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

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Oleh:

John Gerin Soaloon

1401130028

Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi: Multimedia

Dosen Pembimbing:

Riky Taufik Afif, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020

LEMBAR PENGESAHAN

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

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Oleh:

John Gerin Soaloon

1401130028

Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi: Multimedia (*Game*)

Disetujui

06 Juli 2020

Pembimbing Utama

Riky Taufik Afif, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Nama	: John Gerin Soaloon
NIM	: 1401130028
Prodi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Industri Kreatif
Universitas	: Telkom University

Judul Proyek Tugas Akhir

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

Menyatakan bahwa Tugas Akhir sesuai dengan judul yang tercantum diatas adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak akan melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Tugas Akhir saya ini.

Bogor, 17 Juli 2020

John Gerin Soaloon

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat-Nya, Tuhan Yesus Kristus yang saya sembah, atas hikmat, berkat, rahmat, dan kasih karunia-Nya yang tak terbatas, sehingga perancang dapat menjalani serta telah menuntaskan tahapan tugas akhir dengan sebaik-baiknya dan menyelesaikan laporan tugas akhir sesuai dengan waktu yang ditentukan. Disusunnya tugas akhir ini bertujuan sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Strata-1 Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom. Perancang berharap, dengan disusunya tugas akhir ini, mampu mengasah soft skill dalam menghadapi dunia kerja, meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan sistematis, serta untuk selalu bersyukur pada setiap kesempatan yang Tuhan Yesus Kristus sudah berikan.

Dengan selesainya laporan tugas akhir ini, atas dukungan secara moral maupun materiel dari berbagai pihak, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Keluarga terkasih, terkhusus kepada Papa, (alm.) Pangaranap Tongam Hasiholan Manalu dan Mama, Ismariana Basaria Simanjuntak serta saudari Natasya Dameria dan Claudia Betaria yang telah memberikan dorongan motivasi, mental, finansial dan doa yang luar biasa untuk penulis.
3. Kawan seperjuangan, terkhusus kepada Andrew Siregar, Dimas Maliqul Mulki, Dolphy Rovpanor, Endrio Muhammad Pambuko, Faldi Harris, Gagas Nandika, Hadi Awaluddin, Jasonda Lazuardy, Rifky Hidayatullah, Samuel Wax Alexander, dan Tiardo Chriselvanda.
4. Bapak Prof. Dr. Adi Wijaya S.Si., M.Si. selaku Rektor Universitas Telkom, Bandung.
5. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Riky Taufik Afif, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabarnya memberikan berbagai upaya, baik sikap, pengajaran, tenaga, waktu, serta pikiran selama proses bimbing-membimbing,

konseling, dukungan, dan insentif dalam setiap tahapan penyelesaian tugas akhir sedari awal hingga dapat dituntaskan.

7. Setiap dosen prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Semua pihak yang berkontribusi, dengan tidak mengurangi rasa hormat tidak dapat penulis tuliskan satu per satu yang telah memberikan support, semangat, serta menjadi pengingat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis mendapati bahwa laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari kesempurnaan, baik secara substansi maupun penyampaian pada laporan ini, oleh karenanya, segala dukungan berupa kritik dan saran yang membangung, sangat perancang harapkan demi kesempurnaan tugas-tugas selanjutnya. Dengan digarapnya laporan ini, perancang berharap dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri, pembaca, masyarakat, terutama mahasiswa/I Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Bogor, Juni 2020

John Gerin Soaloon

ABSTRAK

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

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

Gerin Soaloon, John. 2020. Perancangan *Mobile Game* Sebagai Media Pembelajaran Teladan Yesus Kristus Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

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.

ABSTRACT

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

Key words: *Examplary of Jesus Christ, Mobile Game, Puzzle, Learning, Playing*

Gerin Soaloon, John. 2020. Mobile Game Design As A Learning Medium For The Examplary Of Jesus Christ For Children Aged 6-8 Years. Final Project. Visual Communication Design Studio Program. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

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.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **13**
1.1 Latar Belakang Masalah 13
1.2 Identifikasi Masalah 15
1.3 Ruang Lingkup 16
1.3.1 Apa 16
1.3.2 Bagaimana 16
1.3.3 Siapa 16
1.3.4 Tempat 16
1.3.5 Waktu 16
1.4 Rumusan Masalah 16
1.5 Tujuan Perancangan 17
1.6 Manfaat Perancangan 17
1.7 Metode Perancangan 18
1.7.1 Metode Pengumpulan Data 18
1.7.2 Metode Analisis Data 19
1.7.3 Alur Produksi 20
1.7.4 Sistematika Perancangan 20
1.8 Metode Perancangan 21
1.9 Pembabakan 22

BAB II LANDASAN TEORI 24
2.1 *Game* 24
2.1.1 *Gameplay* 25
2.1.2 *Game Design* 25
2.1.3 *Game Mechanic* 26
2.1.4 *Mobile Game* 28
2.1.5 Genre Puzzle 28
2.1.6 Daya Tarik *Game* 29
2.2 Pendidikan Usia Dini 30
2.3 Pembentukan Karakter Anak 30
2.4 Psikologi Perkembangan Anak 32
2.5 Perkembangan Anak 32
2.6 Moralitas Yesus Kristus 34

BAB III METODE PENELITIAN 37
3.1 Data 37
3.1.1 Wawancara 37
3.1.2 Studi Pustaka 39
3.2 Data Khalayak Sasar 40
3.2.1 Demografis 40
3.2.2 Psikografis 40
3.2.3 Geografis 41
3.3 Karya Sejenis 41
3.3.1 *Noah's Elephant in The Room* 41
3.3.2 *Bible App for Kids* 43
3.3.3 *A Journey Towards Jesus* 46
3.4 Data Pendukung 51
3.4.1 Data Kuesioner 51
3.5 Analisis 56
3.5.1 Analisis Objek 56
3.5.2 Analisis Karya Sejenis 60
3.5.3 Analisis Data Pendukung 60

3.6 Kesimpulan 61

BAB IV HASIL PENELITIAN.....62

4.1 Konsep 62

4.1.1 Ide Besar 62

4.1.2 Konsep Pesan 62

4.1.3 Konsep Kreatif 63

4.1.4 Konsep Media 66

4.1.5 *Visual Concept* 66

4.2 Proses Perancangan.....69

4.2.1 *Game Design Document* 69

4.2.2 *Title Page* 69

4.2.3 *Section I* – Gambaran Umum..... 69

4.2.2 Ruang Lingkup Proyek 72

4.3 Hasil Perancangan.....73

4.3.1 *Game Stage Element* 73

4.3.2 *Interface* 79

4.3.3 *Aset*..... 83

4.3.3 Audio..... 90

4.3.3 *Unique Selling Points* 90

BAB V PEMBAHASAN 91

5.1 Kesimpulan 91

5.2 Saran 92

DAFTAR PUSTAKA 93

LAMPIRAN.....95

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Referensi Karya Sejenis 1……..29
Table 3.2 Referensi Karya Sejenis 2……..31
Table 3.3 Referensi Karya Sejenis 3……..34
Table 3.4 Referensi Animasi…….....48
Table 4.1 Aset Karakter……..... .80
Table 4.2 Aset Properti…… 81
Table 4.3 Aset Tombol dan Tatap Muka…… ...81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1…….....20
Gambar 3.1…….....38
Gambar 3.2…….....41
Gambar 3.3…….....42
Gambar 3.4…….....42
Gambar 3.5…….....42
Gambar 3.6…….....43
Gambar 3.7…….....44
Gambar 3.8…….....44
Gambar 3.9…….....44
Gambar 3.10…….....45
Gambar 3.11…….....46
Gambar 3.12…….....47
Gambar 3.13…….....48
Gambar 3.14…….....48
Gambar 3.15…….....48
Gambar 3.16…….....49
Gambar 3.17…….....49
Gambar 4.1…….....62
Gambar 4.2…….....63
Gambar 4.3…….....64
Gambar 4.4…….....65
Gambar 4.5…….....66
Gambar 4.6…….....63
Gambar 4.7…….....69
Gambar 4.8…….....77
Gambar 4.9…….....78
Gambar 4.10…….....78

Gambar 4.11…….....79
Gambar 4.12…….....79
Gambar 4.13…….....80
Gambar 4.14…….....80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 bersangkut 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 popular 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 jurnalnyaperanan 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".

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Anak – anak butuh mengenal dan mengerti teladan Yesus Kristus sejak dini sebagai pengetahuan dasar mereka dalam berkehidupan beragama.
2. Minimnya media pendukung edukasi rohani dalam bentuk *mobile game* berbahasa Indonesia.
3. Anak-anak lebih menyukai media *mobile game* daripada buku pengetahuan.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Penulis akan membuat media pembelajaran yang berlatar belakang tentang ilmu agama dengan cara membuat *mobile game* dalam mengenalkan teladan Yesus Kristus.

1.3.2 Bagaimana

Dalam pembuatan media *mobile game* ini penulis akan berperan sebagai *game designer* yang berperan penting dalam setiap fase pembuatan. Dimulai dari pra produksi hingga paska produksi, merancang, dan mengatur seluruh perancangan *game*. Namun untuk bagian mekanik atau pemograman, penulis dibantu oleh tim khusus yang ahli pada bidangnya.

1.3.3 Siapa

Dalam perancangan ini, target sasaran pemirsa yang penulis tentukan yaitu pemirsa primer. Adapun pemirsa primer yaitu pada rentang usia 6-8 tahun di wilayah geografis Bandung.

1.3.4 Tempat

Batasan masalah beradasarkan tempat, penulis memutuskan untuk memilih tempat penelitian di Gereja Protestan di Indonesia bagian Barat(GPIB) Sejahtera Jl. Malabar No.49-51, Lkr. Sel., Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40263.

1.3.5 Waktu

Produksi *mobile game* ini akan dilakukan pada tahun 2020 dengan jangka waktu maksimal 6 bulan dalam proses produksi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan yang akan menjadi fokus permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang mobile *game* sebagai media penyampaian pembelajaran teladan Yesus Kristus?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun Tujuan Perancangan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diantaranya:

1. Membantu proses pembelajaran mengenai teladan Yesus Kristus terhadap anak agar berkarakter Kristus.
2. Untuk meningkatkan minat belajar anak tentang teladan Yesus Kristus dalam sebuah *mobile game.*

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dalam perancangan yang diperoleh bagi anak, pengajar, serta orang tua.

Manfaat bagi perancang:

1. Meningkatkan kemampuan perancang dalam membuat karya berupa seni, terutama menyangkut dalam hal *game.*
2. Meningkatkan kemampuan perancang dalam berpikir secara kritis dan sistematis.
3. Meningkatkan minat baca buku pada perancang.

Manfaat bagi anak:

1. Meningkatkan motorik anak.
2. Memberikan wawasan teladan tentang Yesus Kristus beserta para tokoh lainnya.
3. Meningkatkan minat baca Alkitab pada anak.
4. Memberikan teladan moral bagi anak.

Manfaat bagi pengajar:

1. Menjadikan *game* ini sebagai media dalam menyampaikan informasi.
2. Menjadikan *game* ini sebagai alat bantu pembelajaran.

Manfaat bagi orangtua:

1. Meningkatkan hubungan anak dengan orangtua.
2. Orangtua mengetahui bahwa media *game* bisa menjadi media pembelajaran untuk anak.

Manfaat bagi masyarakat:

1. Memberikan wawasan akan hadirnya *game* edukasi rohani berbahasa Indonesia
2. Menambahkan ketersediaan *game* edukasi rohani bagi kalangan khusus yaitu penganut Agama Kristen pada masyarakat

Manfaat bagi akademisi:

1. Menjadikan perancangan ini sebagai referensi dalam pembuatan *game* berbasis edukasi rohani.

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan ini agar membuahkan hasil yang tepat, maka diperlukan metode pengumpulan data yang tepat serta analisis data yang tepat. Maka dari itu penulis memilih menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai pengumpulan data serta menggunakan pendeketan psikologi anak sebagai analisis data. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, teknik dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Gulo (2002:110) berpendapat bahwa dalam rangka mencapai tujuan penelitian, diperlukan tindakan pengumpulan data guna memperoleh informasi penting yang dibutuhkan. Maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, teknik, dan instrumen tertentu.

1. Wawancara, Sudaryono (2017:212) berpendapat bahwa wawancara merupakan suatu cara dalam mengkolektifkan data dan digunakan sebagai bahan untuk memperoleh informasi langsung dari narasumber. Metode ini berfungsi sebagai salah satu instrumen dalam penelitian bila ingin mendapatkan data maupun hal dari responden secara nyata dan lebih terperinci dari responden yang sedikit. Wawancara dilakukan

kepada ketua Pelayanan Anak (PA) Gereja Protestan Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung.

2. Studi Pustaka, Widodo (2017:75) berpendapat bahwa studi pustaka adalah kegiatan mempelajari, mendalami, serta mengutip kumpulan teori atau konsep dari beberapa literatur, baik itu buku elektronik, buku fisik, jurnal, majalah, koran, atau karya tulis ilmiah lainnya yang signifikan dengan topik, fokus, atau variabel penelitian. Perancang memilih beberapa buku yang berkorelasi dengan objek pada penelitian.
3. Observasi, Sudaryono (2017:216) berpendapat bahwa observasi yaitu melakukan pengamatan serta pengunjungan secara langsung ke objek penelitian yang melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan objek penelitian. Apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil. Observasi dapat dilakukan dengan cara partisipasi atau non partisipasi. Observasi dilakukan di Gereja Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung.
4. Kuesioner, Nur Aedi (2010:4) berpendapat bahwa Kuesioner ialah metode pengumpulan data yang bervariasi modelnya, baik kualitatif maupun kuantitatif, dimana instrumennya berbentuk lembaran angket. Terdapat beberapa sejumlah pertanyaan tertulis, bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui oleh responden itu sendiri. Kuesioner digelar pada anak-anak berumur 6-8 tahun di Gereja Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung guna mencari hal yang berkorelasi dengan konten pada *game*.

