

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



PERANCANGAN AKTIVITAS BERMAIN
MENGENAL KARAKTER RUT SERI WANITA DALAM ALKITAB

Disusun oleh:

Ketua Tim

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

Anggota:

Meysia Dewi Aurellia [625210008]

Kevin Matthew Ivanson [545239102]

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
JULI 2024

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Perancangan aktivitas bermain mengenal Karakter Ruth Seri Wanita dalam Alkitab
2. Nama Mitra PKM : GraceLife Community Church
3. Ketua Tim Pelaksana :
 - A. Nama dan Gelar : Anny Valentina S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIDK : 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
 - G. Alamat Kantor : Letjen. S. Parman No. 1, Jakarta Barat
 - H. Nomor HP/Tlp : 082111545177
3. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Mahasiswa : 2 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Meysia Dewi Aurellia & 625210008
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Kevin Matthew Ivanson & 545239102
 - D. Nama & NIM Mahasiswa 3 :
4. Lokasi Kegiatan Mitra :
- A. Wilayah Mitra : Jakarta
- B. Kabupaten/Kota : Jakarta Utara
- C. Provinsi : DKI
5. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring
5. Luaran yang dihasilkan : HKI
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari - Juli 2024
7. Pendanaan :
Biaya yang disetujui : Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 31 Juli 2024

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
NIK:10381047

Ketua Pelaksana

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

BAB I

Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Pengenalan karakter-karakter wanita dalam Alkitab kepada anak-anak merupakan bagian penting dari pendidikan agama, terutama dalam memahami peran wanita dalam sejarah iman dan penyertaan Tuhan yang setia dalam hidup tokohnya (Palmer, 2021). Salah satu karakter yang menonjol adalah Ruth, seorang wanita Moab yang dikenal karena kesetiaan, cinta, dan komitmennya kepada Tuhan serta keluarganya (McGowan, 2019). Kisah Ruth bukan hanya tentang perjalanan pribadi seorang wanita, tetapi juga mengandung pelajaran iman yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama tentang penyertaan Tuhan yang nyata dalam kehidupan Ruth (Lund, 2022).

Seri "Wanita dalam Alkitab" berupaya untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada anak-anak mengenai peran wanita dalam narasi Alkitab (Koehler & Fuchs, 2020). Dengan menyoroti karakter-karakter seperti Ruth, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai seperti kesetiaan, keberanian, dan pengorbanan (Berk, 2020). Dalam konteks ini, perancangan aktivitas bermain menjadi alat yang efektif untuk mengenalkan dan memperkuat pemahaman anak-anak mengenai karakter-karakter ini (Smith, 2021).

Menggunakan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam aktivitas bermain tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu anak-anak untuk mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan mereka sendiri (Jones, 2018). Melalui kegiatan yang interaktif dan visual, seperti pembuatan poster, infografis, video animasi, dan kartu cerita, anak-anak dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan melalui kisah Ruth dan wanita-wanita lainnya dalam Alkitab (Meyer & Graham, 2022). Pendekatan ini juga mempermudah guru dan orang tua untuk mengajarkan iman dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak (Smith, 2021).

B. Masalah Mitra dan Solusinya

Meskipun kisah Ruth memiliki nilai iman yang tinggi, banyak anak-anak yang kesulitan untuk memahami konteks dan pelajaran yang terkandung di dalamnya. Akibatnya, mereka mungkin tidak sepenuhnya menghargai relevansi cerita ini dalam kehidupan mereka (Smith, 2021). Selain itu, metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dan fokus terhadap materi (Meyer & Graham, 2022).

Bab II **Pelaksanaan**

A. Deskripsi Kegiatan

Menggunakan Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai alat dalam aktivitas bermain dapat menjadi solusi yang efektif (Lund, 2022). Dengan mengadaptasi unsur-unsur visual ke dalam pembelajaran, anak-anak dapat lebih terlibat dan memahami cerita Ruth dengan cara yang menyenangkan (Berk, 2020). Perancangan Kegiatan bermain yang berfokus pada DKV akan memberikan pendekatan yang menarik dan interaktif (Jones, 2018).

Berbagai elemen DKV yang dapat diterapkan dalam aktivitas bermain terkait dengan kisah Ruth antara lain:

1. Poster Pendidikan

Poster yang menunjukkan karakter Ruth dan Naomi beserta kata-kata kunci seperti "Kesetiaan" dan "Cinta" (Koehler & Fuchs, 2020).

