

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Kuisisioner Online

Responden diberikan beberapa pertanyaan melalui kuisisioner *online* seperti :

1. Apakah Kamu berusia dengan rentang usia 9-15 tahun ?
2. Pernah membaca Alkitab ?
3. Apakah membaca Alkitab itu penting ?
4. Dimana Kamu biasa membaca Alkitab ?
5. Apakah Kamu tertarik memahami Alkitab dengan menonton Animasi ?
6. Animasi apa saja yang pernah kamu tonton ?
7. Menurut Kamu mana yang menarik ?
8. Menurut Kamu, lebih suka menonton animasi tentang Alkitab dengan cara apa ?

1. Dan didapatkan ada 31 responden yang merespon kuisisioner *online* yang telah dibagikan, dan terdapat 23 responden yang memiliki rentang usia 9-15 tahun.

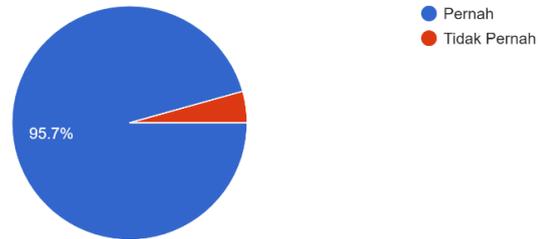


Gambar 3.1 Grafik kuisisioner online

Sumber: Dokumen pribadi

2. Terdapat 22 responden menjawab pernah membaca Alkitab.

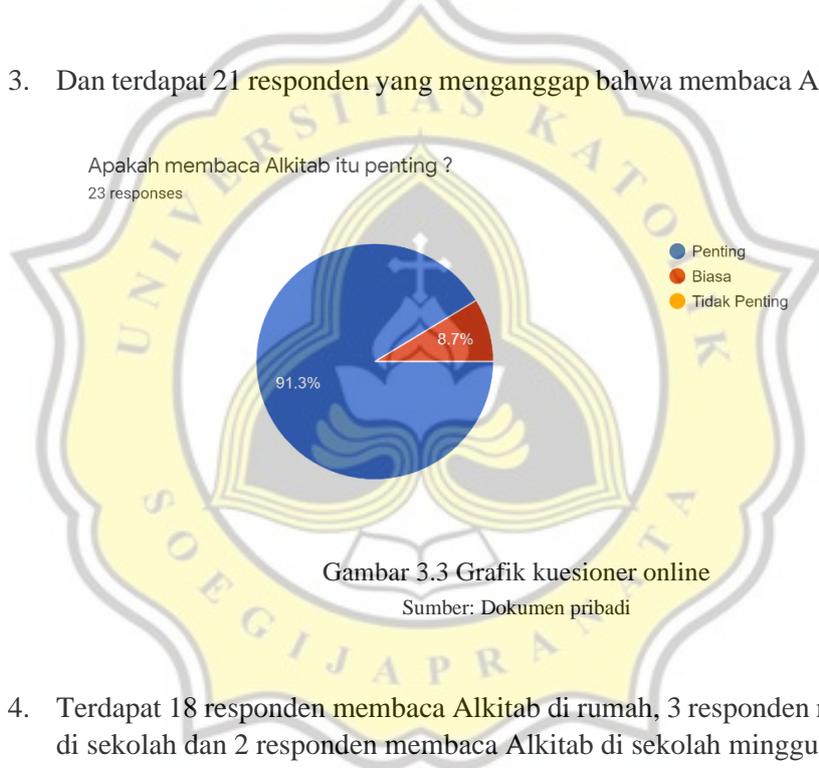
Pernah membaca Alkitab ?
23 responses



Gambar 3.2 Grafik kuesioner online
Sumber: Dokumen pribadi

3. Dan terdapat 21 responden yang menganggap bahwa membaca Alkitab itu penting.

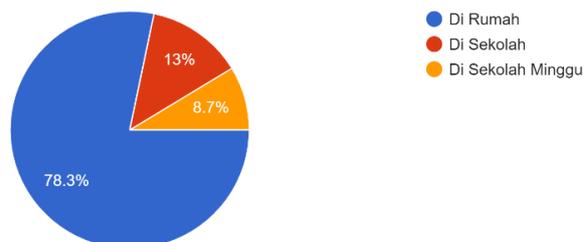
Apakah membaca Alkitab itu penting ?
23 responses



Gambar 3.3 Grafik kuesioner online
Sumber: Dokumen pribadi

4. Terdapat 18 responden membaca Alkitab di rumah, 3 responden membaca Alkitab di sekolah dan 2 responden membaca Alkitab di sekolah minggu.

