

PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

MOBILE GAME DESIGN AS A LEARNING MEDIUM FOR THE EXAMPLARY OF JESUS CHRIST FOR CHILDREN AGED 6-8 YEARS

John Gerin Soaloon, Riky Taufik Afif, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

johngerin@gmail.com, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Mobile Game berjudul “Apostle” ini adalah sebuah *Mobile Game* sebagai alat bantu belajar dalam mengenal teladan-teladan Yesus Kristus bagi anak usia 6-8 tahun. Perancangan *Mobile Game* ini berlandaskan isu yang terjadi pada anak-anak saat ini, dimana hampir setiap anak seakan menyalahgunakan *gadget* atau *device* dengan hal-hal negatif dan sebagian dari orangtua tidak peduli dengan anak mereka yang bermain *gadget* hingga berlarut-larut. Karakter Yesus Kristus hadir menjadi teladan bagi para pengikutnya. Kaum Kristen telah mengakui, bahwa Yesus Kristus adalah Tuhan dan Juruselamat dan segala perbuatan serta perkataannya tentu adalah hal yang benar dan baik. Metode yang diterapkan dalam perancangan ini adalah media *mobile game puzzle* yang cocok bagi anak usia dini.

Kata kunci: Teladan Yesus Kristus, *Mobile Game*, *Puzzle*, Belajar, Bermain

Abstract

The mobile Game titled "Apostle" is a Mobile Game as a learning tool in knowing the examples of Jesus Christ for children aged 6-8 years. Mobile Game Design is based on the issues that occur in children today, where almost every child seems to misuse the gadget or device with negative things and some of the parents do not care about their children who play gadgets to protracted. The character of Jesus Christ comes as an example to his followers. Christians have acknowledged that Jesus Christ is the Lord and Saviour and his deeds and words are certainly true and good. The method applied in this design is a mobile Media puzzle game suitable for early childhood.

Keywords: Exemplary of Jesus Christ, *Mobile Game*, *Puzzle*, Learning, Playing

1. Pendahuluan

Menurut Gunawan (2015), Alkitab merupakan pewahyuan Allah kepada manusia yang berisi kumpulan pertanyaan seputar Allah dalam hubungannya dengan manusia. Alkitab adalah pedoman dan di dalamnya terkandung nilai-nilai moral pada manusia dalam berkehidupan beragama Kristen. Perjanjian Baru merupakan bagian dari Alkitab, dinamakan demikian karena diberikan masyarakat ataupun kelompok untuk menyebut kelompok tulisan yang meliputi karya keselamatan Allah dalam diri Yesus Kristus.

Karakter Yesus Kristus hadir menjadi teladan bagi para pengikutnya. Karakter adalah perwujudan sikap, pikiran, perkataan, perasaan, dan perbuatan dalam kumpulan atas nilai perilaku manusia yang bersangkutan paut kepada Tuhan, manusia itu sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Masnur Muslich, 2011). Kaum Kristen telah mengakui, bahwa Yesus Kristus adalah Tuhan dan Juruselamat dan segala perbuatan serta perkataannya tentu adalah hal yang benar dan baik. Berdasarkan maknanya, sosok Yesus Kristus dinilai sangat penting dalam hal pembelajaran rohani sejak dini khususnya bagi umat kristen. Seperti yang disebutkan oleh Loeziana Uce (2015, hal. 77), bahwa memanfaatkan suatu kesempatan emas, atau masa keemasan dalam proses tumbuh kembang manusia merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan mencetak anak yang berkualitas. Menurut Andarini, Swasty, & Hidayat (2016, hal. 1), Belajar merupakan sebuah kegiatan oleh manusia sebagai bagian dari kebutuhan hidup manusia guna menambah wawasan, perubahan perilaku, pengetahuan, dan membawa manusia dalam bentuk lebih matang. Menurut Rahman, Arumsari & Azhar (2020), dalam jurnal Desain Komunikasi

Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan yang berjudul PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI, berpendapat bahwa masa keemasan (golden ages) bagi anak adalah salah satu masa periode tumbuh kembang, dimana menjadi masa penting dan berpengaruh pada perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor anak. Anak-anak yang berumur 2-7 tahun masih dalam tahap praoperasional disebut demikian karena anak-anak belum bisa melakukan operasi-operasi mental, kendati awal penalaran logis dan berpikir simbolik telah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini (Upton, 2012;155). Berdasarkan umur permainan praktik paling sering terlihat di masa prasekolah dan permainan konstruktif populer di masa sekolah dasar (Upton, 2012;144). Permainan Konstruktif meningkat di masa prasekolah seiring menurunnya permainan sensorimotor dan juga sangat umum di masa sekolah dasar. Permainan Konstruktif dapat mencakup aktivitas-aktivitas kreatif seperti melukis serta teka-teki potongan gambar, balok-balok untuk membangun, dan sebagainya (Upton, 2012;140-141). Dewasa ini, perkembangan teknologi dapat mempengaruhi anak dalam mendapatkan pembelajaran. Peran orangtua dalam mendidik anak secara psikologi adalah menjadi hal krusial bagi perkembangan karakter anak. Perkembangan teknologi serta kurangnya pengawasan orangtua kerap menjadikan penyerapan suatu hal yang informatif terkesan tidak maksimal. Salah satunya adalah Smartphone, dimana segala hal dapat diakses dengan mudah. Dengan mudahnya mengakses smartphone, kerap kali anak-anak memainkan *game* guna menghibur dirinya sendiri. Media *game* khususnya di kalangan anak-anak sangatlah populer, namun *game* ber-genre edukasi rohani berbahasa Indonesia dilihat belum banyak beredar di masyarakat.

Game merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas pura-pura, dimana pemain mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan dan bertindak sesuai dengan aturan (Ernest, 2010:3). Pada zaman sekarang, *game* telah berevolusi yang dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. Hal itu terkait dengan adanya teknologi yang semakin maju sehingga *game* dapat dimainkan dalam beberapa platform salah satunya smartphone atau biasa disebut *mobile game*. Menurut Fadilla, Syarief, dan Mustikadara, dalam jurnalnya peranan eksplikatif ilustrasi memberikan dampak langsung untuk mengklasifikasikan peranan ilustrasi dalam teks.

Dari permasalahan yang ditemukan, minimnya pembelajaran yang sesuai serta kurangnya penyampaian tentang teladan Yesus Kristus, maka penulis, sebagai *Game Designer*, akan merancang hasil penelitian ini ke dalam media *game* untuk menjadi media pembelajaran. Maka dari itu, penulis bertujuan mengemas media *game* ini agar sesuai dengan konteks pembelajaran rohani Teladan Yesus Kristus yang dapat diterima oleh anak usia 6-8 tahun.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan *game* dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN”.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 *Game*

Lewis Pulsipher (2012:75) berpendapat bahwa *Game* adalah sesuatu yang jika dilakukan bertujuan untuk menghibur dan bersifat menyegarkan dalam bentuk permainan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam sebuah *game* atau permainan diantaranya card, sports, puzzle, *video game*, dan sebagainya. *Game* hampir menyerupai dengan *video game*, baik dari konsol seperti Personal Computer, Xbox, Playstation, Nintendo, bahkan *game* di platform Android di era modern ini. Sebuah permainan melibatkan interaksi, interaksi antara pemain manusia dari *game*.

2.2 Pendidikan Usia Dini

Menurut Lally dan Valentine (2019:164) masa kanak-kanak menengah dan akhir mencakup usia antara anak usia dini dan remaja, sekitar usia 6 hingga 11. Kemudian antara 10 dan 12 tahun, lobus frontal menjadi lebih berkembang dan meningkat dalam logika, perencanaan, dan memori jelas (van der Molen & Molenaar, 1994). Hippocampus, yang bertanggung jawab untuk mentransfer informasi dari memori berjangka pendek ke memori jangka panjang, juga

menunjukkan peningkatan mielinisasi yang menghasilkan peningkatan fungsi memori (Rolls, 2000). Itu artinya dalam rentang usia ini, anak-anak dapat menyerap dan memproses apa yang ada dipikirkannya. Juga seperti yang disampaikan oleh Rools, dalam fase ini anak-anak memulai memori jangka panjang sehingga ketika diberi suatu informasi, mereka akan lebih mudah mengingat.

