

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PENDIDIKAN KRISTIANI:
IMPLEMENTASI POP-UP POSTER CERITA HANNAH**

Disusun oleh:

Anny Valentina S.Sn., M.Ds. [10601008 /0320077702]

Yosadara Paramita (625230111)

Ruth Cecilia (625230066)

David Amadeus (625230117)

Kevin Matthew Ivanson (545239102)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2024**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PKM

Periode II/Tahun 2024

1. Judul PKM : Desain Komunikasi Visual Untuk Pendidikan Kristiani: Implementasi Pop-Up Poster Cerita Hannah
2. Nama Mitra PKM : GraceLife Community Church
3. Dosen Pelaksana :
- A. Nama dan Gelar : Anny Valentina S.Sn., M.Ds.
- B. NIDN/NIK : 10601008 /0320077702
- C. Jabatan/Gol. : Lektor 200 / C3/12 TMT 01/05/2013
- D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
- F. Bidang Keahlian : Strategi Komunikasi Visual; Media
- H. Nomor HP/Tlp : Letjen. S. Parman No. 1, Jakarta Barat
4. Mahasiswa yang Terlibat
- Jumlah Anggota (Mahasiswa) : 4 orang
- Nama & NIM Mahasiswa 1 : Yosadara Paramita
- Nama & NIM Mahasiswa 2 : Ruth Cecilia
- Nama & NIM Mahasiswa 3 : David Amadeus Gerungan
- Nama & NIM Mahasiswa 4 : Kevin Matthew Ivanson 545239102
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Jl. Perumahan Taman Grisenda No.28
- A. Wilayah Mitra : Kapuk Muara, Penjaringan
- B. Kabupaten/Kota : Jakarta Utara
- C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring
7. Luaran yang dihasilkan : Artikel-HKI
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Juli-Desember 2024
9. Biaya yang disetujui LPPM : Rp 9.000.000,-

Jakarta, 12 Februari 2025

Menyetujui,
Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

Ketua Pelaksana

Anny Valentina, S.Sn., M.Ds
NIK: 10601008

RINGKASAN

Aktivitas bermain sangat penting dalam pendidikan anak-anak di sekolah Minggu, dengan metode kreatif seperti pop-up poster cerita Alkitab yang membantu anak-anak memahami nilai-nilai Kristiani. GraceLife Community Church di Jakarta, melalui program GraceLife Kids, berupaya mengedepankan Tuhan sebagai pusat cerita, bukan hanya pesan moral. Kisah Hannah dipilih karena mengajarkan kesabaran, ketekunan, iman, dan ketaatan kepada Tuhan. Sebagai ahli Desain Komunikasi Visual, peran seorang desainer penting dalam merancang pop-up poster yang menarik dan edukatif, menggunakan strategi komunikasi visual yang efektif untuk memastikan pendekatan yang sesuai dan menarik bagi anak-anak. Penelitian sebelumnya tentang buku cerita interaktif Daud dan karakter Ruth menunjukkan bahwa pendekatan visual interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak. Penelitian oleh Wang dan Mokmin dan Yu et al. mendukung penggunaan teknologi interaktif dalam desain komunikasi visual untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam. Topik ini relevan dengan Peta Jalan PKM Universitas Tarumanagara, menekankan desain untuk perubahan sosial dan budaya, serta mendukung pendidikan rohani anak-anak melalui media yang inovatif dan edukatif. Permasalahan yang dihadapi oleh GraceLife Kids adalah kebutuhan untuk membuat aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menempatkan Tuhan sebagai pusat cerita. Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan pop-up poster cerita Hannah, yang memberikan daya tarik visual dan pengalaman interaktif yang mendalam. Aktivitas bermain mendukung perkembangan otak yang sehat dan membangun hubungan sosial, sementara desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan efektif. Strategi komunikasi visual yang efektif melibatkan penggunaan warna cerah, ilustrasi menarik, dan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak. Pop-up poster memberikan pengalaman visual dinamis dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak. Rencana Luaran Kegiatan wajib berupa artikel ilmiah yang akan dipresentasikan dalam temu ilmiah SENAPENMAS, membahas hasil implementasi pop-up poster di GraceLife Kids dan dampaknya terhadap pemahaman anak-anak tentang cerita Alkitab dan nilai-nilai Kristiani. Rencana Luaran Kegiatan tambahan adalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk pop-up poster, yang diharapkan memberikan perlindungan hukum dan membuka peluang pengembangan lebih lanjut. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode partisipatif dan kolaboratif, melibatkan berbagai pihak terkait untuk memastikan hasil yang optimal. Langkah-langkah pelaksanaan meliputi perencanaan dan persiapan, perancangan poster pop-up, produksi dan implementasi, serta evaluasi, temu ilmiah, dan pengajuan HKI.

Kata Kunci:

Desain Komunikasi Visual; Interaktif; Nilai-Nilai Kristiani; Pop-Up Poster; Sekolah Minggu

Daftar Isi	
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PKM	2
<i>RINGKASAN</i>	3
BAB 1	5
PENDAHULUAN	5
<i>1.1 Analisis Situasi</i>	5
<i>1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya</i>	7
<i>1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait</i>	7
<i>1.4 Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar</i>	8
BAB 2	10
SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	10
<i>2.1 Solusi Permasalahan</i>	10
Landasan Pemikiran	10
1. Pentingnya Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Anak-anak:	10
2. Peran Desain Komunikasi Visual:	10
3. Strategi Komunikasi Visual yang Efektif:	10
4. Manfaat Pop-up Poster:	11
<i>2.2 Rencana Luaran Kegiatan (Pilih minimal satu untuk luaran wajib dan satu untuk</i>	11
BAB 3	13
METODE PELAKSANAAN	13
<i>3.1 Bentuk/Jenis Metode Pelaksanaan</i>	13
<i>3.2 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan</i>	13
1. Perencanaan dan Persiapan	13
2. Perancangan Poster Pop-up	13
3. Produksi dan Implementasi	14
4. Evaluasi, Temu Ilmiah dan Pengajuan HKI	14
<i>3.3 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM</i>	14
BAB 4	15
ANGGARAN DAN JADWAL	11
<i>4.1 Anggaran (tidak ada honorarium)</i>	11
<i>4.2 Jadwal</i>	13
DAFTAR PUSTAKA	22

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Aktivitas bermain sangat penting dalam pendidikan anak-anak, terutama dalam konteks sekolah Minggu. Menurut Adipat et al. (2021), metode dan teknik mengajar di sekolah Minggu harus kreatif dan menarik untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai Kristiani. Aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dapat menjadi cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Permainan edukatif yang melibatkan cerita Alkitab dapat membantu anak-anak memahami prinsip-prinsip kehidupan yang baik sesuai dengan kebenaran Firman Tuhan (Yogman et al., 2018). Jenis kegiatan yang direncanakan termasuk pembuatan poster dalam bentuk pop-up yang menggambarkan cerita Hannah. Pop-up poster ini akan digunakan sebagai alat bantu visual untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik. Pop-up poster memberikan pengalaman interaktif yang membuat cerita lebih hidup dan menarik, serta dapat meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan anak-anak (Wang & Mokmin, 2023)

Peran Desain Komunikasi Visual sangat penting dalam merancang aktivitas bermain yang menarik dan edukatif. Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk membuat pop-up poster yang menggambarkan cerita Hannah. Pop-up poster ini akan digunakan sebagai alat bantu visual untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik. Pop-up poster dapat menampilkan ilustrasi kunci dari cerita Hannah, sementara elemen pop-up memberikan pengalaman interaktif yang membuat cerita lebih hidup dan menarik (Wang & Mokmin, 2023)

Strategi komunikasi visual yang efektif melibatkan pemilihan jenis permainan yang sesuai dan pendekatan visual yang menarik untuk anak-anak. Permainan yang dirancang harus interaktif dan mendidik, seperti pembuatan pop-up poster yang menggambarkan cerita Hannah. Pendekatan visual yang menarik dapat mencakup penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, dan elemen interaktif yang dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam cerita (Yu et al., 2022).



*Gambar 1. 1 Kegiatan GraceLife Kids saat retreat
Sumber: Dokumentasi penulis*

GraceLife Community Church di Jakarta adalah gereja yang berlokasi di Komplek Perumahan Grisenda, Pantai Indah Kapuk. Gereja ini memiliki misi untuk memberitakan Injil dan membantu orang-orang mengalami keselamatan dan pemulihan dalam hidup mereka (GraceLife Community Church, n.d.). Salah satu program penting di gereja ini adalah GraceLife Kids (gambar 1.1), yang bertujuan untuk memberikan pendidikan rohani kepada anak-anak melalui kegiatan sekolah Minggu. Kegiatan sekolah Minggu di GraceLife Kids mencakup pengajaran yang dinamis dan relevan, serta aktivitas kelompok kecil yang menyenangkan dan mendidik (GraceLife Community Church, n.d.). Melalui observasi GraceLife Kids juga memberikan sejumlah aktivitas bermain untuk anak-anak, mulai melukis hingga kerajinan tangan (Gambar 1.2) Berdasarkan data wawancara, GraceLife ingin mengangkat cerita Alkitab yang lebih mengedepankan Tuhan sebagai pusat dari cerita, bukan hanya pesan moral. Salah satu cerita yang dipilih adalah kisah Hannah, yang menunjukkan bagaimana Tuhan bekerja dalam hidup seseorang melalui iman dan doa (Britannica, n.d.; Christianity.com, 2024).



*Gambar 1. 2 Hasil Aktivitas Bermain
Sumber: Dokumentasi penulis*

Hannah dipilih sebagai tokoh utama karena kisahnya mengandung banyak pelajaran berharga yang relevan untuk anak-anak. Hannah adalah contoh nyata dari kesabaran dan ketekunan dalam menghadapi kesulitan. Meskipun dia menghadapi banyak ejekan dan kesulitan, dia terus berdoa dan berharap kepada Tuhan. Keunikan cerita Hannah terletak pada bagaimana Tuhan bekerja melalui iman dan doanya, memberikan jawaban yang luar biasa dengan kelahiran Samuel, yang kemudian menjadi nabi besar (Bible Study Tools, 2020; Think About Such Things, n.d.). Melalui penelitian pendahuluan ditemukan beberapa hal yang membuat cerita Hannah dipilih yaitu:

1. **Doa Hannah:** Hannah berdoa dengan sungguh-sungguh untuk seorang anak, dan Allah mendengar doanya. Meskipun dia menghadapi ejekan dan rasa sakit karena tidak memiliki anak, dia tetap berdoa dengan tekun.
2. **Iman Hannah:** Melalui proses menunggu dan berdoa, iman Hannah diperkuat. Hannah mendapatkan kekuatan dari Tuhan untuk bisa sepenuhnya bergantung dan percaya Tuhan akan menjawab doanya pada saat yang tepat.
3. **Samuel:** Samuel, anak yang diberikan kepada Hannah, menjadi alat penting dalam rencana Allah untuk Israel. Samuel menjadi nabi yang memimpin bangsa Israel dan dipakai Tuhan untuk mengurapi raja pertama dan kedua Israel..
4. **Tuhan bekerja melalui ketaatan Hannah:** Hannah diberi kekuatan oleh Tuhan untuk memiliki ketaatan yang luar biasa dengan mempersembahkan Samuel untuk melayani di rumah Tuhan.
5. Kisah Hannah mengajarkan kita tentang pentingnya ketekunan dalam doa, Anak-anak diajar untuk terus bertekun dalam doa, hingga bisa memuliakan Tuhan.

