

## PERANCANGAN *MOTION COMIC* UNTUK KEGIATAN IBADAH *ONLINE* SEKOLAH MINGGU HKBP LONTAR

Josua Lovin Aruan<sup>1</sup>, Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
josua.17021264067@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
trichayo@unesa.ac.id

### Abstrak

Pandemi Covid memberi dampak dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam hal bekerja, sekolah dan bahkan beribadah, termasuk ibadah pada umat Kristiani, hal ini dikarenakan adanya larangan untuk berkerumun dan salah satunya di rumah ibadah. Gereja HKBP Lontar sendiri menerapkan ibadah daring sebagai solusi agar jemaat gereja bisa beribadah tanpa perlu datang ke gereja, terutama anak-anak dimana bagi umat beragama pendidikan agama sangat diperlukan dari kecil agar perilakunya sesuai dengan ajaran agamanya, namun sayangnya tidak semua anak-anak memperhatikan sesi khotbah dalam kegiatan ibadah daring Sekolah Minggu, hal tersebut dibuktikan melalui jawaban responden, dimana mayoritas responden (75%) berpendapat jika ibadah daring Sekolah Minggu tidak menarik perhatian anak. Tujuan penelitian ini adalah merancang *motion comic* sebagai cara agar anak-anak tertarik mengikuti sesi cerita (khotbah) di Ibadah daring Sekolah Minggu HKBP Lontar. Perancangan menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif, dengan menggunakan angket berupa *Google Form*, dan dalam perancangannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono, dan menghasilkan karya berupa *motion comic* yang ditampilkan pada saat khotbah dan juga media pendukung berupa *background* Zoom dan poster untuk disebar ke jemaat melalui *Whatsapp* dan *Instagram*.

**Kata Kunci :** Perancangan, Ibadah daring, Sekolah Minggu, Motion Comic, HKBP Lontar.

### Abstract

*The Covid pandemic has an impact on human life, one of which is in terms of work, school and even worship, including worship for Christians, this is due to the prohibition on gathering and one of them is in houses of worship. The Lontar HKBP Church itself implements online worship as a solution so that church congregations can worship without the need to come to church, especially children where religious education is very necessary from childhood so that their behavior is in accordance with their religious teachings, but unfortunately not all children pay attention to the session sermons in Sunday School online worship activities, this is evidenced by respondents' answers, where the majority of respondents (75%) think that Sunday School online worship does not attract children's attention. The purpose of this study was to design a motion comic as a way to get children interested in participating in story sessions (sermons) at the online worship service of the HKBP Lontar Sunday School. The design uses a qualitative research approach, using a questionnaire in the form of Google Form, and in its design using research and development methods by Sugiyono, and produces works in the form of motion comics that are displayed during sermons and also supporting media in the form of Zoom backgrounds and posters to be distributed to the congregation through Whatsapp and Instagram.*

**Keywords :** Design, Online Worship, Sunday School, Motion Comic, HKBP Lontar.

## PENDAHULUAN

Pandemi *COVID-19* yang terjadi pada akhir tahun 2019 memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia di dunia termasuk Indonesia, berbagai kegiatan di Indonesia terpaksa harus berhenti dan juga dilakukan secara daring, seperti bekerja, bersekolah dan juga beribadah, hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran *COVID-19*.

Dalam situs [stthkbp.ac.id](http://stthkbp.ac.id). (2018) berpendapat bahwa HKBP merupakan gereja terbesar dari gereja Kristen protestan lainnya di Indonesia dan Asia Tenggara, gereja ini resmi berdiri pada Senin, 7 Oktober 1861. Menurut Siahaan (2009) "Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) berkembang dengan cepat hingga menjadi gereja Protestan terbesar bagi masyarakat Batak, bahkan yang terbesar juga dari antara gereja Protestan lainnya di Indonesia, hal tersebut menjadikan HKBP sebagai organisasi keagamaan terbesar ke-3 di Indonesia setelah Nahdlatul Ulama dan Muhammadiyah.

HKBP Lontar merupakan Gereja HKBP yang berlokasi di Lontar, tepatnya di Jl. Gadel Sari Madya IV no.31, Surabaya, dan pada tahun 2021 ini dikepalai oleh Pdt. Edward P. Simaremare. Kondisi pandemi *COVID-19* membuat kegiatan beribadah di HKBP Lontar harus dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan, termasuk kegiatan beribadah untuk anak-anak (Sekolah Minggu) diadakan ibadah secara virtual yaitu melalui media video yang diadakan secara live melalui *Zoom*.

Dalam kegiatan ibadah daring Sekolah Minggu HKBP Lontar sesi cerita (khotbah) memiliki durasi paling lama yaitu dengan durasi rata-rata 10-15 menit, hampir setara dengan separuh total durasi ibadah yang maksimal memakan waktu 60 menit. Hal tersebut membuat sesi khotbah (cerita) dirasa membosankan, Hal ini didukung oleh jawaban beberapa responden pada angket berupa *Google Form* yang dikirim ke orangtua dari anak-anak Sekolah Minggu HKBP Lontar, dimana 21 dari 28 responden setuju akan pernyataan yang terdapat dalam kuisioner yaitu: "Sesi khotbah dalam video Ibadah daring Sekolah Minggu HKBP Lontar masih belum cukup membuat anak-anak Sekolah Minggu tertarik untuk mengikuti khotbah dari awal hingga akhir". 15 Responden memilih kurangnya media