Aktivitas: Setelah memperkenalkan karakter Ruth dan Naomi lewat poster, anak-anak dapat dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan kata-kata kunci seperti "Kesetiaan" dan "Cinta," lalu membuat poster mereka sendiri. Mereka bisa menggambar, menempelkan gambar, atau menulis kalimat yang menjelaskan makna dari kata tersebut dalam konteks kisah Ruth.

Tujuan: Mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan memahami nilai-nilai dalam cerita melalui interaksi visual (Meyer & Graham, 2022).

2. Infografis

Infografis yang menggambarkan perjalanan Ruth dari Moab hingga Betlehem, termasuk informasi sejarah dan budaya pada zaman itu (Palmer, 2021).

Aktivitas: Anak-anak dapat diajak untuk membuat infografis mengenai perjalanan Ruth dari Moab ke Betlehem menggunakan bahan-bahan seni seperti kertas warna, spidol, dan gambar. Mereka dapat menggambarkan berbagai momen penting dalam perjalanan Ruth dan menambahkan informasi menarik tentang latar belakang budaya.

Tujuan: Memperkenalkan unsur sejarah dan budaya yang menyertai cerita sambil melatih keterampilan komunikasi visual mereka (Lund, 2022).

3. Video Animasi

Video pendek yang merangkum kisah Ruth dengan visual yang menarik dan mudah dipahami (Smith, 2021).

Aktivitas: Mengumpulkan anak-anak untuk menonton video animasi yang berkaitan dengan kisah Ruth. Setelah menonton, anak-anak dapat diajak untuk membuat cerita pendek yang mereka inginkan berdasarkan cerita dalam video. Mereka bisa menggambar skenario dari scene yang mereka pilih dan mendiskusikannya di depan teman-teman mereka.

Tujuan: Memberikan pengalaman menyenangkan yang membantu anak-anak memahami dan mengingat plot dari kisah Ruth dengan cara yang kreatif (Meyer & Graham, 2022).

4. Kartu Cerita

Kartu yang menyajikan momen-momen utama dari kisah tersebut dengan ilustrasi dan pelajaran moral (Jones, 2018).

Aktivitas: Siapkan set kartu cerita yang menggambarkan momen-momen utama dalam kisah Ruth. Anak-anak dapat bermain permainan kartu seperti "Memory" atau "Story Sequencing" di mana mereka mencocokkan gambar dengan teks yang sesuai atau menyusun kembali cerita berdasarkan urutan yang benar.

Tujuan: Memperkuat kemampuan memori dan pemahaman mereka terhadap urutan cerita serta pelajaran moral (Koehler & Fuchs, 2020).

Poster Pendidikan Interaktif merupakan pilihan utama untuk mengajarkan kisah Ruth dengan menggunakan DKV. Aktivitas ini menggabungkan seni, kolaborasi, dan pembelajaran visual yang membuatnya sangat efektif. Aktivitas bermain berupa poster ini dipilih karena:

1. Visualisasi yang Menarik: Poster memberikan visualisasi yang menarik dan dapat menarik perhatian anak-anak. Dengan gambar dan warna yang cerah, anak-anak akan lebih mudah mengingat informasi yang disajikan.
2. Kolaborasi dan Diskusi: Dalam proses pembuatan poster, anak-anak akan bekerja sama dalam kelompok. Ini memungkinkan mereka untuk berdiskusi tentang makna setiap karakter dan nilai yang terkandung dalam kisah Ruth. Aktivitas ini akan membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap cerita.
3. Penguatan Kata Kunci: Poster dapat menampilkan kata-kata kunci seperti "Kesetiaan", "Cinta", dan "Pengorbanan", yang merupakan inti dari kisah Ruth. Anak-anak dapat menambahkan definisi atau contoh dari kata-kata tersebut, sehingga mereka memahami lebih dalam arti dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Keterlibatan Kreatif: Anak-anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara kreatif saat mereka menggambar dan menambahkan elemen visual ke poster mereka. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap karya yang mereka ciptakan.
5. Pameran dan Presentasi: Setelah poster selesai dibuat, anak-anak dapat mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas atau dalam acara gereja. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berbagi apa yang telah mereka pelajari serta menjelaskan elemen-elemen yang mereka sertakan dalam poster.
6. Materi Pembelajaran yang Berkelanjutan: Poster yang telah dibuat dapat dipajang di ruang kelas atau gereja sebagai materi pembelajaran yang berkelanjutan, mengingatkan anak-anak akan pentingnya nilai-nilai dari cerita Ruth.