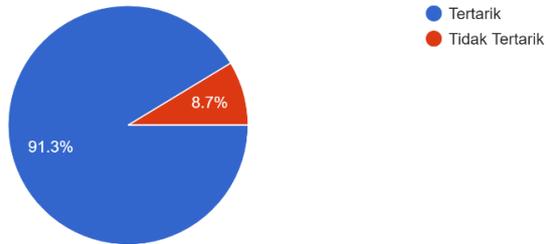
Dimana Kamu biasa membaca Alkitab ?
23 responses



Gambar 3.4 Grafik kuesioner online
Sumber: Dokumen pribadi

5. Terdapat 21 responden menjawab tertarik untuk memahami Alkitab melalui menonton animasi.

Apakah Kamu tertarik memahami Alkitab dengan menonton animasi ?
23 responses

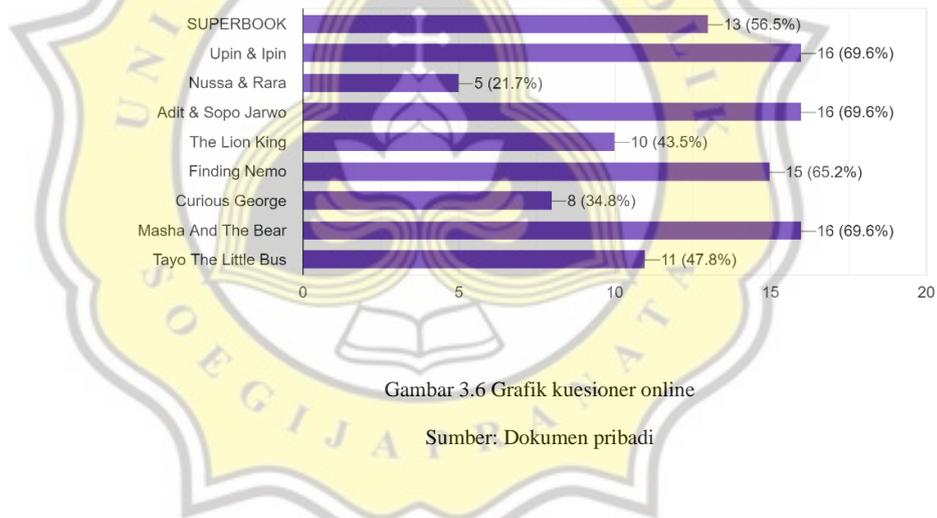


Gambar 3.5 Grafik kuesioner online

Sumber: Dokumen pribadi

6. Animasi yang pernah ditonton oleh responden

Animasi apa saja yang pernah Kamu tonton ?
23 responses

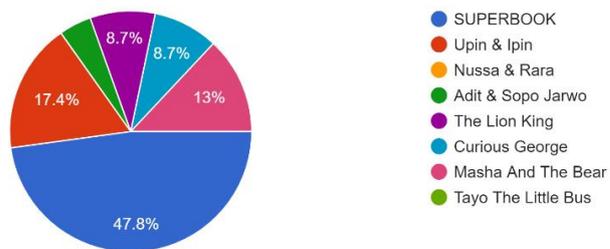


Gambar 3.6 Grafik kuesioner online

Sumber: Dokumen pribadi

7. Animasi yang menarik menurut responden

Menurut Kamu mana yang menarik ?
23 responses

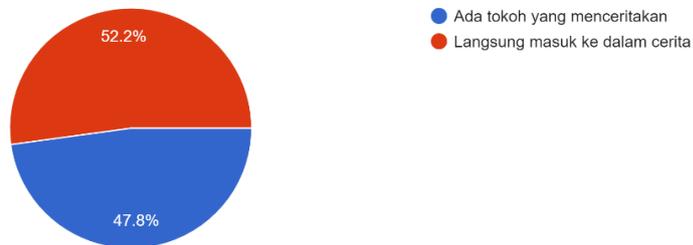


Gambar 3.7 Grafik kuesioner online

Sumber: Dokumen pribadi

8. Terdapat 12 responden lebih suka menonton animasi tentang Alkitab dengan cara langsung masuk ke dalam cerita Alkitab dan terdapat 11 responden lebih suka menonton animasi tentang Alkitab dengan cara ada tokoh yang menceritakan.