pendukung seperti gambar dan audio sebagai alasan mengapa sesi cerita dinilai kurang menarik, berdasarkan kuesioner tersebut penulis perlu merancang *motion comic* yang nantinya akan menjadi media yang berguna untuk menarik minat anak untuk mengikuti sesi cerita (khotbah) sekaligus membantu anak-anak untuk lebih memahami maksud dari materi yang di sampaikan oleh pendeta. *motion comic* sendiri dipilih dikarenakan memiliki unsur visual, audio dan juga animasi, selain itu McBride (dalam Pranata, 2016) berpendapat bahwa animasi dalam *motion comic* tidak sekompleks animasi yang digunakan dalam video animasi pada umumnya. Sehingga dalam hal pengerjaan dinilai lebih sederhana dan tetap bisa diterima anak-anak, selain itu mayoritas responden yang menyetujui *motion comic* untuk ditambahkan ke dalam sesi cerita (khotbah).

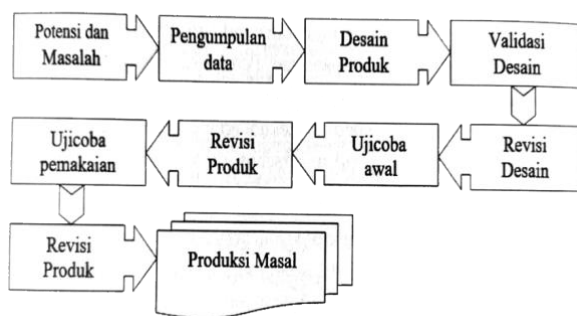
Berangkat dari latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini berupaya untuk merancang *motion comic* yang diterapkan ke sesi khotbah melalui *Zoom*, selain itu perancangan media pendukung seperti poster agar orangtua dan anak-anak sekolah minggu menjadi lebih tertarik untuk mengikuti ibadah karena dalam khotbah telah ada *motion comic* yang menarik. Adapun penelitian ini dibatasi pada pembuatan *motion comic* yang nantinya akan ditambahkan kedalam sesi khotbah. Perancangan akan dilakukan untuk ibadah daring Sekolah Minggu HKBP Lontar pada tanggal 2 Mei 2021, materi khotbah diambil dari Alkitab, tepatnya pada kitab Yohanes 21 : 15 – 19, ayat tersebut masih berkaitan dengan peristiwa kebangkitan Tuhan Yesus (Paskah), ayat tersebut bercerita tentang Yesus yang telah bangkit dari kematian dan menampakkan dirinya kepada murid-muridnya di pantai danau Tiberias, di sana Ia berbincang-bincang dengan salah satu murid-Nya yang bernama Simon Petrus, Yesus menanyakan sebanyak 3 kali kepada Petrus mengenai apakah Petrus mengasihi Yesus?. Alasan ayat ini dipilih adalah dikarenakan makna dari ayat tersebut sangatlah penting untuk disampaikan dengan baik pada masa pandemi ini, dimana makna dari ayat tersebut adalah tentang mengasihi Tuhan Yesus yang telah mengasihi kita terlebih dulu, dan juga mengikut dia dalam segala kondisi, yang telah dibuktikan oleh anak-anak Sekolah Minggu, walaupun masih belum bisa beribadah secara offline dan terbatas ruang,

namun anak-anak Sekolah Minggu masih mengikut Yesus yaitu dengan mengikuti kegiatan ibadah Sekolah Minggu daring.

**METODE PENELITIAN**

Jenis pendekatan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif, berdasarkan hubungan peneliti dengan yang diteliti, menurut Sugiyono (2020:21) Dalam penelitian kualitatif peneliti berperan sebagai *human instrument* dan menggunakan observasi dan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data, dengan demikian peneliti harus mengenal orang yang memberikan data. Berdasarkan pengertian tersebut penulis melakukan pendekatan dengan cara menyebarkan angket berupa *Google Form* yang berisikan pertanyaan mengenai alasan mengapa anak-anak Sekolah Minggu tidak sepenuhnya memperhatikan cerita (khotbah), dan apakah responden setuju bila dalam kegiatan ibadah Sekolah Minggu, tepatnya pada sesi cerita (khotbah) ditambahkan *motion comic* sebagai media penjelas dan pendukung agar anak-anak lebih tertarik untuk mengikuti khotbah, penulis melakukan pendekatan secara kualitatif dengan cara wawancara dengan pendeta di gereja HKBP Lontar dan juga kepada Ketua Guru Sekolah Minggu dengan tujuan menanyakan informasi tentang khotbah dan juga Sekolah Minggu.

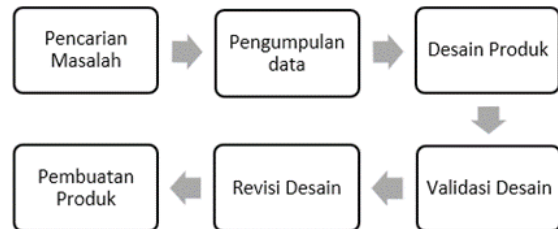
Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode R&D oleh Sugiyono.