1.7.2 Metode Analisis Data

Lindlof dalam Kutha (2010:303) berpendapat bahwa analisis adalah aktivitas mendengarkan pendapat orang lain, dalam hubungan ini dapat meliputi seluruh data dari sumber primer maupun sekunder yang kemudian

dibangun dengan pemahaman peneliti sebagai proses interpretasi dan menghasilkan makna baru.

1.7.3 Alur Produksi

Anggara dalam Benediktus (2013:9), alur produksi terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi umumnya terkait perencanaan jadwal dan perkiraan tugas dalam tim dengan tujuan untuk membuat rancangan produksi yang penuh dan terperinci sehingga produksi dapat dimulai bila diperlukan dan tanpa penundaan. Pada proses produksi adalah periode waktu ketika proyek sepenuhnya dikerjakan, membuat aset mengembangkan serta memperbaiki *game* yang dibuat. Yang terakhir pada proses paska produksi adalah proses dimana dilakukan uji coba *game* baik dari fitur dan perbaikan dari masalah-masalah yang timbul dalam *game.*

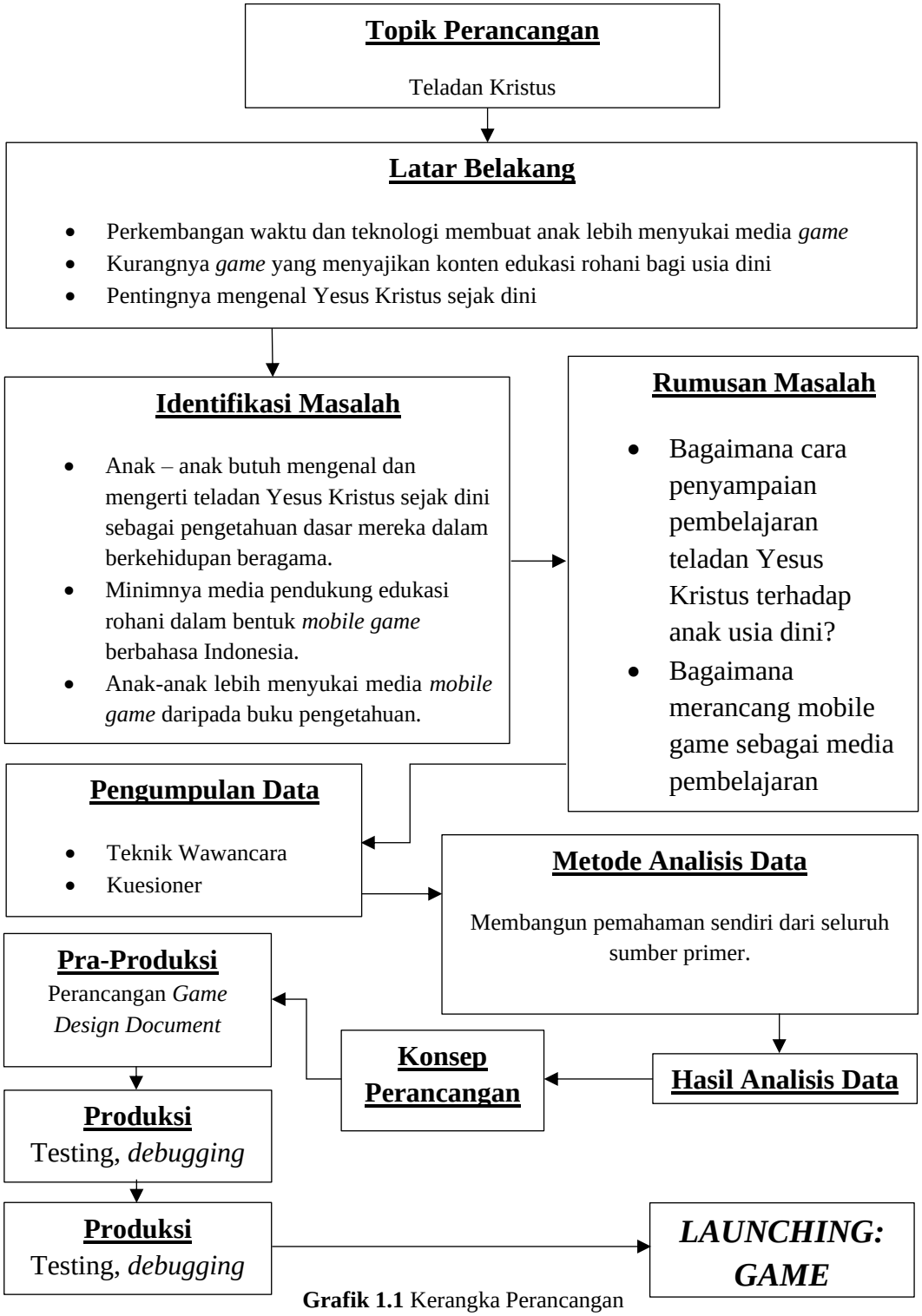
1.7.4 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan berikut merupakan gambaran penggolongan taha- tahap pembuatan mobile *game* yang akan dilakukan perancang. Dalam perancangan ini perancang berperan sebagai *game* designer yang memiliki tugas tertentu, yaitu:

1. Pra-produksi, tahapan ini merupakan tahapan awal pembuatan *mobile game*. Merancang *game design document* yang terdiri dari merencanakan judul, genre, konsep, dan membuat sketsa desain hingga teknis pada *game* tersebut.
2. Produksi, tahapan ini perancang mulai menggarap perancangan hingga menjadi sebuah *game* yang utuh.

Pasca produksi, tahapan ini yaitu proses dimana dilakukannya *testing* dan *debugging* (perbaikan) hingga *launching.*

1.8 Metode Perancangan



Grafik 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Penulis

1.9 Pembabakan

Dalam perancangan ini, perancang menyusun sistematika perancangan berdasarkan bab berlanjut yang dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diangkat, yaitu pentingnya moral Yesus Kristus dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada anak usia dini, melalui *mobile game*. Kemudian tujuan dibentuknya *mobile game* sebagai bagian dari penyampaian informasi berfaedah tentang hal-hal yang patut dicontoh dari sosok Yesus Kristus sehingga lebih mudah diterima oleh anak-anak. Begitu juga manfaat perancangan, yang berisikan manfaat apa saja yang didapat oleh berbagai pihak serta sistematika perancangan secara detail dan terperinci akan tahapan apa yang harus dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisikan tentang landasan teori *jobdesk,* objek, dan subjek sehingga menjadi landasan bermakna khususnya bagi perancang dalam membuat *mobile game.*

BAB III : METODE PENELITIAN

Mencakup hal yang berhubungan dengan data wawancara terhadap ketua Pelayanan Anak di GPIB Sejahtera Kota Bandung seputar apa yang baik dan benarnya perancang harus telaah dari sudut pandang keilmuan dari praktisi. Dilanjutkan dengan studi pustaka, merupakan pondasi kuat perancang dalam membuat konten pada *game*. Lainnya adalah informasi khalayak sasar dalam data khalayak sasar, baik dari segi demografis, psikografi, maupun geografis. Kemudian berlanjut pada karya sejenis, dimana terangkum informasi mendetail yang perancang lihat dan rasakan dari berbagai karya sejenis lainnya sebagai referensi utama dalam perancangan *game* ini. Selanjutnya data pendukung yang tertera sebagai rangkuman kuesioner yang perancang sudah sebarkan pada anak usia 6 hingga 8 tahun di tempat penelitian. Dan menjadi tampilan terakhir yaitu

analisis dan kesimpulan, merupakan buah pemikiran perancang dalam menganalisis serangkaian data dan informasi berderet yang sudah ditampung.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Mencakup pembuatan konsep, ide besar, konsep kreatif, media, serta konsep visual tentang apa yang sekiranya tergambar pada hasil akhir *game* itu kelak. Kemudian proses perancangan, dimana tentunya perancangan mulai berjalan bagi sebuah *game* terbentuk dari awal atau disebut sebagai prinsip produksi. Dan hasil perancangan menjadi tampilan terakhir dalam membawa informasi akan hal-hal yang sudah perancang kerjakan dan aplikasikan menjadi bentuk *game* yang sesungguhnya.

BAB V : PEMBAHASAN

Berisikan pembahasan mengenai kesimpulan dan saran, dimana segala sesuatu yang sudah dibuat dan perancang tuangkan dapat ditelaah kembali dalam bentuk kesimpulan serta saran yang sekiranya dapat perancang pertimbangkan, tentunya bagi pengembangan *game* berbasi edukasi rohani ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

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*.

Permainan video atau *video game* mencakup bentuk interaksi pemain dengan permainan melalui antarmuka pengguna seperti gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Pada umumnya, setiap permainan video menyediakan sistem *reward* atau penghargaan, dimana pemain mendapati skor yang dihitung berdasarkan pencapaian tingkat keberhasilan dalam menuntuaskan serangkaian tugas yang ada pada permainan. Awalnya, kata *"video"* pada "permainan *video*" merujuk pada piranti tampilan raster. Namun dengan semakin maraknya pemakaian istilah "*video game*", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada piranti tampilan apapun. *Platform* merupakan sebuah sistem elektronik yang dipergunakan untuk menjalankan *video game.* Sebagia contoh, *personal computer* dan *game console* termasuk ke dalamnya. Awalnya *game* hanya tersedia dalam bentuk 2 dimensi saja, namun seiring dengan laju perkembangan zaman, *game* 3 dimensi pun turut bermunculan. *Game* menjadi salah satu perihal yang diminati serta terus tumbuh setiap tahunnya. Pertumbuhan teknologi serta gadget ikut berfungsi dan sebagai pengaruh dalam pertumbuhan dunia permainan yang kian mutahir serta maju.

Terdapat sebagian aspek serta faktor untuk memastikan mutu sesuatu *game*, mulai dari aspek grafis, visual, *gameplay*, jalan cerita, konsep, dll.

2.1.1 *Gameplay*

Gameplay adalah suatu interaksi antara *Player* dengan permainan yang dimainkannya berkenaan dengan aturan-aturan yang terdapat dalam *game* tersebut (Rollings and Adams, 2003). Contoh dari *gameplay* yaitu seperti permainan *counter strike*, dimana *Player* dapat bergerak maju, mundur, ke kanan dan kiri, dapat menyerang musuh dengan senjata yang digunakan, dll. *Gameplay* merupakan inti dari sebuah *game*, karena semua yang sudah dirancang pada sebuah *game* akan ditampilkan dan dirasakan didalam *gameplay.*

Lewis Pulsipher (2012:75) berkomentar bahwa *game*, pada umumnya banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa, dengan tujuan untuk menghibur. Sejatinya, *game* bermanfaat dalam meningkatkan konsentrasi pemainnya, serta melatih pengembangan kemampuan pemecahan masalah dengan cepat nan tepat. Hal ini dapat terjadi karena banyak hal konflik maupun permasalahan terkandung pada *game* yang menuntut dan meminta pemainnya untuk menuntaskan sesuai waktu dan kondisi yang ditentutkan. Sisi negatif tidak terlepas dari setiap pemain yang bermain berlarut-larut, karena disinyalir dapat mengganggu aktivitas yang sedang dijalani serta menjadi kurang menghargai waktu. Menurut Dwi Agustin (2017), *gameplay* merupakan komponen penggerak elemen lainnya pada *game*, sehingga interaksi pemain dengan game dapat terbangun dan dinikmati.

2.1.2 *Game Design*

Rouse (2004: xxi) berpendapat bahwa gagasan *game design* cukup mudah dijelaskan. *Game design* sangat menentukan bentuk *gameplay* yang dibuat. *Game design* menentukan pilihan agar perancang dapat membuat pemain menikmati dunia didalam *game* dan memberikan konsekuensi atau pilihan yang akan dipilih oleh pemain saat bermain *game*. *Game design*

menentukan kriteria menang atau kalah dari sebuah permainan, termasuk bagaimana *Player* dapat mengatur permainan, serta berkomunikasi dengannya, dan menentukan seberapa keras permainannya. Detail singkatnya, *game design* berperan penting dalam menentukan setiap detail tentang bagaimana *game*play akan berfungsi.

Masing-masing *game* yang telah dibuat, diawali dari hasil pemikiran seseorang yang kemudian akan dilengkapi dan disempurnakan. Seseorang yang berkontribusi pada proses pembuatan *game* tersebut adalah *Game Designer*.

2.1.3 *Game Mechanic*

Game Mechanic adalah sebuah aturan, yang mengatur satu set kegiatan dan mengubahnya menjadi sebuah permainan yang lengkap dan koheren (Bruner dan Sherwood, 1976). Sudah tugas dari *game designer* untuk memikirkan konsep dari *game mechanic* yang dibuat, namun pemain juga terjun untuk berbicara tentang *game mechanic* (meskipun tidak selalu menggunakan nama tersebut), ketika mereka memperdalam analisis mengenai kualitas *gameplay*. Faktanya, setelah mengomentari kualitas keseluruhan *game*, pemain cenderung fokus pada elemen yang harus mereka hadapi. Oleh karena itu, perspektif yang berpusat pada pemain dapat mendefinisikan mekanisme permainan sebagai alat yang tepat untuk *gameplay*, subsistem interaktif berbasis aturan yang mampu menerima input dan bereaksi dengan menghasilkan output.

