dalam kartu tersebut. Pemain dikatakan memenangkan permainan apabila pemain dapat mengumpulkan 8 tokoh yang berbeda.

Melihat respon yang baik dari para pemain, dapat disimpulkan bahwa pengenalan akan Alkitab dan pengajaran tentang moral, tidak hanya melalui media televisi atau media cetak pada umumnya, tapi juga dapat melalui permainan. Bahkan melalui sebuah permainan dapat lebih memotivasi dan meningkatkan minat belajar pada anak-anak. Terlihat bagaimana antusias anak-anak dalam permainan selain itu mereka juga semangat dalam menjawab dan melakukan setiap pertanyaan. Dalam penjelasan moral mengenai setiap karakterpun anak-anak cukup antusias dan mendengarkan setiap cerita yang dibawakan. Hal ini dapat membuat anak-anak belajar hal baru yang berguna tetapi juga menyenangkan.

Daftar Pustaka

Budiningsih, A. C. (2004). Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta. Hal. 35-39

Carmel of St. Elijah. Buah Roh. (2009). 10 April 2009. <<http://www.carmelia.net/index.php/artikel/spiritualitas/120-buah-roh>>

Dunia Anak. Psikologi Anak. (2014). 16 Mei 2014. <<http://duniaanak.org/perkembangan-anak/memahami-psikologi-anak.html>>

Dyan Rachmatullah. Sejarah *Board Game*. 2015. 7 Desember 2015. <<http://dyanrch.weebly.com/board-game-review/sejarah-board-game>>

Ennes, P. (2003). Buku Pegangan Teologi jilid 1. Malang: Literatur Saat.

Ilmuwan Muda-Utomo Priastadi. Piaget dan Teorinya. <<https://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget-dan-teorinya/>>

Irfanyudhistira wordpress. Perkembangan Kognitif Anak Menurut Piaget. 2011. 25 Desember 2011. <<https://irfanyudhistira.wordpress.com/2011/12/25/perkembangan-kognitif-siswa-menurut-peaget/>>

Kesaksian Life Blogspot. Arti Kesembuhan Buah Roh. (2012). 8 November 2012. <<http://kesaksian-life.blogspot.co.id/2012/11/arti-dari-kesembilan-buah-roh.html>>

Lucado, Max. (2008). Aktor-aktor Allah: Kisah Orang Biasa di Tangan Allah yang Luar Biasa (P. Sharmaya Intan Paath, Trans.). Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia

Mackenzie, Carine. (2006). *The Bible Explorer: God's Truth from Genesis to Revelation* (Media Injil Kerajaan, Trans.). Semarang: Media Injil Kerajaan

Mahardika, Nadya Felicia. Analisis Perkembangan Moral Menurut Piaget Kohlberg, dan Islam. *Psikologi Perkembangan*, 1-6

Mike Scorsviano. Sejarah *Board Game*. (2010). 18 Maret 2010. <<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>>

Murdiono, M. (2013). Metode Penanaman Niali Moral Untuk Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*, 2-15.

Orthevie Wordpress. Teori Perkembangan Moral Menurut Kohlberg. (2010). 29 Mei 2010. <<https://orthevie.wordpress.com/2010/05/29/teori-perkembangan-moral-menurut-kohlberg/>>

Permainancatur Blogspot. Sejarah Catur. (2011). 21 Januari 2011. <<http://asalmula-permainancatur.blogspot.co.id/>>

Reflection Result Blogspot. Rahasia Jenis Kasih. (2012). 30 November 2012. <http://reflectionresults.blogspot.co.id/2012/11/rahasia-a-4-jenis-kasih-storge-eros_30.html>

Samuel Wau. Pembagian Kitab-Kitab dalam Alkitab. <<http://samuelwau.blogspot.co.id/2010/10/pembagian-kitab-kitab-dalam-alkitab.html>>

School Wikipedia. Board Game. (2008). September 2008. <http://www.cs.mcgill.ca/~rwest/link-suggestion/wpcd_2008-09_augmented/wp/b/Board_game.htm>

Snoek, I. (1991). Sejarah Suci (14th ed). Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia

Suparno, Paul. (2000). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: PT. Kanisius

Walter C. Kaiser, J. (2000). Teologi Perjanjian Lama. Malang: Yayasan Penerbit Gandum Mas.