

## Perancangan Animasi Media Pembelajaran Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu Tentang Kisah Sodom Dan Gomora Menurut Versi Alkitab

Josua Theosoja Manik<sup>1\*</sup>, Ary Leo Bermama<sup>2</sup>, Fransiskus Xaverius Yatno Karyadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>1\*</sup>josuathesoja29@gmail.com, <sup>2</sup> aryleobermana@gmail.com, <sup>3</sup>fxyatnok@isi-padangpanjang.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan animasi 3D cerita Alkitab Sodom dan Gomora untuk anak-anak sekolah minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknologi animasi 3D memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menjanjikan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, sehingga memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral serta nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam cerita Sodom dan Gomora. Penelitian ini mengungkapkan bahwa teknologi modern dapat diintegrasikan secara efektif dengan nilai-nilai keagamaan tradisional untuk menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif. Animasi 3D berhasil menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran konvensional dengan ekspektasi generasi *digital native* tanpa mengurangi esensi spiritual dari cerita Alkitab. Proses perancangan yang sistematis, mulai dari riset hingga *rendering*, menghasilkan karya animasi berkualitas tinggi yang sesuai dengan karakteristik audiens sasaran. Pendekatan desain yang ramah anak dengan skema warna yang cerah, karakter yang menarik, dan penyederhanaan kompleksitas cerita berhasil menciptakan konten edukatif yang sesuai untuk anak-anak sekolah minggu. Dari perspektif teknis, proyek ini mendemonstrasikan penguasaan terhadap seluruh alur produksi animasi 3D yang mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

**Kata Kunci:** animasi 3D, pendidikan Alkitab, sekolah minggu, Sodom dan Gomora, pembelajaran digital

### PENDAHULUAN

Mendidik anak sama dengan mendidik diri kita sendiri yang membutuhkan respons yang sesuai dari orang tua terhadap siapa diri mereka sebenarnya (Aldort, 2006). *Parenting* merupakan cara orang tua mengasuh anaknya dalam sebuah pola aturan. *Parenting* sangat penting untuk mendidik dan mengarahkan karakter anak. Karakter anak inilah yang harus dipupuk sejak dini. Pembentukan karakter ini berkaitan dengan keagamaan. Indonesia mengakui ada enam agama dan tidak ada satu pun di antara keenam agama tersebut yang tidak mendukung pembentukan karakter. Masing-masing agama juga memiliki kitab yang berisikan tentang pedoman hidup yang berhubungan erat dengan pembentukan karakter bagi manusia. Seperti kita tahu, Alkitab merupakan kitab suci yang dipercaya oleh umat Kristiani. Alkitab tidak hanya menyampaikan sejarah rohani, tetapi juga menyampaikan prinsip hidup, moral, etika, dan nilai-nilai kehidupan. Untuk itu, orang tua yang baik biasanya mengenalkan Alkitab sejak dini yang mendukung proses pertumbuhan karakter anak sehingga anaknya tumbuh menjadi anak yang tidak nakal. Jika demikian orang Kristen harus memperkenalkan Yesus sedini mungkin dalam pendidikan dan pembentukan seorang anak. Semakin muda, semakin baik karena dengan demikian, orang tua memperoleh berapa tahun untuk melaksanakan tugaskan dalam mengajar anak (Stanley, 2005). Dalam Mzm. 103:13 dan Yes. 66:13 terlihat gambaran suatu prinsip yang sangat penting sekali, bahwa orang tua adalah wakil Allah di hadapan manusia, sehingga harus berhati-hati dalam mendidik anak (Yeniretnowati, 2021). Anak adalah harta orang tua secara pribadi, yang juga harus dipertanggungjawabkan kepada Allah dan ini merupakan kewajiban yang bersifat kekal. Segala cara akan dilakukan agar anak tumbuh dengan sehat, pintar, dan berkarakter, serta tumbuh dengan berbagai hal positif. Masa kanak-kanak selayaknya menyenangkan dan penuh kebahagiaan. Setelah tumbuh menjadi manusia dewasa, kebanyakan orang akan terkenang dengan saat-saat bahagia pada masa kecil mereka (Nursyam, Karyadi, & Hamzaini, 2022).