Output tersebut diterjemahkan ke dalam perubahan keadaan mekanika itu sendiri dan / atau ke dalam pemicu interaksi baru dengan *game mechanic* lainnya. *Game mechanic* tertentu mungkin mampu menerima input yang berbeda dan bereaksi secara konsekuen. Dalam hal *gameplay*, ini berarti bagi pemain bahwa mekanik memiliki fitur yang memungkinkan memicu interaksi yang berbeda dengannya.

Elemen – Elemen *Game*.

Adapun elemen *game* yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *game* yang menarik menurut Duke (1980), diantaranya:

1. *Format*, adalah struktur pada *game* seperti *level* dan memiliki fungsi peran sertanya masing-masing.
2. *Rules*, adalah aturan yang dibuat agar pemain bermain sesuai dengan aturan yang telah dibuat pada *game* tersebut.
3. *Policy*, adalah kebijakan yang dimiliki pemain untuk mengembangkan strategi sesuai kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan *game* yang dimainkannya.
4. *Scenario*, adalah jalan cerita dari *game* yang dirancang. Selain harus menyelesaikan *game* yang dimainkan, pemain juga harus mengerti cerita apa yang disampaikan di dalam *game.*
5. *Events*, adalah kejadian yang dirancang untuk meningkatkan tantangan yang dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan *game*.
6. *Roles*, adalah fungsi dari peran yang dilakukan oleh pemain. *Roles* tidak terbatas, semua tergantung dari perancang dalam membuat tipe *game* seperti apa yang akan disajikan.
7. *Decisions*, adalah keputusan yang harus diambil oleh pemain agar *game* bisa cepat selesai. Disini perancang harus menyiapkan beberapa keputusan yang akan dipilih oleh pemain nantinya.
8. *Levels*, adalah tingkatan yang dimiliki oleh *game*. Tingkatan ini bisa memberi opsi kepada pemain untuk menyelesaikan *game* yang dimainkan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Adapun beberapa *game level* diantaranya, *level easy* memberikan tantangan yang tergolong mudah bagi para pemain pemula *(beginner)*, sedangkan *level difficult* atau sulit dirasa sudah pas bagi para pemain yang mahir dan berpengalaman *(expert)*.

9. *Score model*, adalah model penghargaan yang diberikan kepada pemain ketika pemain sudah menyelesaikan tantangan *game* yang diberikan. *Score model* membuat *game* yang dibuat menjadi lebih menarik.
10. *Indicators*, adalah *hints* untuk membantu pemain agar tidak bingung saat menyelesaikan tantangan yang diberikan didalam *game.*
11. *Symbols*, adalah pengaplikasian elemen, keputusan, serta aktivitas simbolisasi. Kemudahan membentuk dan pemilihan simbol yang tepat cenderung memudahkan pemain dalam menuntaskan *game.*

2.1.4 *Mobile Game*

David (Cogito Smart Journal/VOL. 2/NO. 2, 2016:167) berpendapat bahwa *mobile game* merupakan suatu jenis *game* yang didesain khusus untuk dapat dioperasikan pada *mobile devices* seperti *smartphone* dan *tablet* secara pas. Yang paling umum diketahui oleh masyarakat tentang *mobile game* yaitu Tetris yang pertama kali dapat dimainkan di Hagenuk MT-2000 pada tahun 1994 dan pada tahun 1997, Nokia membuat sebuah *game* yang populer berjudul Snake. Sampai saat ini *game* Snake terus mengalami transformasi yang cukup menarik.

2.1.5 Genre Puzzle

Puzzle dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai teka-teki. Teka-teki adalah sebuah masalah atau *enigma* yang diberikan sebagai hiburan. Pada kehidupan sehari-hari contoh yang sangat umum dari permainan *puzzle* yaitu catur. *Game puzzle* merupakan tipe game yang dapat memunculkan kemampuan *problem-solving* melalui permainan yang menuntut daya kreatifitas dan memori pemain, namun dikemas secara menyenangkan dan memilki fitur untuk bermain secara berulang-ulang. Bermain *game puzzle* memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif yang erat hubungannya dengan perkembangan

kreatifitas anak. Ambisi untuk memenangkan *game puzzle* akan memberikan nilai optimalisasi daya pikir dan usaha anak. Menurut Adenan (1989:9) dinyatakan bahwa *puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Menurut Karimah (Karimah, 2013), dalam bukunya, *Puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, ketangkasan dan melatih daya ingat seseorang.

2.1.6 Daya Tarik *Game*

Setiap orang yang memainkan *game*, memiliki kepuasan tersendiri. Ada beberapa orang yang memainkan *game* hanya untuk refreshing atau kesenangan sementara saja, dan ada juga pemain yang mengutamakan *game* sebagai pekerjaan ataupun ingin menjadi profesional. *Game* yang menurut orang lain menarik, belom tentu menarik juga buat kita, karena tidak setiap orang memiliki perspektif yang serupa dalam memainkan *game*. Banyak faktor yang membuat *game* itu sendiri menjadi menarik, seperti mengutamakan *visual art*, *storyline*, *graphic*, maupun *game*play nya. Dari hal tersebut rata-rata pemain akan mengutamakan *game*play nya terlebih dahulu, karena inti dari bermain *game* adalah merasakan hal yang terjadi dalam dunia *game* tersebut. Banyak *game designer* akan mengatakan bahwa ada tiga faktor penting dalam permainan yaitu *gameplay*, *gameplay* dan *gameplay* (Lewis Pulsipher, 2015:75). Sebuah *game* terbilang baik jika anda bisa (dan ingin) memainkannya lagi dan lagi dengan kenikmatan yang luar biasa selama bertahun-tahun, jika anda hampir tanpa henti membahas seluk-beluk bermain yang bagus, jika anda dapat menciptakan banyak varian yang dimana bahwa permainan tersebut bagus juga (Lewis Pulsipher, 2015:81). Membuat *game* yang menarik akan sangat susah jika kita tidak menentukan target pemainnya, seperti kita menjual masakan padang kepada orang barat, rata-rata mereka akan menolaknya karena lidah orang Indonesia dengan orang Barat berbeda. Jadi membuat *game* yang menarik butuh tinjauan yang

lebih dalam terhadap tema apa yang akan dibuat, dan target pemain dari *game* tersebut.

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 dipikirannya. 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. Menurut Lally dan Valentine (2019: 173) juga mengutip Metakognisi mengacu pada pengetahuan yang kita miliki tentang pemikiran kita sendiri dan kemampuan kita untuk menggunakan kesadaran ini untuk mengatur proses kognitif kita sendiri (Bruning, Schraw, Norby, & Ronning, 2004).

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 berkewarganegaraan. 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. Dalam dunia pendidikan, pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan demi membentuk peserta didik berlandaskan tujuan dan peran sertanya agar sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sehingga dapat diterapkan dalam keseharian.

Menurut Khan (2010), pendidikan karakter berhajat sebagai:

a. Mengembangkan potensi anak didik memiliki aktualisasi diri.
b. Mengembangkan sikap tenggang rasa dan harga diri.
c. Mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, merupakan pembangunan potensi *self-actualization* yang menunjang kesehatan psikis secara elaborasi yang aktual.
d. Mengembangkan potensi kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.
e. Mengembangkan atensi dan motivasi peserta didik untuk diskusi pada kelompok kecil, guna meningkatkan berpikir kritis dan produktif.
f. Menggunakan proses psikis untuk menetapkan prinsip keilmuan serta meningkatkan potensi kecerdasan berpikir.
g. Mengembangkan variasi bentuk metafora guna membuka intelegensi dan mengembangkan pikiran kreatif.

Sedangkan tujuan pendidikan karakter dalam lingkup sekolah adalah sebagai berikut:

a. Mengembangkan nilai-nilai dalam kehidupan serta menguatkan apa yang dianggap penting dan berfaedah sehingga dapat membentuk kepribadian peserta didik yang khas.
b. Meluruskan perilaku peserta didik yang disinyalir tidak serupa dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
c. Menciptakan hubungan keluarga dengan masyarakat yang harmonis dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara seiring.

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. Pada usia (6-12 tahun), seorang anak dapat melakukan setiap tugas beolajar yang diberikan hingga mereaksi rangsangan secara intelektual yang mendesak terbentuknya kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung) (Yusuf, 2016:178).

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.
Perkembangan dibagi menjadi beberapa bagian. Di antaranya yaitu:

a. Perkembangan Intelegensi

Intelegensi/kecerdasan adalah kemampuan manusia, secara tingkatan, dalam memecahkan masalah, beradaptasi dengan lingkungan, dan merespons sesuatu yang terjadi dalam kehidupan. Kecerdasan manusia merupakan bawaan sejak lahir dan setiap manusia diukur berbeda-beda. Intelegensi bukanlah suatu yang bersifat kebendaan, melainkan suatu fiksi ilmiah untuk mendeskripsikan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Intelegensi memilki makna yang bervariasi. Menurut C.P. Chaplin (1975) mengartikan

intelegensi itu sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif. Bahri (2000) berpendapat, bahwa intelegensi merupakan upaya seseorang untuk menyesuaikan diri secara mudah dengan keadaan baru dan menggunakan akal pikiran yang ada menurut tujuannya.

b. Perkembangan Emosi

Menurut English and English, emosi adalah suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kelenjar dan motoris. Sedangkan Sarlito Wirawan Sarwono berpendapat bahwa emosi merupakan "setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam). John B. Watson mengemukakan bahwa ada tiga pola dasar emosi, yaitu takut, marah, dan cinta (*fear, anger, and love*). Ketiga jenis emosi tersebut menunjukan respons tertentu pada stimulus tertentu pula, tetapi kemungkinan terjadi pula modifikasi (perubahan).

c. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Anak dilahirkan belum bersifat sosial. Oleh sebab itu anak belum memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan baik. Maka dari itu peran orang tua sangat penting untuk membantu anak agar belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini didapat dengan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orangtua, maupun teman-teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana

menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

d. Perkembangan Moral

Istilah moral berasal dari kata Latin “mos” (Moris), yang berarti adat istiadat, prevalensi, peraturan/nilai-nilai atau tata cara berkehidupan. Moralitas berbeda, definisinya merupakan keinginan untuk menerima dan mengikuti peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral. Dominasi perkembangan moral sang anak sering dan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya. Adapun sederet faktor yang patut diperhatikan oleh orangtua sehubungan dengan perkembangan moral anak, seperti konsisten mengedukasi anak, sikap orangtua itu sendiri di dalam keluarga, cintah kasih, dan wawasan agama yang dianut, dan konsisten orangtua dalam menerapkan sikap kenormaan.

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:

1. 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.

"Sebab kasih itu berasal dari Allah" (1. Yoh.4:7). Dan Allah adalah kasih(1. Yoh.4:16). Yesus memiliki moralitas kasih. Kasih Yesus yang menyembuhkan sakit-penyakit orang-orang percaya oleh bilur-bilur-Nya di kayu salib, yang "memikul" kelemahan kita dan menanggung penyakti bagi yang mengimaninya. Kasih Yesus yang memberikan "damai sejahtera" Allah dalam hidup manusia, damai sejahtera yang tidak bisa diberikan oleh dunia ini. Kasih Yesus kepada manusia mendapat poin utama dimana kasih itu sendiri memiliki istilah dalam bahasa Yunani "agapao" yang artinya menyukai, mengasihi, atau menunjukkan kasih. (Sosipater, 2010:148).

2. 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).

3. 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 mempermuliakan Bapa-Nya (Yoh.7:18), bukan untuk kepentingan-Nya. (Sosipater, 2010:151).

4. 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 kelemah-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).

5. Yesus itu Rendah Hati

Istilah “rendah hati” dalam bahasa Yunaninya adalah “tapeinos” yang artinya sederhana, atau rendah hati. Yesus mengatakan, “… belajarlah pada-Ku, karena Aku lemah lembut dan rendah hati, dan jiwamu akan mendapat ketenagan” (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).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Data

Perancang melakukan dua varian dalam mencari data yang berkorelasi dengan kajian dalam game yang akan dibuat, diantaranya:

3.1.1 Wawancara

a. Narasumber

Nama : Yohanes.

Umur : 25 Tahun.

Jabatan : Ketua Pelayanan Anak (PA) di GPIB (Gereja Protestan Indonesia bagian Barat) Kota Bandung.

Perancang mengadakan wawancara kepada seorang ketua Pelayanan Anak atau biasa disebut Sekolah Minggu di Gereja Indonesia bagian Barat Sejahtera, Bandung. Perancang ingin mengetahui bagaimana pengaruh keteladanan Yesus Kristus untuk anak usia dini. Beliau berpendapat bahwa metode yang digunakan dalam mengajar belum sepenuhnya mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu Yohanes mendukung perancang dalam membuat media baru yang lebih disukai anak dalam proses belajar serta diharapkan dapat menyerap secara tepat dalam mengenal karakter Yesus Kristus. Sebelum memulai wawancara, perancang mengadakan janji temu dengan salah seorang pengajar atau pembina di gereja tersebut, Wawancara diadakan pada tanggal 15 Maret 2020 bertepatan dengan hari sabat bagi umat Kristiani yaitu hari Minggu pada pukul 13.00 dan bertempat di Gereja Protestan Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera, Kota Bandung. Perancang bertanya mengenai sosok Yesus seperti apa, pentingnya penerapan pembelajaran teladan Yesus pada anak-anak, metode pembelajarannya, serta bagaimana anak dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan.