**Gambar 1.** Metode Research & Development Sugiyono (Sumber: Sugiyono, 2020)

Dalam metode yang digunakan oleh Sugiyono memiliki banyak langkah, disini penulis memodifikasi langkah penelitian dengan menghilangkan beberapa tahapan hal ini

dikarenakan proses perancangan yang memiliki waktu kurang dari 1 minggu dimulai dari hari selasa dan ditayangkan pada hari minggu, setelah dihilangkan maka proses perancangan menjadi seperti ini :



**Gambar 2.** Metode perancangan Sugiyono yang telah dimodifikasi (Sumber: Aruan, 2020)

Proses penelitian diawali dengan mencari masalah yang sedang terjadi, penulis menggunakan kuisisioner berupa *Google Form* yang disebar ke orangtua dari anak-anak Sekolah Minggu.

Setelah mengetahui masalah yang ada langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah pengumpulan data diambil dari kuisisioner yang telah disebar kepada orangtua dari anak-anak sekolah minggu serta dari wawancara dengan Pendeta dari Gereja HKBP Lontar dan ketua guru Sekolah Minggu HKBP Lontar.

(a) Kuisisioner

Sugiyono (2020:199) berpendapat bahwa kuisisioner menggunakan seperangkat pertanyaan yang diberi kepada responden sebagai teknik pengumpulan datanya . Dalam kuisisioner ini data yang diharapkan untuk didapat alasan anak Sekolah Minggu kurang mengikuti khotbah. Kuisisioner berupa *google form*, dibagikan kepada orangtua dari anak-anak Sekolah Minggu dengan jumlah responden sebanyak 28 orang.

(b) Wawancara

Sugiyono (2020:195) berpendapat bahwa wawancara digunakan oleh peneliti sebagai studi awal untuk menemukan masalah yang harus diteliti, wawancara digunakan oleh peneliti untuk mengetahui sesuatu yang mendalam dari responden. Dalam perancangan ini akan dilakukan wawancara kepada Pendeta Edward P. Simaremare S.Th. selaku pimpinan gereja HKBP Lontar dan Sintong Sihombing selaku ketua dari guru Sekolah Minggu dalam wawancara ini penulis mengharapakan data berupa penampilan

media berupa video pada khotbah dan juga jenis *style* gambar yang disukai anak-anak Sekolah Minggu

Setelah data telah terkumpul dan dianalisa, langkah selanjutnya adalah desain produk, dalam proses ini penulis melakukan proses perancangan mulai dari membahas materi, pembuatan sketsa, *editing* hingga *finishing*.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi, Sugiyono (2020:361) berpendapat bahwa validitas merupakan ukuran ketepatan antara data yang disampaikan oleh peneliti dengan data yang sebenarnya ada di lapangan. Dalam hal ini validasi bertujuan untuk memastikan apakah karya yang dirancang oleh penulis tidak berbeda makna dari Alkitab dan pendeta sampaikan.

Revisi merupakan tahapan yang akan dilalui bila dalam proses validasi terdapat data ataupun desain yang perlu untuk diperbaiki, dan ketika data telah diperbaiki ataupun tidak ada perbaikan langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah proses produksi, dalam proses ini penulis mulai melakukan proses *editing* dan *finishing* pada karya untuk dapat ditampilkan pada ibadah Sekolah Minggu.

## KERANGKA TEORETIK

Penelitian terdahulu yang relevan dibutuhkan oleh penulis dalam membantu dan memberi gambaran tentang perancangan yang akan dilakukan yaitu penggunaan *motion comic* sebagai media yang menarik dan informatif.

Pertama adalah sebuah artikel penelitian pada tahun 2019 dari seorang dosen Politeknik Negeri Media Kreatif, Medan- Indonesia yaitu Gunawan, S.Pd.I., MA yang berjudul *Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan*. Dalam penelitian tersebut Gunawan melakukan perancangan *motion comic* sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar Namira Medan dengan kisaran usia 10 – 12 tahun, Dan menghasilkan kesimpulan bahwa rata-rata siswa cukup antusias dan juga paham akan materi yang disampaikan.

Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang mahasiswa Universitas Surabaya bernama Olivia Puspitasari pada tahun 2018 yang

berjudul *Pembuatan Motion Comic Daniel di Kandang Singa untuk Anak Sekolah Minggu*. Pada penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam memahami cerita Alkitab dimana bahasa yang tertulis dalam Alkitab terkadang susah untuk dipahami oleh anak-anak, dan pembelajaran oleh Sekolah Minggu hanya diadakan 1 kali dalam satu Minggu yaitu pada hari minggu. Maka dari itu Olivia selaku peneliti merancang sebuah *motion comic* yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang bertujuan sebagai media yang bertujuan untuk menceritakan cerita Alkitab dan anak-anak dapat menceritakan kembali cerita Alkitab tersebut dan mengingat cerita Alkitab.

Mc Cloud (1994: 9) menjelaskan Komik adalah gambar yang disusun dengan gambar lainnya dengan urutan tertentu, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan juga menghasilkan respon estetika kepada penonton.

Animasi adalah gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan gerakan, salah keunggulan animasi yang tidak dimiliki oleh gambar statis adalah dalam menunjukkan perubahan waktu atau keadaan yang sangat berguna dalam penjelasan sebuah urutan kejadian ataupun prosedur. Utami (2011).

Karya yang dihasilkan pada perancangan kali ini berupa *motion comic*. "*Motion comic* atau yang biasanya disebut komik animasi merupakan bentuk animasi yang menggabungkan unsur cetak komik dan animasi. Panel individu diperluas menjadi satu gambar penuh sementara efek suara, akting suara, dan animasi ditambahkan ke karya seni asli" (Wikipedia, 2021). Setiawan (2015 :2) mengatakan bahwa *motion comic* telah berkembang dan bukan lagi hanya komik yang berdiri sendiri namun *motion comic* memungkinkan juga untuk dijadikan media pendukung seperti opening film, bumper event, infografis dan ilustrasi dalam film documenter.

