

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.