

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA ALKITAB UNTUK
MENINGKATKAN KETERTARIKAN ANAK TERHADAP
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MINGGU



Disusun oleh :

Nama / NIM

Bukit Suar Artiono

Dosen Pembimbing / NPP

Alfons Christian Hardjana / 5812019366

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

TAHUN AJARAN 2023/2024

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA ALKITAB UNTUK
MENINGKATKAN KETERTARIKAN ANAK TERHADAP
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MINGGU**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain**



Disusun oleh :

Nama / NIM

Bukit Suar Artiono / 19.L1.0073

Dosen Pembimbing / NPP

Aflons Christian Hardjana / 5812019366

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

TAHUN AJARAN 2023/2024

ABSTRAK

Sekolah Minggu adalah salah satu kegiatan gereja yang cukup penting dalam bidang Kekristenan. Kegiatan sekolah minggu bertujuan untuk mengedukasi anak-anak mengenai kebenaran firman Tuhan dalam Kekristenan. Anak-anak sekolah minggu biasanya dibagi menjadi beberapa kelas diantaranya ialah kelas kecil, kelas tengah, dan kelas besar. Pembagian kelas ini bertujuan agar guru sekolah minggu yang menyampaikan firman Tuhan dapat fokus ke beberapa anak saja. Dalam kegiatan pembelajaran firman Tuhan di kelas besar, ditemukan beberapa anak yang merasa bosan saat menerima pembelajaran firman Tuhan tersebut, oleh karena itu dibuatlah sebuah permainan Alkitab untuk menarik perhatian anak-anak tersebut agar lebih semangat dalam menerima pembelajaran firman Tuhan. Permainan yang dipilih ialah permainan papan yang berbasis monopoli yang dirombak sedemikian rupa agar dapat digunakan sebagai media penyampaian firman Tuhan. Permainan berbasis monopoli ini dipilih karena cara bermainnya cenderung mudah dan anak-anak juga sudah paham dengan dasar permainan monopoli. Dalam perancangan ini, perancang melakukan beberapa riset dari beberapa jurnal serta melakukan beberapa wawancara pada guru sekolah minggu, dan murid-murid sekolah minggu. Setelah data yang dikumpulkan dirasa cukup, perancang mulai membuat beberapa desain sesuai dengan hasil data yang sudah dikumpulkan. Setelah semua desain digital selesai dibuat, permainan ini dicetak menjadi bentuk fisik agar dapat digunakan saat pembelajaran di sekolah minggu. Pada saat permainan ini dimainkan di sekolah minggu, dapat dilihat bahwa anak-anak sangat antusias dalam memainkan permainan ini. Kesimpulannya ialah, permainan dengan desain yang sesuai dapat membuat anak-anak menjadi antusias pada suatu hal yang awalnya mereka anggap membosankan.

Kata kunci : sekolah minggu, *board game*, permainan

ABSTRACT

Sunday School is one of the church activities that is quite important in the field of Christianity. Sunday school activities aim to educate children about the truth of God's word in Christianity. Sunday school children are usually divided into several classes including small class, middle class and large class. This class division aims to ensure that Sunday school teachers who convey God's word can focus on only a few children. In learning the word of God in large classes, it was found that several children felt bored when learning the word of God, therefore a Bible game was created to attract the children's attention so that they were more enthusiastic in receiving the learning of the word of God. The game chosen is a board game based on monopoly which has been overhauled in such a way that it can be used as a medium for conveying God's word. This monopoly-based game was chosen because it tends to be easy to play and children already understand the basics of the monopoly game. In this design, the designer conducted several researches from several journals and conducted several interviews with Sunday school teachers and Sunday school students. Once the data collected is deemed sufficient, the designer begins to create several designs according to the results of the data that has been collected. After all the digital designs have been created, the game is printed into physical form so that it can be used during Sunday school lessons. When this game is played in Sunday school, it can be seen that the children are very enthusiastic in playing this game. The conclusion is that games with appropriate designs can make children enthusiastic about something they initially thought was boring.

Keywords : Sunday School, board game, game