*Motion comic* merupakan perpaduan antara gambar statis komik dengan animasi dimana hal ini menjadi alasan mengapa *motion comic* dipilih sebagai media yang akan cocok untuk anak-anak dikarenakan menarik dan juga informatif. Hal ini didukung oleh pernyataan Setiawan (2015 :2) *motion comic* dipilih dikarenakan melihat anak pada umumnya yang lebih tertarik dengan gambar dan cerita, sehingga pesan yang disampaikan

menjadi mudah dicerna dan tidak bersifat menggurui.

Poster menurut Ardyanto (2021) kerap dikenal sebagai sebuah plakat yang sering ditemukan di tempat umum yang bertujuan untuk menginformasikan, menghimbau atau mengajak banyak orang untuk melakukan sesuatu seperti apa yang telah digambarkan atau dituliskan dalam poster tersebut.

Diambil dari Wikipedia (2017) Sekolah Minggu adalah kegiatan sekolah yang dilakukan pada hari minggu. dibuat oleh Robert Raikes atas reaksinya terhadap kondisi negara Inggris yang mengalami krisis ekonomi pada abad ke-18, banyak anak-anak bekerja sebagai buruh kasar setiap hari senin sampai sabtu, pada hari minggu itulah Raikes membuka sekolah untuk mengajarkan sopan santun, menulis dan berhitung dan tentunya ilmu agama. Pada masa ini umat Kristen biasanya mengajarkan keagamaan pada Sekolah Minggu. Selain itu menurut Charroni (2021) Sekolah Minggu sering dikenal sebagai salah satu kegiatan anak-anak dalam agama Kristen dan Katolik, yaitu kegiatan bersekolah yang dilakukan tepat pada hari minggu yang bertujuan untuk membawa anak-anak agar mengenal Tuhan Yesus sebagai juruselamat mereka.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

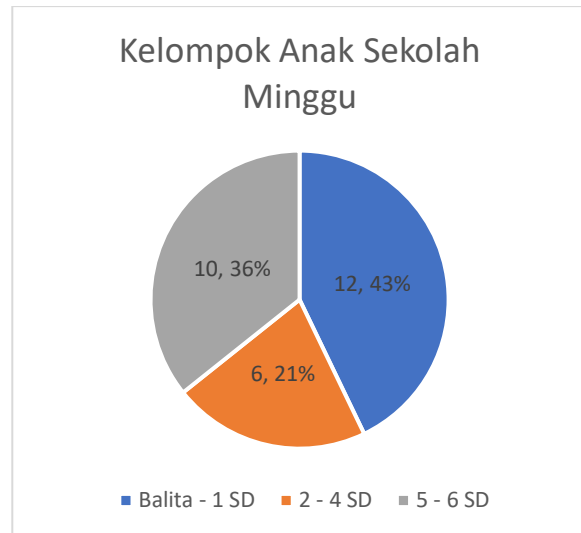
Proses penelitian diawali dengan mencari masalah yang sedang terjadi, berdasarkan hasil dari kuisisioner yang dibagikan dapat diambil permasalahan yang terjadi yaitu anak-anak Sekolah Minggu merasa bahwa anak-anak merasa bahwa sesi ibadah dalam kegiatan ibadah daring Sekolah Minggu dirasa kurang menarik untuk diikuti anak-anak Sekolah Minggu dari awal hingga akhir.

Setelah mengetahui masalah langkah selanjutnya adalah pengumpulan data, dimana data didapat melalui kuisisioner dan juga wawancara pendeta gereja HKBP Lontar,

(a) Kuisisioner

Penulis menggunakan kuisisioner berupa *Google Form* untuk mengumpulkan informasi mengenai alasan anak-anak merasa bahwa sesi khotbah belum menarik, kuisisioner tersebut direspon oleh orangtua dari anak-anak Sekolah Minggu dengan jumlah 28 responden, dibagi

menjadi 3 kelompok sesuai pembagian kelas Sekolah Minggu yaitu kelompok 1 mulai dari anak usia balita hingga kelas 1 SD , kelompok 2 merupakan anak Kelas 2-4 SD dan kelompok 3 diisi oleh anak kelas 5-6 SD.



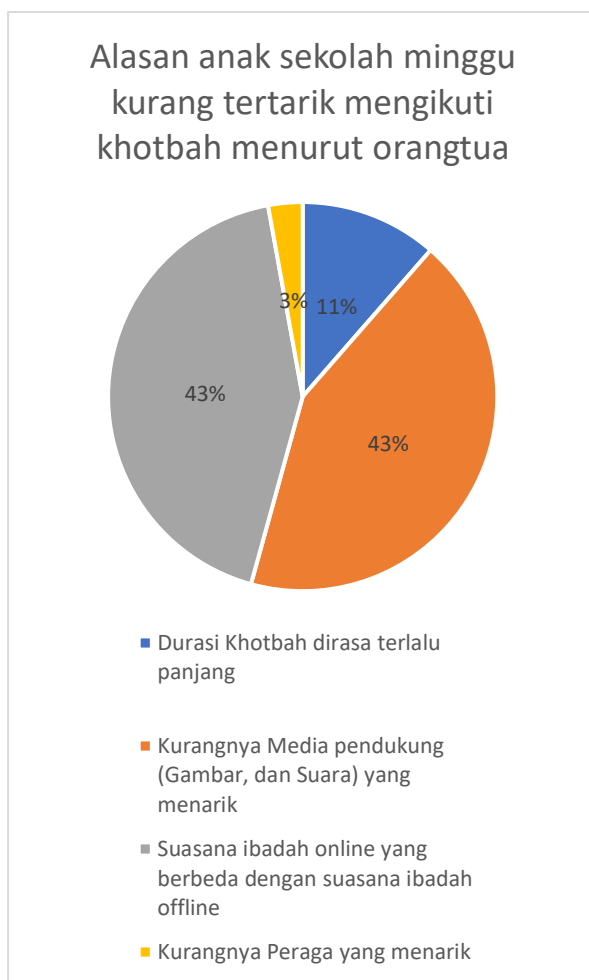
Gambar 3. Kelompok anak Sekolah Minggu (Sumber: Aruan, 2020)