Anak-anak pasti mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan serta eksplorasi diri dalam berbagai bidang yang sangat rentan bagi pertumbuhan anak-anak. Anak-anak belum bisa membedakan baik dan buruk, anak-anak cepat meniru apa yang mereka lihat. Sehingga peran orang tua sebagai guru pertama dan utama dalam keluarga sangat penting. Karena orang tua yang baik pasti mengupayakan segala yang terbaik untuk buah hatinya. Salah satu upaya pendidikan sejak dini ialah pembentukan karakter pada anak untuk memperkenalkan apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak seharusnya dilakukan (larangan). Dalam ruang lingkup kekristenan, wadah mendidik di usia anak-anak selain keluarga yaitu Sekolah Minggu. Keluarga mempercayakan anaknya dibina oleh Sekolah Minggu yang fokus mengajarkan pendidikan karakter anak yang berpedoman pada Alkitab. Pola asuh orang tua yang tepat ialah dengan meluangkan lebih banyak waktu kepada anak. Dengan meluangkan waktu, orang tua dapat mengendalikan dan mengatur apa saja yang dipelajari oleh anak. Cara ini juga dilakukan dalam ruang lingkup sekolah minggu di gereja GBI Tabgha. Alhasil, anak-anak lebih aktif dan mampu memahami pesan yang disampaikan, sehingga tercipta rasa kekeluargaan antara guru sekolah minggu dan anak.

Ada banyak kisah perjalanan tokoh-tokoh Alkitab yang dapat dijadikan pembelajaran, terutama dalam pembentukan karakter anak. Salah satunya ialah kisah Sodom dan Gomora. Kisah tersebut merupakan contoh bagaimana Allah menyikapi dosa pada umumnya, dan homoseksualitas secara khusus (Lembaga Alkitab Indonesia, 2007). Kisah tersebut akan digarap dalam bentuk animasi yang mudah dipahami oleh anak-anak sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah minggu. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru sekolah minggu di gereja GBI Tabgha, media pembelajaran yang beragam sangat diperlukan supaya anak-anak tidak mudah bosan. Contohnya menggunakan boneka, bermain interaktif, dan menggunakan animasi untuk melatih kreativitas anak-anak dalam penyampaian informasi yang lebih baik.

Di zaman sekarang yang serba teknologi ini, informasi banyak kita terima melalui media sosial. Akan sangat berbahaya apabila kita tidak bisa memilah informasi yang tepat terutama untuk anak-anak. Salah satu bentuk penyimpangan yang tidak sesuai dengan ajaran Alkitab ialah fenomena komunitas LGBT saat ini yang memanfaatkan kecepatan informasi untuk berkampanye. Tentunya sebagai orang tua perlu waspada terhadap fenomena ini yang sangat bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan. Dengan pendekatan menggunakan animasi ini, anak-anak lebih tertarik karena dibangun menggunakan karakter-karakter yang dapat menarik perhatian mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui media animasi. Media ini terbukti memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mampu menjangkau perhatian anak-anak secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dalam proses pengembangannya, pendekatan melalui audiovisual (animasi) tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, animasi membuat informasi yang disampaikan lebih bertahan lama dalam daya ingat seseorang karena melibatkan indra mata dan telinga (Melissa Goad, Summer Huntley-Dale, & Ramona Whichello, 2018). Karakter-karakter dalam animasi yang dikemas secara menarik dapat membantu menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai rohani dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan animasi dalam menyampaikan kisah-kisah Alkitab tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang memperkuat pembentukan karakter dan iman anak-anak sesuai dengan prinsip-prinsip kekristenan. Sebagai informasi pendukung, GBI Tabgha Batam Centre pernah menjalin kerja sama dengan studio animasi *Superbook*, sebuah program penyedia media pembelajaran berbasis visual untuk memberitakan pengajaran Alkitab untuk anak-anak sekolah minggu. Kerja sama ini hanya berlangsung selama 5 tahun, sejak tahun 2016.

Dari hasil wawancara kak Isti, penyampaian firman Tuhan dalam bentuk animasi sangat jarang diterapkan karena durasi pertemuan anak dengan guru sekolah minggu hanya sekali dalam seminggu dan berlangsung selama 2 jam saja, sedangkan animasi *Superbook* memiliki durasi kurang lebih 30 menit di setiap serinya (Hartanti, 2024). Contohnya animasi episode *1: In the Beginning* yang berdurasi 27 menit. Tentunya ini menjadi pertimbangan bagi para guru sekolah minggu yang harus menjelaskan kembali dan memberi pemahaman kepada anak-anak apa pesan yang disampaikan dalam animasi tersebut. Hasil pengamatan kak Isti dan guru-guru sekolah minggu juga menyampaikan anak-anak menunjukkan berbagai reaksi seperti menangis, kebingungan, dan tidak fokus ketika menonton animasi *Superbook* dalam penyampaian firman Tuhan. Hal itu diakibatkan karena banyaknya kata-kata yang sulit dipahami, transisi adegan yang bersamaan dengan suara yang membuat anak terkejut, dan tempo animasi yang cepat. Dalam waktu yang singkat itu, kak Isti dan guru lainnya ingin memaksimalkan kualitas pertemuannya dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak-anak. Tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan animasi adalah tidak efektif, hanya saja animasi yang sesuai dengan kriteria penyampaian firman Tuhan di gereja GBI Tabgha masih minim. Sehingga ini menjadi pertimbangan bagi perancang untuk membuat animasi yang relevan dan cocok untuk anak-anak sekolah minggu gereja GBI Tabgha, Batam. Tema tersebut dipilih karena melihat beragam permasalahan yang terjadi dalam penyampaian kisah tokoh-tokoh Alkitab bagi usia anak-anak. Tujuan perancangan karya tersebut adalah untuk membantu menyampaikan pesan moral dalam membangun karakter sejak dini. Kisah Sodom dan Gomora menceritakan kemurkaan Tuhan kepada bangsa Sodom dan Gomora akibat melanggar perintah Tuhan dan dengan tindakan yang tidak terpuji. Dalam Alkitab juga dijelaskan secara rinci suasana dan apa yang terjadi pada bangsa itu sehingga dapat disimpulkan bahwa penggambarannya banyak adegan kekerasan.