GraceLife Community Church bersedia menjadi mitra dalam memanfaatkan hasil aktivitas bermain ini di gereja. Mereka melihat potensi besar dalam pendekatan ini untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang cerita Alkitab dan nilai-nilai Kristiani. Dengan dukungan dari gereja, diharapkan program ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi anak-anak sekolah Minggu.

1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya

Permasalahan yang dihadapi oleh GraceLife Kids adalah kebutuhan untuk membuat aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menempatkan Tuhan sebagai pusat cerita, bukan hanya pesan moral. Aktivitas bermain yang direncanakan adalah pembuatan poster dalam bentuk pop-up yang menggambarkan cerita Hannah. Pop-up poster ini dipilih karena dapat memberikan daya tarik visual yang lebih besar dan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi anak-anak, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik (Wang & Mokmin, 2023). Cerita Hannah dipilih karena mengajarkan nilai-nilai penting seperti kesabaran, ketekunan, iman, dan ketaatan kepada Tuhan (Bible Study Tools, 2020; Think About Such Things, n.d.). Selain itu, peran Desain Komunikasi Visual sangat penting dalam merancang aktivitas ini agar menarik dan edukatif, serta strategi komunikasi visual yang efektif diperlukan untuk memastikan pendekatan yang sesuai dan menarik bagi anak-anak (Yu et al., 2022).

1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan tentang pembuatan buku cerita interaktif tentang Daud menunjukkan bahwa anak-anak dapat diajak untuk melihat bagaimana Tuhan bekerja dalam hidup Daud, dan meningkatkan keinginan mereka untuk selalu mengizinkan Tuhan bekerja dalam hidup mereka. Dalam penelitian ini, anak-anak diajak untuk memuji Tuhan seperti Daud bermazmur, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya hubungan dengan Tuhan (Neliti, n.d.).

Selain itu, hasil dari kegiatan pembuatan karakter tokoh Ruth dan poster interaktif yang dapat digunakan sebagai aktivitas bermain dan stiker juga menunjukkan bahwa pendekatan visual yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap cerita Alkitab. Penelitian ini mendukung temuan dari Adipat et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Penelitian lain oleh Wang dan Mokmin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam desain komunikasi visual, seperti pop-up poster, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi anak-anak. Pop-up poster tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan elemen interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik.

Yu et al. (2022) juga menemukan bahwa aplikasi media baru dalam desain komunikasi visual dapat meningkatkan resistensi terhadap inovasi dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menggunakan pop-up poster sebagai alat bantu visual. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai Kristiani dan memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan

1.4 Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar

Topik ini sangat relevan dengan Peta Jalan PKM Universitas Tarumanagara, khususnya di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang memiliki isu strategis “Desain untuk Perubahan”. Desain digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, masyarakat, dan lingkungan. Penelitian ini menekankan pada aplikasi desain dalam konteks perubahan sosial dan budaya menuju kondisi yang lebih baik.

Isu strategis ini menekankan pentingnya desain sebagai alat untuk memfasilitasi perubahan positif dalam masyarakat. Dalam konteks ini, desain tidak hanya dilihat sebagai alat estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk memecahkan masalah sosial dan budaya. Penelitian ini berfokus pada bagaimana desain komunikasi visual dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan rohani anak-anak melalui cerita Alkitab yang interaktif dan edukatif. Dengan menggunakan pop-up poster sebagai media, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Kristiani dan religi.

Konsep pemikiran ini menekankan bahwa desain harus digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, masyarakat, dan lingkungan. Dalam penelitian ini, desain komunikasi visual digunakan untuk menciptakan alat bantu belajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan-pesan rohani. Pop-up poster dipilih karena kemampuannya untuk menarik perhatian anak-anak dan memberikan pengalaman interaktif yang dapat membantu mereka

memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik. Penelitian oleh Wang dan Mokmin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam desain komunikasi visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi anak-anak.

Penelitian ini menekankan pada aplikasi desain dalam konteks perubahan sosial dan budaya menuju kondisi yang lebih baik. Dengan menggunakan desain komunikasi visual yang inovatif, seperti pop-up poster, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Kristiani dan memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan. Yu et al. (2022) menemukan bahwa aplikasi media baru dalam desain komunikasi visual dapat meningkatkan resistensi terhadap inovasi dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Topik penelitian dan PKM ini juga mendukung berbagai aspek penting seperti meningkatkan semangat kebangsaan, keberagaman, pemberdayaan masyarakat, dan pelestarian lingkungan hidup (sustainable design). Dengan demikian, topik ini tidak hanya relevan dengan Peta Jalan PKM Universitas Tarumanagara, tetapi juga berkontribusi pada upaya fakultas dalam menciptakan dampak positif bagi masyarakat melalui desain yang inovatif dan edukatif. Penelitian ini menunjukkan bagaimana desain komunikasi visual dapat digunakan untuk memberdayakan masyarakat melalui pendidikan rohani anak-anak, yang pada gilirannya dapat menciptakan generasi yang lebih sadar akan nilai-nilai Kristiani dan religi.

Dengan pendekatan yang komprehensif ini, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang desain komunikasi visual, tetapi juga memberikan dampak positif bagi masyarakat melalui aplikasi praktis yang inovatif dan edukatif.

BAB 2

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi oleh GraceLife Kids adalah kebutuhan untuk membuat aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menempatkan Tuhan sebagai pusat cerita, bukan hanya pesan moral. Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang ditawarkan adalah pembuatan poster dalam bentuk pop-up yang menggambarkan cerita Hannah. Pop-up poster ini dipilih karena dapat memberikan daya tarik visual yang lebih besar dan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi anak-anak, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik.

Landasan Pemikiran

1. Pentingnya Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Anak-anak:

Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam pendidikan anak-anak, terutama dalam konteks sekolah Minggu. Menurut Adipat et al. (2021), metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Adipat, Laksana, Busayanon, Asawasowan, & Adipat, 2021). Bermain juga mendukung perkembangan otak yang sehat, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan membangun hubungan dengan teman sebaya dan pengasuh mereka (Yogman, Garner, Hutchinson, Hirsh-Pasek, & Golinkoff, 2018). Penelitian terbaru oleh Castillo (2019) menunjukkan bahwa akses anak-anak terhadap teknologi seperti tablet dan smartphone dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan (Castillo, 2019).

2. Peran Desain Komunikasi Visual:

Desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam merancang aktivitas bermain yang menarik dan edukatif. Pop-up poster dipilih karena kemampuannya untuk menarik perhatian anak-anak dan memberikan pengalaman interaktif yang dapat membantu mereka memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik (Wang & Mokmin, 2023). Desain yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dan membantu mereka memahami nilai-nilai Kristiani dengan lebih baik (Yu, Akhter, Kumar, Ortiz, & Saddhono, 2022). Desain komunikasi visual sangat penting dalam menciptakan materi pendidikan yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dengan menyederhanakan konsep-konsep kompleks melalui visual seperti diagram, ilustrasi, dan grafik (DesignCloud, n.d.).

3. Strategi Komunikasi Visual yang Efektif:

Strategi komunikasi visual yang efektif melibatkan pemilihan jenis permainan yang sesuai dan pendekatan visual yang menarik untuk anak-anak. Pendekatan visual yang menarik dapat mencakup penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, dan elemen interaktif yang dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam cerita (Yu et al., 2022). Strategi visual dapat mendukung dan

meningkatkan komunikasi reseptif dan ekspresif pada anak-anak, membantu mereka memahami dan mengingat instruksi dan rutinitas (CSEFEL, n.d.).

4. Manfaat Pop-up Poster:

Pop-up poster memberikan pengalaman visual yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan poster biasa. Menurut penelitian, penggunaan elemen interaktif dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak (Wang & Mokmin, 2023). Pop-up poster juga memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka (Yu et al., 2022). Visual yang statis tetap ada setelah kata-kata diucapkan, berfungsi sebagai pengingat arahan verbal dan membantu anak-anak mengetahui apa yang diharapkan dari mereka (CSEFEL, n.d.).

2.2 Rencana Luaran Kegiatan (Pilih minimal satu untuk luaran wajib dan satu untuk luaran tambahan)

No.	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	
2	Prosiding dalam temu ilmiah	Artikel ilmiah yang akan dipresentasikan dalam temu ilmiah SENAPENMAS. Artikel ini akan membahas hasil dari implementasi pop-up poster dalam kegiatan sekolah Minggu di GraceLife Kids, termasuk dampaknya terhadap pemahaman anak-anak tentang cerita Alkitab dan nilai-nilai Kristiani
Luaran Tambahan (wajib ada)		
1	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk kegiatan bermain berupa pop-up poster. Pop-up poster ini akan didesain dengan ilustrasi yang menarik dan elemen interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita

		Hannah dengan lebih baik. HKI ini diharapkan dapat memberikan perlindungan hukum terhadap desain dan konsep yang dikembangkan, serta membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan
2	Teknologi Tepat Guna (TTG) atau	
3	Model/Purwarupa (Prototip)/Karya Desain/Seni atau	
4	Buku ber ISBN atau	
5	Produk Terstandarisasi	

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Bentuk/Jenis Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program ini adalah metode partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk tim pelaksana dan mitra dari GraceLife Kids. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa semua pihak terlibat aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program, sehingga hasil yang dicapai dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan

3.2 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan

1. Perencanaan dan Persiapan

- **Mencari Referensi:** Mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel online, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang cerita Hannah dan bagaimana cerita tersebut dapat divisualisasikan secara efektif (Wang & Mokmin, 2023; Yu et al., 2022).
- **Mencari Cerita tentang Hannah:** Meneliti cerita tentang Hannah dari Alkitab dan sumber-sumber teologis lainnya untuk memastikan akurasi dan relevansi konten yang akan divisualisasikan (Christianity.com, 2024; Bible Gateway, 2024).
- **Menemukan Konteks dan Konten:** Menentukan konteks dan konten yang akan dimasukkan dalam poster pop-up, termasuk elemen-elemen kunci dari cerita Hannah yang dapat menarik perhatian dan memberikan pelajaran berharga bagi anak-anak.

2. Perancangan Poster Pop-up

- **Merencanakan Rancangan Poster Pop-up:** Mengembangkan konsep desain poster pop-up yang mencakup elemen visual dan interaktif. Proses ini melibatkan pembuatan sketsa awal dan diskusi dengan tim untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan program.
- **Memilih Tipografi:** Memilih jenis huruf yang sesuai untuk headline dan body text, dengan mempertimbangkan keterbacaan dan estetika visual. Tipografi yang dipilih harus menarik dan mudah dibaca oleh anak-anak (GraphicMama, n.d.).
- **Membuat Headline dan Body Text:** Menulis headline dan body text yang informatif dan menarik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Konten teks harus mendukung visualisasi cerita dan memberikan penjelasan yang jelas tentang nilai-nilai yang diajarkan oleh cerita Hannah.