Dalam kuisisioner tersebut penulis membuat sebuah pernyataan yaitu “Sesi cerita (khotbah) dalam video Ibadah *online* Sekolah Minggu HKBP Lontar masih belum cukup membuat anak-anak sekolah minggu tertarik untuk mengikuti khotbah dari awal hingga akhir” hasilnya 75% responden setuju akan pernyataan tersebut.



Gambar 4. Pernyataan (Sumber: Aruan, 2020)

Pada pertanyaan berikutnya penulis menanyakan alasan anak-anak Sekolah Minggu merasa kurang tertarik mengikuti khotbah, pada pertanyaan kali ini penulis memberikan jawaban terbuka dan tertutup dan setiap responden dapat memberikan maksimal 2 alasan. Hasilnya dari 35 jawaban 43% jatuh kepada pilihan “kurangnya media pendukung seperti audio visual” dan 43% lagi adalah “Suasana ibadah *online* yang berbeda dengan ibadah *offline*.”, 11% jawaban memilih durasi khotbah yang terlalu panjang dan 3% jawaban beralasan kurangnya media peraga pada sesi khotbah.



Gambar 5. Alasan responden (Sumber: Aruan, 2020)

Penulis juga memberikan contoh *motion comic* singkat yang telah diaplikasikan pada salah satu video ibadah daring yang telah tayang sebelumnya untuk memberikan gambaran mengenai seperti apa itu *motion comic* dan kira-kira bagaimana nanti pengaplikasiannya dalam

ibadah, penulis juga menanyakan pendapat mengenai *motion comic* tersebut apakah responden setuju bila *motion comic* tersebut diaplikasikan dalam ibadah daring agar menarik anak-anak untuk mengikuti sesi khotbah dan juga agar materi yang disampaikan lebih jelas, hasilnya 100% responden setuju untuk diadakan *motion comic* sebagai media pendukung penyampaian materi dan menarik perhatian anak selama sesi khotbah.



Gambar 6. Contoh *motion comic* singkat yang telah dibuat oleh penulis (Sumber: Aruan, 2020)



Gambar 7. Responden yang setuju akan motion comic (Sumber: Aruan, 2020)

Dari hasil kuisisioner tersebut dapat disimpulkan bahwa responden merasa khotbah kurang menarik bagi anak-anak, dan juga

responden setuju bila *motion comic* ditampilkan dalam sesi khotbah agar menarik.

(b) Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Pendeta Edward P. Simaremare, S.Th. selaku pimpinan gereja HKBP Lontar dari wawancara tersebut didapatkan data bahwa khotbah pada dasarnya bersifat satu arah, dimana pendeta yang menjelaskan dan jemaat mendengarkan, dan dengan adanya media seperti gambar ataupun animasi dapat membuat firman yang disampaikan tidak hanya dibayangkan saja oleh jemaat namun juga dapat dilihat secara langsung ilustrasinya.

Dalam wawancara dengan Ketua Guru Sekolah Minggu yaitu Sintong Sihombing diperoleh data bahwa menurut pengalamannya sebagai Guru Sekolah Minggu anak-anak tertarik ketika melihat gambar berupa ilustrasi seperti kartun.

Data yang terkumpul dari kuisioner dan wawancara dianalisis menggunakan metode **5W+1H**

*What :*

- Apa permasalahan yang terjadi pada ibadah Sekolah Minggu di HKBP Lontar ?)  
Anak-anak Sekolah Minggu kurang memperhatikan sesi cerita (khotbah) dalam kegiatan ibadah *online* Sekolah Minggu HKBP Lontar

*Why :*

- Mengapa anak-anak Sekolah Minggu tidak memperhatikan sesi cerita (khotbah)?  
Dikarenakan kurangnya media seperti gambar dan audio selama sesi yang mampu menarik perhatian anak-anak untuk tetap fokus mengikuti khotbah.

*Who :*

- Siapa target dari perancangan *motion comic* ini?  
Targetnya adalah anak-anak Sekolah Minggu HKBP Lontar mulai dari balita hingga kelas 6 Sekolah Dasar.

*Where :*

- Dimanakah perancangan ini akan diaplikasikan ?  
Perancangan *motion comic* ini akan diaplikasikan dalam sesi cerita (khotbah)

pada kegiatan ibadah *online* Sekolah Minggu HKBP Lontar yang dilakukan melalui aplikasi *Zoom*.

*When :*

- Kapan pengumpulan data untuk perancangan ini dilakukan ?)  
Pengumpulan data untuk perancangan ini dilakukan mulai bulan Januari hingga bulan Maret 2021.