Menurut Kamu, lebih suka menonton animasi tentang Alkitab dengan cara apa ?
23 responses



Gambar 3.8 Grafik kuesioner online

Sumber: Dokumen pribadi

3.1.2 Studi Literatur

Menurut Jean Piaget dalam Azelia Trifiana (2020, 18 November), melalui teori kognitif terkait dengan perkembangan anak, fokusnya kepada pola pikir seseorang. Ide utama dari Piaget adalah cara berpikir anak akan berbeda dengan cara berpikir orang dewasa. Selain itu, proses berpikir seseorang juga dipertimbangkan sebagai aspek penting untuk menentukan cara seseorang memahami dunia. Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, dibedakan menjadi beberapa tahap :

- 0 bulan – 2 tahun (*Sensorimotor Stage*)

Pada tahap ini, pengetahuan anak terbatas pada persepsi sensorik dan aktivitas motorik.

- 3 tahun – 6 tahun (*Pre-operational stage*)

Anak mulai belajar menggunakan bahasa, namun belum paham logika.

- 7 tahun – 11 tahun (*Concrete Operational Stage*)

Pada tahap ini, anak mulai paham dengan cara berpikir logis, namun belum paham dengan konsep abstrak.

- 12 tahun – dewasa (*Formal Operational Stage*)

Sudah mampu berpikir konsep abstrak, diikuti dengan kemampuan berpikir logis, analisis deduktif dan perencanaan sistematis.

Menurut Havighurst (1953) dalam AsikBelajar.com (2015, 04 November), tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh individu pada fase-fase atau periode kehidupan tertentu: dan apabila berhasil mencapainya mereka akan berbahagia, tetapi sebaliknya apabila mereka gagal akan kecewa dan dicela oleh orangtua atau masyarakat dan perkembangan selanjutnya akan mengalami kesulitan. Yang dapat menjadi sumber dari tugas-tugas perkembangan adalah: kematangan fisik, tuntutan dari masyarakat atau budaya dan nilai-nilai dan aspirasi individu. Berikut pembagian tugas-tugas perkembangan berdasarkan masing-masing fase dari masa bayi sampai usia lanjut menurut Havighurst :

1. Masa bayi dan anak-anak
 - Belajar berjalan
 - Belajar makan makanan padat

- Belajar berbicara
 - Membentuk pengertian sederhana tentang realitas fisik dan sosial
 - Belajar kontak perasaan dengan orangtua, keluarga dan orang lain
 - Belajar mengetahui mana yang benar dan yang salah serta mengembangkan kata hati.
2. Masa anak sekolah
- Belajar ketangkasan fisik
 - Belajar bergaul dengan anak-anak sebaya
 - Belajar peranan jenis kelamin
 - Mengembangkan dasar-dasar kecakapan membaca, menulis dan juga berhitung
 - Mengembangkan pengertian-pengertian, kata hati moralitas dan skala nilai-nilai yang diperlukan kehidupan sehari-hari.
3. Masa remaja
- Menerima peranan sosial jenis kelamin sebagai pria/wanita
 - Menginginkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab
 - Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya
 - Perkembangan skala nilai
 - Mengembangkan gambaran dunia yang lebih adekwat
 - Persiapan mandiri secara ekonomi
 - Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
4. Masa dewasa awal
- Mulai bekerja
 - Memilih pasangan hidup
 - Mulai membentuk keluarga
 - Mengasuh anak
 - Mengelola/mengemudikan rumah tangga
 - Menerima/mengambil tanggung jawab sebagai warga negara
 - Menemukan kelompok sosial yang sesuai.
5. Masa usia madya/masa usia dewasa madya
- Menerima dan menyesuaikan diri terhadap perubahan fisik dan fisiologis
 - Menghubungkan diri dengan pasangan hidup sebagai individu
 - Membantu anak-anak remaja belajar menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab dan berbahagia
 - Mencapai dan mempertahankan prestasi yang memuaskan dalam karir pekerjaan
 - Mengembangkan kegiatan-kegiatan pengisi waktu senggang yang dewasa
 - Mencapai tanggung jawab sosial dan warga negara secara penuh.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, dan teori tugas-tugas perkembangan Robert J. Havighurst, dapat dikatakan bahwa anak-anak dengan rentang umur 10 – 12 tahun berada pada posisi anak mulai paham dengan cara berpikir logis dan mulai membentuk pola pikir konsep abstrak. Selain itu anak-anak pada rentang umur 10 – 12 tahun mulai mengembangkan pengertian-pengertian, kata hati moralitas dan skala nilai-nilai yang diperlukan kehidupan sehari-hari. Pada proses inilah dimana anak-anak sangat membutuhkan pimpinan dan juga bimbingan dari orangtua dan atau orang dewasa lainnya. Dikarenakan pada masa *Concrete Operational Stage* atau masa anak sekolah, sedang berada di fase mengembangkan pengertian-pengertian, kata hati