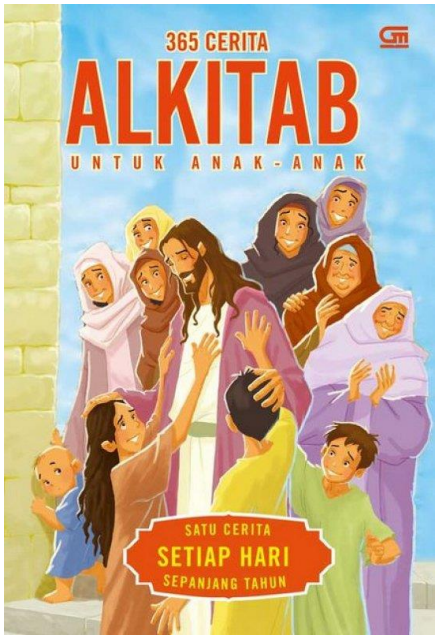
Menurut Yohanes, sebagai ketua pelaksana PA atau disebut Pelayanan Anak, Yesus adalah seorang guru, Tuhan yang layak dipuji, dan Dia seorang Bapa bagi setiapa anak yang datang kepada-Nya. Bagi anak sendiri (sekolah minggu), Yesus itu adalaha Tuhan mereka, yang datang memberi kesembuhan ketika sakit, menjaga dalam setiap aktivitas, serta memberikan kebahagiaan.

Sekolah Minggu atau Pelayanan Anak mengajarkan bagaimana teladan-teladan yang dilakukan Yesus, tentunya dalam porsi yang tepat, khususnya bagi mereka (anak usia dini). Pengajaran kepada anak, khususnya usia dini, sangat berbeda dengan orang dewasa. Dimulai dengan penuturan kata, pemaknaan cerita, hingga bahasa yang dipermudah. Terutama pada masa tumbuh kembang anak, tentunya kemampuan setiap anak dalam memahami setiap isi cerita sungguh berbeda. Maka dari itu, Pelayanan Anak menerapkan pengajaran dengan menggunakan alat peraga. Boneka maupun wayang panggung menjadi media yang diandalkan oleh setiap pengajar di PA GPIB Sejahtera Bandung, tidak terkecuali *slide* atau presentasi memakai *laptop*. Alat peraga dinilai kurang efektif dalam penyampaian isi cerita. Jadi semisal anak kurang mengerti akan suatu Firman Tuhan, maka kakak pembina dapat menunjukkan adegan menggunakan alat peraga.

Dalam Alkitab terdapat dua perjanjian, yaitu Perjanjian Lama serta Perjanjian Baru. Sosok Yesus hanya terlibat dalam Perjanjian Baru, sedangkan apa yang diajarkan setiap minggu (ibadah) bukan hanya mengenai Yesus, namun juga kisah-kisah dalam Perjanjian Lama. Hal ini tidak menutup kemungkinan keteladanan Yesus berpusat di Perjanjian Baru saja, maka dari itu Sekolah Minggu terus menanamkan pikiran bahwa Yesus adalah Tuhan, yang ada di Perjanjian Lama juga. Sehingga anak akan dengan mudah terdoktrin bahwa Tuhan dan Yesus adalah satu. Dia dideskripsikan sebagai Allah yang Esa atau disebut Tritunggal. Jadi kisah kebaikan dalam Perjanjian Lama juga merupakan tindakan Yesus.

3.1.2 Studi Pustaka

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.



Gambar 3.1. *365 CERITA ALKITAB UNTUK ANAK-ANAK*
Sumber: *www.gramedia.com*

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 padnya. “Kalau kau benar-benar percaya pada-Ku, kau tidak mungkin tenggelam. Kenapa kau bimbang?” Lalu Yesus dan Petrus berjalan bersama-sama ke perahu. Murid-muird yang lain melihat semuanya itu. “Engkau sungguh-sungguh Anak Allah!” kata mereka. Lalu mereka bersujud dan menyembah Dia.

3.2 Data Khalayak Sasar

3.2.1 Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
- Usia : 6-8 Tahun
- Domisili : Kota Bandung dan Sekitarnya

3.2.2 Psikografis

Anak-anak yang sudah memakai smartphone dan menggunakannya untuk bermain *game*.

3.2.3 Geografis

Anak beragama kristen di Kota Bandung, khususnya di GPIB Sejahtera Bandung

3.3 Karya Sejenis

Dalam setiap pembuatan karya *mobile game*, tentunya setiap perancang membutuhkan referensi karya sejenis. Karya sejenis yang perancang ambil adalah dari deretan *mobile game* yang sekiranya dapat menunjang pengkaryaan dan berfungsi sebagai referensi rancangan. Perancang memilih karya sejenis berdasarkan sudut pandang sebagai *game designer* pada bagian ini. Karya sejenis yang ditampilkan berbentuk tabel disertakan tangkapan layar atau gambar dari perancang *game* (*developer)* agar dapat menjadi gambaran pada *game* yang akan perancang pilih. Perancang memilih karya sejenis yang sekiranya dapat dijadikan acuan berdasarkan *genre* serta *gameplay*-nya sebagai berikut.

3.3.1 *Noah's Elephant in The Room*

Game ini bertemakan perjalanan seekor gajah yang Nabi Nuh miliki. Yang membedakan adalah bahwa *game* ini memasukkan semua latar sesuai dengan kisah pada masa Nabi Nuh dari Perjanjian Lama dan berfokus hanya pada gajahnya. Sedangkan penulis akan membuat *game* seperti *mini-game* yang terdapat pada game tersebut, yaitu menghafalkan ayat alkitab agar bonus nya terbuka.

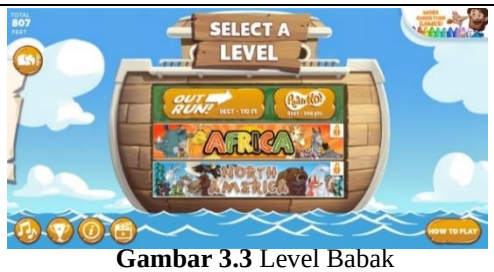
Game ini ber-*genre endless* run, yaitu *game* yang karakternya akan lari terus menerus. Yang kedua adalah *mini-game* pada *game* ini berbentuk *puzzle*, dimana pemain harus menyusun kata demi kata pada masing-masing kotak agar sesuai dengan isinya.

Tabel 3.1 Analisis Karya Sejenis 1

Gambar 3.2 *Game Noah's Elephant In The Room – Main Menu*

Sumber: *screenshot device* pribadi

Judul *game*	*Noah's Elephant In The Room*
Developer	*Salvation's Story*
Platform	*Android, iOS*
Genre	Edukasi, *Arcade*, *Puzzle*
Sinopsis	Pada perjalanannya, Nuh diperintahkan Tuhan untuk menjaga hewan-hewan dalam bahtera. Salah satu hewan tersebut adalah gajah. Namun karena kenakalan gajah ini, Nuh harus dibuat repot dengan tingkah konyolnya. *Game* ini memperkenalkan ayat-ayat Alkitab
Gameplay	Goals dari *game* ini adalah untuk menjauhi ketiga pemuda sejauh mungkin hingga pemain terus mendapatkan skor sebanyak yang bisa dilakukan. Goals dari mini *game*-nya adalah untuk memecahkan sebuah kotak yang berisi susunan kata secara acak. Pemain bertugas menyusun kata demi kata agar level berikutnya terbuka dan pemain

	dapat men-upgrade jumlah boost(kacang). Pemain dapat mengendalikan sang gajah dengan mengetuk tombol 4 arah (atas, bawah, kiri, kanan) sesuai jalurnya. Jika ingin berbelok, pemain dapat menekan tombol sebelum melewati tikungan.
Screenshot	 **Gambar 3.3** Level Babak Sumber: *screenshot device* pribadi **Gambar 3.4** *Mini Game* Sumber: *screenshot device* pribadi **Gambar 3.5** Panduan Singkat Sumber: *screenshot device* pribadi

3.3.2 *Bible App for Kids*

Game ini bertemakan *Arcade* yang digabung dengan *Puzzle*, dimana pemain disuguhkan cerita bergambar berbentuk *slideshow* pada awal setiap level. Secara sistematis, pemain diharuskan mengingat setiap cerita yang

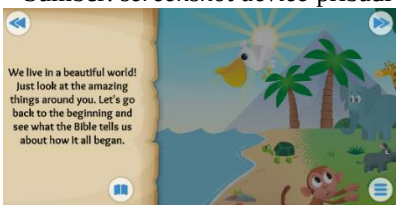
ada pada *slideshow*, kemudian pemain akan diberikan ruang untuk mencocokkan setiap urutan kejadian melalui gambar yang disediakan. Pemain hanya tinggal menarik dan melepaskan kembali untuk menaruh pada ruang atau kotak yang tersedia.

Tabel 3.2. *Analisis Karya Sejenis 2*

Gambar 3.6 *Bible App for Kids – Main Menu*

Sumber: screenshot gadget pribadi

Judul *game*	*Bible App for Kids*
Developer	*Life.Church*
Platform	*Android*
Genre	*Arcade Puzzle*
Sinopsis	Melalui petualangan interaktif dan animasi yang indah, anak dapat mengeksplorasi cerita besar dari Alkitab. Aplikasi Alkitab untuk anak memberikan pengalaman menyenangkan yang dirancang untuk mendorong anak untuk kembali lagi dan lagi. Ini adalah awal dari cinta seumur hidup Firman Tuhan. *Mini Games* edukasi interaktif berbasis kristiani dengan tujuan mengenalkan kisah-kisah peristiwa yang terjadi dalam Alkitab dan dirancang khusus sehingga

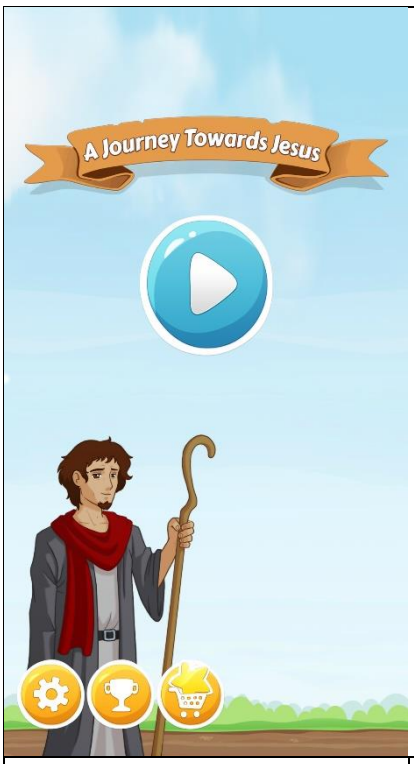
	anak dapat lebih mudah memahami inti cerita dengan cara yang menyenangkan
Gameplay	Terdapat dua pemain dalam *game* ini, baik itu orangtua maupun anak. Agar anak mudah memainkan *game* ini, diperlukan bantuan orang dewasa dalam memainkan *game* ini. Pemain utama, yaitu anak, dapat memainkan mini *game* pada *game* ini dengan cara membaca keseluruhan cerita pada stage yang ada. Setelah menyelesaikan bacaan pada *game*-nya, barulah pemain dapat bermain yaitu menyusun kembali cerita yang sudah dibaca dalam bentuk *puzzle*.
Screenshot	**Gambar 3.7** Tampilan Babak Awal Sumber: *screenshot device* pribadi  **Gambar 3.8** Bacaan pada setiap babak Sumber: *screenshot device* pribadi **Gambar 3.9** *Ingame – objek dapat disentuh* Sumber: *screenshot device* pribadi

	 Gambar 3.10 *Ingame* – Mengurutkan cerita Sumber: *screenshot device* pribadi

3.3.3 *A Journey Towards Jesus*

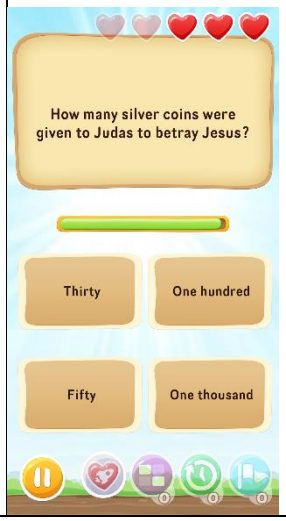
Game dengan tampilan layar menyamping ber-*genre* *Trivia* dan *Quiz*, dimana mengangkat sekilas kehidupan dari karakter fiktif yang bernama Eliab. Pemain disuguhkan dengan pertanyaan pada setiap level yang berbeda. Pertanyaan yang disuguhkan merupakan seputar pengetahuan bersifat umum mengenai kisah-kisah dalam Alkitab. Jenis pertanyaan yang diberikan bervariasi kesulitannya. *Game* ini bertujuan meningkatkan pengetahuan umum akan Firman Tuhan.

Tabel 3.3. *Analisis Karya Sejenis 3*

	**Gambar 3.11** *A Journey Towards Jesus – Main Menu* Sumber: *screenshot gadget* pribadi
Judul *game*	*A Journey Towards Jesus*
Developer	*Kupina.Me*
Platform	*Android*
Genre	*Quiz, Trivia*
Sinopsis	Adik Eliab, Sara, jatuh sakit dan sudah menghabiskan semua tabungan mereka pada obat-obatan dan dokter. Satu-satunya harapan mereka adalah untuk menemukan seorang pengkhotbah

	bernama Yesus. Ada yang percaya dia adalah Mesias yang diharapkan. Lainnya berpikir dia hanya nabi palsu. Bagi Eliab, karakter utama dari *game* ini, jam terus berputar. Dia harus menemukan Yesus sebelum sakit adiknya semakin parah.
Gameplay	Pemain diarahkan untuk dapat mengikuti setiap babak dan level dengan pertanyaan pengetahuan seputar peristiwa menarik perjalanan Yesus. Setiap stage ditandai dengan berbagai kota, seperti Galilea, Samaria, dll. Setiap level berisi 10 pertanyaan. Setiap pemain diberi tiga hati, dan setiap pertanyaan salah akan mengurangi hati sebanyak satu. Jika hati habis, maka pemain mendapatkan penalti untuk tidak dapat bermain dan dihimbau untuk membaca Alkitab lebih lagi. Terdapat lebih dari 2000 pertanyaan menarik dan menantang yang dapat pemain jawab guna mengasah serta menguji kemampuan pengetahuan akan Alkitab.