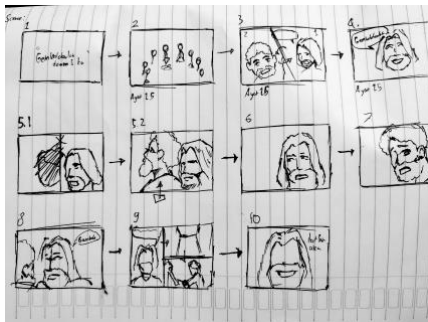
*How :*

- Bagaimana cara agar khotbah lebih menarik ?  
Dengan menambahkan media pendukung dalam khotbah seperti *motion comic*.

Setelah data telah terkumpul dan telah dianalisa penulis melanjutkan perancangan ke proses desain produk , proses desain produk ini diawali dengan penulis berdiskusi dengan pendeta pada Selasa 27 April 2021 untuk membahas materi khotbah pada Minggu, 2 Mei 2021 yaitu dari kitab Yohanes 21 : 15 – 19 yang bercerita tentang Tuhan Yesus yang telah bangkit menampakkan dirinya di pantai danau Tiberias, disana Ia menanyakan kepada salah satu Muridnya yaitu Petrus tentang apakah Petrus mengasihiNya?, meski Petrus telah menjawab bahwa ia mengasihi Yesus tapi Yesus tetap menanyakan hal yang sama sampai 3 kali banyaknya. ayat ini dipilih dikarenakan makna dari ayat tersebut sangatlah penting untuk disampaikan dengan baik pada masa pandemi ini, dimana makna dari ayat tersebut adalah tentang mengasihi Tuhan Yesus yang telah mengasihi kita terlebih dulu, dan juga mengikut Dia dalam segala kondisi, dimana telah dibuktikan oleh anak-anak Sekolah Minggu yang walaupun masih belum bisa beribadah secara luring dan terbatas ruang, namun anak-anak Sekolah Minggu masih mengikut Yesus yaitu dengan mengikuti kegiatan ibadah Sekolah Minggu daring.

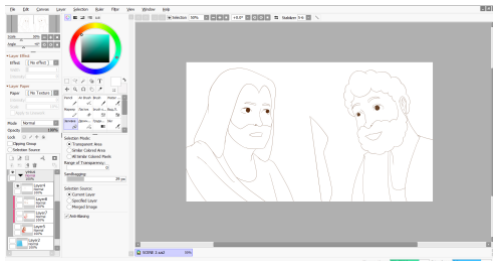
Pendeta meminta kepada penulis untuk membuat ayat dari kitab Yohanes tersebut menjadi sebuah *motion comic*, yang nantinya ditampilkan pada awal khotbah pada saat pendeta akan membaca ayat, dan video akan ditampilkan kembali jika diminta oleh pendeta untuk membantu menjelaskan secara visual.

Setelah mendapat materi penulis membuat rancangan awal berupa sketsa storyboard.



Gambar 8. Sketsa (Sumber: Aruan, 2021)

Setelah membuat sketsa, penulis mulai mengerjakan scene sesuai dengan sketsa yang dibuat, proses menggambar tersebut dilakukan secara digital menggunakan aplikasi SAI Paintool.



Gambar 9. Pengerjaan outline menggunakan SAI Paintool (Sumber: Aruan, 2021)

Penulis menggunakan style gambar kartun, warna yang digunakan merupakan warna-warna cerah karena cocok untuk anak-anak, hal ini didukung oleh artikel pada detik health (2011) dimana dalam artikel itu Departemen Pengembangan Anak di California State University Fullerton pernah melakukan studi dengan anak usia 5 – 6 tahun, tentang warna dan hubungannya dengan emosi anak-anak tersebut, dengan cara anak memilih dari 9 warna yang telah disiapkan sebagai warna favorit mereka, dan hasilnya 69% anak-anak memilih warna-warna yang menggambarkan keceriaan yaitu warna-warna cerah seperti biru, merah dan pink, sedangkan sisanya memilih warna yang gelap seperti hitam, coklat dan abu-abu.

Setiap karakter, objek dan *background* pada setiap scene di pisah per *folder* agar setiap asset dapat di beri transisi dengan mudah di proses *editing* video. Scene yang telah jadi di simpan dalam format .psd dan dimasukkan ke Adobe Premiere Pro CC 2019 untuk diberi animasi dan audio narasi.

Setelah proses pengeditan awal maka video yang telah jadi finalisasi dengan aplikasi Filmora X, pada proses finalisasi ini akan ditambahkan teks, bubble text dan juga musik latar, teks yang digunakan pada *motion comic* ini diambil dari ayat yang akan dibacakan pendeta, dan menggunakan font *Kid Knowledge*.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

Gambar 9. Font Kid Knowledge (Sumber: Aruan, 2021)

Penulis menggunakan aplikasi Filmora X dikarenakan penulis lebih familiar dengan Filmora X sehingga pengerjaan dapat dilakukan dengan cepat, mengingat waktu pengerjaan yang terbatas, namun Filmora sendiri tidak mensupport format .psd, sehingga gambar yang telah dikerjakan harus dimasukkan ke dalam Adobe Premiere terlebih dahulu.