Dalam perancangan animasi nantinya, kak Isti menyarankan agar adegan kekerasan tersebut bisa ditampilkan dengan penggambaran yang sesederhana mungkin. Ketika animasi ditampilkan harus tetap dalam dampingan oleh guru sekolah minggu, agar anak-anak tidak bermain dengan imajinasinya sendiri sehingga tidak menghilangkan fungsi dari guru sekolah minggu sebagai pendamping. Para guru dapat kembali bercerita dan menyampaikan pesan moral yang didapat dari animasi tersebut. Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan (Madyawati, 2016). Pemilihan bahasa dan menggunakan kata-kata sederhana juga dapat membantu pemahaman anak-anak supaya animasi mudah dimengerti. Dengan adanya perancangan media pembelajaran dalam bentuk animasi ini, perancang berharap bahwa animasi dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan pesan utama yang terkandung dalam kisah-kisah Alkitab, khususnya kisah kemurkaan Tuhan kepada kota Sodom dan Gomora.

## METODE

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yakni observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia (Adler & Adler, 1987). Dengan melakukan observasi secara langsung di GBI Tabgha Batam Centre, perancang dapat mengamati kebiasaan anak-anak dan guru sekolah minggu, media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian firman Tuhan, serta fasilitas yang ada di GBI Tabgha Batam Centre. Observasi memungkinkan penulis

menangkap informasi yang tidak dapat sepenuhnya dijelaskan melalui wawancara atau kuesioner, seperti ekspresi nonverbal, suasana sosial, atau proses alami yang berlangsung secara spontan. Dengan demikian, data yang dikumpulkan lebih akurat.

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid untuk dijadikan referensi perancangan animasi. Wawancara dilakukan secara langsung di gereja GBI Tabgha Batam Centre bersama kak Isti Hartanti yang menjabat sebagai Kepala Departemen Anak mengatakan, “Gereja GBI Tabgha memiliki program sekolah minggu yang mencapai kurang lebih 400 anak-anak sekolah minggu dengan klasifikasi dibagi menjadi 8 kelas yakni balita, datita, kelas 1,2,3,4,5,6”. Pertemuan diadakan seminggu sekali dengan durasi waktu 2 jam saja, tentunya harus menggunakan media pembelajaran yang beragam agar anak tidak mudah bosan. Dari hasil wawancara dengan guru sekolah minggu, kak Ester dan kak Desi, dalam proses pembuatan media pembelajaran biasanya dikutip dari *google*, *canva*, *download youtube* untuk video. Ketika ingin menyampaikan firman Tuhan yang bersumber dari Alkitab, kisah-kisahannya itu memiliki latar tempat dan waktu sangat berbeda jauh dengan jaman sekarang, sehingga guru sekolah minggu memiliki tugas supaya diimplementasikan ke kehidupan sehari-hari. Kak Isti lebih menekankan metode *storytelling* yang dinilai sangat efektif dalam penyampaian firman Tuhan. Metode ini dapat meningkatkan kualitas pertemuan mengingat durasi yang hanya 2 jam saja setiap minggu. Kriteria media pembelajaran berupa animasi nantinya, kak Isti memberi saran agar tempo alur cerita yang lambat dan santai, penggunaan bahasa yang sederhana, dan audio yang pelan agar anak-anak tidak kebingungan dan tetap fokus ketika animasi ditampilkan nantinya (Hartanti, 2024).