2.3 Pembentukan Karakter Anak

Menurut Ramli (2003), pendidikan karakter memiliki makna serta kaidah yang setara dengan pendidikan moral dan akhlak. Tujuannya membentuk anak menjadi pribadi baik dalam bermasyarakat dan berkebangsaan. Adapun ciri khas manusia yang baik termasuk ke dalam warga bermasyarakat dan bernegara yang baik pula, bagi masyarakat dan bangsa. Secara umum termasuk kepada nilai-nilai sosial, yang dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Pendidikan karakter memiliki tujuan dalam membentuk serta membangun pola berpikir, bersikap, dan berperilaku pelajar agar menjadi pribadi yang berakhlak, berjiwa keluhuran, positif, dan bertanggung jawab.

2.4 Psikologi Perkembangan Anak

Secara nyata dan hakekat, psikologi anak merupakan ilmu dalam mempelajari perkembangan dan perubahan yang terjadi pada suatu pribadi atau seseorang. Dimulai dengan fase bayi, anak, dan remaja, ilmu ini menelaah setiap proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara detail dan keseluruhan, baik dari segi fisik motorik/gerakan hingga perkembangan kognitif/otak hingga pada tahapan pembentukan kepribadian dan identitas.

2.5 Perkembangan Anak

Manusia pasti memiliki perkembangan dari sejak bayi hingga dewasa, setiap manusia memiliki perkembangan yang berbeda – beda karena, tergantung dari orangtua yang mendidiknya dan lingkungan sekitarnya. (Ross Vasta, dkk., 1992), mengatakan bahwa psikologi perkembangan menggali lebih lanjut peristiwa perubahan tingkah laku dan kemampuan individu sepanjang proses perkembangan, dari mulai masa konsepsi hingga mati dan merupakan cabang dari keilmuan psikologi.

2.6 Moralitas Yesus Kristus

Pdt. Dr. Karel Sosipater (2010:148) berpendapat bahwa Yesus memiliki “moralitas” atau dalam bahasa Inggrisnya “morality” mempunyai arti keseluruhan norma, nilai-nilai, dan sikap moral seseorang atau sebuah masyarakat. Istilah “moral” yang dalam bahasa Latinnya dipakai kata “moralis”, buruk, benar atau salah, tepat atau tidak tepat. Aplikasinya dalam konteks ini, adalah manusia ciptaan-Nya, yang diuraikan dalam beberapa bagian dibawah ini:

- **Yesus itu Kasih**

Istilah “kasih” dalam konteks ini dalam bahasa Yunaninya adalah “agape” yang artinya kasih, yaitu kasih yang mau berkorban. Dalam 1. Yoh.3:16, “Demikianlah kita ketahui kasih Kristus, yaitu bahwa Ia telah menyerahkan nyawa-Nya untuk kita.” Terlihat sikap kasih itu dinyatakan dari kesediaan Yesus untuk menderita sengsara, disiksa, dan mati tergantung di atas kayu salib, untuk menebus hutang dosa dan menyelamatkan manusia berdosa. Kasih yang mau “berkorban” untuk orang lain, dan memberi pengampunan dosa.

- Yesus itu Kudus

Istilah “kudus” dalam bahasa Ibraninya adalah “hagios” yang artinya suci, atau kudus; dan arti secara umum adalah bebas dari segala noda dosa. Disebutkan malaikat Gabriel datang menemui Maria dan mengatakan, “Anak yang akan kau lahirkan itu akan disebut kudus, Anak Allah.” (Luk.1:35). Bahwa Yesus memiliki sikap moral yang suci. Suci adalah bebas dari kenajisan. Yesus yang kudus, berarti Ia bersih dalam pikiran dan jiwa-Nya (1. Yoh.3:3). (Sosipater, 2010:150).