moralitas dan skala nilai yang nantinya akan dibawa ke tahap/masa/fase selanjutnya sebagai remaja, dewasa awal dan dewasa madya.

3.2 SWOT

- **Kekuatan (*Strength*)**
Anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun sudah mulai diberikan *gadget/smartphone* sehingga hasil perancangan ini dapat lebih mudah tersampaikan kepada target sasaran.
- **Kelemahan (*Weakness*)**
Anak-anak memerlukan *gadget/smartphone* untuk dapat mengakses hasil perancangan.
- **Kesempatan (*Opportunity*)**
Berdasarkan data yang sudah didapatkan, terdapat 30 dari 34 responden tertarik untuk memahami Alkitab melalui media animasi.
- **Ancaman (*Threat*)**
Sudah banyak animasi yang menceritakan tentang tokoh-tokoh yang terdapat di dalam Alkitab.

3.3 Khalayak Sasaran

- **Geografis**
Khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak yang telah memiliki *gadget/smartphone* dan kota/daerah yang sudah memiliki jaringan internet.
- **Demografis**
Target sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun, memiliki jenis kelamin laki-laki dan atau perempuan yang beragama Kristen. Pemilihan target sasaran anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun ini bertujuan untuk membantu, membina dan meningkatkan selera membaca Alkitab untuk anak-anak sejak muda.
- **Psikografis**
Berdasarkan teori perkembangan anak dari Jean Piaget dan Robert J. Havighurst, anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun merupakan masa-masa yang memerlukan bimbingan dari orangtua atau orang dewasa lainnya. Dikarenakan pada usia 10 – 12 tahun, anak-anak mulai mengenal peranan jenis kelamin dan berada pada masa mengembangkan pengertian-pengertian, kata hati moralitas dan skala nilai-nilai yang diperlukan di kehidupan sehari-hari.

3.4 Strategi Komunikasi

3.4.1 *Creative Brief*

Untuk mendapatkan konsep yang kreatif dalam perancangan ini, terdapat tahapan-tahapan yang dapat mendukung yaitu :

a. **OBJECTIVE**

Untuk mendapatkan ide yang kreatif tentang bagaimana cara meningkatkan selera membaca Alkitab untuk anak-anak. Di jaman modern ini, padatnya aktifitas dan penggunaan *gadget/smartphone* pada anak-anak menyebabkan anak-anak menjadi ketagihan menggunakan/bermain dengan *smartphone* sehingga anak-anak tidak memiliki waktu untuk membaca Alkitab terlebih lagi untuk memahami Alkitab.

b. **ISSUE**

Kurangnya tingkat kesadaran orangtua bahwa membaca Alkitab itu penting dan menganggap bahwa anak-anak lebih baik fokus belajar yang menyebabkan anak-anak semakin tidak ada waktu untuk membaca dan memahami Alkitab.

c. **INSIGHT**

1. Anggapan orangtua bahwa membaca Alkitab hanya buang-buang waktu.
2. Anggapan orang Kristen bahwa membaca Alkitab tidak terlalu berpengaruh untuk kedepannya.

3. Pemberian dan penggunaan *smartphone* pada anak-anak membuat anak-anak menjadi kecanduan.

d. **OPPORTUNITY**

Dengan adanya orangtua yang memberikan anak mereka *gadget/smartphone* dapat memudahkan hasil perancangan ini sampai kepada target sasaran, sehingga target sasaran lebih mudah dijangkau.

e. **CHALLENGE**

Pemberian *smartphone* kepada anak-anak membuat anak-anak menjadi kecanduan. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai kegiatan utama, anak-anak semakin jarang untuk dapat memegang buku, terlebih Alkitab.

