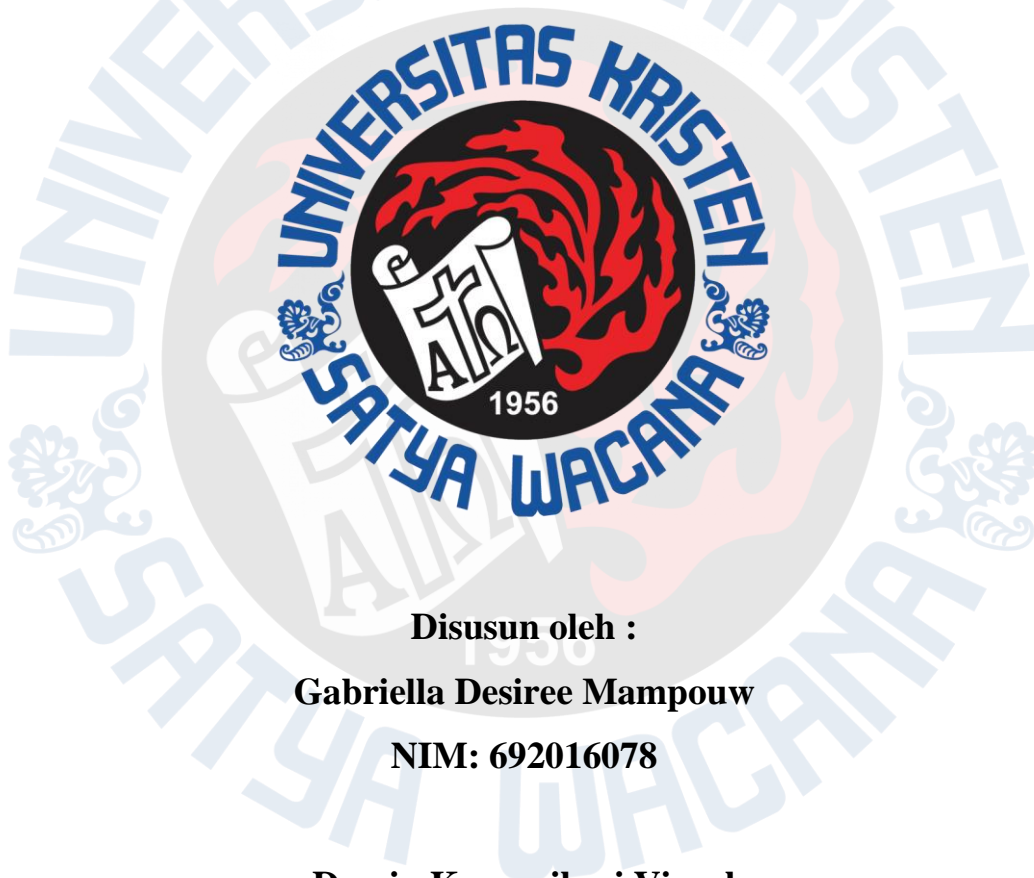


**Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan “Seorang
Penabur” Sebagai Media Pembelajaran
Anak Sekolah Minggu**

**Artikel Ilmiah diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana
repository.uksw.edu



Disusun oleh :

Gabriella Desiree Mampouw

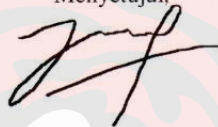
NIM: 692016078

**Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
Juni 2023**

Lembar Pengesahan

Judul Artikel : Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan "Seorang Penabur" Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu
Nama Mahasiswa : GABRIELLA DESIREE MAMPOUW
NIM : 692016078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,



Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.
Pembimbing 1

Mengesahkan.



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan

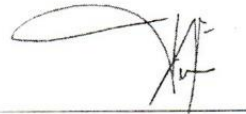


Birmanti Setia Utami, S.Sn., M.Sn.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Proses Review Tanggal : 26 Juni 2023

Reviewer :

- Michael Bezaleel, S.Kom., M.Cs.



**Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan “Seorang Penabur”
Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu**

Oleh,

GABRIELLA DESIREE MAMPOUW
692016078

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,



Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.
Pembimbing 1

Diketahui oleh,



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan



Birmanti Setia Utami, S.Sn., M.Sn.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2023**

**Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan “Seorang Penabur”
Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu**

Oleh,

GABRIELLA DESIREE MAMPOUW
692016078

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan Kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,



Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.
Pembimbing 1

Diketahui oleh,



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan



Birmanti Setia Utami, S.Sn., M.Sn.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2023**

Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan “Seorang Penabur” Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu

Gabriella Desiree Mampouw^{*1}, Jasson Prestiliano^{*2}, Michael Bezaleel Wenas^{*3}

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, UKSW, Salatiga

²Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, UKSW, Salatiga

³Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, UKSW, Salatiga

email: ^{1*}692016078@student.uksw.edu, ^{2*}jasson.prestiliano@uksw.edu,
^{3*}michael.bezaleel@uksw.edu

Abstrak

Sekolah Minggu merupakan kegiatan ibadah anak khususnya Indonesia yang diadakan pada hari minggu yang mengajarkan kisah-kisah Alkitab sebagai pengantar pendidikan agama kristen pada anak. Kegiatan sekolah minggu harus dibuat menarik agar anak-anak dapat memahami penuturan yang disampaikan oleh pengajar. Gereja protestan di Indonesia Bagian Barat (GPIB) Tamansari Salatiga merupakan salah satu gereja yang menerapkan sistem pembelajaran sekolah minggu dengan menjelaskan cerita yang dibantu dengan slide gambar atau gambar yang dicetak. Namun pada pelaksanaannya, cara ini belum cukup menarik perhatian anak-anak khususnya anak usia 0-5 tahun sehingga dibutuhkan media baru yang lebih efektif. Animasi interaktif merupakan sebuah kumpulan elemen seperti gambar, garis, teks, audio, atau suara yang dikombinasikan dengan tujuan untuk menciptakan efek gerakan dengan maksud untuk menyampaikan pesan tertentu dan memungkinkan interaksi dengan pengguna.. Data penelitian dikumpulkan dengan metode deskriptif kualitatif, informasi berupa data verbal dan visual didapatkan melalui wawancara dengan pengajar sekolah minggu GPIB Tamansari Salatiga yang sebelumnya sudah melakukan evaluasi pembelajaran terhadap anak didik. Perancangan Animasi interaktif dalam kasus ini dirancang dengan gaya desain flat dengan tema yang diangkat adalah perumpamaan seorang penabur sebagai media pembelajaran sekolah minggu.

Kata Kunci— animasi, interaktif, sekolah minggu, media pembelajaran

Abstract

Sunday School is a worship activity for children, especially Indonesia, which is held on Sundays which teaches Bible stories as an introduction to Christian religious education to children. Sunday school activities must be made interesting so that children can understand the narrative conveyed by the teacher. The Protestant Church in Western Indonesia (GPIB) Tamansari Salatiga is one of the churches that implements a Sunday school learning system by explaining stories assisted by picture slides or printed pictures. However, in practice, this method is not enough to attract the attention of children, especially children aged 0-5 years, more effective media are needed. Interactive animation is a collection of elements such as images, lines, text, audio or sound which are combined with the aim of creating a movement effect with the intention of conveying a certain message and enabling interaction with the user. The research data was collected using a qualitative descriptive method, information in the form of verbal data and visuals were obtained through interviews with GPIB Tamansari Salatiga Sunday school teachers who had previously conducted learning evaluations of students. The interactive animation design in this case is designed in a flat design style with the theme raised is the parable of a sower as a Sunday school learning media.

Keyword— animation, interactive, Sunday school, learning media