- Yesus itu Taat

Istilah “taat” sinonimnya adalah “menurut” yang dalam bahasa Yunaninya adalah “tereo” yang artinya menuruti, memegang, menjaga. Yesus mengatakan, “Aku menuruti perintah Bapak-Ku dan tinggal di dalam kasih-Nya.” (Yoh.15:10). Ketaatan Yesus pada Bapa juga dinyatakan dalam hal, Ia melakukan dan menyempurnakan tugas yang diamanatkan oleh Bapa kepada-Nya (Yoh.17:4). Dan motivasi ketaatan Yesus hanya untuk memperluliakan Bapa-Nya (Yoh.7:18), bukan untuk kepentingan-Nya. (Sosipater, 2010:151).

- Yesus itu Ramah dan Lemah Lembut

Istilah “ramah” dalam bahasa Yunaninya adalah “epieikes” yang artinya ramah; sedang istilah “lemah lembut” adalah “prautes” yang artinya rendah hati, atau kelemahan-lembutan. Paulus menulis, “Kristus yang lemah lembut dan ramah” (II.Kor. 10.1). sikap ramah itu tidak kasar dalam bertutur, tetapi sopan dan murah senyum serta lemah lembut, sehingga membawa “keharmonisan” dalam hubungan atau komunikasi antar manusia. Disamping itu, orang yang bersikap ramah akan mudah memperoleh “simpati” dari orang yang hanya mendengar dan melihatnya saja. (Sosipater, 2010:151-152).

- Yesus itu Rendah Hati

Istilah “rendah hati” dalam bahasa Yunaninya adalah “tapeinos” yang artinya sederhana, atau rendah hati. Yesus mengatakan, “... belajarliah pada-Ku, karena Aku lemah lembut dan rendah hati, dan jiwamu akan mendapat ketenangan” (Mat.11:29). Sikap moral rendah hati dan sederhana dinyatakan Yesus, yaitu mau bergaul dengan orang berdosa, yang hina, dan yang diasingkan (Luk.15:1,2). Kerendahan hati Yesus tampak dari “kesediaan-Nya” meninggalakn sorga datang ke dunia untuk melayani manusia, bukan agar Ia dilayani (Mat.20:28). (Sosipater, 2010:152).

3. Pembahasan

3.1 Data

3.1.1 365 Cerita Alkitab untuk Anak-Anak

Perancang memerlukan cerita Alkitab yang tulisan serta gaya bahasanya mudah dipahami oleh anak. Oleh karena itu, perancang memilih buku bertajuk 365 CERITA ALKITAB UNTUK ANAK-ANAK guna melengkapi data. Tidak hanya data, namun buku ini menjadi pondasi elemen cerita dalam *game* yang akan perancang buat. Yesus Berjalan di Atas Air (Matius 14:23-34; Markus 6:45-53; Yohanes 6:15-25). Ketika hari sudah malam, Yesus menyuruh murid-murid untuk pulang tanpa-Nya. Ia ingin sendirian selama beberapa waktu. Mereka mengucapkan selamat tinggal dan naik ke perahu. Ketika orang banyak akhirnya pulang, Yesus pergi ke bukit dan berdoa. Malam itu, Yesus masih sendirian di bukit. Ia bisa melihat danau dari tempat-Nya duduk, dan Ia melihat murid-murid di perahu mereka. Angin bertiup kencang sehingga para murid kesulitan mendayung. Jadi Yesus turun dari bukit untuk membantu mereka. Ia mulai berjalan di atas air menuju mereka. Tetapi ketika murid-murid melihat-Nya, mereka jadi ketakutan. “Itu hantu!” seru mereka. Mereka berpegangan tangan dan gemetar ketakutan.