Karya yang sudah selesai kemudian dibawa kepada pendeta untuk di periksa apakah karya tersebut sudah sesuai atau tidak, berikut adalah penjelasan tentang *motion comic* yang telah di desain :

*Motion comic* ini ditujukan untuk anak-anak sekolah Minggu dengan usia balita hingga usia anak kelas 6 SD, output dari karya ini berupa video *motion comic* dengan resolusi 1920 x 1080 pixel, format MP4 dan durasi 3 Menit, karya dibagi menjadi menjadi 6 *scene*, pembagian scene berdasarkan jumlah ayat.

Pada scene 1 ditampilkan ayat yang akan dibaca dan judul/tema dari khotbah.



Gambar 10. Scene 1 (Sumber: Aruan, 2021)

*Scene* ke 2 menjelaskan ayat 15, ayat ini menceritakan tentang Tuhan Yesus yang telah bangkit menampakkan dirinya ke murid-



muridnya di pantai danau Tiberias, disana Ia bertanya kepada salah satu murid-Nya yaitu Simon Petrus apakah Petrus mengasihi-Nya untuk yang pertama kali.



Gambar 11. Scene 2-4 (Sumber: Aruan, 2021)

Pada *scene* yang ke-3 ayat 16 Tuhan Yesus menanyakan untuk ke-2 kalinya kepada Simon Petrus dengan pertanyaan yang sama, Petrus pun juga menjawab dengan jawaban yang sama.



Gambar 12. Scene 5 (Sumber: Aruan, 2021)

Pada ayat 17 Tuhan Yesus menanyakan hal yang sama kepada Petrus untuk ke-3 kalinya, dan Petrus dengan rasa sedih menjawab pertanyaan Tuhan Yesus.



Gambar 13. Scene 6-8 (Sumber: Aruan, 2021)

Pada ayat 18 Tuhan Yesus menceritakan bagaimana cara Petrus akan mati karena memuliakan Tuhan Allah.



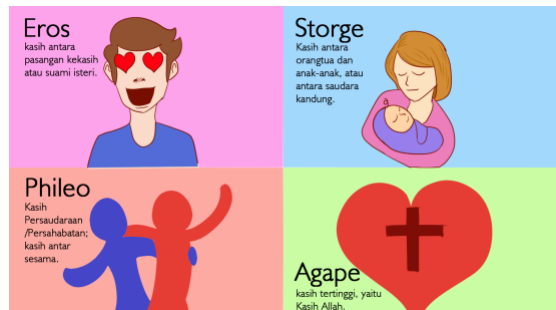
Gambar 14. Scene 9 (Sumber: Aruan, 2021)

Pada ayat 19 Tuhan Yesus bangkit berdiri dan mengajak Simon Petrus untuk mengikuti-Nya.



Gambar 15. Scene 10 (Sumber: Aruan, 2021)

Dalam proses validasi ini pendeta menyatakan bahwa karya yang dibuat oleh penulis sudah sesuai dengan apa yang diceritakan Alkitab dan juga sesuai dengan apa yang akan diceritakan oleh pendeta, penilaian ditekankan pada ekspresi Simon Petrus yang sudah tepat yaitu ekspresi sedih ketika Tuhan Yesus menanyakan hal yang sama sebanyak 3 kali seakan-akan tidak puas dengan jawaban yang diberikan Petrus, Selain itu Pendeta juga menyarankan untuk *background* juga sekali-kali ditampilkan dengan jelas yaitu di Pantai Danau Tiberias.

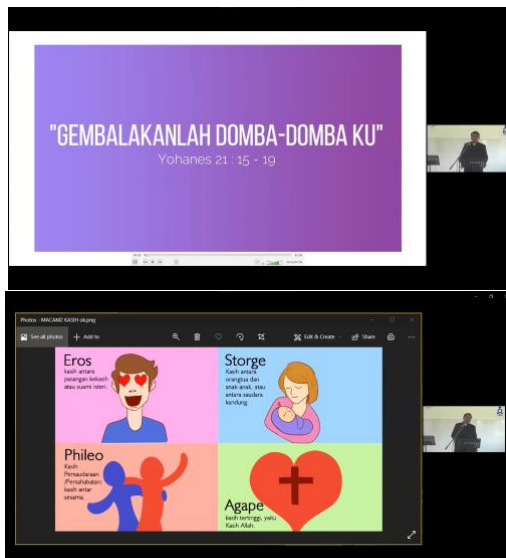


**Gambar 16.** Infografis Macam-macam kasih (Sumber: Aruan, 2021)

Selain itu pada proses validasi ini pendeta juga meminta untuk dibuatkan sebuah ilustrasi berisi tentang perbedaan makna “kasih” menurut bahasa Romawi, yang nantinya akan ditayangkan juga pada sesi khotbah.

Setelah *Video motion comic* dan infografis selesai maka proses selanjutnya adalah penerapannya dalam kegiatan ibadah pada tanggal 2 Juni 2021, tepatnya pada sesi khotbah video ditampilkan menggunakan fitur share screen pada aplikasi *Zoom*.

Khotbah diawali dengan berdoa yang dipimpin oleh pendeta sebagai pembawa materi, setelah itu pendeta akan membacakan ayat, proses pembacaan ayat tersebut yang digantikan dengan *motion comic* ini, setelah video diputar barulah pendeta menjelaskan dan menyampaikan materi dari ayat yang telah disampaikan dalam video, selama menyampaikan materi pendeta terkadang meminta video ditampilkan kembali untuk membantu penjelasan pendeta secara visual.