Screenshot		**Gambar 3.12** *Cutscene* Sumber: *screenshot device* pribadi
		Gambar 3.13 Tampilan Babak Sumber: *screenshot device* pribadi
		Gambar 3.14 *Ingame* – Cerita Sumber: *screenshot device* pribadi

	Gambar 3.15 *Ingame – Panduan Singkat* Sumber: *screenshot device* pribadi
	 **Gambar 3.16** *Ingame – Question/Challange* Sumber: *screenshot device* pribadi

Tabel 3.4. Referensi Animasi

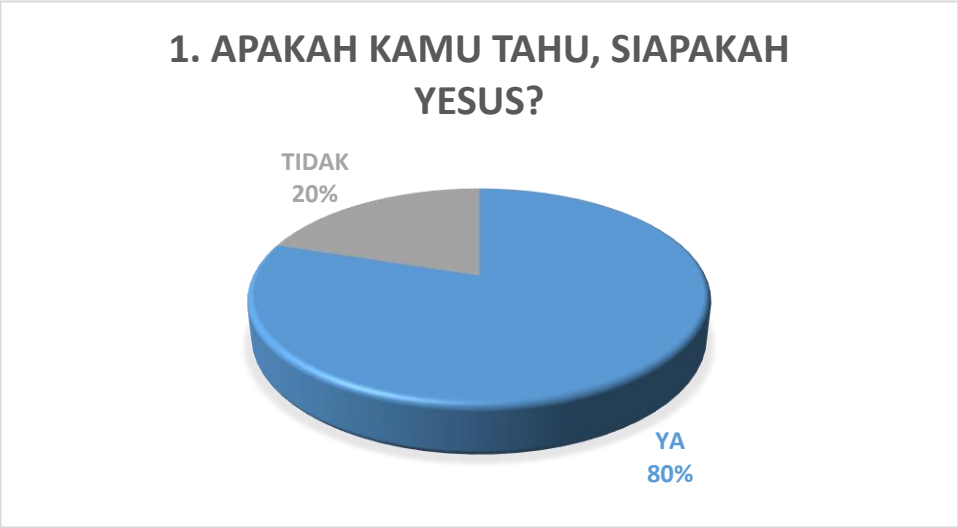
Gambar 3.17 *Ramadhan Food Restaurant – Main Menu*

Sumber: screenshot gadget pribadi	
Judul *game*	*Ramadhan Food Restaurant*
Developer	Yasmin Syarifah
Platform	*Android*
Genre	*Puzzle*
Sinopsis	*Ramadhan Food Restaurant* adalah *Game* Memasak Masakan Indonesia, dalam *game* ini anda akan belajar untuk memasak hidangan untuk buka puasa ramadhan. Dalam *game* ini pemain akan belajar menjadi pemilik warung makan dan restoran, layanilah pengunjung restoran dengan cepat jangan sampai pengunjung restoran bosan dan marah.

3.4 Data Pendukung

3.4.1 Data Kuesioner

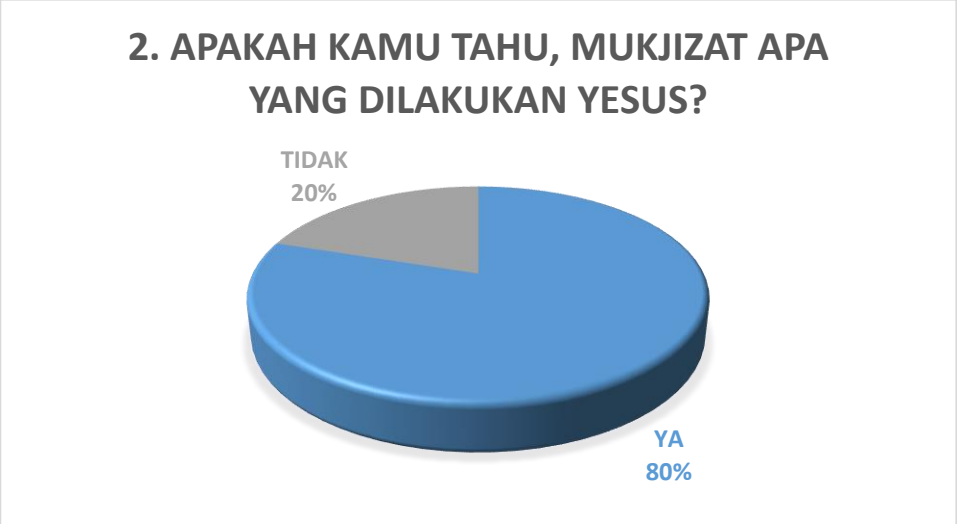
Data yang perancang dapatkan yaitu berupa kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan untuk jemaat yang tergolong dalam murid kelas 1-3 SD di Gereja Protestan Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung. Berikut adalah hasil dari kuesioner:



Grafik 3.1 Hasil Kuesioner Anak

(Sumber: Hasil analisis pribadi)

Berdasarkan data kuesioner diatas, menunjukkan bahwa 80% anak murid kelas 1-3 SD di sekolah minggu GPIB mengetahui siapa Yesus. Istilah Yesus sebagai "Anak Allah" karena Yesus tidak seperti manusia pada umumnya (diciptakan oleh Allah), berasal dari Allah. Karena Allah berasal dari Yesus, maka Allah sebagai "Bapa" dari Yesus (dalam Bahasa Ibrani kata "bapa" juga berarti "sumber"). Yesus bukanlah ciptaan Allah karena Ia adalah Firman Allah perwujudan manusia atau biasa disebut "Anak Manusia".



Grafik 3.2 Hasil Kuesioner Anak

(Sumber: Hasil analisis pribadi)

Data kuesioner diatas menunjukkan bahwa 80% atau sebanyak 8 anak sekolah minggu kelas 1-3 SD di GPIB Sejahtera Bandung mengetahui mukjizat yang dilakukan Yesus. Terlepas dari seberapa banyak jumlah kisah Yesus yang mereka ketahui, perancang menganggap dari data yang ada, bahwa anak-anak sekolah minggu mengetahui sedikitnya satu kisah mukjizat yang dilakukan Yesus. Benarnya, hal ini cukup baik karena para anak ini cukup cakap dalam menyebutkan mukjizat Yesus kepada perancang ketika diwawancarai.

Grafik 3.3 Hasil Kuesioner Anak

(Sumber: Hasil analisis pribadi)

Berdasarkan data diatas, rata-rata anak sekolah minggu di GPIB Sejahtera Bandung lebih menyukai bermain *game* daripada membaca. Setiap anak memiliki minat yang berbeda, ada yang lebih suka mempelajari sesuatu melalui buku, ataupun bermain *game*. Menurut Diana (2010), bahwa bermain merupakah salah satu kegiatan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Hal ini tergolong fundamental karena setiap anak usia dini diharuskan bermain, baik itu melalui *gadget* maupun permainan tradisional.

Grafik 3.4 Hasil Kuesioner Anak

(Sumber: Hasil analisis pribadi)

Angka diatas menunjukkan bahwa 5 dari 10 anak pernah diceritakan tentang Yesus dari orangtua mereka, namun sayangnya setengah lagi dari mereka dominan jarang bahkan tidak pernah mendapatkan cerita tentang Tuhan Yesus. Sedangkan keteladanan merupakan hal paling fundamental, terutama anak usia dini yang sudah bersekolah, agar mendapatkan contoh yang benar dan baik. Dengan dirancangnya *mobile game* ini, perancang berharap karya ini dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan dan praktis bagi semua khalayak, khususnya anak-anak.

Grafik 3.5 Hasil Kuesioner Anak

(Sumber: Hasil analisis pribadi)

Dari hasil data kuesioner yang telah diberikan di atas menunjukkan bahwa sejumlah 9 anak memiih perilaku Yesus sangat penting untuk mereka tiru, sendangkan 1 sisanya hanya menjawab tidak penting. Berdasarkan data kuesioner tersebut menjadi alasan kokoh bagi perancang untuk merancang *mobile game* sesuai dengan Teladan Yesus Kristus yang diperuntukkan bagi anak usia 6 hingga 8 tahun.

3.5 Analisis

3.5.1 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. Dalam penjelasan analisis ini, perancang menyusun berdasarkan urutan *cutscene* serta *gameplay* dalam *game Apostle*, diantaranya:

1. *Cutscene* I
    a. Cerita: 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.
    b. Penggalan Cerita:
        - 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.
    c. Moralitas (berdasarkan urutan penggalan cerita):
        - Ramah dan Lemah Lembut
        - Taat, Kudus

2. *Cutscene* II
    a. Cerita: 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.
    b. Penggalan Cerita:
        - Malam itu, Yesus masih sendirian di bukit. Ia bisa melihat danau dari tempat-Nya duduk, dan Ia melihat murid-murid di perahu mereka.
    c. Moralitas (berdasarkan urutan penggalan cerita):
        - Kasih

3. *Cutscene* III
   a. Cerita: 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.”
   b. Penggalan Cerita:
      - 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.”
   c. Moralitas (berdasarkan urutan penggalan cerita):
      - Kasih, Rendah Hati
      - Ramah dan Lemah Lembut, Kudus

4. *Cutscene* IV
   a. Cerita: 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.
   b. Penggalan Cerita:
      - Yesus menjawabnya, “Datanglah, Petrus. Jangan takut.”
      - Lalu ia (Petrus) melangkah keluar ke gelombang air. Ia tidak tenggelam, jadi ia mulai berjalan ke arah Yesus.
   c. Moralitas (berdasarkan urutan penggalan cerita):
      - Ramah dan Lemah Lembut, Kasih
      - Kudus

5. *Gameplay*
   a. Cerita: 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,
   b. Penggalan Cerita:
      - “Aku mulai tenggelam, Yesus!” serunya. “Selamatkanlah aku!” Yesus mengulurkan tangan pada Petrus dan mengangkatnya lagi,
   c. Moralitas (berdasarkan urutan penggalan cerita):
      - Kasih, Kudus, Rendah Hati

6. *Cutscene* V
   a. Cerita: “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-muird yang lain melihat semuanya itu. “Engkau sungguh-sungguh Anak Allah!” kata mereka. Lalu mereka bersujud dan menyembah Dia.
   b. Penggalan Cerita:
      - “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-muird yang lain melihat semuanya itu. “Engkau sungguh-sungguh Anak Allah!” kata mereka. Lalu mereka bersujud dan menyembah Dia.
   c. Moralitas:
      - Kasih
      - Kasih, Ramah dan Lemah Lembut
      - Kudus

3.5.2 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.

3.5.3 Analisis Data Pendukung

Setelah mengadakan wawancara dan disebarkannya 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.

3.6 Kesimpulan

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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Konsep

4.1.1 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.

4.1.2 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. Menurut Blazelly (Hari Suderajat:2003) berpendapat bahwa pembelajaran di Indonesia cenderung

teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan dimana siswa berada. Hal ini berakibat kepada peserta didik menjadi tidak mampu menerapkan apa yang dipelajarinya di sekolah, sehingga mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Kerap kali peserta didik menjadi asing dalam bermasyarakat, karena pendidikan telah mengabsesnsikannya dari lingkungannya. Maka dari itu inti pesan dari perancangan ini adalah sebuah inovasi metode pembelajaran pengenalan teladan Yesus Kristus bagi anak-anak dengan menggunakan media *mobile game*.

4.1.3 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. Menurut Zemliansky dan Wilcox (2010) berpendapat bahwa *Educational games* adalah gabungan dari prinsip *game* dengan teknologi guna menghasilkan sebuah media yang memiliki konten edukasi yang dikemas secara menyenangkan namun tetap fokus dalam pembelajaran. Menurut Mark Blades, Fran C. Blumberg, dan Caroline Oates (2013) berpendapat bahwa *game* dapat memotivasi anak untuk belajar dengan konsep terkini dan pembawaan konteks yang dapat menghibur serta membahagiakan.

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 4.1 *Logo game*

Sumber: Hasil dokumentasi pribadi

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.

Penjelasan Warna:

A. Coklat

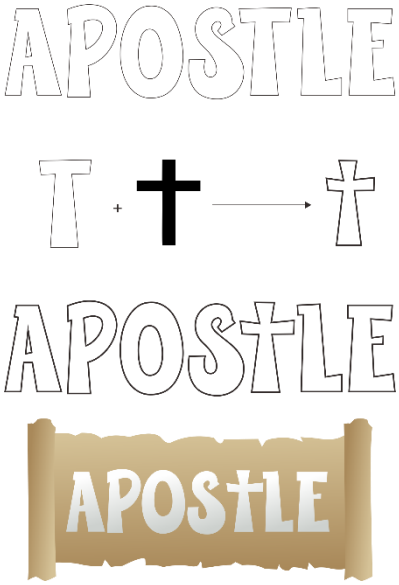
Bentuk gulungan kertas yang menjadi background dari tulisan *Apostle* bertujuan untuk menunjukkan kesan sesuai tematik pada *game* ini. Warna coklat juga menunjukkan identitas yang handal dan nyaman bagi mata. Karena warna coklat memiliki arti keandalan, kenyamanan, dan daya tahan (Basuki, 2017:8).

B. Putih

Tulisan *Apostle* putih menunjukkan kesan suci. Dimaksud suci yang berhubungan konten pada *game* dan juga sebagai ajakan untuk para pemain memainkannya dengan sepenuh hati.