“Aku ini!” kata Yesus pada mereka. “Jangan takut.” Kemudian Petrus mengumpulkan keberanian dan bicara, “Tuhan, jika itu memang Engkau, tunjukkan padaku. Biarlah aku berjalan di atas air untuk menghampiri-Mu.” Yesus menjawabnya, “Datanglah, Petrus. Jangan takut.” Petrus pun berjalan ke ujung perahu. Lalu ia melangkah keluar ke gelombang air. Ia tidak tenggelam, jadi ia mulai berjalan ke arah Yesus. Tetapi angin bertiup makin kencang, dan Petrus jadi takut. Petrus mulai menunduk dan melihat ke bawah. “Aku mulai tenggelam, Yesus!” serunya. “Selamatkanlah aku!” Yesus mengulurkan tangan pada Petrus dan mengangkatnya lagi, “Kenapa kau tidak percaya?” tanya Yesus padanya. “Kalau kau benar-benar percaya pada-Ku, kau tidak mungkin tenggelam. Kenapa kau bimbang?” Lalu Yesus dan Petrus berjalan bersama-sama ke perahu. Murid-murid yang lain melihat semuanya itu. “Engkau sungguh-sungguh Anak Allah!” kata mereka. Lalu mereka bersujud dan menyembah Dia.

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Objek

Sesuai judulnya, *Buku 365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak* berisi cerita yang terdapat pada Alkitab dimulai dari Perjanjian Lama hingga Perjanjian Baru. Ditulis kembali oleh Melissa Jensen dan diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka Utama pada Mei 2019. Dari keseluruhan kumpulan cerita, perancang memilih cerita Yesus Berjalan Di Atas Air berdasarkan usul dari praktisi dan juga sebagai narasumber pada wawancara yang perancang adakan. Perancang menemukan, berdasarkan lima moralitas Yesus Kristus, bahwa pada cerita ini terdapat kelima hal tersebut.

3.2.2 Analisis Karya Sejenis

Pada beberapa *mobile game* yang sudah dianalisis, perancang menyimpulkan bahwa setiap *game* yang berunsur edukasi harus memiliki beberapa varian agar setiap anak yang memainkannya tidak mudah bosan. Setiap tantangan yang diberikan pun harus menantang, tentunya dengan batas wajar pada umur 6 tahun. Hal ini bertujuan agar anak senantiasa semakin penasaran untuk dapat memainkannya. Selain itu, setiap *game* edukasi harus memiliki nilai serta tujuan yang positif dan berpengaruh terhadap pemainnya.

3.2.3 Analisis Data Pendukung

Setelah mengadakan wawancara dan disebarkan kuesioner, perancang menyimpulkan bahwa inovasi pada edukasi sangat diperlukan agar setiap peserta didik semakin tertarik. Tentunya hal ini menunjang kemudahan anak dalam menyerap setiap proses pembelajaran. Landasan fundamental yang berperan besar adalah karena anak cenderung mudah bosan dan para orangtua mendukung adanya sebuah inovasi dalam proses edukasi yang diberikan terhadap anak-anak. Pengajaran di luar serta lingkungan yang menunjang berperan penting dalam membantu anak memahami serta mengingat apa yang sudah diajarkan. Peran orangtua sangat diperlukan dalam proses belajar anak. Hal ini berkaitan erat dengan rangkulan peran serta orangtua pada saat belajar, sehingga anak lebih mengerti dan memahami sosok Yesus Kristus. Perancang berharap dengan hadirnya *mobile game Apostle* ini, keharmonisan hubungan antara anak(pemain) dengan orangtua dapat meningkat ketika memainkan *game* ini.

3.3 Hasil Analisis

Dalam proses pembuatan *mobile game* ini, sebelumnya perancang melakukan penelitian terhadap topik yang diangkat untuk mencari tahu bagian-bagian yang dapat dijadikan acuan terhadap *game* yang

akan dibuat. Penelitian yang dilakukan menggunakan beberapa metode diantaranya wawancara, observasi, dan studi pustaka. Berdasarkan data-data yang sudah tersaji dan dirangkum sedemikian rupa, perancang menyimpulkan bahwa anak usia dini berumur 6-8 tahun mengetahui siapa Yesus Kristus serta mukjizat apa saja yang telah dilakukan oleh Yesus. Namun sejak laporan ini dibuat, perancang hidup di zaman modern, dimana anak-anak dapat mempelajari dari sumber selain buku dan berdasarkan kuesioner yang perancang buat, sebanyak 70 persen anak-anak menyukai media *game*. Perancang juga menyimpulkan, ketua PA GPIB, selaku praktisi sangat mendukung dan merekomendasikan apabila keteladanan Yesus Kristus dikemas menjadi media *game* yang interaktif dan menyenangkan tentunya.