**Gambar 17.** Penerapan video *motion comic* pada ibadah anak-anak (Sumber: Aruan, 2021)

## 6. Karya Pendukung

Selain karya utama berupa video *motion comic*, penulis juga membuat karya pendukung dengan tujuan menginformasikan kepada anak-anak dan orangtua bahwa tanggal 2 Mei 2021

khotbah akan disampaikan juga dengan bantuan *motion comic*. Karya pendukung yang dibuat ada 3 macam yaitu:

### 1. Poster

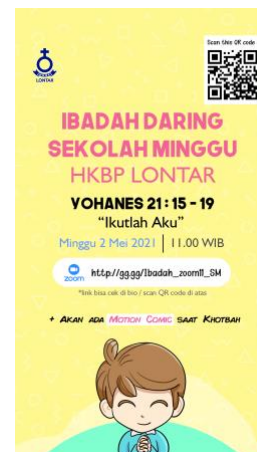
Poster berukuran A4 ini digunakan untuk menginformasikan kepada orangtua dan anak-anak Sekolah Minggu tentang jadwal dan juga link *Zoom* juga *motion comic* yang akan ditayangkan pada saat khotbah dan disebar melalui *Whatsapp*.



**Gambar 18.** Poster yang di sebar di *Whatsapp* (Sumber: Aruan, 2021)

### 2. Instagram

Sekolah minggu juga memiliki *Instagram*, namun penggunaan *Instagram* lebih sering digunakan untuk pengumpulan tugas saja, dan jarang digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai Ibadah, maka dari itu penulis membuat media pendukung berupa poster untuk di upload di *story* dan juga *post Instagram* Sekolah Minggu.



**Gambar 19.** *Story Instagram* (Sumber: Aruan, 2021)



Gambar 22. Postingan Instagram (Sumber: Aruan, 2021)

### 3. Background

Background ini digunakan sebagai latar pada saat ibadah, dapat digunakan oleh pendeta, guru sekolah minggu dan juga peserta ibadah.



Gambar 21. Background Zoom (Sumber: Aruan, 2021)

### SIMPULAN DAN SARAN

*Motion comic* merupakan media yang tepat yang mampu menarik perhatian dan juga minat anak-anak Sekolah Minggu untuk mengikuti sesi khotbah karena selain memiliki unsur gambar *motion comic* juga memiliki gerakan dan juga audio, selain itu hadirnya media pendukung juga penting agar anak-anak dan orangtua tahu akan hadirnya *motion comic* dalam ibadah berikutnya.

Bagi peneliti berikutnya *Motion comic* ini tentunya memiliki potensi untuk dibuat menjadi lebih baik lagi, baik dari segi animasi, audio dan juga gambar, selain itu waktu sangatlah penting dalam pengerjaan ini, mengingat materi khotbah akan dibahas pada hari selasa dan *motion comic* sudah harus siap untuk hari Minggu, yang menjadikan waktu pengerjaan tidak lebih dari 1 Minggu bahkan hanya beberapa hari saja, hal itu dikarenakan pendeta juga memiliki materi yang harus disampaikan pada kegiatan ibadah kategorial lain, seperti Remaja, Pemuda, Kaum Ayah, Kaum Ibu dan Kaum Lansia, yang

membuat waktu untuk bertemu pendeta menjadi terbatas.

### REFERENSI

Ardyanto, Fakhriyan. (2021) *Pengertian Poster, Ciri, Syarat, dan Jenis-Jenisnya*. Diakses pada 10 Juli 2021, dari: <https://hot.liputan6.com/read/4491869/pengertian-poster-ciri-syarat-dan-jenis-jenisnya>.

Charroni, Sani. (2021) *Apa Itu Sekolah Minggu? Berikut Penjelasannya*. Diakses pada 10 Juli 2021, dari: <https://beritadiy.pikiran-rakyat.com/citizen/pr-701507009/apa-itu-sekolah-minggu-berikut-penjelasannya>.

DetikHealth. (2011) *Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak*. Diakses pada 13 Mei 2021, dari: <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruh-psikologis-anak>.

Gunawan. 2019. *Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic Dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan*. Yogyakarta: Jurnal Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher, Inc.

Pranata, Ganis. 2016. *Perancangan Animasi 2d Berjudul "Alaric's Goldsword" Menggunakan Teknik Motion Comic*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Puspitasari, Olivia. 2018. *Pembuatan Motion Comic Daniel Di Kandang Singa Untuk Anak Sekolah Minggu*. dalam Calypra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.7 No.2.

- Setiawan, Muhammad, 2015 *Perancangan Motion Comic Edukasi Pencegahan Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Siahaan, Sally. (2019) *Sejarah HKBP, Mulai 7 Oktober 1861 dan Menjadi Organisasi Kristen Protestan Terbesar di Indonesia*. Diakses pada 04 Maret 2021, dari: <https://medan.tribunnews.com/2019/10/07/sejarah-hkbp-mulai-7-oktober-1861-dan-menjadi-organisasi-kristen-protestan-terbesar-di-indonesia?page=2>.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- STTPHKBP. (2018) *HURIA KRISTEN BATAK PROTESTAN*. Diakses pada 02 Maret 2021, dari: <https://stthkbp.ac.id/tentangkami/huri-kristen-batak-protestan/>.
- Utami, Dina, 2011 *Animasi Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomer 1 Volume 7 (hlm, 44- 45).
- Wikipedia. (2021) *Motion comic*. Diakses pada 23 Maret 2020, dari: [https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_comic](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic) .
- Wikipedia. (2017) *Sekolah Minggu*. Diakses pada 19 April 2021, dari: [https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah\\_Minggu](https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_Minggu).