3. Produksi dan Implementasi

- **Produksi Poster Pop-up:** Mencetak poster pop-up berdasarkan desain yang telah disetujui. Proses produksi melibatkan pemilihan bahan yang berkualitas dan teknik cetak yang tepat untuk memastikan hasil akhir yang memuaskan.
- **Distribusi dan Penggunaan:** Menyediakan poster pop-up kepada mitra dari GraceLife Kids untuk digunakan dalam kegiatan sekolah Minggu. Poster pop-up ini akan digunakan sebagai alat bantu visual dalam aktivitas bermain, membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita Hannah dengan lebih baik.

4. Evaluasi, Temu Ilmiah dan Pengajuan HKI

- **Evaluasi Kegiatan:** Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan, termasuk mengumpulkan umpan balik dari anak-anak, pihak GraceLife Kids. Evaluasi ini akan digunakan untuk menilai efektivitas pop-up poster dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang cerita Alkitab.
- **Penyusunan Artikel Ilmiah:** Menyusun artikel ilmiah berdasarkan hasil evaluasi dan implementasi program. Artikel ini akan dipresentasikan dalam temu ilmiah SENAPENMAS untuk berbagi temuan dan pengalaman dengan komunitas akademik.
- **Pengajuan HKI:** Mengajukan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk desain poster pop-up. Proses ini melibatkan penyusunan dokumen yang diperlukan dan pengajuan ke lembaga terkait untuk mendapatkan perlindungan hukum atas desain yang dikembangkan.

3.3 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

GraceLife Kids akan berperan aktif dalam seluruh tahapan program ini. Partisipasi mitra meliputi:

- **Identifikasi Kebutuhan:** Memberikan informasi dan masukan terkait kebutuhan spesifik anak-anak dalam kegiatan sekolah Minggu.
- **Implementasi di Lapangan:** Mendukung penggunaan poster pop-up dalam kegiatan bermain di GraceLife Kids, termasuk menyediakan fasilitas dan mendampingi anak-anak selama kegiatan berlangsung.
- **Evaluasi Kegiatan:** Memberikan umpan balik dan masukan selama proses evaluasi untuk meningkatkan kualitas program di masa mendatang

BAB 4 HASIL

4.1 Perencanaan dan Persiapan

Pemahaman Cerita Hannah

Visualisasi Hana sebagai karakter dalam Alkitab dapat berangkat dari pemahaman tentang peran dan posisi perempuan Israel kuno yang erat kaitannya dengan kehidupan keluarga dan agama. Studi tentang wanita Israel kuno menyebutkan bahwa mereka sering terlibat dalam aktivitas keagamaan yang menunjukkan kesetiaan mereka kepada Tuhan, baik melalui doa pribadi maupun tindakan keagamaan lainnya (Meyers, 2014). Pada konteks cerita Hana, penggambaran visual dapat mencakup pakaian sederhana dari bahan kain wol atau linen yang umum dikenakan oleh perempuan pada masa itu, dengan warna-warna netral seperti coklat atau krem untuk mencerminkan kerendahan hati dan kesederhanaan hidupnya (Smith, 2016). Keunikan karakter Hana juga dapat divisualisasikan dengan ekspresi tubuh yang menunjukkan pengabdian penuh kepada Tuhan, seperti menundukkan kepala atau berlutut saat berdoa, yang melambangkan kerendahan hati dan ketergantungannya kepada Tuhan (Schneider, 2018). Gerak tubuh ini dapat dipahami lebih lanjut melalui kajian tentang simbolisme doa di Israel kuno yang menunjukkan bahwa posisi tubuh saat berdoa memainkan peran penting dalam mengekspresikan sikap hati seseorang kepada Tuhan (Berlin, 2017). Dengan memahami latar belakang sosial dan keagamaan ini, visualisasi Hana dapat lebih mencerminkan keintiman dan keharuan dalam doanya, sesuai dengan penggambaran dalam 1 Samuel 1:10-13, di mana Hana berdoa dengan penuh kerendahan hati, tanpa suara, tetapi diiringi dengan tangisan yang mendalam (Niditch, 2019).

Analisis hal hal yang bisa diangkat dalam visualisasi kitab Hannah:

Studi Pustaka	Sumber Alkitab	Ide Visual dan Visualisasi
Dari Artikel Brown (2017), Hana menunjukkan doa adalah tindakan iman yang mendalam	1Samuel 1:10-11.	<p>Ide Visual Doa yang Penuh Iman: Hannah menjadi contoh bagaimana doa yang sungguh-sungguh, disertai dengan kepercayaan penuh kepada Tuhan, dapat membawa penggenapan janji Tuhan. Hana tidak hanya berdoa dengan kata-kata tetapi juga dengan seluruh jiwanya, menunjukkan iman yang dalam.</p> <p>Visualisasi Ekspresi Doa yang Penuh Keharuan: Hana dapat divisualisasikan dengan ekspresi yang mencerminkan keharuan dan keputusan dalam doanya kepada Tuhan. Ekspresi ini</p>

		menggambarkan iman yang dalam dan ketergantungan penuh kepada Tuhan.
Penggenapan janji Tuhan dalam kehidupan Hana menunjukkan kesetiaan Tuhan kepada mereka yang mengandalkannya (Longman, 2016).	1Samuel 1:20.	<p>Ide Visual</p> <p>Penggenapan Janji Tuhan: Kisah Hana menggambarkan bagaimana Tuhan merespons doa-doa orang yang setia dan percaya kepadanya. Tuhan mendengar dan menjawab doa Hana dengan memberikan anak yang dijanjikan.</p> <p>Visualisasi:</p> <p>Kontras antara Kecharuan dan Sukacita: Visualisasi bisa mencakup perubahan dari kesedihan dan kecharuan saat berdoa menjadi sukacita yang mendalam setelah Tuhan menjawab doanya. Ini menggambarkan transformasi yang hanya bisa diberikan oleh iman dan pengharapan kepada Tuhan.</p>
Tindakan Hana dalam menyerahkan Samuel menggambarkan ketaatan penuh kepada kehendak Tuhan (Smith, 2018).	1Samuel 1:27-28.	<p>Ide Visual</p> <p>Penyerahan Diri kepada Tuhan: Hana tidak hanya meminta berkat dari Tuhan, tetapi juga siap untuk menyerahkan berkat itu kembali kepada Tuhan. Ini menunjukkan komitmen Hana kepada kehendak Tuhan, bahkan setelah menerima yang dia minta.</p> <p>Visualisasi</p> <p>Momen Penyerahan Samuel: Visualisasi saat Hana menyerahkan Samuel kepada Imam Eli dapat menonjolkan sikap penyerahan diri yang tulus dan komitmen penuh kepada Tuhan. Momen ini menyoroti bagaimana Hana rela menyerahkan anak yang telah lama diidamkan kepada Tuhan.</p>
Brueggemann, (2019) menyatakan nyanyian Hana adalah ungkapan iman yang kuat, mengakui Tuhan sebagai sumber segala pembalikan keadaan	1Samuel 2:1-10.	<p>Ide Visual</p> <p>Pujian dan Syukur: Nyanyian Pujian Hana (1 Samuel 2:1-10) mencerminkan pengakuan Hana akan kedaulatan dan keadilan Tuhan. Ini menegaskan iman Hana bahwa Tuhan adalah pembalik keadaan, yang mengangkat yang rendah hati dan merendahkan yang sombong.</p> <p>Visualisasi</p> <p>Nyanyian Pujian dengan Wajah Penuh Sukacita: Momen ketika Hana menyanyikan pujian kepada Tuhan (1 Samuel 2:1-10) dapat divisualisasikan dengan ekspresi wajah penuh</p>

		sukacita dan rasa syukur. Ini menggambarkan pengakuan Hana akan kedaulatan Tuhan.
--	--	---

Dari perspektif iman, Hana adalah contoh kesetiaan dan kepercayaan kepada Tuhan, bahkan dalam kesulitan. Doanya yang penuh iman, penggenapan janji Tuhan, penyerahan diri, dan pujiannya kepada Tuhan, semuanya menunjukkan bagaimana iman yang sejati bekerja. Ini bisa menjadi elemen utama dalam visualisasi cerita Hana, menggambarkan seorang wanita yang rendah hati, penuh iman, dan setia kepada Tuhan.

Dalam visualisasi Hana, elemen-elemen seperti keharuan dalam doa, momen penyerahan Samuel, ekspresi sukacita dalam nyanyian pujian, dan perubahan emosi dari kesedihan menjadi sukacita, semuanya dapat digambarkan untuk menonjolkan karakter Hana sebagai wanita yang penuh iman dan kepercayaan kepada Tuhan.

4.2 Perancangan Poster Pop-up

Dari data diatas berikut beberapa rekomendasi visualisasi yang bisa dijadikan visualisasi dalam poster pop up

Wajah dan penampilan	Pakaian	Budaya dan Sikap
Stereotip Wajah Wanita Ibrani Kuno: Wajah wanita Ibrani pada zaman Hana kemungkinan memiliki ciri-ciri wajah Timur Tengah seperti kulit yang agak gelap, rambut hitam, dan mata yang tajam. Penampilan ini mencerminkan karakteristik etnis dari wilayah Israel kuno.	Pakaian Tradisional Wanita Ibrani: Hana mungkin mengenakan pakaian panjang yang sederhana, dengan kerudung yang menutupi kepala sebagai tanda kesopanan. Pakaian ini biasanya terbuat dari wol atau linen, dan warnanya seringkali netral atau alami. Pakaian juga bisa dihiasi dengan ikat pinggang.	Sikap Penyerahan Diri dan Kerendahan Hati: Visualisasi Hana dapat menonjolkan sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan penyerahan diri. Dalam budaya Ibrani kuno, wanita yang berdoa sering kali menundukkan kepala atau berlutut sebagai tanda hormat dan pengabdian.
Referensi Akademis: Wanita Ibrani pada zaman Alkitab digambarkan dengan wajah yang khas Timur Tengah, dengan fitur yang kuat dan berkarakter (Finkelstein, 2001).	Referensi Akademis: Pakaian wanita Ibrani pada zaman Alkitab biasanya sederhana dan fungsional, dengan sedikit ornamen, melambangkan kesederhanaan dan kesopanan (Meyers, 2014).	Referensi Akademis: Sikap doa dan penyerahan diri dalam budaya Ibrani sering ditunjukkan melalui gerakan tubuh yang rendah hati, seperti berlutut atau menundukkan kepala (Keel, 1997).
Verses: 1 Samuel 1:9, di mana Hana disebut sebagai wanita Ibrani yang berdoa di Tabernakel.	Verses: 1 Samuel 2:19, di mana disebutkan bahwa Hana membuatkan jubah kecil untuk Samuel, menunjukkan keterampilan dan kesederhanaannya.	Verses: 1 Samuel 1:12-13, di mana Hana berdoa dengan bibir yang bergerak tetapi suara tidak terdengar, menunjukkan intensitas dan kerendahan hatinya.

