

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan beribadah merupakan kegiatan yang penting dalam mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Saat melakukan ibadah tentu kita menginginkan suasana yang tenang dan khidmat. Dalam melaksanakan ibadah ke tempat suci atau tempat beribadah tentu banyak orang tua mengajak anak mereka yang masih kecil. Biasanya akan mengganggu berjalannya ibadah apabila banyak anak yang bermain di tempat beribadah tersebut. Hal ini terjadi karena anak – anak pada umumnya tidak terlalu memahami apa yang dilakukan orang tua mereka yang sedang beribadah. Mereka akan cepat menjadi bosan apabila hanya menunggu. Anak kecil mempunyai kecenderungan akan memilih bermain sendiri ataupun bermain dengan anak – anak jemaat yang lain. Seharusnya anak -anak diberikan sarana media belajar yang menarik agar tidak mengganggu jalannya ibadah. Dengan begitu mereka bisa bermain sambil belajar.

Media mempunyai pengertian umum sebagai alat atau instrumen untuk menyimpan dan menyampaikan data atau informasi. Media semakin berkembang mengikuti perkembangan jaman. Dimana setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri sehingga membuat media banyak dibutuhkan oleh masyarakat. Media mempunyai jenis yang cukup banyak. Contoh dari media adalah buku, televisi, radio dan game.

Game adalah permainan yang lebih mengacu kepada permainan yang menggunakan media elektronik. Game merupakan hiburan berbentuk multimedia yang dibuat agar semenarik mungkin sehingga para penikmat game bisa mendapatkan kepuasan saat bermain. Selain berfungsi sebagai hiburan, game juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Contohnya, dalam suatu game, disisipkan sisi sejarah suatu negara ataupun informasi yang bisa menjadi pengetahuan dan wawasan.

Dengan adanya perkembangan teknologi maka harus dimanfaatkan dengan baik. Solusi yang akan dicari adalah bagaimana agar anak-anak tersebut tidak mengganggu ibadah. Solusi yang dipilih adalah menyediakan media belajar di tempat yang tidak jauh dari lokasi orang tua mereka beribadah. Media yang memberikan pengajaran tentang cerita Alkitab dan tokoh – tokohnya dalam bentuk permainan menarik bagi anak - anak. Media ini dikemas dalam bentuk game dengan genre RPG.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara memperkenalkan alkitab kepada anak-anak melalui game RPG?
2. Bagaimana mengemas game RPG agar menarik bagi anak – anak?
3. Bagaimana cara membuat game bertema cerita alkitab dengan genre RPG?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam sistem ini, agar tidak meyimpang dari tujuan yang akan dicapai maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Cerita Alkitab yang digunakan hanya satu cerita, bukan seluruhnya.
2. Mengenalkan cerita Alkitab melalui game bergenre RPG.
3. Media yang digunakan akan dikemas dalam bentuk game.

### 1.4 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka tujuan dari dibuatnya proyek tugas akhir ini :

1. Bagi anak – anak di gereja
  - Mengetahui cerita Alkitab dengan media yang menarik yaitu game RPG.
  - Mereka bisa bermain sambil belajar seputar cerita Alkitab dan tokoh - tokohnya.
2. Bagi gereja
  - Ibadah yang berlangsung tidak terganggu oleh anak – anak jemaat.
  - Suasana beribadah bisa menjadi lebih tenang dan khidmat.
3. Mengetahui bagaimana cara pembuatan game dengan genre RPG.
4. Menjadikan game RPG ini sebagai media untuk belajar sekaligus bermain.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh secara umum adalah anak – anak yang mengikuti orang tuanya beribadah tidak akan mengganggu orang tua mereka lagi karena

mereka menemukan kegiatan lain yang bisa menarik perhatian mereka. Tidak hanya sekedar bermain, namun mereka juga akan mempelajari cerita – cerita Alkitab dengan cara yang menarik.