Dalam beberapa sesi juga, penggunaan kertas masih dipakai karena keterbatasan alat. Penggunaan kertas juga memudahkan guru sekolah minggu untuk memperlihatkan gambar dan terjadinya dialog antara guru dan anak yang sangat diharapkan. Perancang menarik kesimpulan media pembelajaran berupa animasi dinilai masih efektif, hanya sumber bahan yang sangat minim apalagi yang membahas tentang kisah-kisah Alkitab. Dengan adanya wawancara bersama Kepala Departemen Anak dan guru sekolah minggu, animasi tentang kisah Sodom dan Gomora dapat dirancang sesuai dengan standar animasi yang diinginkan oleh sekolah minggu GBI Tabgha Batam Centre. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner, tipe pertanyaan dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan penutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia (Sugiyono, 2017). Data dari sepuluh anak berusia 5 hingga 12 tahun mengenai referensi animasi yang mereka tonton serta pengetahuan mereka tentang kisah Sodom dan Gomora. Terlihat bahwa sebagian besar anak menonton animasi populer seperti *Spongebob*, *Upin-Ipin*, *Boboiboy*, dan hanya beberapa yang menonton animasi rohani seperti *Superbook*. Namun demikian, dari empat anak yang menonton *Superbook*, hanya satu anak yang mengetahui kisah Sodom dan Gomora, sedangkan sisanya tidak. Bahkan terdapat anak yang tidak menyukai kartun/animasi sama sekali dan juga tidak mengetahui kisah tersebut. Anak-anak yang mengetahui kisah Sodom dan Gomora mendapat informasi tersebut bukan dari tayangan animasi, melainkan dari bacaan Alkitab dan guru sekolah minggu. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun animasi rohani memiliki potensi sebagai media pembelajaran, pemahaman anak terhadap isi cerita tidak serta-merta terbentuk hanya melalui tontonan. Pendampingan dan penjelasan tambahan dari orang tua atau guru sangat dibutuhkan agar nilai-nilai rohani dapat tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, pengajaran langsung tetap menjadi metode yang paling efektif dalam mengenalkan cerita-cerita Alkitab kepada anak-anak.

Kesimpulan yang diperoleh perancang dari hasil kuesioner, anak-anak memiliki ketertarikan menonton animasi dengan warna yang *fullcolor*. Sehingga dalam perancangan animasi akan menggunakan warna yang terang dan warna-warni. Audiens juga menjawab suka terhadap animasi yang memiliki kisah yang bermoral sehingga sangat mendukung kisah yang diangkat oleh perancang yaitu kisah Sodom dan Gomora yang dapat membentuk karakter sejak dini berlandaskan Alkitab di lingkungan sekolah minggu.

### Metode Analisis Data

Perancangan media pembelajaran animasi tentang kisah Sodom dan Gomora terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat target audiens yaitu anak-anak. Maka dari itu, perlu analisis lebih lanjut terkait perancangan animasi.

- a. Segmentasi target audiens
  1. Usia: 10-12 tahun
  2. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
  3. Psikologis: tertarik kepada audio visual berupa animasi dan mampu memahami pendidikan karakter sejak dini yang berlandaskan Alkitabiah
  4. Geografis: Ditargetkan kepada anak-anak sekolah minggu GBI Tabgha Batam Centre
- b. Analisis 5W + 1H
  1. *What?* Apa perancangan yang akan dibuat?  
Ialah animasi gabungan antara 2D dan 3D dengan cerita kisah Sodom dan Gomora menurut versi Alkitab,
  2. *Where?* Dimana perancangan akan diberikan?  
Dikhususkan kepada sekolah minggu gereja GBI Tabgha Batam Centre. Tetapi tidak menutup kemungkinan akan dibagikan ke gereja lainnya yang memiliki fasilitas yang memadai dalam menayangkan animasi.
  3. *Who?* Siapa yang menjadi target audiens perancangan ini ditujukan?  
Kepada anak-anak yang berumur 10-12 tahun, yaitu anak-anak sekolah minggu gereja GBI Tabgha Batam Centre.
  4. *When?* Kapan karya akan ditampilkan?  
Karya akan ditampilkan dalam sesi mengajar guru sekolah minggu kepada anak-anak, yang berdurasi pertemuannya ialah 2 jam.
  5. *Why?* Mengapa karya ini dalam bentuk animasi?

Dari hasil kuesioner, sebanyak 77,1% setuju dengan pentingnya animasi rohani untuk anak sekolah minggu sebagai variasi media pembelajaran yang membuat anak tertarik dalam memahami firman Tuhan. Dengan adanya animasi, anak-anak lebih mudah memahami secara visual apa yang terjadi dalam kisah Sodom dan Gomora.

6. *How?* Bagaimana cara menyajikannya?