Untuk menggambarkan Hana secara visual, fokus pada karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Referensi ini membantu menciptakan visual yang otentik dan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah.

4.3 Produksi dan Implementasi



Untuk menggambarkan Hana secara visual, fokus pada karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Referensi ini membantu menciptakan visual yang otentik dan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah.



4.4 Temu Ilmiah dan HKI

KONSEP KARAKTER HANA

- Merupakan Orang Ibrani kuno, memiliki fitur wajah khas wanita Timur Tengah
- Warna kulit agak gelap, rambut hitam, dan mata yang tajam.
- fitur wajah yang kuat dan berkarakter.



- menggunakan penutup kepala atau syal.
- memberikan kesan kesopanan.

- Sikap penyerahan diri dan kerendahan hati.
- Wanita yang berdoa menunduk kepala atau berlutut menunjukkan tanda hormat dan pengabdian.

- mengenakan gamis panjang yang terbuat dari kain wol atau linen.
- sering kali memiliki warna-warna alami dan sederhana.
- Pakaian juga dihiasi dengan ikat pinggang.

- Warna-warna yang digunakan cenderung hangat, dengan nuansa coklat, merah, dan krem.
- Pakaian dengan tekstur yang sederhana adalah karakteristik umum.

REFERENSI VISUAL

Penutup kepala :



Generated Co-Pilot powered by dall-e3

Gamis :



Generated Co-Pilot powered by dall-e3

Wajah :



Generated by Midjourney

Sikap :



Generated by Midjourney

PALET WARNA



BAB 5

KESIMPULAN

Melalui kegiatan ini terlihat bahwa visualisasi karakter Hana dalam Alkitab dapat dilakukan dengan memahami peran dan posisi perempuan Israel kuno yang erat kaitannya dengan kehidupan keluarga dan agama. Penggambaran visual Hana mencakup pakaian sederhana dari bahan kain wol atau linen dengan warna-warna netral untuk mencerminkan kerendahan hati dan kesederhanaan hidupnya. Ekspresi tubuh yang menunjukkan pengabdian penuh kepada Tuhan, seperti menundukkan kepala atau berlutut saat berdoa, juga menjadi elemen penting dalam visualisasi ini. Analisis visualisasi kitab Hannah menyoroti doa yang penuh iman, penggenapan janji Tuhan, penyerahan diri, dan pujian kepada Tuhan sebagai elemen utama yang dapat divisualisasikan untuk menonjolkan karakter Hana sebagai wanita yang penuh iman dan kepercayaan kepada Tuhan. Visualisasi ini dapat mencakup ekspresi keharuan dalam doa, momen penyerahan Samuel, ekspresi sukacita dalam nyanyian pujian, dan perubahan emosi dari kesedihan menjadi sukacita.

Rekomendasi visualisasi dalam poster pop-up mencakup karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Pop-up poster memberikan pengalaman visual dinamis dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak. Aktivitas bermain dengan pop-up poster mendukung perkembangan otak yang sehat dan membangun hubungan sosial, sementara desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Berlin, A. (2017). *Hannah and Her Prayers: Speech, Silence, and Memory in 1 Samuel 1*. *Biblical Interpretation*, 2(3), 225-240.
- Bible Gateway. (2024). 1 Samuel 1 MSG - Hannah Pours Out Her Heart to GOD. Diakses dari <https://www.biblegateway.com/passage/?search=1%20Samuel%201&version=MSG>
- Bible Study Tools. (2020). *Lessons from Hannah in the Bible*. Diakses dari <https://www.biblestudytools.com/bible-study/topical-studies/lessons-from-hannah-in-the-bible.html>
- Britannica. (n.d.). *Hannah*. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Hannah>
- Brueggemann, W. (2019). *The Prophetic Imagination*. Fortress Press.
- Brown, S. (2017). *Prayer and Faith in the Old Testament*. Cambridge University Press.
- Castillo, M. (2019). Digital game-based learning for preschoolers. *SpringerLink*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-022-00240-0>
- Christianity.com. (2024). *The Story of Hannah in the Bible*. Diakses dari <https://www.christianity.com/wiki/people/the-story-of-hannah-in-the-bible.html>
- CSEFEL. (n.d.). Tips and Ideas for Making Visuals to Support Young Children with Challenging Behavior. Diakses dari <http://csefel.vanderbilt.edu/modules/module3b/handout2.pdf>
- DesignCloud. (n.d.). The Impact of Communication Design: Enhancing Visual Communication. Diakses dari <https://designcloud.app/blog/the-impact-of-communication-design>
- Finkelstein, I. (2001). *The Bible Unearthed: Archaeology's New Vision of Ancient Israel and the Origin of Its Sacred Texts*. Free Press.
- GraceLife Community Church. (n.d.). *About Us*. Diakses dari <https://www.gracelifejakarta.org/about-us>
- GraphicMama. (n.d.). Visuals for Kids: Enhancing Communication and Learning. Diakses dari <https://graphicmama.com/blog/visuals-kids-learning-education/>
- Keel, O. (1997). *The Symbolism of the Biblical World: Ancient Near Eastern Iconography and the Book of Psalms*. Eisenbrauns.
- Kumparan. (2022). *Pentingnya Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Anak*. Diakses dari <https://kumparan.com/pendidikan-anak/pentingnya-aktivitas-bermain-dalam-pendidikan-anak>

Longman, T. (2016). *Old Testament Theology*. Zondervan.

Meyers, C. (2014). *Discovering Eve: Ancient Israelite Women in Context*. Oxford University Press.

Neliti. (n.d.). *Pembuatan Buku Cerita Interaktif tentang Daud*. Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publications/123456/pembuatan-buku-cerita-interaktif-tentang-daud>

Niditch, S. (2019). *Oral World and Written Word: Ancient Israelite Literature*. *Religious Studies Review*, 23(1), 21-26.

Schneider, T. (2018). "The Representation of Women in the Hebrew Bible: Hannah's Role in the Canon." *Journal for the Study of the Old Testament*, 38(3), 315-330.

Smith, M. (2016). *The Early History of God: Yahweh and the Other Deities in Ancient Israel*. Eerdmans Publishing.

Smith, M. (2018). *The Faithful Servant: A Study of Devotion in the Bible*. Baker Academic.

Think About Such Things. (n.d.). *Hannah's Faith and Devotion*. Diakses dari <https://www.thinkaboutsuchthings.com/hannahs-faith-and-devotion>

Wang, J., & Mokmin, N. A. M. (2023). Virtual reality technology in art education with visual communication design in higher education: a systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 28, 15125–15143. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11845-y>

Yu, G., Akhter, S., Kumar, T., Ortiz, G. G. R., & Saddhono, K. (2022). Innovative application of new media in visual communication design and resistance to innovation. *Frontiers in Psychology*, 13, 940899. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.940899>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

LAMPIRAN

Lampiran 1

Uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim.

Uraian Kepakaran dan Tugas Masing-masing Anggota Tim

1. Ketua Tim (Nama Ketua Tim)

- **Kepakaran:** Desain Komunikasi Visual dan Strategi Komunikasi Visual
- **Tugas:** Mengkoordinasikan seluruh kegiatan program, mengembangkan konsep desain pop-up poster, dan memimpin proses perancangan dan produksi.

2. Anggota Tim 1 & 2 (Yosadara Paramitha, Ruth Cecilia)

- **Kepakaran:** Ilustrasi dan Desain Grafis
- **Tugas:** Mendesain ilustrasi dan elemen visual untuk pop-up poster, serta membantu dalam proses produksi dan implementasi di lapangan.

3. Anggota Tim 3 & 4 (David Amadeus dan Kevin Matthew)

- **Kepakaran:** Manajemen Proyek
- **Tugas:** Mengelola logistik dan administrasi program, termasuk koordinasi dengan mitra dan penyusunan laporan kegiatan.

Lampiran 2

Persetujuan atau Pernyataan Mitra (dapat menggunakan acuan/format LPPM, terlampir)



GEREJA KOMUNITAS HIDUP ANUGERAH
BUSINESS PARK KEBON JERUK Blok I No. 21
Jl. Meruya Ilir Raya No. 88, RT 001/RW 005
Meruya Utara, Kembangan
Jakarta Barat 11620
✉ secretary@gracelifecc.id
www.gracelifecc.id

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : GraceLife Community Church
Pimpinan Mitra : Pdt. Jeffrey Siauw
Bidang Kegiatan : Agama Kristen
Alamat : Taman Grisenda Blok A1 no. 28, Jakarta 14460

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan PKM

Nama Dosen Pengusul : Anny Valentina
Program Studi/Fakultas : Desain Komunikasi Visual/Fakultas Seni Rupa dan Desain
Perguruan Tinggi : Universitas Tarumanagara

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Kegiatan PKM tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

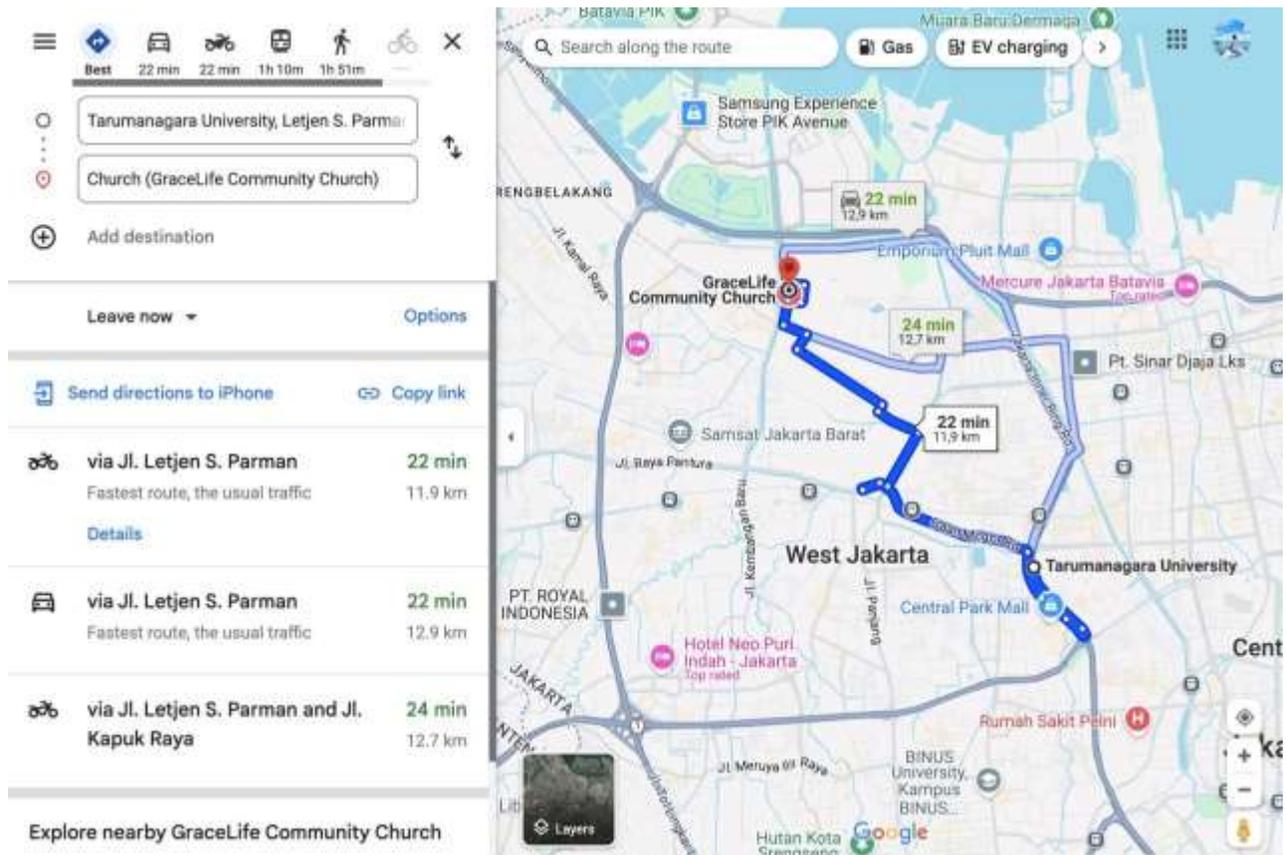
Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan didalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Desember 2024