3.4 Konsep

3.4.1 Ide Besar

Game "Apostle" ini adalah *game* yang dirancang guna menanamkan moral serta teladan Yesus Kristus melalui kisah-kisah dalam Alkitab Perjanjian Baru pada anak SD dengan rentang usia 6-8 tahun. *Game* ini mengajarkan kepada anak untuk dapat mengikuti karakter Yesus secara interaktif serta menyenangkan, sehingga memudahkan anak dalam menyerap ilmu/pesan yang disampaikan. Perancang memilih anak SD agar informasi yang dapat disampaikan lebih mudah tertanam pada benak anak sehingga diharapkan menjadi kewaspadaan atas benar dan salah, baik serta buruk.

3.4.2 Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan *game* ini untuk membantu anak berusia 6-8 tahun maupun orang dewasa agar lebih mudah dalam memahami sosok Yesus itu sendiri, terutama keteladanannya. Anak-anak mudah menyerap pembelajaran melalui permainan. Pengalaman menyenangkan selama bermain menggunakan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa dengan tujuan mengakomodasi anak-anak berkembang secara maksimum. Dengan metode pembelajaran sekolah minggu melalui media *mobile game* ini maka anak-anak maupun orang dewasa dapat dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini berkaitan dengan kepuasan sesuai umur yang tepat, yaitu perancang menggunakan unsur belajar sambil bermain dengan memakai *genre puzzle*. Pada dasarnya anak-anak cenderung bosan dengan metode pembelajaran Alkitab yang hanya mengutamakan pembelajarannya saja.

3.4.3 Konsep Kreatif

Merupakan pendekatan yang ada pada perancangan saat ini, dimana media yang perancang gunakan adalah *mobile game*. Dipilihnya *mobile game* bukan tanpa alasan, melainkan melibatkan fenomena yang terjadi saat ini. Hal ini dilandaskan zaman masa kini dimana setiap lapisan masyarakat, baik itu anak-anak maupun orang dewasa, mengetahui cara menggunakan *smartphone*. Menurut Afan Galih Salman, S.T., M.Si tentang penyebaran *game* berpendapat bahwa penyebarannya dikalangan masyarakat sangat mudah dan cepat. *Game* juga biasanya dibuat dengan tujuan refreshing dan agar dapat dinikmati serta digunakan oleh semua orang meski rentang umur berbeda, yaitu dari anak-anak hingga orang dewasa.

Pada perkembangan jaman kala ini, maraknya dorongan berbagai pihak dalam pembentukan aplikasi berbasis kreativitas yang dapat menunjang anak-anak dalam kegiatan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Konsep kreatif lain yang telah perancang buat adalah dengan memberikan judul pada *mobile game* berjudul "*Apostle*". Penamaan ini menyangkut kata berbahasa Inggris yang berarti Nabi. Tentunya sesuai isi cerita, perancang menyiratkan semua kisah yang akan ditampilkan sesuai dengan karakter-karakter yang paling dominan Yesus, beserta nabi lainnya melalui judul "*Apostle*". Dari sebuah kata ini diartikan sebagai nabi atau orang suci, tentunya berkorelasi dengan konten pada *game* yang menampilkan sosok suci, yaitu Yesus. Ditambah dengan Font, objek, dan warna pada logo rancangan ini berkesan menarik dan menyenangkan.



Gambar 1 Logo game

Dari logo *game* yang dirancang menggunakan warna-warna yang memiliki arti khusus di perancangannya sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Monica Laura Christina Luzar dalam jurnalnya yang berjudul *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Adapun warna yang digunakan antara lain coklat dan putih.