Karya akan disajikan dalam bentuk animasi dengan karakter-karakter yang membuat anak tertarik menontonnya. Warna yang terang dan beragam menambah daya tarik visual animasi nantinya. Dengan menambahkan *subtitle* untuk mempermudah pemahaman apa pesan yang disampaikan dalam kisah Sodom dan Gomora.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, terciptalah sebuah konsep animasi 3D yang merupakan hasil dari ide dan pengembangan yang dirancang secara matang. Konsep animasi ini dibuat berdasarkan studi literatur dan analisis kebutuhan pembelajaran anak sekolah minggu yang telah dilakukan sebelumnya untuk memastikan karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan edukasi rohani. Media animasi 3D yang dipilih diharapkan mampu menjadi solusi yang efektif dan menarik dalam menyampaikan cerita Alkitab tentang Sodom dan Gomora dengan cara yang mudah dipahami anak-anak. Adapun elemen-elemen perancangan animasi 3D yang telah ditentukan meliputi:

### Animasi Sebagai Media Utama

Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa yang menciptakan gambar yang bergerak yakni ilusi gambar yang berurutan yang memiliki alur cerita, pengaturan posisi dan pengeditan. Dalam buku yang berjudul *The Animator's Survival Kit*, animasi adalah proses membuat gambar mati menjadi hidup (Williams, 2001). Animasi ini dibuat dengan *software* Blender dengan metode "by frame" atau *frame-by-frame animation*. Animasi ini tidak menggunakan *rigging* karena pertimbangan efisiensi waktu produksi dan untuk menghindari gerakan yang kaku yang sering terjadi pada animasi dengan sistem skeletal. Animasi ini dibuat dengan menggunakan metode 2D dan 3D yang merupakan ilusi gambar yang melibatkan ruang (panjang, lebar, dan tinggi). Metode *frame-by-frame* dipilih untuk memberikan kontrol penuh terhadap setiap gerakan karakter, memungkinkan ekspresi yang lebih natural dan sesuai dengan target audiens anak-anak sekolah minggu. Animasi ini juga menggunakan metode *rendering Eevee* karena kecepatan *render* yang lebih maksimal dan efisien dibandingkan dengan *Cycles*, serta hasil visual yang tetap berkualitas tinggi dengan pencahayaan *real-time* yang mendukung *storytelling* yang jelas dan menarik.

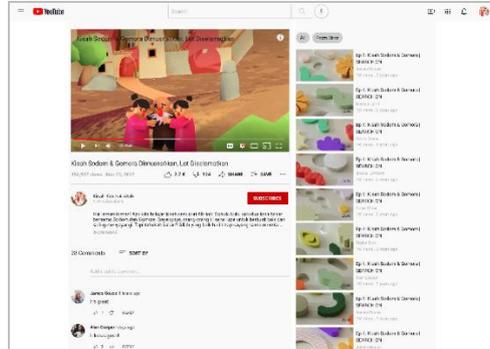
Pemilihan gaya visual menggunakan model *low-poly* dan *clay style* dengan tekstur sederhana namun ekspresif, disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan preferensi visual anak-anak usia sekolah minggu (10-12 tahun). Biasanya, model *low-poly* dan *clay style* ini terdapat pada kartun-kartun yang memang diperuntukkan oleh anak-anak. Kartun adalah gambar-gambar yang dianimasikan untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan, sering kali dengan cara yang ringan dan menghibur (Williams, 2001). Model *low-poly* dipilih karena menggunakan bentuk yang sederhana sehingga tidak membebani sistem komputer dan ringan saat *rendering*. Selain itu, model *low-poly* memiliki tampilan yang khas yang cocok untuk anak-anak. Berdasarkan penelitian yang menunjukkan bahwa animasi memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak-anak, dan desain visual yang sederhana membantu mengurangi beban kognitif sehingga anak dapat fokus pada pesan cerita (Mayer & Moreno, 2003). Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang kompleks dapat menyebabkan lebih banyak gangguan dan beban perhatian yang lebih besar, sehingga pendekatan *low-poly* yang minimalis membantu mempertahankan fokus anak pada narasi utama. Karakter-karakter dirancang dengan proporsi yang sedikit kartun untuk menciptakan kesan ramah dan tidak menakutkan, meskipun menceritakan kisah yang memiliki pesan moral yang serius. Penggunaan warna-warna hangat seperti oranye, kuning, dan coklat pada latar kota kuno memberikan atmosfer Timur Tengah yang autentik namun tetap menarik bagi anak-anak. Dari segi teknis produksi, *timeline* animasi dirancang dengan durasi optimal 3 menit untuk menjaga perhatian dan fokus anak-anak sekolah minggu.

### Audio Visual

Untuk memperjelas cerita dibutuhkan suara narator dengan karakteristik yang lembut. Pemilihan *voice over* yang tepat juga dibutuhkan untuk memastikan pesan tentang ketaatan kepada Tuhan dan konsekuensi dari perbuatan dosa dapat tersampaikan dengan efektif kepada anak-anak. Dalam animasi ini, *voice over* menggunakan suara AI (*Artificial Intelligence*) untuk mendapatkan konsistensi suara dan efisiensi dalam proses pengeditan. Suara yang dipilih untuk menjadi narator ialah suara seorang kakek tua. Suara ini memiliki nuansa hangat dan akrab, serta sering kali diartikan sebagai figur keluarga yang penuh kasih, sabar, dan penuh pengalaman. Suara kakek juga cenderung tenang, pelan, dan berirama lembut yang dapat membantu anak-anak lebih mudah fokus dan masuk ke dalam cerita.