Penjelasan *Font:*

Perancangan *font type* ini berdasarkan penggunaan *font* yaitu *LD Funbites Draw*. Penggunaan font yang hanya satu buah ini bertujuan untuk menunjukkan kesan sederhana dan lugas.



Gambar 4.2 Konsepsi *logo game*

Sumber: Hasil dokumentasi pribadi

Perancangan *logo Apostle* ini mengikuti rekonstruksi bentuk pada huruf T menjadi bentuk salib yang sesuai dengan *Fontype*, sehingga nampak menyatu dengan tulisan. Maka dari itu dipilihnya *mobile game* sebagai bagian dari konsep kreatif dengan judul "*Apostle",* karena membawa pesan bahwa *game* ini dapat dimainkan oleh semua pihak, terkhusus anak-anak.

4.1.4 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 dijalankannya teladan pada anak dengan cara yang lebih menyenangkan.

4.1.5 *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 genre*, maka font ini sangat cocok.

Gambar 4.3. Font *LD Funbites Draw*

Sumber: https://ifonts.xyz/

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.

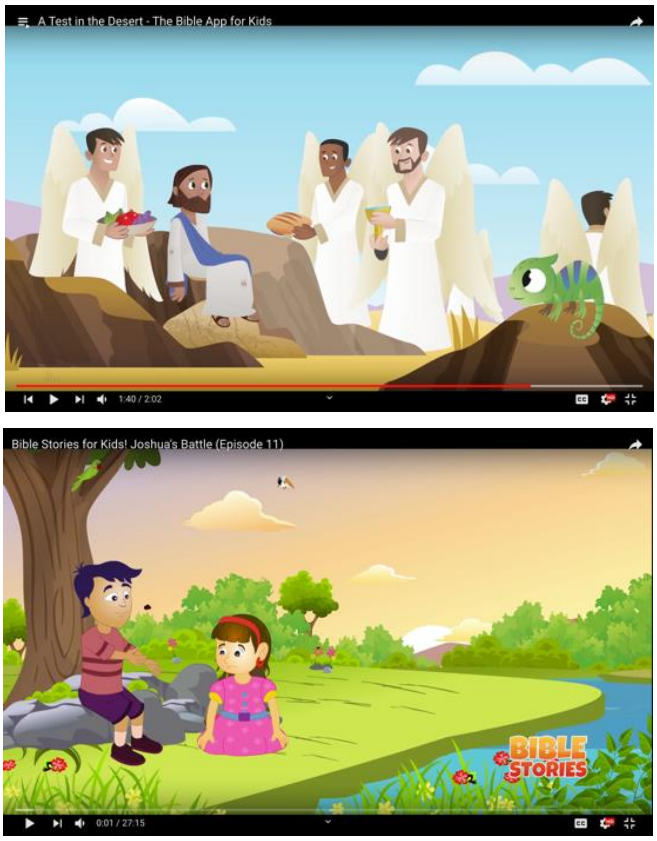
Gambar 4.4 *Shape*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

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



Gambar 4.5 Gaya Visual

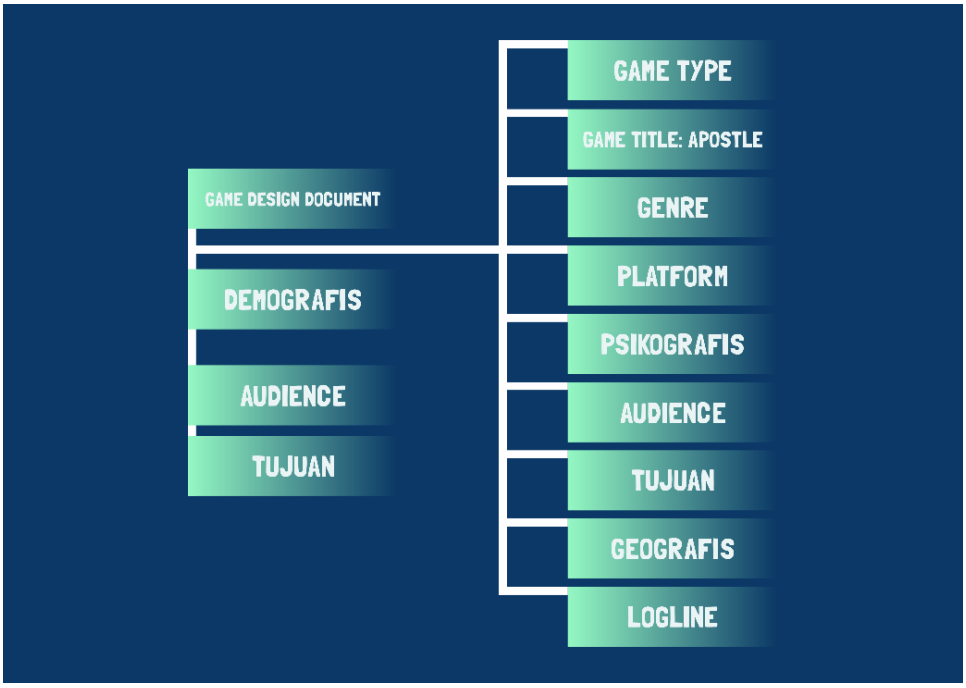
Sumber: Dokumentasi Pribadi

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.

4.2 Proses Perancangan

4.2.1 *Game Design Document*

Untuk mengetahui lebih lanjut untuk bagian *Game Design Document* (GDD), perancang membuat visual agar bisa dimengerti.



Gambar 4.6 *Game Design Document*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.2 *Title Page*

1. *Game Name*: *Apostle*
2. Pengembang: GOKS Studio
3. Nomor Versi: 0.0.0.1 (Alpha)

4.2.3 *Section* I – Gambaran Umum

Pada bagian ini menjelaskan konsep konten pada *game* yang akan perancang bangun, dimana meliputi informasi seputar konsep *game* hingga detail singkat secara terperinci. Adapun beberapa perihal dijelaskan sebagai berikut:

A. Konsep *Game* - Sinopsis

Bertemakan jaman kenabian dimana Yesus mulai memberitakan injil ke seluruh daerah di Israel dan sekitarnya. Tugas pemain adalah membantu setiap orang pa da peristiwa yang ada pada Perjanjian Baru untuk sampai kepada Bapa dengan serangkaian aksi serta pertanyaan seputar fakta menarik tentang Yesus. Permainan yang tidak hanya menampilkan setiap perjalanan Yesus, namun juga adanya pelajaran yang dapat dipetik serta patut dipraktekan dalam kehidupan, khususnya sebagai umat Kristen. Berbagai teka-teki serta perbuatan yang menyenangkan dapat kamu mainkan dalam *game* ini!

B. Fitur Set

Tugas setiap pemain tidak bukan adalah menyelesaikan level. Cara penyelesaian pada *game* ini adalah dengan 3 hal, yaitu Memilih Jawaban Pertanyaan pilihan ganda, menyentuh Layar, dan menggeser layar. Dalam fitur set juga terdapat ultimate goal, yaitu tugas utama dalam menyelesaikan *game* tersebut, yakni membuka Semua Stage.

C. *Genre*

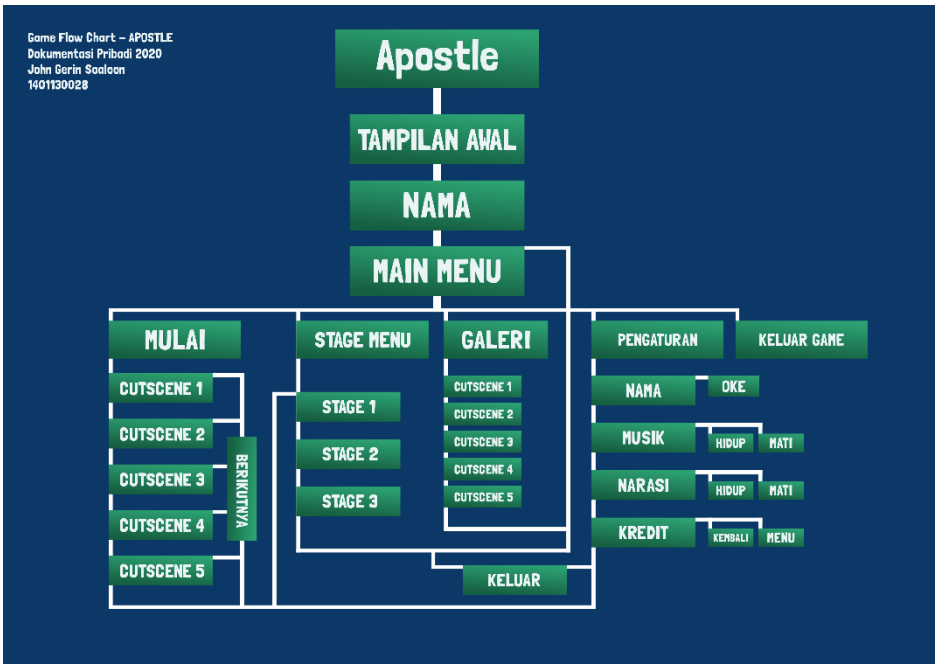
Berdasarkan latar belakang masalah, serta sasaran audiens yang sudah dijelaskan, maka perancang memilih untuk membuat *game* ber-genre Edukasi, Kuis, serta *Puzzle*.

D. Khalayak Sasar

Pada dasarnya sasaran audiens adalah anak-anak berumur 6-8 tahun, namun mengacu pada peraturan pemberian rating ESRB pada industri *game*, maka *game* ini kiranya cocok dimainkan bagi semua umur.

E. *Game Flow*

Untuk mengetahui *game flow* lebih lanjut, perancang membuat bentuk visual agar mudah dimengerti.



Gambar 4.7 *Game Flow Chart*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar *game flow* diatas dijelaskan bahwa sesaat sebelum bermain, player akan disuguhkan *loading screen* atau tampilan menunggu layar pada awal permainan. Dilanjutkan dengan tampilan awal berisi logo, *credit scene*, serta tulisan ‘sentuh layar untuk melanjutkan’. Kemudian setelah player menyentuh layar, maka akan muncul tampilan menu utama pada permainan ini, dimana terdapat beberapa pilihan, yaitu:

1. MULAI

Tombol MULAI merupakan awal mula sebuah permainan, dimana setiap pemain diharuskan mengetuk/menyentuh tombol ini pada layar *device* mereka.

2. LEVEL/TAHAP

Setiap level atau tahap permainan yang sudah diselesaikan oleh pemain akan disimpan disini. Setiap pemain dapat memilih level yang sudah terselesaikan, namun hanya dapat memulai dari awal level.

3. GALERI

Pada setiap level terdapat *cutscene* maupun gambar pada setiap level yang berbeda. Dengan adanya GALERI, pemain dapat melihat gambar/*cutscene* yang sudah diselesaikan. Hal ini bertujuan agar pemain dapat dengan mudah mengingat setiap peristiwa setiap kisah pada tiap level yang ditampilkan tanpa harus masuk kembali ke dalam *game*.

4. PENGATURAN

Pada pilihan menu ini, pemain dapat dengan mudah mengatur beberapa hal dalam *game*, seperti mengatur mati atau hidup musik pada *game*, mengatur mati atau hidup narasi, pemilihan nama pemain, dan kredit pengembang.

5. KELUAR GIM

Pilihan terakhir ini menyatakan pemain untuk dapat keluar dari permainan.

4.2.2 Ruang Lingkup Proyek

Ringkasan yang mencakup ruang lingkup dalam *game* itu sendiri, meliputi cerita, karakter, hingga lokasi. Adapun ruang lingkup proyek dijabarkan sebagai berikut:

A. Cerita, terdapat 1 basis cerita pada *game* ini yang menunjukkan kebesaran Tuhan Yesus.
   1. Yesus Berjalan di Atas Air (Matius 14:23-34; Markus 6:45-53; Yohanes 6:15-25)

B. Lokasi, berdasarkan Alkitab, terdapat 4 tempat terjadinya peristiwa setiap cerita yang tertera, yaitu Danau Galilea

C. Karakter, adalah tokoh yang disebutkan dalam cerita pada Alkitab. Perancang mengambil 4 tokoh yang berperan penting pada cerita Yesus Berjalan di Atas Air, diantaranya:
   1. Yesus
   2. Petrus
   3. Andreas
   4. Filipus

D. Level, dimana jumlah tantangan yang tersedia mengacu pada satu cerita utama, maka ditetapkan 3 level atau tahapan pada *game APOSTLE* ini.

4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 *Game Stage Element*

Pada perancangan *game stage* dalam *mobile game Apostle* ini, perancang memakai 1 cerita pilihan. Cerita yang perancang ambil berdasarkan saran dari Ketua Pelayanan Anak GPIB Kota Bandung adalah Kisah Yesus Berjalan di Atas Air. Pada cerita ini, perancang membagi cerita menjadi 3(tiga) stage, diantaranya:

A. *Stage* I – Susun *Logic Puzzle*
   1. *Format*

      Setelah *cutscene ditampilkan,* pemain disuguhkan dengan *stage* 1. Dalam *stage* ini, pemain diharuskan untuk mencocokkan gambar berbentuk *puzzle.* Jika semua slot sudah diisi dan benar, maka pemain mendapat skor 100 berbentuk 1 bintang. Jika semua slot

sudah diisi dan jawaban salah, maka pemain tidak mendapat skor ataupun bintang(tidak ditampilkan).

2. *Rules*
    a. *Player* harus menempatkan gambar *puzzle* sesuai dengan keadaan utuh gambar tersebut.
    b. *Player* harus menekan dan menggeser gambar

3. *Policy*
    a. Setiap *player* bisa memanfaatkan kesempatan untuk bertanya kepada orangtua atau kerabat.