3.4.2 Strategi Penyampaian Pesan

3.4.2.1 Strategi 5 W + 1 H

Pada perancangan ini, penulis menggunakan model komunikasi Harold D. Lasswell (1948) sebagai berikut:

- **What**
Kisah-kisah para tokoh yang terdapat di dalam Alkitab.
- **Why**
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi hiburan bagi anak-anak sehingga dapat meningkatkan selera membaca Alkitab pada anak-anak.
- **When**
Perancangan ini dilaksanakan selama dan sesudah perancangan ini dibuat.
- **Where**
Perancangan diperuntukkan kepada mereka yang telah diberikan/memiliki *gadget/smartphone* dan juga memiliki jaringan internet.
- **Who**
Target sasaran adalah anak-anak dengan rentang usia 10 sampai 12 tahun. Masih berada dalam pengawasan orangtua.
- **How**
Perancangan ini dapat ditemukan melalui beberapa media pendukung seperti Instagram dan YouTube.

3.4.2.2 Metode AISAS

- **Awareness** (Mengetahui)

Dalam pembentukan *awareness* dengan cara mempublikasikan gambar/poster pada media komunikasi, sehingga target sasaran dapat mengenal/mengetahui perancangan komunikasi visual tentang meningkatkan selera membaca Alkitab untuk anak-anak.

- **Interest** (Tertarik)

Setelah target sasaran mengetahui media komunikasi yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual tentang meningkatkan selera membaca Alkitab untuk anak-anak ini, langkah dalam penyampaian pesan selanjutnya adalah menumbuhkan daya tarik sasaran terhadap perancangan ini dan memerlukan media komunikasi yang dapat memberikan informasi lebih lanjut seperti media poster, stiker dan media sosial seperti Instagram dan YouTube.

- **Search** (Mencari)

Dengan menggunakan media komunikasi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan seperti *feed* dan *story* Instagram, *twit* Twitter dan status WhatsApp dan media komunikasi lain yang mendukung, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik keingintahuan target sasaran dalam pengadaan perancangan ini.

- *Action* (Tindakan)

Upaya penyampaian pesan berikutnya adalah membiasakan anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun untuk membaca Alkitab. Keberhasilan dari perancangan ini adalah ketika anak-anak dengan rentang usia 10 – 12 tahun mulai peduli dan membiasakan diri untuk membaca Alkitab, dimulai dari 5 pasal dalam satu minggu, 7 pasal dalam satu minggu, 5 pasal dalam 3 hari dan lain-lain.

- *Share* (Membagikan)

Dengan membagikan hasil perancangan ini melalui media komunikasi yang sudah ditentukan dengan mengikut sertakan *link* dari video animasi dipublikasikan pada *platform* YouTube.

3.4.3 Strategi Media

3.4.3.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah video animasi dua dimensi yang nantinya akan menggunakan platform YouTube untuk menampung/tempat dimana anak-anak dapat menontonnya.

3.4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan adalah poster, feed Instagram, story Instagram, animasi dua dimensi singkat, dan video perkenalan melalui animasi dua dimensi yang nantinya akan menggunakan dua platform seperti YouTube dan Instagram.

3.4.3.3 Tema Perancangan

Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah untuk mengajak anak-anak untuk dapat memiliki kesadaran dan kemauan yang akhirnya memiliki kebiasaan untuk dapat membaca Alkitab

3.4.3.4 Judul Perancangan

Judul dari perancangan ini adalah “Ayo Baca Alkitab”. judul ini digunakan oleh karena menyesuaikan dengan tema yang ingin diangkat dalam perancangan ini, yaitu untuk mengajak dan meningkatkan selera anak-anak untuk membaca Alkitab.

3.4.3.5 Materi Animasi

A. Sumber Materi

Berasal dari buku karya Murray Watts (2003) dengan judul “*The Children’s Bible. Kisah Alkitab untuk Anak*”, yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan naskah dan jalan cerita dalam perancangan animasi dua dimensi untuk meningkatkan selera membaca Alkitab untuk anak-anak.