*Sound design* dan musik latar dipilih dengan instrumen-instrumen yang mudah didengar dan nyaman ditelinga, serta dikombinasikan dengan elemen modern untuk menciptakan suasana yang *immersive* namun tetap familiar bagi audiens masa kini. Narasi dikemas dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan *subtitle* untuk membantu narator dalam memperjelas cerita yang disampaikan. Penelitian Schellenberg yang berjudul "*Music Lessons Enhance IQ*" memiliki relevansi yang signifikan dengan pengembangan audio visual animasi 3D untuk anak-anak. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang mengikuti pelajaran musik menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam *full-scale* IQ dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan efek yang tergeneralisasi di seluruh subtes IQ, skor indeks, dan ukuran standar prestasi akademik (Schellenberg, 2004). Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak yang terlatih musik memiliki IQ yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang tidak terlatih, dan hubungan antara aptitude musik dan kemampuan kognitif meluas melampaui tes IQ hingga ke performa di sekolah. Dalam konteks animasi 3D Sodom dan Gomora, penelitian ini

memberikan justifikasi ilmiah untuk penggunaan musik dan *sound design* yang berkualitas, karena musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang kemudian membantu pemahaman cerita, mempertahankan fokus anak selama menonton animasi, dan meningkatkan retensi pesan moral. Kelompok yang terlatih musik memiliki keuntungan kognitif yang meluas di seluruh subtes IQ, sehingga kombinasi visual dan audio yang baik dalam animasi dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan membantu anak memahami konsep moral yang kompleks melalui transfer kognitif yang dihasilkan dari paparan musik berkualitas.



Gambar 1. Platform Digital Youtube

### Poster Sebagai Bauran Media

Poster ini dirancang dengan fokus pada pengenalan cerita Alkitab "Sodom dan Gomora" yang edukatif dan menarik bagi anak-anak sekolah minggu. Poster berusaha mengubah persepsi bahwa cerita Alkitab sulit dipahami menjadi sesuatu yang dapat dinikmati melalui visualisasi animasi 3D yang menarik dan mudah dicerna anak-anak. Poster platform media untuk YouTube dibuat dengan format yang sesuai untuk *thumbnail* dan *promotional content*, mengoptimalkan *visibility* dan *engagement* di platform digital. *Layout* pada seluruh poster ini dirancang dengan hierarki visual yang jelas, menyesuaikan dengan fungsi masing-masing medium. Perancang memberikan keseimbangan antara elemen visual dan informasi, memastikan setiap poster dapat menyampaikan pesan dengan efektif sesuai dengan target audiens anak sekolah minggu.



Gambar 2. Poster Film

### X Banner

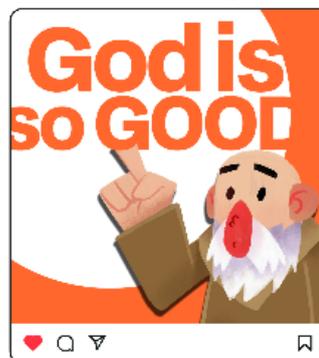
X-Banner ini berfungsi sebagai media promosi dan edukasi yang menampilkan *preview* visual dari animasi 3D "Sodom dan Gomora" dengan judul "Kok Bisa Sih Kita Lupa Sama Tuhan?" yang dirancang khusus untuk anak sekolah minggu. X-Banner dirancang untuk media informasi tentang tujuan pada pentingnya animasi ini. X-Banner ini memiliki ukuran 60x160 cm sesuai dengan standar X-Banner yang mudah dilihat pada umumnya. Dan juga X-Banner ini menggunakan bahan albatros yang dapat menjadi media pendukung untuk tujuan informasi dan edukasi, tujuan promosi yang dapat menarik perhatian pengunjung pameran, khususnya kalangan pendidik, orang tua, dan lainnya. Menunjukkan pencapaian kompetensi dalam bidang animasi dan desain multimedia serta Tujuan Komunikasi Visual yakni Mengkomunikasikan pesan bahwa pembelajaran Alkitab dapat dikemas secara modern dan menarik tentang inovasi dalam pelayanan sekolah minggu.