4. Skenario

    Stage ini menjelaskan tokoh Yesus dan Petrus sedang berjalan di atas air, namun keraguan terjadi pada Petrus dan membuat ia semakin tenggelam. Kemudian Yesus menghampirinya dan mengulurkan tangannya untuk menolongnya.

5. Events

    Tantangan dari stage ini yaitu pemain harus mencocokkan gambar sesuai slot yang disediakan.

6. *Roles*
    a. *Player* berperan sebagai pihak pertama dalam mencocokkan gambar yang tersedia sesuai dengan gambar utuh yang sebenarnya.

7. *Decisions*

    Pada stage ini Player diwajibkan untuk menyelesaikan stage atau tidak bisa melanjutkan ke stage berikutnya karena tidak berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan.

8. *Level*

   Tingkat kesulitan sedang atau *medium*

9. Score Model

   a. *Reward*

      - Mencocokkan dengan benar, mendapat skor 100 atau 1 bintang
      - Mencocokkan dengan salah, tidak mendapat skor atau bintang

   b. *Punishment*

      - Tidak menjawab, maka *player* tidak bisa melanjutkan ke *stage* selanjutnya.

10. Symbol

      - Tombol Menu Utama
      - Tombol Berikutnya

B. *Stage* 2 – Kuis Alkitab

1. *Format*

   Setelah melewati *stage* 1, pemain disuguhkan dengan *stage* 1. Dalam *stage* ini, pemain diharuskan untuk menjawab pertayaan pilihan ganda. Jika pemain menjawab dengan benar, maka pemain mendapat skor 50. Jika jawaban salah, maka pemain tidak mendapat skor ataupun bintang(tidak ditampilkan).

2. *Rules*

   a. *Player* harus menjawab dari 3 pilhan jawaban yang tersedia
   b. *Player* harus klik jawaban.

3. *Policy*

   Setiap *player* bisa memanfaatkan kesempatan untuk bertanya kepada orangtua atau kerabat.

4. Events

   Tantangan dari stage ini yaitu pemain harus mencocokkan gambar sesuai slot yang disediakan.

5. *Roles*

   Player berperan sebagai pihak pertama dalam menjawab pertanyaan yang tersedia sesuai dengan gambar utuh yang sebenarnya.

6. *Decisions*

   Pada stage ini Player diwajibkan untuk menyelesaikan stage atau tidak bisa melanjutkan ke stage berikutnya karena tidak berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan.

7. *Level*

   Tingkat kesulitan mudah atau *easy*

8. Score Model

   a. *Reward*

      - Menjawab satu soal dengan benar, mendapat skor 50
      - Menjawab dua soal dengan benar, mendapat skor 100 atau 1 bintang
      - Menjawab satu soal dengan salah, tidak mendapat skor atau bintang
      - Menjawab semua soal dengan salah, tidak mendapat skor atau bintang

b. *Punishment*

- Tidak menjawab, maka *player* tidak bisa melanjutkan ke *stage* selanjutnya.

9. Symbol

- Tombol Menu Utama
- Tombol Berikutnya

C. *Stage* 3 – Gambar Album

1. *Format*

Setelah melewati *stage* 2, pemain disuguhkan dengan *stage* 3. Dalam *stage* ini, pemain diharuskan untuk mencocokkan gambar *cutscene* secara berurut. Jika pemain menjawab dengan benar, maka pemain mendapat skor 100. Jika jawaban salah, maka pemain tidak mendapat skor ataupun bintang(tidak ditampilkan).

2. *Rules*

a. *Player* harus mencocokkan setiap gambar sesuai slot

3. *Policy*

Setiap *player* bisa memanfaatkan kesempatan untuk bertanya ataupun meminta bantuan kepada orangtua atau kerabat.

4. Events

Tantangan dari stage ini yaitu pemain harus mencocokkan gambar sesuai slot yang disediakan.

5. *Roles*

Player berperan sebagai pihak pertama dalam mencocokkan gambar sesuai dengan urutan yang benar.

6. *Decisions*

   Pada stage ini *player* diwajibkan untuk menyelesaikan stage atau tidak bisa menyelesaikan atau mendapatkan skor final jika gagal menyelesaikan tantangan yang diberikan.

7. *Level*

   Tingkat kesulitan mudah atau *easy*

8. Score Model

   a. *Reward*

      - Mencocokkan semua gambar secara benar, mendapatkan skor 100 atau 1 bintang
      - Mencocokkkan semua gambar secara salah, tidak mendapatkan skor

   b. *Punishment*

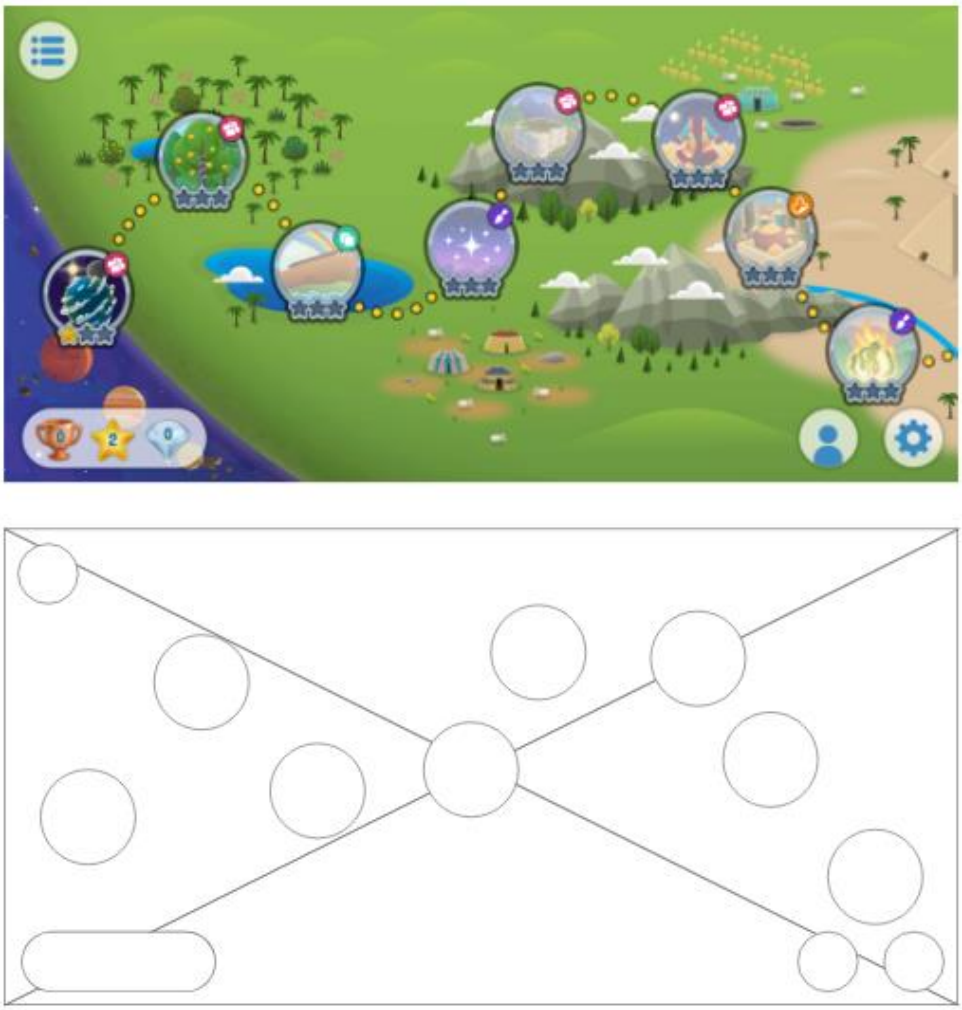
      - Tidak menjawab, maka *player* tidak bisa menyelesaikan *game*

9. Symbol

   - Tombol Menu Utama
   - Tombol Berikutnya

4.3.2 *Interface*

Interface yang perancang gagas merupakan sebagian kecil dari proses perancangan *mobile game Apostle* ini. Sesungguhnya, perancang sebagai *game designer* mengeksekusi proses *game design document* melibatkan pembuatan struktur dalam ranah tatap muka atau biasa disebut *User Interface*, akan tetapi hal ini tidak berdampak kepada gameplay dalam suatu permainan.



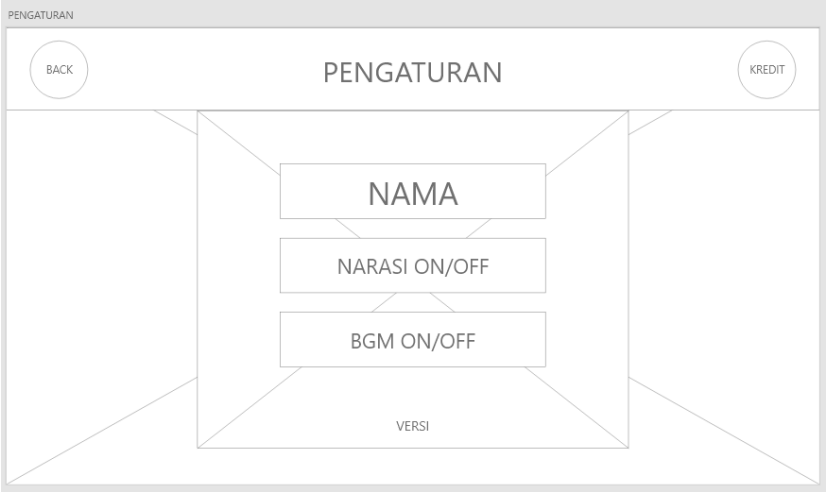
Gambar 4.8 Tampilan Tatap Muka dan *Wireframe Bible App for Kids*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan *interface* ini, perancang membentuk struktur berdasarkan refrensi karya sejenis pada game *Bible App for Kids* dan

Noah's Elephant In The Room. Berdasarkan komparasi diatas, perancang mengeksekusi karya dengan proses kreatif dan cara pandang tersendiri yang kemudian ditampilkan dibawah ini.

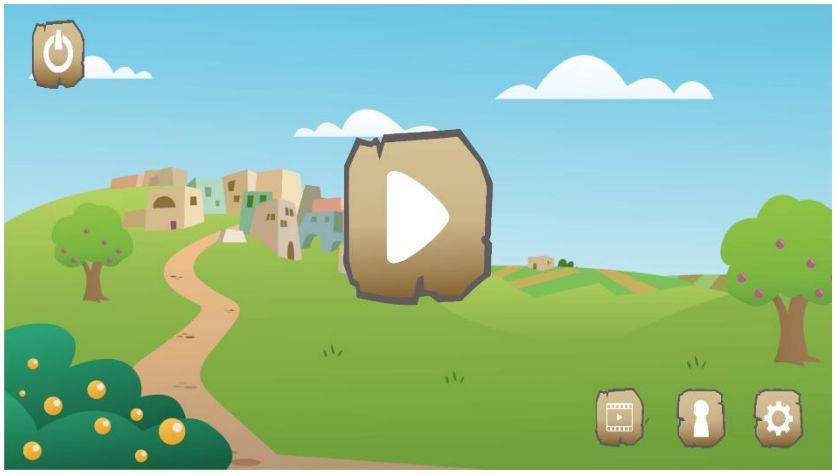
Gambar 4.9 *Wireframe* Menu Utama *Apostle*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.10 *Wireframe* Pengaturan *Apostle*

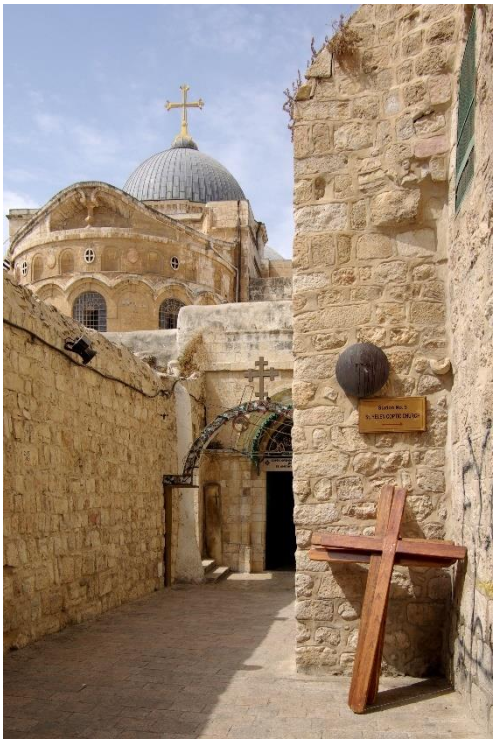
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.11 Tampilan Tatap Muka Menu Utama *Apostle*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.12 Tampilan Tatap Muka Pengaturan *Apostle*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembentukan setiap tombol dan *background* adalah murni hasil dari representasi latar tempat pada cerita dalam buku acuan yang perancang pilih, yaitu 365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak. Sumber referensi yang perancang ambil adalah foto dimana Yesus disalibkan yaitu Bukit Golgota dan sebuah perahu kaum Galilea yang sudah direkonstruksi dan diketahui pada zaman Yesus.



Gambar 4.13 Gereja Makam Kudus, Yerusalem
(Sumber: www.wikimedia.org)

Gambar 4.14 Gereja Makam Kudus, Yerusalem
(Sumber: *Zondervan Atlas of the Bible*, www.holylandphotos.org)

Perubahan zaman telah mengubah tempat paling bersejarah itu menjadi sebuah gereja yang dinamakan Gereja Makam Kudus. Terlihat

setiap bangunan menggunakan bebatuan sebagai bahan utama dalam pembuatannya. Hal ini yang kemudian perancang buat sebagai modal dalam pembuatan tombol serta background sehingga tampak lebih meyakinkan.