B. Isi Materi Perancangan

Perjanjian Lama

Kisah Penciptaan	Musa Melihat Tanah Terjanji	Ella dalam Pelarian
Taman Eden	Pemimpin Baru Orang Israel	Suara yang Lembut dan Kecil
Manusia Jatuh ke dalam Dosa	Rehab dan Para Pengintai	Elisa Dipilih
Kain dan Habel	Pertempuran di Yerikho	Kebun Anggur Nabot
Banjir dan Pelangi	Pemimpin Pilihan Tuhan	Kematian Ahab
Menara Babel	Mengikuti Tuhan	Kereta Berapi
Abraham dan Sara	Hakim-Hakim	Seorang Hamba Tuhan
Tuhan Berbicara Kepada Abraham	Dua Perempuan Pemberani	Naaman dan Seorang Anak Perempuan
Perselisihan Keluarga	Pahlawan Tak Terduga	Bala Tentara Surga
Janji Tuhan Kepada Abraham	Kemenangan Tuhan	Raja yang Percaya kepada Tuhan
Si Pelayan dan Putranya	Kelahiran Simson	Yehu Si Pembalas Dendam
Tamu Misterius	Permainan yang Berbahaya	Nabi Baru
Dua Anak Lelaki	Simson dan Delilah	Suami yang Penyayang
Tuhan Menguji Abraham	Kematian Simson	Yesaya Melihat Tuhan
Mencari Calon Istri	Rut dan Naomi	Pesan Yesaya
Berakhirnya Pencarian	Rut di Betlehem	Berakhirnya Kerajaan Israel
Seorang Istri Untuk Ishak	Rut dan Boas	Raja Yudea yang Setia
Esau dan Yakub	Seorang Bayi untuk Hana	Harta yang Tersembunyi
Ishak Diperdaya	Tuhan Memanggil Samuel	Nabi Setengah Hati
Kemarahan Esau	Tabut Perjanjian Dirampas	Danien dan Teman-Temannya
Mimpi Yakub	Bangsa Israel Meminta Seorang Raja	Peraplan yang Menyala-Nyala
Yakub Diperdaya	Tuhan Memilih Saul	Pesta Raja Belsazar
Perjalanan yang Menakutkan	Permulaan yang Menjanjikan	Dibuang ke dalam Gua Singa
Pertarungan Gulat	Saul Tidak Menaati Tuhan	Ratu Ester
Kakak Pencemburu	Daud si Penggembala	Uji Keberanian
Balas Dendam	Daud dan Goliat	Pulang dengan Gembira
Yusuf Si Budak	Daud dan Saul	Membangun Kembali Yerusalem
Istri Potifar	Teman yang Baik	Membangun Kembali Umat Tuhan
Si Peramal Mimpi	Daud Lari	Nabi Yunus
Mimpi Firaun	Daud Membiarkan Saul Hidup	Raja yang Dijanjikan
Yusuf Dibebaskan	Saul dan Dukun	
Tamu yang Mengejutkan	Mari di Medan Perang	
Plala Perak	Daud Sang Raja	
Pertemuan yang Menggembirakan	Kebaikan Hati Raja Daud	
Bayi dalam Keranjang	Daud dan Batsyeba	
Pembunuhan	Daud Ketahuan	
Semak yang Terbakar	Keluarga Daud	
Musa dan Firaun	Pemberontakan	
Sepuluh Wabah	Pemimpin Baru yang Bijaksana	
Paskah	Ibu yang Baik	
Pembebasan	Rumah Tuhan	
Penyeberangan yang Ajaib	Salomo yang Terkenal	
Makanan dari Langit	Akhir yang Sedih	
Api dan Guntur	Nasehat yang Jelek	
Sepuluh Perintah Tuhan	Dua Kerajaan	
Sapi Emas	Ahab dan Izebel	
Perjanjian Tuhan	Nabi Ella	
Tempat Berdoa	Janda dan Putranya	
Yosua dan Kaleb	Pertandingan Besar	