Gambar 3. X Banner

### Stiker

Stiker merupakan media yang dapat direkatkan dimana saja. Sehingga, harapannya media ini dapat menjadi bentuk promosi yang mudah diingat dan dapat digunakan. Stiker dirancang sebagai media yang paling fleksibel dan mudah diaplikasikan oleh anak-anak dalam berbagai permukaan dan konteks kehidupan mereka. Dengan karakteristik merekat yang memungkinkan stiker ditempel di laptop, buku tulis, botol minum, lemari, atau bahkan dinding kamar, media ini memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap cerita Sodom dan Gomora sambil mempersonalisasi barang-barang pribadi mereka. Stiker dengan desain karakter animasi 3D yang mencolok dan menarik dapat berfungsi sebagai *daily reminder* akan nilai-nilai moral dari cerita Alkitab, sekaligus menjadi dekorasi yang menyenangkan. Sebagai media yang paling murah dan menarik di kalangan anak-anak, stiker juga dapat menjadi *giveaway* yang efektif dalam acara-acara gereja, menciptakan lingkup yang menyenangkan seputar Alkitab. Karena stiker didesain sesuai dengan elemen-elemen yang digunakan. Sehingga dapat memperkuat penyampaian informasi tentang menariknya mempelajari kisah dan tokoh Alkitab.



Gambar 4. Stiker

### Mug

Pembuatan media *mug* bertujuan untuk menciptakan *merchandise* yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sambil tetap mengingatkan pengguna akan nilai-nilai rohani dari cerita Sodom dan Gomora. *Mug* dengan desain karakter animasi 3D yang telah dirancang dapat menjadi media pembelajaran informal yang menyenangkan bagi anak-anak, di mana setiap kali mereka minum, mereka akan teringat pada pesan moral dan spiritual dari cerita tersebut. Desain visual yang menarik pada *mug* juga dapat menjadi bahan percakapan antara anak dan orang tua untuk membahas lebih dalam tentang cerita Alkitab. Selain itu, *mug* sebagai *merchandise* dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk menjangkau keluarga Kristen di luar konteks sekolah minggu. Ketika digunakan di rumah atau dibawa ke tempat kerja oleh orang tua, *mug* ini dapat memperkenalkan konsep pembelajaran Alkitab melalui animasi 3D kepada komunitas yang lebih luas. Media ini juga memberikan nilai tambah ekonomis bagi proyek, menunjukkan potensi komersialisasi karya animasi sebagai produk edukatif yang berkelanjutan.



Gambar 5. Mockup Mug

### T-Shirt

*T-shirt* dirancang sebagai media pakai yang dapat memperluas jangkauan pesan cerita Sodom dan Gomora ke ruang publik. Ketika anak-anak mengenakan *t-shirt* dengan desain karakter animasi Alkitab, mereka secara tidak langsung menjadi duta kecil yang memperkenalkan cerita Alkitab kepada teman-teman sebaya dan lingkungan sekitar. Desain dan warna yang menarik dan ramah anak dapat memicu rasa ingin tahu orang lain tentang cerita di balik gambar tersebut, membuka peluang untuk berbagi nilai-nilai Alkitab secara natural. *Merchandise apparel* seperti *t-shirt* memiliki daya tahan yang tinggi dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama. *T-shirt* juga menjadi koleksi kenangan bagi anak-anak sekolah minggu yang dapat mereka kenang sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan.



Gambar 6. Mockup Baju (T-Shirt)

### Totebag

*Totebag* dipilih sebagai media fungsional yang mendukung aktivitas sehari-hari cocok untuk anak-anak sambil membawa pesan edukatif cerita Sodom dan Gomora. Sebagai tas yang praktis dan ramah lingkungan, *totebag* dengan desain animasi 3D dapat digunakan anak-anak untuk membawa buku sekolah minggu, Alkitab, atau perlengkapan lainnya. Setiap kali *totebag* digunakan, baik di gereja maupun di tempat umum, ia menjadi media promosi yang bersifat mudah dibawa kemana-mana yang menyampaikan bahwa adanya pembelajaran Alkitab melalui media animasi *modern*.



Gambar 7. Totebag

### Pin

*Pin* dirancang sebagai media yang mudah dibawa kemana-mana oleh anak-anak. *Merchandise* kecil seperti *pin* memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak karena sifatnya yang dapat dikumpulkan, ditukar dengan teman, atau digunakan untuk mendekorasi tas, topi, atau pakaian mereka. *Pin* dengan desain karakter atau simbol dari cerita Sodom dan Gomora dapat menjadi media yang membantu anak-anak lebih percaya diri dalam berbagi cerita Alkitab kepada teman-temannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak formal. *Pin* sebagai aksesoris juga memberikan “*sense of belonging*” dan identitas bagi anak-anak yang menggunakannya, menciptakan komunitas kecil penggemar cerita Alkitab. Media ini juga sangat memungkinkan

untuk diproduksi dalam jumlah besar, memungkinkan distribusi yang lebih luas dalam acara gereja atau sekolah minggu serta perayaan umat Kristiani lainnya.



