

Problematika Alih Media Alat Peraga Berbasis *Surface* kepada Alat Peraga Berbasis *Screen*

Problematics of Media Transferment of Surface-Based designs to Screen-Based Designs

Naniwati Sulaiman¹, Rene Arthur Palit²

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha^{1,2}

How to cite :

Sulaiman, N., & Palit, R. A. (2024). Problematika alih media alat peraga berbasis *surface* kepada alat peraga berbasis *screen*. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(1), 125-138. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i1.5727>

Abstrak

Krisis kesehatan global akibat pandemi COVID-19 telah berdampak ke segala bidang kehidupan manusia. Manusia harus menata ulang cara hidupnya, termasuk cara beribadah. Ibadah Sekolah Minggu yang tadinya *luring* di gereja, sekarang beralih menjadi ibadah *daring* di rumah. Dalam praktik bercerita secara *daring*, ternyata media berbasis *surface* seperti media cetak yang semula efektif dalam situasi tatap muka, kini berkurang dayanya di depan kamera. Semua alat peraga visual yang dipergunakan untuk bercerita kepada anak Sekolah Minggu tidak dapat begitu saja dipakai di depan layar dalam ibadah *daring*. Penyebabnya dikarenakan media berbasis layar (*screen*) memiliki karakteristik yang berbeda dengan media berbasis cetak (*surface*). Jadi, ilustrasi dan jenis alat peraga *luring* tidak dapat begitu saja dipergunakan pada situasi *daring*. Alat peraga visual dalam situasi tatap muka tidak dapat disamakan dengan situasi *daring*. Penelitian ini bertujuan menerapkan alat peraga visual berbasis *surface* kepada media alat peraga berbasis *screen*. Untuk mencapai tujuan tersebut, dipergunakan metode studi literatur dan eksperimen. Pertama akan dilakukan studi literatur mengenai karakteristik mengenai alat peraga visual. Berikutnya akan dipilih satu sampel alat peraga cerita Sekolah Minggu berbasis *surface* yang dirancang menjadi alat peraga berbasis *screen*. Kemudian hasil transformasi alat peraga tersebut akan diujicobakan kepada anak-anak Sekolah Minggu. Langkah terakhir adalah penyempurnaan karya. Diharapkan temuan penelitian ini dapat memberi masukan untuk perancangan alat peraga visual Sekolah Minggu *daring*. Secara umum dapat bermanfaat bagi perkembangan media desain komunikasi visual.

Correspondence Address:

Naniwati Sulaiman,
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Kristen Maranatha,
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri MPH no. 65,
Bandung – 40164
Email: naniwatisulaiman@yahoo.com

Kata Kunci

Alat peraga visual, Daring, Luring, *Screen*, Sekolah Minggu, *Surface*

Abstract

The global health crisis due to the COVID-19 pandemic has impacted all areas of human life. Humans must rearrange their way of life, including the way of worship. Sunday school services that were previously conducted onsite at the church, have now turned into online worship at home. In the practice of telling stories online, it turns out that surface-based media, such as print media, which were originally effective in face-to-face situations, are now less powerful in front of the camera. All visual aids used to tell stories to Sunday school children cannot simply be used in front of a screen in



© 2024 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

online worship. The reason is that screen-based media has different characteristics from surface-based media. So, illustrations and types of previously onsite props cannot simply be used in an online situation. Visual aids in face-to-face situations cannot be equated with online situations. This study aims to apply surface-based visual aids to screen-based media. To achieve this goal, literature and experimental study methods are used. First, a literature study will be conducted on the characteristics of visual aids. Next, a sample of surface-based Sunday school story props will be selected which is designed to be a screen-based teaching aid. Then the results of the transformation of the props will be tested on Sunday school children. The final step is the completion of the work. It is hoped that the findings of this study can provide input for the design of online Sunday school visual aids. In general, it can be useful for the development of visual communication design media.

Keywords

Online, Onsite, Screen, Sunday school, Surface, Visual teaching aids

PENDAHULUAN

Di masa pandemi covid-19 komunikasi daring menjadi andalan utama dalam hampir semua bidang kehidupan masyarakat. Kegiatan yang semula dilakukan dengan cara tatap muka, seperti sekolah dan berbisnis kini dilakukan melalui media daring. Demikian pula dengan kegiatan keagamaan seperti ibadah gereja beralih kepada ibadah daring.