Yang Menyatakan

(Pdt. Jeffrey Siauw)

Lampiran 3. Peta Lokasi Mitra



Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. NAMA : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.
2. NIP/NIDN : 10601008 / 032007702
3. NPWP : 49.804.978.2-041.000
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jombang, 20 Juli 1977
5. Alamat/Telp/Email : Universitas Tarumanagara, Jl Letjen. S. Parman No. 1

Jakarta Barat

082111545177

annyv@fsrd.untar.ac.id

6. PENDIDIKAN :

2010	Magister Desain Program Magister Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti, Jakarta
2001	Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta

7. PEKERJAAN :

2001 – 2013	Dosen Tidak Tetap FSRD Untar, Jakarta
2008 – 2014	Pengajar Fotografi Neumatt Centre of Photography
	Pengajar Fotografi Sony Indonesia
2010 – 2013	
2013 – sekarang	Dosen Tetap FSRD Untar, Jakarta

8. PENGALAMAN BEKERJA A. BIDANG PENGAJARAN

2001	Dosen MK. Estetika Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2002	Dosen MK. Nirmana Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2008	Dosen MK. Komunikasi Dasar Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2013	Dosen MK. Fotografi

	Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2012	Dosen MK. DKV-4 Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2012	Dosen MK. DKV-5 Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2013	Dosen MK. Kemasan Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2010	Dosen MK. Tugas Akhir Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2014	Dosen MK. Estetika Prodi Interior, FSRD Untar, Jakarta
2015	Dosen MK Seminar Dosen MK Metodologi Penelitian Desain Dosen MK Kajian Media Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2017	Dosen MK Fotografi FIKOM, Untar, Jakarta

B. BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2001 – sekarang	Desainer Grafis : Tupperware, Princess, Ariston, Beverly Boutique, Kalingga, Aptech, Telenet
	Fotografi Produk : Tupperware, Nelayan Restaurant Banjarmasin, Jesselin K Cakes, Beverly Boutique, USA Tech, Gruffee, Aldira, MM University of Indonesia
2015- 2017	Staff Humas Bidang Branding dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta

9. PUBLIKASI

2013	Penulis pada Prosiding Seminar Internasional INCODA 2013
2014	Penulis pada Prosiding International seminar and Conference Bandung Creative Movement 2014
2016	Penulis pada Journal of Academic Faculty Development, 2016
2017	Penulis kedua Jurnal Muara Untar
2017	Penulis Pertama Jurnal Muara Untar

10. PENGABDIAN

2014	Perancangan dan branding produk patung badak jawa masyarakat ujung kulon
2015	Perancangan video akulturasi pada kuliner semarang Dokumentasi wayang potehi
2016	Perancangan buku (art book) wayang potehi Perancangan video latar wayang potehi
2017	Perancangan video teaser wayang potehi Promosi identitas lasem sebagai kota akulturasi budaya tionghoa – jawa (batik lasem) melalui video Perancangan video profile fu he an, perkumpulan wayang potehi gudo - jombang
2018	Perancangan ornamen museum wayang potehi fu he an, gudo – jombang Perancangan ilustrasi wayang potehi untuk aplikasi ke media promosi
2019	Pengembangan dan Penyusunan Media Promosi Wayang Potehi Dokumentasi Video Langkah Produksi Kostum Wayang Potehi

11. PENELITIAN

2014	Penggunaan media pembelajaran visual pada mata kuliah estetika
2016	Upaya branding yang dilakukan humas pada perguruan tinggi swasta
2017	Infografis dinamis sebagai pengganti peta konvensional wahana dunia fantasi dan pengaruhnya pada konsumen

	Efektivitas brand karakter pada sebuah wahana permainan (studi kasus : dunia fantasi)
2018	Wisata kopi sebagai sarana promosi mengenal kopi indonesia
	Pemanfaatan materi media sosial sebagai alat promosi agrowisata di era “instagramable”
2019	Identifikasi media untuk pengembangan dan penyusunan media promosi wayang potehi
	Penyusunan Media Promosi untuk Pengembangan Wayang Potehi
	Identifikasi Konten Media untuk Pengembangan Wayang Potehi

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah

Jakarta, November 2023

Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (ANGGOTA)

1. NAMA : Yosadara Paramita
2. NIM : 625230111
3. NPWP : -
4. Tempat/Tanggal Lahir : Bogor, 8 Oktober 2000
5. Alamat/Telp/Email : Komplek kedung badak baru Jl.Raharja.5 Kec.Tanah Sareal Kotamadya Bogor.
Yosadara.625230111@stu.untar.ac.id
6. Pendidikan :

	SD-SMP-SMA : Regina Pacis Bogor Mahasiswa Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta
--	---

7. PENGALAMAN BEKERJA

	Humas DKV Untar
--	-----------------

Demikian riwayat hidup ini disusun dengan sebenarnya

Jakarta, 20 September 2024

(Yosadara Paramita)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (ANGGOTA)

1. NAMA : Ruth Cecilia
2. NIM : 625230066
3. NPWP : -
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/08 Desember 2004
5. Alamat/Telp/Email : Villa Taman Bandara M 2 No. 24 / 082124142755 / Ruth.625230066@stu.untar.ac.id
6. Pendidikan :

	SD Metanoia Villa Taman Bandara SD BPK Penabur Bandar Lampung SD Harapan Bunda Villa Taman Bandara SMP Tunas Agung SMA Mutiara Bangsa 2 Mahasiswa Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta
--	---

7. PENGALAMAN BEKERJA

	Humas DKV Untar
--	-----------------

Demikian riwayat hidup ini disusun dengan sebenarnya

Jakarta, 20 September 2024

(Ruth Cecilia)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (ANGGOTA)

1. NAMA : David Amadeus Gerungan
2. NIM : 625230117
3. NPWP : -
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/02 Oktober 2003
5. Alamat/Telp/Email : Jalan Gunung Indah 8 No.15 / 08119935087 / david.625230117@stu.untar.ac.id
6. Pendidikan :

	SD Tirtamarta Pondok Indah BPK PENABUR SMP Tirtamarta Pondok Indah BPK PENABUR SMA Tirtamarta Pondok Indah BPK PENABUR Mahasiswa Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta
--	--

7. PENGALAMAN BEKERJA

	Humas DKV Untar
--	-----------------

Demikian riwayat hidup ini disusun dengan sebenarnya

Jakarta, 20 September 2024

(David Amadeus Gerungan)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (ANGGOTA)

1. NAMA : Kevin Matthew Ivanson
2. NIM 545239102
3. NPWP : -
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/25 Juni 2003
5. Alamat/Telp/Email : Perumahan GreenVille blok Y no.17, Jakarta Barat, DK Jakarta, 11510 / 082299995722 / kevin.545239102@stu.untar.ac.id
6. Pendidikan :

	SD IPEKA Integrated Christian School SMP PENABUR Secondary Tanjung Duren SMA PENABUR Secondary Tanjung Duren Mahasiswa Teknik Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara, Jakarta
--	---

7. PENGALAMAN BEKERJA

	Humas DKV Untar
--	-----------------

Demikian riwayat hidup ini disusun dengan sebenarnya

Jakarta, 20 September 2024

(Kevin Matthew Ivanson)

Lampiran 5. Surat perjanjian



**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2024
NOMOR: 1026-Int-KLPPM/UNTAR/X/2024**

Pada hari ini Selasa tanggal 15 bulan Oktober tahun 2024 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0320077702
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
 - a. Nama dan NIM : Yosadara Paramita [625230111]
 - b. Nama dan NIM : Ruth Cecilia [625230066]
 - c. Nama dan NIM : David Amadeus [625230117]
 - d. Nama dan NIM : Kevin Matthew Ivanson [545239102]selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Reguler Periode II Tahun 2024 Nomor **1026-Int-KLPPM/UNTAR/X/2024** Tanggal **15 Oktober 2024** sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Desain Komunikasi Visual Untuk Pendidikan Kristiani: Implementasi Pop-Up Poster Cerita Hannah**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 9.000.000,- (Sembilan juta rupiah) diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir dan poster.**

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama.**
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.,
P.E., M.ASCE

Pihak Kedua



Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P. 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id



Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Lampiran 6. Luaran Wajib



UNTAR
Universitas Tarumanagara



Jakarta, 7 Oktober 2024

Nomor : 103A-LoA-SENAPENMAS/Untar/X/2024

Hal : LoA

Lampiran : 1 berkas

Kepada Yth.:

Bapak/Ibu Anny Valentina, Yosadara Paramita, Ruth Cecilia, David Amadeus Gerungan dan Kevin Matthew Ivanson

Universitas Tarumanagara Jakarta

ID Pemakalah: **103A**

Dengan hormat,

Bersama ini kami informasikan bahwa berdasarkan hasil penilaian tim reviewer, makalah Bapak/Ibu dengan judul: "**IMPLEMENTASI POP-UP POSTER CERITA ALKITAB SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN DI SEKOLAH MINGGU**"

Dinyatakan: **Diterima di JURNAL dengan revisi**
JURNAL SERINA ABDIMAS

Bapak/Ibu dimohon untuk mengirimkan naskah revisi berdasarkan catatan hasil review (terlampir) yang sudah disusun menggunakan Template Jurnal melalui email paling lambat tanggal **25 Oktober 2024**.

Kami mohon Bapak/Ibu dapat melakukan registrasi **paling lambat tanggal 8 Oktober 2024** melalui email senapenmas@untar.ac.id.

Selanjutnya kami mengundang Bapak/Ibu hadir dan berpartisipasi untuk mempresentasikan makalah dalam acara SENAPENMAS 2024 pada tanggal 10 Oktober 2024 yang akan dilaksanakan secara daring.