Gambar 8. *Mockup Pin*

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan animasi 3D cerita Alkitab Sodom dan Gomora untuk anak sekolah minggu, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Pertama, implementasi teknologi animasi 3D memberikan pengalaman yang lebih seru dan menjanjikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sehingga membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral serta nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam cerita Sodom dan Gomora. Teknologi *modern* dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai tradisional keagamaan untuk menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif. Animasi 3D dapat menjembatani *gap* antara metode pengajaran konvensional dengan ekspektasi generasi *digital native*, tanpa mengurangi esensi spiritual dari cerita Alkitab.

Kedua, proses perancangan yang sistematis mulai dari riset, *concept development*, *modeling*, *texturing*, *animating*, hingga *rendering* menghasilkan karya animasi yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Pendekatan desain yang *child-friendly* dengan pemilihan warna yang cerah, karakter yang menarik, dan penyederhanaan kompleksitas cerita mampu menciptakan konten edukatif yang sesuai untuk anak-anak sekolah minggu.

Ketiga, pengembangan media bauran seperti *poster*, *merchandise (mug, t-shirt, totebag, pin, stiker)*, dan *X-banner* dapat menciptakan ekosistem media yang komprehensif. Media pendukung ini tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga memperpanjang pengalaman pembelajaran anak-anak di luar konteks penayangan animasi, menciptakan pesan yang edukatif dan menarik dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat, dari segi teknis, *project* ini mendemonstrasikan penguasaan proses dan tahapan produksi animasi 3D yang meliputi *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Penggunaan *software* seperti Blender, Photoshop, Figma, Capcut, SAI2 Paint Tool, dan lainnya sebagai penerapan prinsip-prinsip media fundamental menghasilkan *output* yang memenuhi standar kualitas profesional dalam industri media dan *entertainment*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Perancang menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini dapat selesai karena adanya bimbingan dan arahan yang diberikan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum sebagai Rektor ISI Padangpanjang.
2. Ibu Prof. Dr. Rosta Minawati, S.Sn., M.Si sebagai Wakil Rektor I ISI Padangpanjang.
3. Bapak Dr. Iswandi, S.Pd, M.Pd., sebagai Wakil Rektor II ISI Padangpanjang.
4. Ibu Dr. Susas Rita Loravianti, S.Sn., M.Sn sebagai Wakil Rektor III ISI Padangpanjang.
5. Bapak Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
6. Bapak Ahmad Bahrudin, S.Sn., M.Sn sebagai Wakil Dekan I Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
7. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang atas bimbingan saran motivasi yang telah diberikan dan arahan selama penulisan skripsi karya ini.
8. Ary Leo Bermama, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan saran dan motivasi yang menjadi arahan selama penulisan skripsi dan pembuatan karya ini.
9. Fransiskus Xaverius Yatno Karyadi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan saran dan motivasi yang menjadi arahan selama penulisan skripsi dan pembuatan karya ini.
10. Drs.Harissman,M.Si. selaku Dosen Ketua Penguji yang telah memberikan arahan, saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini.
11. Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan, saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini.
12. Eva Yanti, S.Ds., M.Si. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan, saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini.

13. Kepada kedua orang tua tercinta terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan baik itu dalam kata-kata, kasih sayang, dan bantuan seluruh kebutuhan. Maafkan bila anakmu memiliki banyak kesalahan dan kekurangan yang menyedihkan hati. Untuk saudari-saudariku serta keluarga besar lainnya, terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan hidupku, yang menghargai dan menghormatiku sebagai abang di rumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adler, P. A., & Adler, P. (1987). *Membership Roles in Field Research*. Newbury Park: Sage Publication.
- Aldort, N. (2006). *Rising Children, Rising Ourselves*. Washington.
- Hartanti, I. (2024, Maret 31). Kepala Departemen Anak GBI Tabgha Batam Centre. (J. T. Manik, Pewawancara) Lembaga Alkitab Indonesia. (2007). *Alkitab*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load In Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 43-52.
- Melissa Goad, R. B., Summer Huntley-Dale, P. F.-C., & Ramona Whichello, D. R.-B. (2018). The Use of Audiovisual Aids for Patient Education in the Interventional Radiology Ambulatory Setting: A Literature Review. *Journal of Radiology Nursing*.
- Nursyam, Y., Karyadi, F. Y., & Hamzaini. (2022). Penguatan Potensi Bidang Seni Melalui Pelatihan Film-Tari Bertema Permainan Anak-Anak bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 677.
- Schellenberg, E. G. (2004). Music Lessons Enchance IQ. *Psychological Science*, 511-514.
- Stanley, H. W. (2005). *Teologi Pendidikan Dasar Pelayanan Kepada Anak*. Bandung: Penerbit Kalam Hidup.
- Sugiyono. (2017). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Canada.
- Yeniretnowati, T. A. (2021). Peran Parenting Orang Tua dalam Perspektif Pendidikan Kristen di Era Digital. *Harati Jurnal Pendidikan Kristen*, 42.