Sekolah Minggu merupakan bagian dari ibadah gereja yang difokuskan untuk anak-anak. Laufer dan Dyck dalam buku Pedoman Pelayanan Anak membaginya atas: Kelas Batita (bawah tiga tahun), Kelas Kecil (4-5 tahun), Kelas Tengah (6-8 tahun) dan Kelas Besar (9-12 tahun). Sekolah Minggu pada hakikatnya adalah ibadah juga, anak-anak menyanyi memuji Tuhan, berdoa dan mendengarkan Firman Tuhan. Firman Tuhan biasanya disampaikan dalam bentuk cerita disertai alat peraga yang mengandung ilustrasi kisah Alkitab (Whitehead, 2010). Ada berbagai jenis alat peraga. Misalnya gambar poster, gambar lipat, gambar berkembang, papan flanel, wayang kertas, *pop up* dan sebagainya. Alat peraga membantu menarik perhatian anak dan memperjelas maksud cerita alkitab. Khususnya alat peraga visual. Alat bantu visual adalah alat yang digunakan dalam ruang kelas untuk mendorong proses belajar siswa dan membuatnya lebih mudah dan menarik. Alat bantu visual adalah yang terbaik alat untuk menjadikan pengajaran efektif dan penyebaran pengetahuan terbaik (Shabiralyani dkk., 2015). Menurut (Hudson, 2013) anak-anak mengikuti petunjuk dengan teks dan visual 323% lebih baik daripada petunjuk hanya dengan teks. Sebanyak 67% anak-anak dapat dibujuk oleh pembicara yang menggunakan kata-kata dan visual. Hanya 50% yang apabila menggunakan kata-kata.

Selain gambar ilustrasi, format alat peraga, konstruksi dan mekanisme alat peraga disesuaikan dengan cerita yang akan disampaikan. Sebagai contoh gambar lipat dapat mewadahi kisah penyembuhan orang lumpuh. Gambar berkembang dapat menggambarkan suatu proses. Dengan demikian, melalui penggunaan alat peraga visual, cerita Alkitab dapat berkesan dalam hati anak-anak Sekolah Minggu. Namun ketika alat peraga yang sama dipergunakan dalam ibadah daring, ternyata respon anak tidak sama seperti dalam ibadah

luring. Bahkan dapat dikatakan alat peraga tersebut seperti kehilangan fungsinya sebagai alat peraga yang mampu menarik perhatian anak serta membuat cerita berkesan. Indikasi utama adalah anak Sekolah Minggu tidak memperhatikan cerita. Alat peraga tertentu yang berfungsi efektif pada wadah interaksi tatap muka, ternyata kurang berhasil dalam situasi *daring*. Padahal cerita yang disampaikan dan ilustrasi dipergunakan sama.