3.4.4 Konsep Media

Adapun perancangan ini menggunakan platform media yaitu *Video Game*, sebagai media desain yang fundamental dalam konsep perancangan sebagai penyampai informasi, pesan, serta perangkat utama dan sarana untuk dijalkannya teladan pada anak dengan cara yang lebih menyenangkan.

3.4.5 Visual Concept

Penjelasan konsep visual untuk memperjelas asset yang digunakan dapat dilihat dibawah ini:

A. Jenis Huruf

LD Funbites Draw, adalah font yang dipilih pada perancangan *game* ini dan ditetapkan menjadi tulisan *Apostle* yang berhuruf kapital di setiap karakternya, agar terlihat lugas dan sederhana, serta memiliki bentuk kekanakan. Karena *game* ini memiliki multiple genres, maka font ini sangat cocok.



Gambar 2 Font LD Funbites Draw

B. Bentuk

Penggunaan unsur shape dalam perancangan ini melibatkan bentuk bidang seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, jajargenjang, dan bintang. Hal ini berdasarkan wawancara perancang, dimana audience lebih tertarik dengan bentuk yang simple, namun tetap lugas dan terlihat jelas. Tentunya penggunaan shape ini dapat memudahkan perancang dalam pembuatan asset agar pemain dapat melihat tampilan *game* ini dengan jelas.



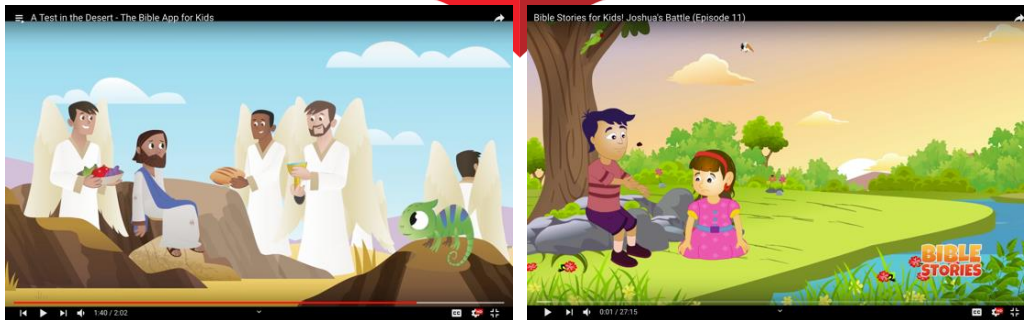
Gambar 3 Shape

C. Warna

Berdasarkan jawaban atas gambar pada kuesioner yang telah disebar, maka perancang memilih warna yang colorful. Hal ini terlihat bahwa anak-anak menginginkan *game* penuh warna dan terkesan menyenangkan.

D. Gaya Visual

Berdasarkan jawaban atas gambar pada kuesioner yang telah disebar mengenai gaya visual pada animasi, maka perancang memilih konsep vector art, dimana konsep ini menampilkan gambaran yang sederhana, lugas, dan mudah untuk diingat.



Gambar 4 Gaya Visual

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari proses perancangan hingga dibentuknya *mobile game* “Apostle” ini dijabarkan sebagai berikut:

- Anak cenderung lebih menyukai media pembelajaran dari *smartphone* daripada buku.
- Fase emas pada anak menjadi proses krusial dalam penanaman ilmu agama sejak dini.
- Alkitab menjadi pondasi utama kehidupan umat kristen.
- Yesus menjadi sosok yang patut diteladani
- *Mobile game* dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan informasi.
- Mengenal sosok Yesus Kristus dapat dilakukan dimana saja.
- Praktisi pengajar di GPIB merekomendasikan keteladanan Yesus Kristus hadir dalam bentuk *mobile game*.
- Perancangan aset dan *gameplay* “Apostle” ini melibatkan elemen desain yang bervariasi, namun tetap dapat berkesan sederhana dan lugas. Dalam pembuatan aset, perancang mengacu kepada referensi keadaan dan properti pada masa Yesus, dimana banyaknya penggunaan barang berbahan dasar sederhana seperti batu, kayu, dan alkitab berbentuk kertas gulungan. Untuk pengayaan, perancang memutuskan vector sebagai dasar dari pengayaan. Selain mudah dibuat, perancang menilai bahwa banyaknya *game* yang menggunakan gaya visual ini. Dalam perancangan *gameplay*, perancang mengacu kepada referensi karya sejenis dan buku cerita alkitab anak.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Aditya, Dodiet. (2013). Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. Jurnal Akupunktur Poltekkes Kemenkes, 1, 16.
- 2) Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). Designing the Interactive Multimedia Learning for Elementary Students Grade 1 st –3 rd: A Case of Plants (Natural Science Subject). In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–5).
- 3) Asra, Sumiati. (2013). Metode Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima
- 4) David. (2017). Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror. Cogito Smart Journal, 2/2, 168.
- 5) Fabricatore. (2017). Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames. Jurnal Ilmiah Desain Game, 1, 5-6.
- 6) Fadilla, A. N., Syarief, A., & Mustikadara, I. S. (2014). STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KEGIATAN WINDOW FARMING SEBAGAI ALTERNATIF BERKEBUN LAHAN SEMPIT PADA HUNIAN VERTIKAL. Jurnal Sositetnologi, 13(3), 221–227.
- 7) Jensen, Joy Melissa. (2013). 365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak. Nina Andiana, penerjemah. Jakarta (ID): Gramedia. Terjemahan dari: 365 Day Children's Bible Storybook.
- 8) Khan, Yahya. (2010). Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri. Yogyakarta:
- 9) Pelangi Publishing
- 10) Mudjia, Rahardjo. (2017). Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. Jurnal Ilmiah Pascasarjana, 1, 2.
- 11) Pulsipher, Lewis. (2012). Game Design: How to Create Video and Tebletop Games, Start to Finish.
- 12) Ramli, T., (2003). Pendidikan Moral dalam Keluarga. Grasindo. Jakarta
- 13) Rofiq Dzaelani, Aenu. (2013). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. Majalah Ilmiah Pawiyatan, XX/1, 87.
- 14) Rouse III, Richard. 2005. Game Design Theory & Practice. Texas: Wordware Publishing.
- 15) Rahman, Y., Arumsari, R. Y., Azhar, D. A. PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), [S.l.], v. 5, n. 01, p. 128 - 143, mar. 2020. ISSN 2502-2431.
- 16) Muslich, Mansur. (2011). Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara.
- 17) Teguh Martono, Kurniawan. (2015). Pengembangan Game dengan menggunakan Game Engine Game Maker. Jurnal Sistem Komputer, 5, 24.
- 18) Upton, P. (2012). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- 19) Wagiran. (2017). Inovasi Pembelajaran dalam penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 16/1, 43-55.
- 20) Cipta Harianto, Hendra. 2017. Pentingnya Desain Dalam Penggunaan Warna sebagai arti dari Logo Perusahaan. Diakses 14 Desember 2019, dari <https://www.isi-dps.ac.id/artikel/pentingnya-desain-dalam-penggunaan-warna-sebagai-arti-dari-logo-perusahaan/>
- 21) Dwi Agustin, Ririn. 2017. Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. Diakses 18 Mei 2020, dari <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/download/125/115>
- 22) Galih Salman, Afan. 2017. Game pada Gadget sebagai Alat Bantu Belajar. diakses 13 Agustus 2019, dari <http://socs.binus.ac.id/2017/02/06/game-pada-gadget-sebagai-alat-bantu-belajar>
- 23) Gunawan, Samuel T. 2015. Mengapa Kita Percaya Bahwa Alkitab Adalah Firman Allah? Diakses 18 Februari 2020, dari https://artikel.sabda.org/mengapa_kita_percaya_bahwa_alkitab_adalah_firman_allah
- 24) Uce, Loeziana. (2015). Jurnal Pendidikan Anak Bunayya [Berkas PDF]. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, 1(2), 77-92. Diambil dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1322/982>