Atas keikutsertaan dan perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,

Ketua Panitia SENAPENMAS 2024

Dr. Lydiawati Soelaiman, S.T., M.M.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P. 021 - 5695 8744 (Humas)
E. humas@untar.ac.id



Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

IMPLEMENTASI POP-UP POSTER CERITA ALKITAB SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN DI SEKOLAH MINGGU

Anny Valentina¹, Yosadara Paramita², Ruth Cecilia³, David Amadeus Gerungan⁴, Kevin
Matthew Ivanson⁵

¹²³⁴ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Jakarta

Email: annyyv@fsrd.untar.ac.id; yosadara.625230111@stu.untar.ac.id; ruth.625230066@stu.untar.ac.id;
david.625230117@stu.untar.ac.id

⁵ Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: kevin.545239102@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Play activities are very important in children's education in Sunday School, with creative methods such as Bible story pop-up posters that help children understand Christian values. The story of Hannah was chosen because it teaches patience, perseverance, faith, and obedience to God. The role of Visual Communication Design is significant in designing attractive and educational pop-up posters, using effective visual communication strategies to ensure an appropriate and engaging approach for children. Previous research on interactive storybooks of David and the character Ruth shows that interactive visual approaches enhance children's engagement and understanding. The common issue faced is the need to create play activities that highlight Bible stories with God as the central figure. The implementation method used in this program is participatory and collaborative, chosen to ensure that all parties are actively involved in the planning and preparation process, pop-up poster design, production and implementation. The result of this activity is the creation of a Hannah story pop-up poster, which provides greater visual appeal and a deeper interactive experience. Play activities support healthy brain development and build social relationships, while visual communication design plays a crucial role in creating engaging and effective educational materials. Effective visual communication strategies involve the use of bright colours, attractive illustrations, and interactive elements to enhance children's engagement. Pop-up posters can provide a dynamic and interactive visual experience, enhancing children's memory and understanding.

Keywords: Bible stories, visual communication design, media, pop-up poster, Sunday school

ABSTRAK

Aktivitas bermain sangat penting dalam pendidikan anak-anak di sekolah Minggu, dengan metode kreatif seperti poster *pop-up* cerita Alkitab yang membantu anak-anak memahami nilai-nilai Kristiani. Kisah Hana dipilih karena mengajarkan kesabaran, ketekunan, iman, dan ketaatan kepada Tuhan. Peran Desain Komunikasi Visual cukup besar dalam merancang poster *pop-up* yang menarik dan edukatif, menggunakan strategi komunikasi visual yang efektif untuk memastikan pendekatan yang sesuai dan menarik bagi anak-anak. Penelitian sebelumnya tentang buku cerita interaktif Daud dan karakter Rut menunjukkan bahwa pendekatan visual interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak. Permasalahan yang seringkali dihadapi adalah kebutuhan untuk membuat aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menempatkan Tuhan sebagai pusat cerita. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program ini adalah metode partisipatif dan kolaboratif, Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa semua pihak terlibat aktif dalam proses perencanaan dan persiapan, perancangan poster *pop-up*, dan produksi dan implementasi. Hasil dari kegiatan ini adalah menghasilkan poster *pop-up* cerita Hana, yang memberikan daya tarik visual dan pengalaman interaktif yang mendalam. Aktivitas bermain mendukung perkembangan otak yang sehat dan membangun hubungan sosial, sementara desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan efektif. Strategi komunikasi visual yang efektif melibatkan penggunaan warna cerah, ilustrasi menarik, dan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak. Poster *pop-up* bisa memberikan pengalaman visual dinamis dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak.

Kata kunci: Cerita Alkitab, desain komunikasi visual, media, pop-up poster, sekolah minggu

1. PENDAHULUAN

Aktivitas bermain sangat penting dalam pendidikan anak-anak, terutama dalam konteks sekolah Minggu. Menurut Adipat et al. (2021), metode dan teknik mengajar di sekolah Minggu harus kreatif dan menarik untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai Kristiani. Aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dapat menjadi cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Permainan edukatif yang melibatkan cerita Alkitab dapat membantu anak-anak memahami prinsip-prinsip kehidupan yang baik sesuai dengan kebenaran Firman Tuhan (Yogman et al., 2018). Jenis kegiatan yang direncanakan termasuk pembuatan poster dalam bentuk *pop-up* yang menggambarkan cerita Hannah. Poster *pop-up* ini akan digunakan sebagai alat bantu visual untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik. Poster *pop-up* pengalaman interaktif yang membuat cerita lebih hidup dan menarik, serta dapat meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan anak-anak (Wang & Mokmin, 2023)

Peran Desain Komunikasi Visual sangat penting dalam merancang aktivitas bermain yang menarik dan edukatif. Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk membuat Poster *pop-up* yang menggambarkan cerita Hana. Poster *pop-up* ini akan digunakan sebagai alat bantu visual untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik. Poster *pop-up* dapat menampilkan ilustrasi kunci dari cerita Hana, sementara elemen *pop-up* memberikan pengalaman interaktif yang membuat cerita lebih hidup dan menarik (Wang & Mokmin, 2023)

Strategi komunikasi visual yang efektif melibatkan pemilihan jenis permainan yang sesuai dan pendekatan visual yang menarik untuk anak-anak. Permainan yang dirancang harus interaktif dan mendidik, seperti pembuatan pop-up poster yang menggambarkan cerita Hana. Pendekatan visual yang menarik dapat mencakup penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, dan elemen interaktif yang dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam cerita (Yu et al., 2022).



Gambar 1 Kegiatan GraceLife Kids saat retreat

Sumber: Dokumentasi penulis

GraceLife Community Church di Jakarta adalah gereja yang berlokasi di Komplek Perumahan Grisenda, Pantai Indah Kapuk. Gereja ini memiliki misi untuk memberitakan Injil dan membantu orang-orang mengalami keselamatan dan pemulihan dalam hidup mereka (*GraceLife Community Church*, t.th.). Salah satu program penting di gereja ini adalah *GraceLife Kids* (gambar 1), yang bertujuan untuk memberikan pendidikan rohani kepada anak-anak melalui kegiatan sekolah Minggu. Kegiatan sekolah Minggu di *GraceLife Kids* mencakup pengajaran yang dinamis dan relevan, serta aktivitas kelompok kecil yang menyenangkan dan mendidik (*GraceLife Community Church*, t.th.). Melalui observasi, *GraceLife Kids* juga memberikan sejumlah aktivitas bermain untuk anak-anak, mulai melukis hingga kerajinan tangan (Gambar 1.2) Berdasarkan data wawancara, *GraceLife* menekankan cerita Alkitab yang lebih mengedepankan Tuhan sebagai pusat dari cerita, bukan hanya pesan moral. Salah satu cerita yang dipilih adalah kisah Hana, yang

menunjukkan bagaimana Tuhan bekerja dalam hidup seseorang melalui iman dan doa (Britannica, n.d.; Christianity.com, 2024).



Gambar 1 Hasil Aktivitas Bermain
Sumber: Dokumentasi penulis

Hana dipilih sebagai tokoh utama karena kisahnya mengandung banyak pelajaran berharga yang relevan untuk anak-anak. Hana adalah contoh nyata dari kesabaran dan ketekunan dalam menghadapi kesulitan. Meskipun dia menghadapi banyak ejekan dan kesulitan, dia terus berdoa dan berharap kepada Tuhan. Keunikan cerita Hana terletak pada bagaimana Tuhan bekerja melalui iman dan doanya, memberikan jawaban yang luar biasa dengan kelahiran Samuel, yang kemudian menjadi nabi besar (Bible Study Tools, 2020; Think About Such Things, t.th.).

Dari wawancara ditemukan bahwa *GraceLife Kids* akan memiliki kebutuhan untuk membuat aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menempatkan Tuhan sebagai pusat cerita, bukan hanya pesan moral. Aktivitas bermain yang direncanakan adalah pembuatan poster dalam bentuk *pop-up* yang menggambarkan cerita Hana. Poster *pop-up* ini dipilih karena dapat memberikan daya tarik visual yang lebih besar dan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi anak-anak, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik (Wang & Mokmin, 2023). Cerita Hannah dipilih karena mengajarkan nilai-nilai penting seperti kesabaran, ketekunan, iman, dan ketaatan kepada Tuhan (Bible Study Tools, 2020; Think About Such Things, t.th.). Selain itu, peran Desain Komunikasi Visual sangat penting dalam merancang aktivitas ini agar menarik dan edukatif, serta strategi komunikasi visual yang efektif diperlukan untuk memastikan pendekatan yang sesuai dan menarik bagi anak-anak (Yu et al., 2022).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan tentang pembuatan buku cerita interaktif tentang Daud menunjukkan bahwa anak-anak dapat diajak untuk melihat bagaimana Tuhan bekerja dalam hidup Daud, dan meningkatkan keinginan mereka untuk selalu mengizinkan Tuhan bekerja dalam hidup mereka. Dalam penelitian ini, anak-anak diajak untuk memuji Tuhan seperti Daud bermazmur, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya hubungan dengan Tuhan (Neliti, t.th.). Selain itu, hasil dari kegiatan pembuatan karakter tokoh Rut dan poster interaktif yang dapat digunakan sebagai aktivitas bermain dan stiker juga menunjukkan bahwa pendekatan visual yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap cerita Alkitab. Penelitian ini mendukung temuan dari Adipat et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Penelitian lain oleh Wang dan Mokmin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam desain komunikasi visual, seperti Poster *pop-up*, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi anak-anak. Poster *pop-up* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan elemen interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik.

Yu et al. (2022) juga menemukan bahwa aplikasi media baru dalam desain komunikasi visual dapat meningkatkan resistensi terhadap inovasi dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan aktivitas bermain yang mengangkat cerita Alkitab dengan menggunakan pop-up poster sebagai alat bantu visual. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai Kristiani dan memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program ini adalah metode partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk tim pelaksana dan mitra dari GraceLife Kids. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa semua pihak terlibat aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program, sehingga hasil yang dicapai dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan.

Berikut adalah langkah langkah pelaksanaan:

Perencanaan dan Persiapan

- Mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel online, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang cerita Hannah dan bagaimana cerita tersebut dapat divisualisasikan secara efektif (Wang & Mokmin, 2023; Yu et al., 2022).
- Mencari cerita tentang Hana dari Alkitab dan sumber-sumber teologis lainnya untuk memastikan akurasi dan relevansi konten yang akan divisualisasikan (Christianity.com, 2024; Bible Gateway, 2024).
- Menemukan konteks dan konten yang akan dimasukkan dalam poster pop-up, termasuk elemen-elemen kunci dari cerita Hana yang dapat menarik perhatian dan memberikan pelajaran berharga bagi anak-anak.

Perancangan Poster Pop-up

- Merencanakan dan mengembangkan konsep desain *poster pop-up* yang mencakup elemen visual dan interaktif. Proses ini melibatkan pembuatan sketsa awal dan diskusi dengan tim untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan program.
- Memilih jenis huruf yang sesuai untuk *headline* dan *body text*, dengan mempertimbangkan keterbacaan dan estetika visual. Tipografi yang dipilih harus menarik dan mudah dibaca oleh anak-anak (GraphicMama, t.th.).

- o Menulis *headline* dan *body text* yang informatif dan menarik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Konten teks harus mendukung visualisasi cerita dan memberikan penjelasan yang jelas tentang nilai-nilai yang diajarkan oleh cerita Hana.