Pakar komunikasi McLuhan dalam Strate (2017) pada tahun 1964 mengatakan bahwa media memiliki isi dan karakter. Isi media adalah pesan yang paling mudah dipahami orang, sebaliknya karakter media adalah pesan lain yang sering diabaikan orang. Padahal isi media itu dipengaruhi oleh karakter medianya, sehingga lebih lanjut ditegaskannya pula bahwa tidak akan ada konten tanpa terlebih dahulu ada media yang digunakan untuk mengonstruksi sebuah pesan. Pengenalan media baru akan memotivasi penciptaan konten baru. Inilah yang terjadi pada alat peraga luring yang kehilangan kekuatannya ketika dialihkan ke dalam bentuk *daring* (Agodzo, 2015). Media *daring* memiliki karakter yang berbeda dengan media luring (Bucăța & Baboș, 2023). Jadi, karakteristik inilah yang harus dipelajari, diketahui dan dimanfaatkan untuk menyampaikan kisah Alkitab (Lee, 1969). Setiap media memiliki karakteristik yang khas. Karakteristik ini harus dikenali untuk dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses komunikasi. Apabila karakteristik tersebut diabaikan, maka karakteristik media berpotensi melemahkan bahkan menghambat proses komunikasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang "Problematika Alih Media Alat Peraga Berbasis Surfae kepada Alat Peraga Berbasis Screen." Batasan penelitian ini dilakukan pada alat peraga dalam konteks ibadah Sekolah Minggu yang dipergunakan dalam kelas di gereja (*luring*) dengan alat peraga yang dipergunakan di dalam ibadah *daring*. Penelitian ini bermanfaat bagi para Guru Sekolah Minggu agar dapat mempergunakan alat peraga secara efektif pada media *daring*. Selain itu menambah pengetahuan tentang pengaruh karakteristik media agar dapat dipergunakan untuk merancang media pembelajaran secara umum. Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka teori yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teori *remediation* dari David Bolter dan Richard A. Grusin (2000) dalam buku *Remediation: Understanding New Media* "Remediasi" adalah teori media yang berfokus pada penggabungan atau representasi satu media ke dalam media lain atau sebagai salah media reformatif atau korektif. Remediasi merupakan ciri khas media digital baru karena media digital terus-menerus mereformasi media pendahulunya. Remediasi merupakan proses yang terus berkembang, bahkan hingga saat ini. Ini menggambarkan kemampuan media untuk meminjam, mengubah, menyerap, mengganti, dan beradaptasi kepada bentuk media lain. Karena media terus berinteraksi dengan media lain, konsekuensinya tidak ada bentuk media yang akan tetap konsisten sifatnya, dan media itu adalah entitas yang terus berkembang (Feldman, 2013). Media baru mengubah media lama, mempertahankan beberapa fitur yang ada, sementara membuang yang lain.

Johansson (2018) mengutip Bolter & Grusin yang berpendapat bahwa “konten” media apa pun selalu merupakan konten media lain, “satu media itu sendiri digabungkan atau diwakili oleh media lain”; isi tulisan adalah ucapan, tulisan adalah isi dari cetakan, cetakan adalah isi dari telegraf, demikian seterusnya. Selanjutnya Bolter dan Grusin menguraikan dua strategi utama dalam persaingan medial antara media lama dan baru. Mereka mengajukan dua strategi yang saling berhubungan, yaitu strategi *immediacy* dan *hypermediacy*. Selanjutnya, ia menjelaskan bahwa *Immediacy* adalah penghilangan semua tanda ciri media, misalnya film yang sangat realistis. Sebaliknya *hypermediacy* menonjolkan ciri khas media tertentu, misalnya film yang memakai teknik montase. Dalam kata-kata (Bolter & Grusin, 2000, hal. 272-273), *immediacy* adalah 'gaya representasi visual yang tujuannya adalah untuk membuat pemirsa melupakan kehadiran medium (kanvas, film fotografi, bioskop, dan sebagainya) dan percaya bahwa ia ada di hadapan objek representasi'. Strategi kedua adalah *hypermediacy*. Jika *immediacy* membuat pengguna terhanyut dengan konten media tertentu sehingga melupakan keberadaan media yang dipakainya, maka *hypermediacy* adalah sebuah 'gaya representasi visual yang tujuannya adalah untuk mengingatkan pemirsa tentang medium'

Dengan demikian, *immediacy* adalah pengalaman yang dirasakan pengguna media akibat berinteraksi dengan konten media. Pengalaman ini sedemikian intensnya sehingga seakan akan keberadaan media tersebut terlupakan. Contohnya orang yang dihanyutkan emosi disaat bermain *game* atau terharu saat menonton film dan sejenak lupa dengan realitas di dunia nyata. Strategi ini berupaya membuat pembaca atau pemirsa melupakan medium dan menyerah pada ilusi bahwa apa yang mereka alami adalah nyata dan langsung. Contoh lainnya adalah adalah ketika seseorang terhanyut ketika menikmati lukisan realis dan foto, ia lupa bahwa yang dilihatnya adalah gambar. Selanjutnya orang semakin terhanyut oleh kehadiran bioskop dan TV. Semakin besar perangkat yang menampilkan gambar, semakin menghanyutkan pemirsanya. Layar film IMAX lebih menghanyutkan daripada layar film standar, misalnya. Bahkan akhir akhir ini *Immediacy* semakin tak terbendung oleh kehadiran teknologi *Virtual Reality*.