Tabel 3.1 Tabel Materi Perancangan Karya

Sumber: Dokumen pribadi

Perjanjian Baru

Doa Zakaria	Marta, Maria dan Lazarus	Nasihat Yakobus
Malaiikat Mengunjungi Maria	Lazarus Dibangkitkan	Berhati-hatilah
Maria Mengunjungi Elisabet	Minggu Palma	Kekacauan di Efesus
Namanya Yohanes	Rumah Doa	Perjalanan ke Yerusalem
Yusuf dan Maria	Pertanyaan yang Sulit	Paulus Ditangkap
Kelahiran Yesus	Si Pengkhianat	Kecelakaan Kapal
Gembala dan Malaiikat	Perjamuan Malam Terakhir	Di Roma
Kegembiraan Besar	Taman Getsemani	Langit dan Bumi yang Baru
Orang Bijak Mengunjungi Yesus	Pemeriksaat Pertama	
Anak yang Hilang	Petrus Menyangkal Yesus	
Yesus Dibaptis	Gubernur Roma	
Yesus Dicobai Iblis	Pemeriksaan di Hadapan Herodes	
Air menjadi Anggur	Hukuman Mati	
Keributan di Nazaret	Penyaliban	
Kerajaan Surga	Murid Tak Dikenal	
Pergi Memancing	Penguburan	
Mukjizat di Rumah Simon	Makam yang Kosong	
Yesus Menyembuhkan Orang Kusta	Jalan ke Emaus	
Teman dan Musuh	Yesus Bangkit	
Orang Lumpuh	Sarapan di Tepi Danau Galilea	
Melanggar Aturan	Pergilah ke Seluruh Dunia	
Dua Belas Sahabat Istimewa	Yesus Naik ke Surga	
Iman Seorang Perwira	Api dari Surga	
Perumpamaan tentang Seorang Penabur	Janji Tuhan	
Pesan Tersembunyi	Mukjizat di Gerbang Rumah Tuhan	
Menghitung Biaya	Timbulnya Pertentangan	
Sabda Bahagia	Stefanus Si Pemberani	
Perumpamaan tentang Dua Orang Membangun Rumah	Perjumpaan yang Luar Biasa	
Perumpamaan tentang Domba yang Hilang	Mukjizat di Jalan Menuju Damaskus	
Perumpamaan tentang Uang yang Hilang	Kebaikan Hati Dorkas	
Perumpamaan tentang Anak yang Hilang	Lolos dari Penjara	
Doa Yesus	Menyebarkan Kabar Gembira	
Dua Orang yang Berdoa	Dikira Dewa	
Hadiah Minyak Wangi	Paulus di Filipi	
Gadis yang Hampir Mati	Kekacauan	
Perempuan yang Menyentuh Yesus	Penjagaan yang Ketat	
Bangkit dari Mati	Pengikut Baru	
Wafatnya Yohanes Pembaptis	Tuhan yang Tak Dikenal	
Roti dan Ikan	Paulus di Korintus	
Yesus Berjalan di atas Air	Mengikuti Yesus	
Petrus Si Batu Karang	Kasih Tuhan	
Yesus Dimulikan di atas Gunung	Kasih Sejati	
Siapa yang Terbesar	Saling Membutuhkan	
Pemuda yang Kaya	Bersahabat dengan Tuhan	
Perumpamaan tentang Bahaya Kekayaan	Hidup yang Berubah	
Tamu Dimalam Hari	Berbicara dengan Tuhan	
Perumpamaan tentang Orang Samaria yang Baik Hati	Tuhan Segala Ciptaan	
Si Buta Bartimeus	Hidup Baru	
Zakeus Si Pemungut Pajak	Cara Hidup yang Baik	

Tabel 3.2 Tabel Materi Perancangan Karya

Sumber: Dokumen pribadi

3.4.3.6 Naskah Perancangan

Naskah perancangan ini berdasarkan acuan buku karya Murray Watts (2003) yang berjudul “The Children’s Bible, Kisah Alkitab untuk Anak”, dan diadaptasi dengan bahasa yang dikenal oleh anak-anak sehingga lebih mudah untuk diterima oleh anak-anak.

Kisah Penciptaan

Pada mulanya, Tuhan menciptakan langit dan bumi. Bumi belum berbentuk dan kosong. Gelap gulita menutupi perairan luas. Roh Tuhan melayang-layang di atas permukaan air.

Tuhan berfirman, “Jadilah terang”. Lalu, terang itu jadi. Tuhan melihat bahwa terang itu baik. Ia memisahkan terang itu dari gelap. Tuhan menamai terang itu Siang, dan gelap itu Malam. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari pertama.

Tuhan berfirman, “Jadilah cakrawala di atas perairan, untuk memisahkan air di atas dan air di bawah”. Jadilah demikian. Tuhan memisahkan air di bawah cakrawala itu dari air di atasnya. Tuhan menamai cakrawala itu Langit. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari kedua.

Tuhan berfirman, “Hendaklah tanah kering muncul dari kedalaman air”. Jadilah demikian. Tuhan menamai tanah kering itu Darat, dan kumpulan air itu Laut. Tuhan melihat semuanya itu baik.