Produksi dan Implementasi

- o Produksi dengan mencetak *poster pop-up* berdasarkan desain yang telah disetujui. Proses produksi melibatkan pemilihan bahan yang berkualitas dan teknik cetak yang tepat untuk memastikan hasil akhir yang memuaskan.
- o Menyediakan *poster pop-up* kepada mitra dari *GraceLife Kids* untuk digunakan dalam kegiatan sekolah Minggu. *Poster pop-up* ini akan digunakan sebagai alat bantu visual dalam aktivitas bermain, membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita Hana dengan lebih baik.

3. HASIL

Visualisasi Hana sebagai karakter dalam Alkitab dapat berangkat dari pemahaman tentang peran dan posisi perempuan Israel kuno yang erat kaitannya dengan kehidupan keluarga dan agama. Studi tentang wanita Israel kuno menyebutkan bahwa mereka sering terlibat dalam aktivitas keagamaan yang menunjukkan kesetiaan mereka kepada Tuhan, baik melalui doa pribadi maupun tindakan keagamaan lainnya (Meyers, 2014). Pada konteks cerita Hana, penggambaran visual dapat mencakup pakaian sederhana dari bahan kain wol atau linen yang umum dikenakan oleh perempuan pada masa itu, dengan warna-warna netral seperti coklat atau krem untuk mencerminkan kerendahan hati dan kesederhanaan hidupnya (Smith, 2016). Keunikan karakter Hana juga dapat divisualisasikan dengan ekspresi tubuh yang menunjukkan pengabdian penuh kepada Tuhan, seperti menundukkan kepala atau berlutut saat berdoa, yang melambangkan kerendahan hati dan ketergantungannya kepada Tuhan (Schneider, 2018). Gerak tubuh ini dapat dipahami lebih lanjut melalui kajian tentang simbolisme doa di Israel kuno yang menunjukkan bahwa posisi tubuh saat berdoa memainkan peran penting dalam mengekspresikan sikap hati seseorang kepada Tuhan (Berlin, 2017). Dengan memahami latar belakang sosial dan keagamaan ini, visualisasi Hana dapat lebih mencerminkan keintiman dan keharuan dalam doanya, sesuai dengan penggambaran dalam 1 Samuel 1:10-13, di mana Hana berdoa dengan penuh kerendahan hati, tanpa suara, tetapi diiringi dengan tangisan yang mendalam (Niditch, 2019).

Analisis hal hal yang bisa diangkat dalam visualisasi kitab Hannah:

Studi Pustaka	Sumber Alkitab	Ide Visual dan Visualisasi
Dari Artikel Brown (2017), Hana menunjukkan doa adalah tindakan iman yang mendalam	1Samuel 1:10-11.	Ide Visual Doa yang Penuh Iman: Hannah menjadi contoh bagaimana doa yang sungguh-sungguh, disertai dengan kepercayaan penuh kepada Tuhan, dapat membawa penggenapan janji Tuhan. Hana tidak hanya berdoa dengan kata-kata tetapi juga dengan seluruh jiwanya, menunjukkan iman yang dalam. Visualisasi

		<p>Ekspresi Doa yang Penuh Keharuan: Hana dapat divisualisasikan dengan ekspresi yang mencerminkan keharuan dan keputusan dalam doanya kepada Tuhan. Ekspresi ini menggambarkan iman yang dalam dan ketergantungan penuh kepada Tuhan.</p>
<p>Penggenapan janji Tuhan dalam kehidupan Hana menunjukkan kesetiaan Tuhan kepada mereka yang mengandalkan-Nya (Longman, 2016).</p>	<p>1Samuel 1:20.</p>	<p>Ide Visual</p> <p>Penggenapan Janji Tuhan: Kisah Hana menggambarkan bagaimana Tuhan merespons doa-doa orang yang setia dan percaya kepada-Nya. Tuhan mendengar dan menjawab doa Hana dengan memberikan anak yang dijanjikan.</p> <p>Visualisasi:</p> <p>Kontras antara Keharuan dan Sukacita: Visualisasi bisa mencakup perubahan dari kesedihan dan keharuan saat berdoa menjadi sukacita yang mendalam setelah Tuhan menjawab doanya. Ini menggambarkan transformasi yang hanya bisa diberikan oleh iman dan pengharapan kepada Tuhan.</p>
<p>Tindakan Hana dalam menyerahkan Samuel menggambarkan ketaatan penuh kepada kehendak Tuhan (Smith, 2018).</p>	<p>1Samuel 1:27-28.</p>	<p>Ide Visual</p> <p>Penyerahan Diri kepada Tuhan: Hana tidak hanya meminta berkat dari Tuhan, tetapi juga siap untuk menyerahkan berkat itu kembali kepada Tuhan. Ini menunjukkan komitmen Hana kepada kehendak Tuhan, bahkan setelah menerima yang dia minta.</p> <p>Visualisasi</p> <p>Momen Penyerahan Samuel: Visualisasi saat Hana menyerahkan Samuel kepada Imam Eli dapat menonjolkan sikap penyerahan diri yang tulus dan komitmen penuh kepada Tuhan. Momen ini menyoroti bagaimana Hana rela menyerahkan anak yang telah lama diidamkan kepada Tuhan.</p>
<p>Brueggemann, (2019) menyatakan nyanyian Hana adalah ungkapan iman yang kuat, mengakui Tuhan sebagai sumber segala pembalikan keadaan</p>	<p>1Samuel 2:1-10.</p>	<p>Ide Visual</p> <p>Pujian dan Syukur: Nyanyian Pujian Hana (1 Samuel 2:1-10) mencerminkan pengakuan Hana akan kedaulatan dan keadilan Tuhan. Ini menegaskan iman Hana bahwa Tuhan adalah pembalik</p>

		<p>keadaan, yang mengangkat yang rendah hati dan merendahkan yang sombong.</p> <p>Visualisasi Nyanyian Pujian dengan Wajah Penuh Sukacita: Momen ketika Hana menyanyikan pujian kepada Tuhan (1 Samuel 2:1-10) dapat divisualisasikan dengan ekspresi wajah penuh sukacita dan rasa syukur. Ini menggambarkan pengakuan Hana akan kedaulatan Tuhan.</p>
--	--	---

Dari perspektif iman, Hana adalah contoh kesetiaan dan kepercayaan kepada Tuhan, bahkan dalam kesulitan. Doanya yang penuh iman, penggenapan janji Tuhan, penyerahan diri, dan pujiannya kepada Tuhan, semuanya menunjukkan bagaimana iman yang sejati bekerja. Ini bisa menjadi elemen utama dalam visualisasi cerita Hana, menggambarkan seorang wanita yang rendah hati, penuh iman, dan setia kepada Tuhan.

Dalam visualisasi Hana, elemen-elemen seperti keharuan dalam doa, momen penyerahan Samuel, ekspresi sukacita dalam nyanyian pujian, dan perubahan emosi dari kesedihan menjadi sukacita, semuanya dapat digambarkan untuk menonjolkan karakter Hana sebagai wanita yang penuh iman dan kepercayaan kepada Tuhan.

Perancangan Poster Pop-up

Dari data diatas berikut beberapa rekomendasi visualisasi yang bisa dijadikan visualisasi dalam Poster *pop-up*

Wajah dan penampilan	Pakaian	Budaya dan Sikap
<p>Stereotip Wajah Wanita Ibrani Kuno: Wajah wanita Ibrani pada zaman Hana kemungkinan memiliki ciri-ciri wajah Timur Tengah seperti kulit yang agak gelap, rambut hitam, dan mata yang tajam. Penampilan ini mencerminkan karakteristik etnis dari wilayah Israel kuno.</p>	<p>Pakaian Tradisional Wanita Ibrani: Hana mungkin mengenakan pakaian panjang yang sederhana, dengan kerudung yang menutupi kepala sebagai tanda kesopanan. Pakaian ini biasanya terbuat dari wol atau linen, dan warnanya seringkali netral atau alami. Pakaian juga bisa dihiasi dengan ikat pinggang.</p>	<p>Sikap Penyerahan Diri dan Kerendahan Hati: Visualisasi Hana dapat menonjolkan sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan penyerahan diri. Dalam budaya Ibrani kuno, wanita yang berdoa sering kali menundukkan kepala atau berlutut sebagai tanda hormat dan pengabdian.</p>
<p>Referensi Akademis: Wanita Ibrani pada zaman Alkitab digambarkan dengan wajah yang khas Timur Tengah, dengan fitur yang kuat dan berkarakter (Finkelstein, 2001).</p>	<p>Referensi Akademis: Pakaian wanita Ibrani pada zaman Alkitab biasanya sederhana dan fungsional, dengan sedikit ornamen, melambangkan kesederhanaan dan kesopanan (Meyers, 2014).</p>	<p>Referensi Akademis: Sikap doa dan penyerahan diri dalam budaya Ibrani sering ditunjukkan melalui gerakan tubuh yang rendah hati, seperti berlutut atau menundukkan kepala (Keel, 1997).</p>

Verses: 1 Samuel 1:9, di mana Hana disebut sebagai wanita Ibrani yang berdoa di Tabernakel.	Verses: 1 Samuel 2:19, di mana disebutkan bahwa Hana membuat jubah kecil untuk Samuel, menunjukkan keterampilan dan kesederhanaannya.	Verses: 1 Samuel 1:12-13, di mana Hana berdoa dengan bibir yang bergerak tetapi suara tidak terdengar, menunjukkan intensitas dan kerendahan hatinya.
--	--	--

Untuk menggambarkan Hana secara visual, fokus pada karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Referensi ini membantu menciptakan visual yang otentik dan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah.

Produksi dan Implementasi



*Gambar 3 Implementasi data pada karakter Hana
Sumber: Hasil visual penulis*

Visualisasi Hana secara visual, fokus pada karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Referensi ini membantu menciptakan visual yang otentik dan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah (Gambar 3).

(Pengerjaan Poster Pop Up sedang dalam progress)

4. KESIMPULAN

Kesimpulan sementara dari kegiatan ini menunjukkan bahwa visualisasi karakter Hana dalam Alkitab dapat dilakukan dengan memahami peran dan posisi perempuan Israel kuno yang erat kaitannya dengan kehidupan keluarga dan agama. Penggambaran visual Hana mencakup pakaian sederhana dari bahan kain wol atau linen dengan warna-warna netral untuk mencerminkan kerendahan hati dan kesederhanaan hidupnya. Ekspresi tubuh yang menunjukkan pengabdian penuh kepada Tuhan, seperti menundukkan kepala atau berlutut saat berdoa, juga menjadi elemen penting dalam visualisasi ini. Analisis visualisasi kitab Hannah menyoroti doa yang penuh iman, penggenapan janji Tuhan, penyerahan diri, dan pujian kepada Tuhan sebagai elemen utama yang dapat divisualisasikan untuk menonjolkan karakter Hana sebagai wanita yang penuh iman dan kepercayaan kepada Tuhan. Visualisasi ini dapat mencakup ekspresi keharuan dalam doa, momen penyerahan Samuel, ekspresi sukacita dalam nyanyian pujian, dan perubahan emosi dari kesedihan menjadi sukacita.