Logika *immediacy* adalah gagasan bahwa teknologi harus mencerminkan dunia nyata secara dekat untuk menciptakan rasa kehadiran (Bolter & Grusin, 2000, hal. 316). *Immediacy* kemudian menuntut transparansi—seakan akan media menghapus batas antara dirinya sendiri sehingga pengguna dapat berdiri "dalam hubungan langsung dengan isi media" (hal. 318), sehingga *immediacy* adalah alasan terjadinya perubahan dari media lama ke media baru. Ketika radio tape digantikan oleh *walkman*, pengguna akan merasakan pengalaman yang lebih maksimal ketika mendengarkan lagu. Demikian pula berlaku dengan kehadiran benda-benda berikutnya yang semakin memperbaiki kualitas pengalaman pengguna saat mengakses isi dari media tersebut. *Hypermediacy* paling sering ditemukan dalam dunia teknologi komputer. Laptop, ponsel pintar, komputer tablet, iPod, dan e-reader adalah contoh *hypermedia*. Namun, *hypermediacy* tidak terbatas pada ranah digital. Surat kabar dan majalah juga cocok dengan deskripsi *hypermedia* (Sheckler, 2011). Dalam *hypermediacy* pemirsa sadar terhadap media yang ia amati. "Media adalah Pesan" Bentuk media memiliki dampak terhadap pesan itu sendiri. *Hypermediacy* terdiri dari kombinasi gambar dan suara dan teks

dan video untuk membangun beberapa representasi dalam ruang yang heterogen (Bolter & Grusin, 2000, hal. 328). Logika *hypermediacy* mengharuskan pengguna untuk mengenali media sebagai media dan menginginkan pengalaman yang dimediasi. Contohnya adalah bagaimana desktop komputer meniru apa yang ada di desktop yang sebenarnya.

Hypermediacy memberikan beraneka ragam pengalaman akibat penggunaan media dalam berbagai platform berteknologi rumit. Contohnya terdapat pada media internet. Internet memungkinkan orang untuk menikmati *streaming* TV/Video, radio, portal berita yang sebelumnya harus diakses dengan gawai yang berbeda. Akhirnya *Hypermediacy* yang menghadirkan beragam pengalaman ini, akan menghasilkan *immediacy* dalam diri penggunanya yang dicapai melalui kecanggihan teknologi dan beragam pengalaman bermedia (*hypermediacy*) yang memperbaiki pengalaman sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Cara ini dipilih karena permasalahan yang dibahas belum jelas, holistik, kompleks, dinamis penuh makna (Sugiyono, 2011) memiliki variabel sederhana namun rumit dalam konten, serta yang menjadi alat ukur adalah peneliti sendiri (Bungin, 2008). Sedang jenis metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan (Arikunto, 2004) dengan sumber data primer yang didapat dari bahan sekolah minggu sebagai berikut:

- Tahap I, akan dilakukan studi literatur mengenai teologi ibadah, media dan karakteristik mengenai alat peraga visual.
- Tahap II, akan dilakukan kaji banding antara isi dan karakter media *surface* dan media *screen*, dari hasil perbandingan akan dapat disimpulkan faktor apa saja yang dapat berdampak pada pesan pertama cerita Alkitab. Berikutnya akan dipilih satu sampel alat peraga cerita Sekolah Minggu berbasis *surface* untuk diuji coba menjadi alat peraga berbasis *screen*.
- Tahap III, kemudian hasil transformasi alat peraga tersebut diujicobakan kepada anak-Sekolah Minggu dan hasilnya dipergunakan untuk penyempurnaan desain akhir.