Lalu, Tuhan berfirman, “Hendaklah tanah menumbuhkan tunas-tunas muda, tumbuhan berbiji, dan segala jenis pohon buah-buahan”. Jadilah demikian. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari ketiga.

Tuhan berfirman, “Jadilah benda-benda penerang pada cakrawala untuk memisahkan siang dari malam, menandai hari, musim, dan pergantian tahun. Hendaklah benda-benda itu menerangi bumi”. Jadilah demikian. Tuhan menciptakan matahari yang bersinar di siang hari dan bulan yang bersinar di malam hari. Tuhan juga menciptakan bintang-bintang. Tuhan melihat semuanya itu baik. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari keempat.

Tuhan berfirman, “Hendaklah air memberikan kehidupan dan penuh dengan makhluk hidup. Hendaklah burung beterbangan di atas bumi melintasi cakrawala”. Maka, Tuhan menciptakan binatang laut yang besar dan segala jenis makhluk hidup yang bergerak dalam air, termasuk berbagai jenis ikan. Tuhan juga menciptakan segala jenis burung yang bersayap. Tuhan melihat bahwa semuanya itu baik. Tuhan memberkati semuanya itu, dan berfirman, “Berkembang biak dan bertambah banyaklah penuhilah angkasa”. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari kelima.

Tuhan berfirman, “Hendaklah bumi menghasilkan segala jenis binatang dan beragam makhluk hidup. Jadilah ternak, binatang melata dan segala jenis binatang liar”. Jadilah demikian. Tuhan melihat semuanya itu baik.

Lalu, Tuhan berfirman, “Aku akan menciptakan manusia menurut gambar dan serupa dengan Aku. Hendaklah mereka berkuasa atas segala jenis binatang dan bertanggung jawab atas seluruh bumi”. Maka, Tuhan menciptakan manusia. Ia menciptakan mereka serupa dengan-Nya. Tuhan memberkati manusia itu, lalu berfirman, “Penuhilah bumi dengan keturunanmu, dan peliharalah semua yang telah Aku ciptakan”. Tuhan melihat semua ciptaan-Nya sungguh amat baik. Jadilah petang dan jadilah pagi, itulah hari keenam.

Begitulah, langit dan bumi dengan segala isinya selesai diciptakan. Menjelang hari ketujuh, Tuhan selesai bekerja. Pada hari itu, Tuhan pun beristirahat. Ia memberkati hari ketujuh karena hari itu merupakan hari istimewa saat Tuhan berhenti bekerja.

3.4.3.7 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan animasi dua dimensi ini adalah menggunakan gaya *flat design* yang minimalis agar memudahkan anak-anak untuk menerima informasi baik dalam bentuk gambar, bentuk dan warna yang akan dibentuk.

3.4.3.8 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah menggunakan serif, agar terkesan santai dan mudah untuk dilihat oleh anak-anak.

Penggunaan jenis font serif juga bertujuan untuk memudahkan anak-anak untuk membaca/melihat *subtitle* yang akan ditambahkan pada perancangan animasi dua dimensi ini.

3.4.3.9 Warna

Pemilihan dan penggunaan warna yang digunakan adalah disesuaikan dengan warna-warna pada benda yang digambarkan. Sehingga diharapkan anak-anak dapat melihat dan mendapatkan gambaran secara nyata antara bentuk dari benda-benda yang akan diciptakan dengan bentuk dari benda-benda di dunia nyata.

3.4.4 Strategi Anggaran

Berikut anggaran yang telah dikeluarkan :

No	Nama	Keterangan	Jumlah	Harga
1	Jasa Ilustrasi	Pembuatan Karakter Ilustrasi	Rp 50.000 @1 Karakter	Rp 1.000.000
2	Jasa Animasi	Pembuatan Animasi, Konsep Animasi dan Storyboard	Rp 2.500.000 @1 Menit	Rp 12.500.000
3	Jasa Desain	Pembuatan Iklan dan Poster Digital	Rp 25.000 @1 Desain	Rp 400.000
3	Jasa Operasional	Pengoperasional Instagram dan Youtube	Rp 500.000 @1 Bulan	Rp 500.000
Total				Rp 14.400.000

Tabel 3.3 Tabel Materi Perancangan Karya

Sumber: Dokumen pribadi