Rekomendasi visualisasi dalam poster pop-up mencakup karakteristik wajah khas Timur Tengah, pakaian sederhana dan tradisional wanita Ibrani, serta sikap tubuh yang menunjukkan kerendahan hati dan pengabdian. Pop-up poster memberikan pengalaman visual dinamis dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak. Aktivitas bermain dengan pop-up poster mendukung perkembangan otak yang sehat dan membangun hubungan sosial, sementara desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan efektif.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Ucapan terimakasih ditujukan pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara, dan GraceLife Community Church dan GraceLife Kids.

REFERENSI

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>

Berlin, A. (2017). *Hannah and Her Prayers: Speech, Silence, and Memory in 1 Samuel 1*. *Biblical Interpretation*, 2(3), 225-240.

Bible Gateway. (2024). 1 Samuel 1 MSG - Hannah Pours Out Her Heart to GOD. Diakses dari <https://www.biblegateway.com/passage/?search=1%20Samuel%201&version=MSG>

Bible Study Tools. (2020). *Lessons from Hannah in the Bible*. Diakses dari <https://www.biblestudytools.com/bible-study/topical-studies/lessons-from-hannah-in-the-bible.html>

Britannica. (t.th.*Hannah*. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Hannah>

Brueggemann, W. (2019). *The Prophetic Imagination*. Fortress Press.

Brown, S. (2017). *Prayer and Faith in the Old Testament*. Cambridge University Press.

Castillo, M. (2019). Digital game-based learning for preschoolers. *SpringerLink*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-022-00240-0>

Christianity.com. (2024). *The Story of Hannah in the Bible*. Diakses dari <https://www.christianity.com/wiki/people/the-story-of-hannah-in-the-bible.html>

DesignCloud. (t.th.). *The Impact of Communication Design: Enhancing Visual Communication*. Diakses dari <https://designcloud.app/blog/the-impact-of-communication-design>

Finkelstein, I. (2001). *The Bible Unearthed: Archaeology's New Vision of Ancient Israel and the Origin of Its Sacred Texts*. Free Press.

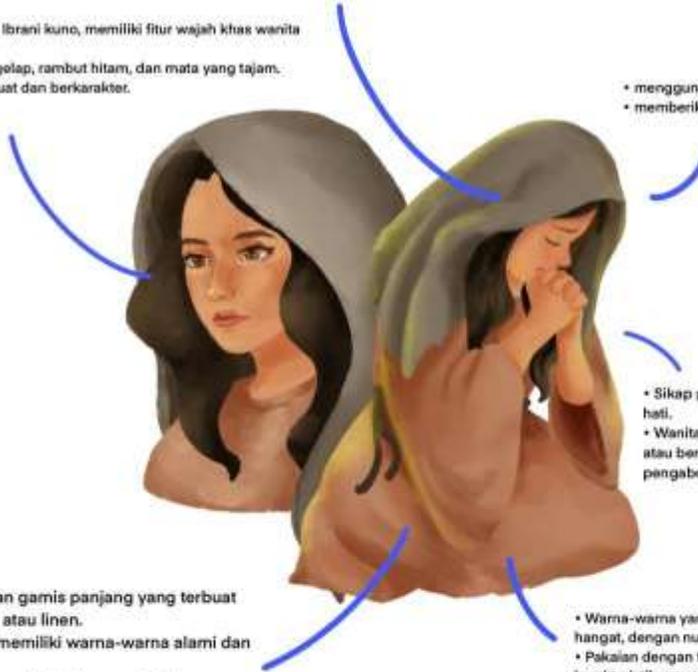
GraceLife Community Church. (t.th.). *About Us*. Diakses dari <https://www.gracelifejakarta.org/about-us>

- GraphicMama. (t.th. Visuals for Kids: Enhancing Communication and Learning. Diakses dari <https://graphicmama.com/blog/visuals-kids-learning-education/>
- Keel, O. (1997). *The Symbolism of the Biblical World: Ancient Near Eastern Iconography and the Book of Psalms*. Eisenbrauns.
- Longman, T. (2016). *Old Testament Theology*. Zondervan.
- Meyers, C. (2014). *Discovering Eve: Ancient Israelite Women in Context*. Oxford University Press.
- Neliti. (t.th..). *Pembuatan Buku Cerita Interaktif tentang Daud*. Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publications/123456/pembuatan-buku-cerita-interaktif-tentang-daud>
- Niditch, S. (2019). *Oral World and Written Word: Ancient Israelite Literature*. *Religious Studies Review*, 23(1), 21-26.
- Schneider, T. (2018). "The Representation of Women in the Hebrew Bible: Hannah's Role in the Canon." *Journal for the Study of the Old Testament*, 38(3), 315-330.
- Smith, M. (2016). *The Early History of God: Yahweh and the Other Deities in Ancient Israel*. Eerdmans Publishing.
- Smith, M. (2018). *The Faithful Servant: A Study of Devotion in the Bible*. Baker Academic.
- Think About Such Things. (n.d.). *Hannah's Faith and Devotion*. Diakses dari <https://www.thinkaboutsuchthings.com/hannahs-faith-and-devotion>
- Wang, J., & Mokmin, N. A. M. (2023). Virtual reality technology in art education with visual communication design in higher education: a systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 28, 15125–15143. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11845-y>
- Yu, G., Akhter, S., Kumar, T., Ortiz, G. G. R., & Saddhono, K. (2022). Innovative application of new media in visual communication design and resistance to innovation. *Frontiers in Psychology*, 13, 940899. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.940899>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

Lampiran 7. Luaran tambahan

KONSEP KARAKTER HANA

- Merupakan Orang Ibrani kuno, memiliki fitur wajah khas wanita Timur Tengah
- Warna kulit agak gelap, rambut hitam, dan mata yang tajam.
- fitur wajah yang kuat dan berkarakter.



- menggunakan penutup kepala atau syal.
- memberikan kesan kesopanan.

- Sikap penyerahan diri dan kerendahan hati.
- Wanita yang berdoa menunduk kepala atau bertutut menunjukkan tanda hormat dan pengabdian.

- mengenakan gamis panjang yang terbuat dari kain wol atau linen.
- sering kali memiliki warna-warna alami dan sederhana.
- Pakaian juga dihiasi dengan ikat pinggang.

- Warna-warna yang digunakan cenderung hangat, dengan nuansa coklat, merah, dan krem.
- Pakaian dengan tekstur yang sederhana adalah karakteristik umum.

REFERENSI VISUAL

Penutup kepala :



Generated Co-Pilot powered by Dall-e3

Gamis :



Generated Co-Pilot powered by Dall-e3

Wajah :



Generated by Midjourney

Sikap :



Generated by Midjourney

PALET WARNA



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : ECV00202519212, 11 Februari 2025

Pencipta

Nama : **Anny Valentina, Yosadara Paramita dkk**

Alamat : Greenville Y/17, RT/RW 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11510

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Anny Valentina, Yosadara Paramita dkk**

Alamat : Greenville Y/17, RT/RW 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11510

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Gambar**

Judul Ciptaan : **Konsep Visual Karakter Hana Untuk Implementasi Pop-Up Poster**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 10 Oktober 2024, di DKI Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000858575

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



u.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Dumasasongko, SH., MH.
NIP. 196912261994031001

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Anny Valentina	Greenville Y/17, RT/RW 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk , Kebon Jeruk, Jakarta Barat
2	Yusadara Paramita	Jl. Rahaerja No. 5 KD. Badak Baru RT.004/RW.006 Kelurahan Kedung Badak, Kecamatan Tanah Sereal., Tanah Sereal, Bogor
3	Ruth Cecilia	Villa Taman Bandara M-2 No. 24 RT.001/RW.010 Kelurahan Dadap, Kecamatan Kosambi, Kosambi, Tangerang
4	David Amadeus Gerungan	Jl. Gunung Indah VIII No. 15 RT.004/RW.003 Kelurahan Cireundeu, Kecamatan Ciputat Timur, Ciputat Timur, Tangerang Selatan
5	Kevin Matthew Ivanson	Greenville Blok Y/17 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kebon Jeruk, Jakarta Barat

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Anny Valentina	Greenville Y/17, RT/RW 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk , Kebon Jeruk, Jakarta Barat
2	Yusadara Paramita	Jl. Rahaerja No. 5 KD. Badak Baru RT.004/RW.006 Kelurahan Kedung Badak, Kecamatan Tanah Sereal., Tanah Sereal, Bogor
3	Ruth Cecilia	Villa Taman Bandara M-2 No. 24 RT.001/RW.010 Kelurahan Dadap, Kecamatan Kosambi, Kosambi, Tangerang
4	David Amadeus Gerungan	Jl. Gunung Indah VIII No. 15 RT.004/RW.003 Kelurahan Cireundeu, Kecamatan Ciputat Timur, Ciputat Timur, Tangerang Selatan
5	Kevin Matthew Ivanson	Greenville Blok Y/17 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kebon Jeruk, Jakarta Barat





UNTAR
Universitas Tarumanagara

Research
Week
2024



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PENDIDIKAN KRISTIANI: IMPLEMENTASI POP-UP POSTER CERITA HANNAH

Anny Valentina, 0317077602 / 10600011, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
 Yosadara Paramita, 625230111, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
 Ruth Cecilia, 625230066, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
 David Amadeus Gerungan, 625230117, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
 Kevin Matthew Ivanson, 545239102, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara

Pendahuluan

Bermain adalah komponen penting dalam pendidikan anak, terutama di sekolah Minggu. Metode pengajaran yang kreatif dan interaktif membantu anak memahami nilai-nilai Kristiani melalui cerita Alkitab. Tantangan utama adalah menciptakan aktivitas bermain yang memfokuskan Tuhan sebagai pusat cerita. Desain komunikasi visual, seperti poster pop-up, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan daya ingat anak-anak. Poster pop-up interaktif dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat cerita Alkitab, khususnya kisah Hannah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode partisipatif dan kolaboratif. Langkah-langkahnya meliputi perencanaan dan persiapan dengan studi literatur dan desain media visual, perancangan poster pop-up dengan elemen interaktif, produksi dan implementasi di sekolah Minggu, serta evaluasi, penyusunan artikel ilmiah, dan pengajuan HKI menjadi langkah penting untuk memastikan kualitas, relevansi, dan perlindungan desain poster secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Poster pop-up interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap cerita Alkitab. Elemen visual dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, mendukung daya ingat, serta membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan menyenangkan.

Hasil Visual:



Kesimpulan

Pop-up poster memberikan pengalaman visual dinamis dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak. Aktivitas bermain dengan pop-up poster mendukung perkembangan otak yang sehat dan membangun hubungan sosial, sementara desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan efektif.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak, khususnya mitra dari GraceLife, atas kerja sama dan dukungannya dalam program ini. Semoga poster pop-up ini bermanfaat dalam mendukung pembelajaran anak-anak di sekolah Minggu..

Referensi

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte-169>

Castillo, M. (2019). Digital game-based learning for preschoolers. SpringerLink. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-022-00240-0>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>