PEMBAHASAN

Alat Peraga *Surface* pada Sekolah Minggu *Luring*

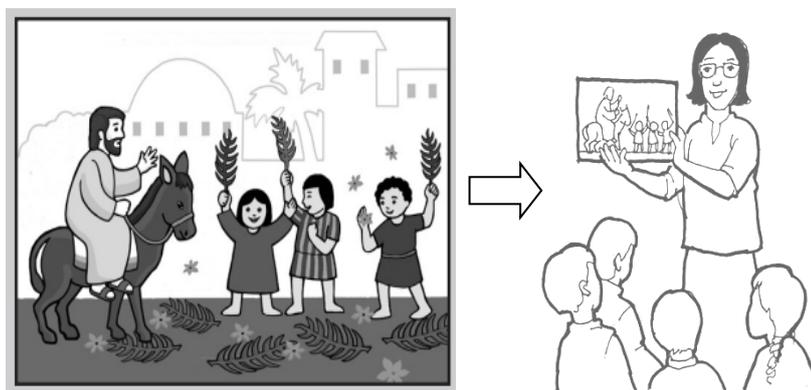
Dalam konteks pendidikan agama Kristen, alat peraga utama adalah sang guru itu sendiri. Guru bukan saja pandai bercerita tetapi mampu menghayati pelajaran Alkitab melalui tutur kata dan teladan hidupnya. Materi ajar *luring* sekolah minggu umumnya didukung oleh alat bantu visual berbasis *surface* berupa media cetak seperti poster, gambar lipat, gambar berkembang, peta, wayang, lembar aktivitas dan lain sebagainya. Semua alat peraga visual telah dirancang dengan mempertimbangkan materi cerita alkitab, kesesuaiannya dengan

tingkat usia tumbuh kembang anak pembelajaran. Sebagai studi kasus adalah cerita Yesus Masuk Kota Yerusalem. Dalam kisah Alkitab ini guru bercerita dengan bantuan alat peraga berupa poster dan *tabletop figures*. Makna firman Tuhan pada kisah “Yesus masuk kota Yerusalem sebagai Raja”, meskipun Ia belum dimahkotai. Ia menggenapi nubuat nabi Zakharia: “Lihatlah, Rajamu datang kepadamu mengendarai seekor keledai beban yang muda.” (*Alkitab Terjemahan Baru edisi kedua (TB2)*, 2023, Zakharia, 9:9).

Tujuannya melalui pelajaran ini, anak: 1) Mengerti bahwa Tuhan Yesus adalah Raja yang datang dari surga untuk mengasihi kita; 2) Senang memiliki Raja seperti Tuhan Yesus; 3) Memuji Tuhan Yesus sebagai Raja.

Guru menyampaikan cerita Alkitab sebagai berikut: Pada suatu hari, kota Yerusalem gempar. “Raja datang! Raja datang!” seru orang banyak. “Mana? Mana?” seru yang lain. “Itu di sana! Ia sedang menuju ke mari! Ayo kita sambut Dia!” Mereka bersiap-siap menyambut Raja yang datang. Ada yang memetik daun-daunan, ada yang membawa bunga-bunga (peragakan). Lalu mereka berlari-lari menyambut Raja itu. “Hosana! Hosana!” seru mereka. Lihat, Raja itu datang semakin dekat. Ia duduk di atas seekor keledai. Ia tidak memakai mahkota yang indah, bajunya biasa saja. Ia juga tidak membawa pedang untuk berperang. Tetapi lihat wajahNya penuh kasih. Ia baik dan lembut. Raja siapa ini? Ia adalah Raja Yesus! Raja yang datang dari surga! “Puji Tuhan! Puji Tuhan!” seru orang banyak. “Puji Tuhan yang datang untuk mengasihi kami!”. Mereka bersorak sambil melambaikan dedaunan. Anak-anak menaburkan bunga-bunga sambil melompat-lompat. Bapak-bapak melepaskan jubahnya dan meletakkan di jalan yang akan dilalui oleh Raja Yesus (peragakan). Semua senang menyambut Raja yang datang. Tuhan Yesus, Raja yang datang untuk mengasihi kita.