4.3.3 *Aset*

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai proses perancangan asset, dapat dilihat pada tabel berikut:

A. Aset Karakter

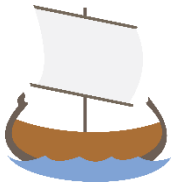
Tabel 4.1 Aset Karakter

No	Nama Karakter & *sheet position*	Sprite Sheet	Keterangan
1.	Yesus, tampak depan menyamping		Pose pada *gameplay* dan *cutscene*
2.	Petrus, tampak depan menyamping		Pose pada *gameplay* dan *cutscene*
3.	Andreas, tampak depan menyamping		Pose pada *gameplay* dan *cutscene*

4.	Filipus, tampak depan menyamping		Pose pada *gameplay* dan *cutscene*

B. Aset Properti

Tabel 4.2. Aset Properti

No	Nama	Referensi	Aset Visual
1.	Perahu		
2.	Rumah Kuno Israel		

C. Aset Tombol dan Tatap Muka

Tabel 4.3. Aset Tombol & Tatap Muka

No.	Aset	Keterangan

1.		*Interface* masukan nama pemain
2.		Tombol masuk ke dalam *game*
3.		Tombol bermain *game*
4.		Tombol pengaturan *game*
5.		Tombol untuk keluar *game*
6.		Tombol kembali ke menu sebelumnya
7.		Tombol cerita/*cutscene* sebelumnya
8.		Tombol cerita/*cutscene* berikutnya
9.		Tombol *nickname* pemain

10.		Tombol info kredit pengembang
11.		Tombol galeri
12.		Tombol muncul/sembunyikan teks cerita
13.		Tombol kembali ke menu utama
14.		Tombol menghidupkan latar musik
15.		Tombol mematikan latar musik
16.		Tombol mengaktifkan suara narasi
17.		Tombol mematikan suara narasi
18.		Tatap muka pada halaman pengaturan

19.		Tatap muka *credits*
20.		Tatap muka menyatakan berhasil
21.		Tatap muka menyatakan gagal
22.		Reward bintang 1
23.		Reward bintang 2
24.		Reward bintang 3

25.		Tanda benar
26.		Tanda salah
27.		Tatap muka pada awal *game*
28.		Tatap muka masukkan nickname
29.		Tatap muka main menu
30.		Tatap muka pengaturan
31.		Tatap muka pengaturan

32.				Tatap muka galeri
33.				Tatap muka pilihan cerita
34.				Tatap muka *cutscene*
35.				Tatap muka pada *gameplay stage* 1
36.				Tatap muka pada *gameplay stage* 3
37.				Tatap muka *gameplay stage* 3
38.				Tatap muka menyatakan berhasil

4.3.3 Audio

Pada pembuatan audio, perancang memulai narasi suara berdasarkan teks pada cerita Yesus Berjalan di Atas Air pada buku 365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak dan latar musik bersumber dari lagu Yesus Kawan Yang Sejati. Adapun informasi suara yang perancang gunakan pada game Apostle, yaitu:

1. Suara narasi *cutscene*, oleh Drs. Ismariana Basaria Simanjuntak, selaku ibu kandung perancang.
2. Latar musik, berdasar pada buku Kidung Jemaat no. 453 berjudul Yesus Kawan Yang Sejati, diterjemahkan oleh Yamuger (1975) dan diciptakan oleh Charles Corzat Converse.
3. Suara tombol klik, dibuat dan/atau diolah perancang.
4. Suara benar ketika menjawab, dibuat dan/atau diolah perancang
5. Suara salah ketika menjawab, dibuat dan/atau diolah perancang

4.3.3 *Unique Selling Points*

Adapun kelebihan dari game ini yang terbilang unik dan cocok dimainkan untuk anak-anak, diantaranya:

1. Pemain dapat men-input nama.
2. Tingkat kesulitan yang dapat dimainkan anak-anak
3. Dapat mendengarkan narasi, sehingga tidak perlu melihat teks.
4. Penggunaan warna yang colorful.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Kesimpulan

Penyampaian pembelajaran teladan Yesus Kristus pada anak melalui *game* "*Apostle"* bertujuan untuk mengakrabkan diri khalayak primer dalam mendapatkan pelajaran, terutama moral, yang biasanya terkesan membosankan menjadi berkesan dan menyenangkan. Hal ini tentunya menjadi upaya penanaman informasi yang diharapkan dapat membantu proses pembentukan karakter anak agar mempunyai jiwa seperti Kristus. Asupan informasi mengenai teladan Yesus Kristus masih bisa ditemukan dalam setiap rumah peribadatan gereja, namun perancang mengacu kepada hasil kuesioner yang menyatakan bahwa hampir sebagian dari mereka, berumur 6-8 tahun, masih belum memahami Kristus. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran di sekolah minggu dinilai kurang efektif dari perilaku anak saat proses pembelajaran berlangsung di gereja. Pada penelitan, perancang mengetahui bahwa proses pembelajaran dapat disampaikan ke dalam *mobile game*, namun tidak dapat dipastikan apakah informasi pada *game* ini dapat tertanam pada khalayak sasar. Tentunya hal ini dapat terjadi lantaran khalayak sasar belum melakukan *play test* serta adanya keterbatasan waktu yang perancang miliki dalam proses *development* gim "Apostle". Perancang berharap dengan hadirnya *mobile game* "*Apostle"* ini dapat mengubah karakter, menambah wawasan, serta menyenangkan khalayak sasar.

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 penggayaan, perancang memutuskan *vector* sebagai dasar dari

penggayaan. 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.

5.2 Saran

Selain pengaruh lingkungan, media *Mobile game* dinilai efektif dalam proses pembelajaran serta penyampaian informasi bagi anak. Bentuk informasi yang disampaikan beragam serta bersifat edukasi, hiburan, atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Maka dari itu, *mobile game* dapat dimanfaatkan secara optimal mungkin dalam menyampaikan hal bersifat kemoralan dan bermanfaat dalam kehidupan bersosial dan agama. Potensi *mobile game* yang fleksibel, dalam arti mudah dimasukkan ke hampir semua *device*, sangatlah besar terutama menjangkau semua kalangan termasuk anak. Potensi tersebut dapat di maksimalkan dalam mengedukasi masyarakat khususnya anak-anak dalam pembentukan karakter agar diharapkan menjadi insan sejati yang baik dan taat beragama.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Dodiet. (2013). *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Jurnal Akupunktur Poltekkes Kemenkes, 1, 16.

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).

Asra, Sumiati. (2013). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima

David. (2017). *Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror*. Cogito Smart Journal, 2/2, 168.

Fabricatore. (2017). *Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames*. Jurnal Ilmiah Desain Game, 1, 5-6.

Fadilla, A. N., Syarief, A., & Mustikadara, I. S. (2014). STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KEGIATAN WINDOW FARMING SEBAGAI ALTERNATIF BERKEBUN LAHAN SEMPIT PADA HUNIAN VERTIKAL. Jurnal Sosioteknologi, 13(3), 221–227.

Jensen, Joy Melissa. (2013). *365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak.* Nina Andiana, penerjemah. Jakarta (ID): Gramedia. Terjemahan dari: 365 Day Children's Bible Strorybook.

Khan, Yahya. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing

Mudjia, Rahardjo. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Jurnal Ilmiah Pascasarjana, 1, 2.

Pulsipher, Lewis. (2012). *Game Design: How to Create Video and Tebletop Games, Start to Finish*.

Ramli, T., (2003). *Pendidikan Moral dalam Keluarga. Grasindo*. Jakarta

Rofiq Dzaelani, Aenu. (2013). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif.* Majalah Ilmiah Pawiyatan, XX/1, 87.

Rouse III, Richard. 2005. *Game Design Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing.

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.

Muslich, Mansur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Teguh Martono, Kurniawan. (2015). *Pengembangan Game dengan menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer, 5, 24.

Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Wagiran. (2017). *Inovasi Pembelajaran dalam penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 16/1, 43-55.

Sumber Elektronik

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/

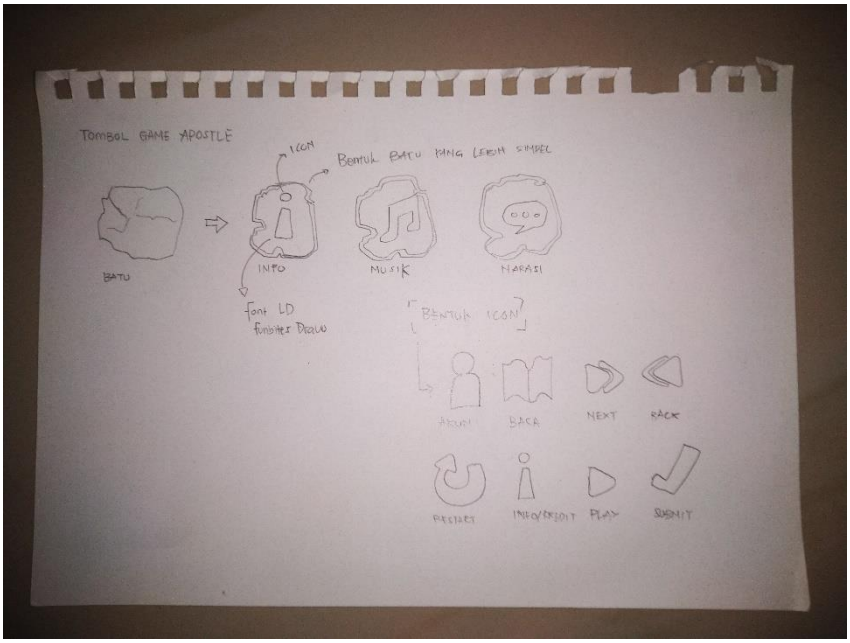
Dwi Agustin, Ririn. 2017. *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game.* Diakses 18 Mei 2020, dari http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/download/125/115

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

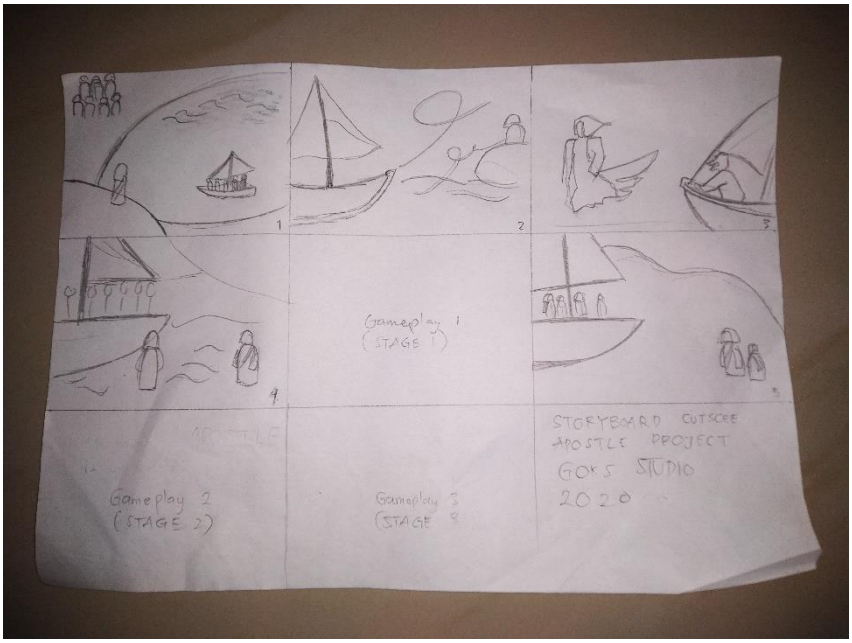
Gunawan, Samuel T. 2015. *Mengapa Kita Percaya Bahwa Alkitab Adalah Firman Allah?* Diakses 18 Februari 2020, dari https://artikel.sabda.org/mengapa_kita_percaya_bahwa_alkitab_adalah_firman_allah

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

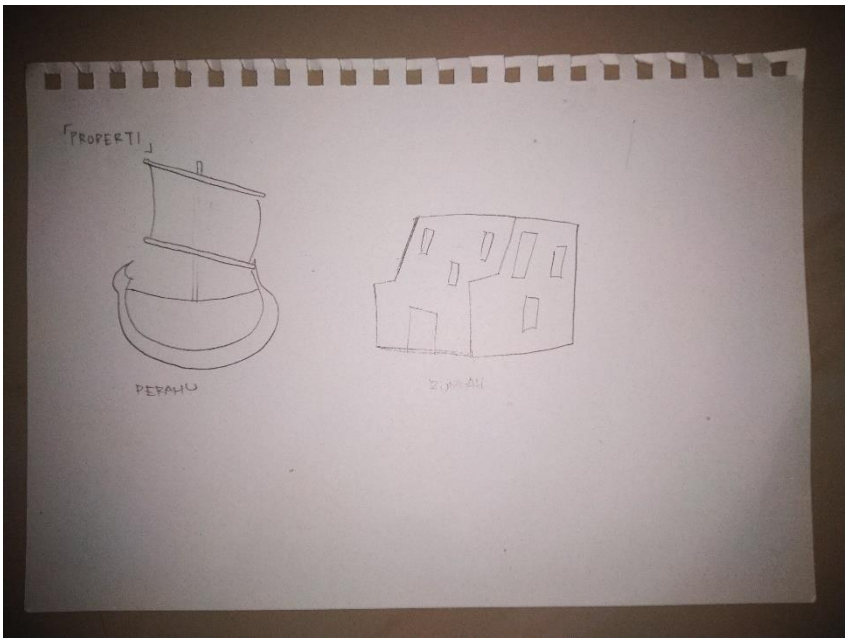
LAMPIRAN



Sumber: Hasil Pribadi



Sumber: Hasil Pribadi



Sumber: Hasil Pribadi

Sumber: Dokumentasi Pribadi