B. Metode Pelaksanaan



Pelaksanaan perancangan aktivitas bermain dengan 5 tahap yaitu :

1. Mencari data dan melakukan wawancara
Hal pertama yang dilakukan adalah mencari data dengan penelusuran di internet dan melakukan wawancara.
2. Mencari solusi dari permasalahan
Mencari rekomendasi dan aktivitas bermain serta tujuan dari kegiatan bermain.
3. Membuat rancangan visual
membuat aktivitas bermain yang disesuaikan dengan rekomendasi kegiatan bermain.
4. Mengirimkan hasil visual
Hasil visual dikirimkan kepada Mitra.

C. Luaran

- Poster mewarnai



- Stiker



Bab III

Kesimpulan

Dengan menerapkan DKV dalam pembelajaran, anak-anak dapat lebih memahami konteks dan pelajaran dari kisah Ruth. Aktivitas ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat pengertian mereka tentang nilai-nilai kesetiaan, cinta, dan pengorbanan yang diajarkan melalui cerita ini (Palmer, 2021). Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain dan belajar dengan cara yang interaktif cenderung lebih mengingat dan menerapkan pelajaran dalam kehidupan mereka sehari-hari (McGowan, 2019).

Dengan memilih Poster Pendidikan Interaktif sebagai aktivitas utama, kita dapat secara efektif mengajarkan kisah Ruth melalui DKV. Aktivitas ini mempromosikan keterlibatan aktif, kreativitas, dan kolaborasi, sambil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik. Poster yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai pengingat bagi anak-anak tentang nilai-nilai moral yang diajarkan melalui kisah Ruth.

Daftar Pustaka

Koehler, L. & Fuchs, J. (2020). Visual Learning in Religious Education: Engaging Children in Faith Narratives. *Journal of Religious Education*,68(2),123-137.

Berk, L.E. (2020). *Development Through the Lifespan*. Pearson Education.

McGowan, A. (2019). The Power of Storytelling in Faith Education: Engaging Young Minds. *Christian Education Journal*,16(1),45-60.

Palmer, R. (2021). Faith Formation and Visual Learning: Creating Engaging Curriculum for Children. *Journal of Religious Education*,69(3),157-172.

Lund, J. (2022). Understanding Children's Spiritual Development through Visual Arts. *Journal of Childhood*,12(4),233-245.

Jones, E. (2018). The Role of Play in Learning: Integrating Faith and Fun. *Education and Faith Journal*,21(2),89-101.

Meyer, L. & Graham, D. (2022). Play-Based Learning: A Pathway to Active Engagement in Religious Education. *International Journal of Religious Education*,7(1),15-30.

Smith, R. (2021). Interactive Learning Strategies for Children's Ministry. *Children's Ministry Journal*,29(1),67-82.

Lampiran

1. Surat tugas.



UNTAR untuk INDONESIA

PERJANJIAN
PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM PKM100 PLUS 2024 – Periode 1
Nomor: PKM100Plus-2024-1-180-SPK-KLPPM/UNTAR/VI/2024

1. Pada hari Kamis tanggal 13 bulan Juni Tahun 2024, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

II Nama : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0320077702
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Meysia Dewi Aurellia
NIM : 625210008
2. Nama : Kevin Matthew Ivanson
NIM : 545239102
3. Nama : -
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Perancangan Poster Digital Karakter Ruth Seri Wanita dalam Alkitab

Nama mitra : GraceLife Community Church

Tanggal kegiatan : 30 Juni 2024

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Juli 2024, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama

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

Pihak Kedua

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

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

2. Sertifikat (jika ada)


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

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 : EC002024190352, 20 September 2024

Pencipta

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

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

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **Alat Peraga Karakter Ruth Seri Wanita Dalam Alkitab "Kesetiaan Ruth"**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 21 April 2024, di Jakarta Barat

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 : 000762828

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.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001



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	Yosadara Paramita	Jl. Raharja 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 Cireunde, Kecamatan Ciputat Timur, Ciputat Timur, Tangerang Selatan
5	Meysia Dewi Aurellia	Jl. Durian V No.26 RT.002/RW.008 Kelurahan Rawa Buaya, Kecamatan Cengkareng, Cengkareng, Jakarta Barat
6	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	Yosadara Paramita	Jl. Raharja 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 Cireunde, Kecamatan Ciputat Timur, Ciputat Timur, Tangerang Selatan
5	Meysia Dewi Aurellia	Jl. Durian V No.26 RT.002/RW.008 Kelurahan Rawa Buaya, Kecamatan Cengkareng, Cengkareng, Jakarta Barat
6	Kevin Matthew Ivanson	Greenville Blok Y/17 012/009, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kebon Jeruk, Jakarta Barat



3. Bukti luaran*



"Keselwaan Ruth"
teman sehati dalam kesukuan