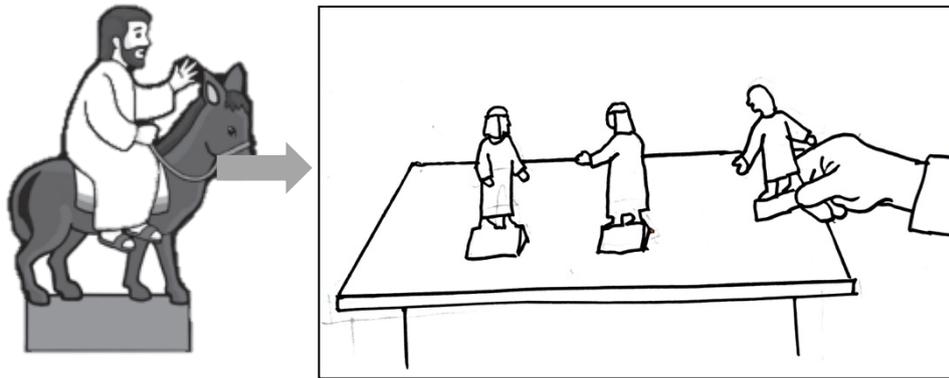
Guru menunjukkan poster sambil bercerita: Untuk memberi gambaran cerita, guru memperlihatkan poster berisi adegan Yesus mengendarai keledai memasuki Yerusalem sedang disambut anak-anak.



Gambar 1. Poster peraga visual (*surface media*) dan peragaannya di kelas *luring*
Sumber: Penulis

Guru mengulang cerita menggunakan tabletop: Setelah bercerita mempergunakan poster, guru kemudian mengulang cerita Alkitab sekali lagi (Taruh gambar Yesus di atas meja). Suatu hari Tuhan Yesus masuk kota Yerusalem dengan menaiki seekor keledai. Melihat Tuhan Yesus datang, apa yang orang-orang lakukan? Mereka menyambut Tuhan Yesus sebagai Raja!

Mereka menyanyi, melambaikan daun-daunan dan bunga-bunga. Tuhan Yesus tidak naik kuda dan memakai mahkota seperti Raja pada umumnya. Tuhan Yesus juga tidak membawa pedang. Tuhan Yesus raja yang penuh kasih. Tuhan Yesus adalah Raja yang datang dari Surga, datang untuk mengasihi dan menolong kita. Itu sebabnya kita puji NamaNya. (Guru membagikan daun/bunga/alat musik, lalu mengajak anak menyanyikan lagu “Dialah Raja”).



Gambar 2. Alat peraga table top (*surface media*)
Sumber: Penulis

Alat peraga *tabletop* berupa figur Yesus yang dapat ditegakkan di atas meja. Peraga ini dipergunakan saat pengulangan cerita. Guru menggerakkan *tabletop* Yesus yang menunggangi keledai memasuki kota Yerusalem dan memosisikannya di atas meja, sementara itu anak-anak meresponsnya dengan figur kertas buatan sendiri yang merepresentasikan diri mereka dengan cara meletakkannya di sekitar *tabletop* Yesus.

Alat Peraga Screen pada Sekolah Minggu Daring. Ketika Pandemi Covid-19 melanda, maka Sekolah Minggu dilakukan secara *daring*. Daring berarti segala jenis atau format media yg hanya bisa diakses melalui koneksi internet yang berisikan teks, foto, video, serta audio atau bisa diartikan sebagai media yang bisa diakses melalui internet. Materi cerita Alkitab yang sama tetap diberikan, namun perbedaannya, anak sekarang menerimanya melalui perantaraan *screen*/layar (laptop, komputer, tablet atau telepon seluler). Anak-anak kini tidak berada di ruangan kelas yang sama, tetapi berada terpisah di rumahnya masing-masing.

Namun timbul permasalahan karena karakteristik media *daring* berbeda dengan media *luring*. Ketika pembelajaran *luring* berubah menjadi pembelajaran *daring*, maka pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Apa yang semula bersifat dekat dan fisik, kini berubah menjadi jauh dan virtual. Jika semula pembelajaran dapat diterima oleh seluruh pancaindra dan pengalaman total kehadiran fisik sang murid di dalam ruang kelas (disambut, disalami, berinteraksi dengan teman dan ruang kelas beserta benda di dalamnya); kini dalam situasi *daring* interaksi murid dan guru bergantung pada gawai (laptop, ponsel, layar infokus/komputer). Pembelajaran *daring* memang mampu menjangkau lebih banyak peserta didik dan menembus batasan ruang geografis, namun terbatas hanya menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran saja. Aktivitas guru mengajar *luring* tidak dapat begitu saja direkam dan ditayangkan secara *daring*. Di kelas *luring* guru berinteraksi secara tatap

muka dengan anak, sedangkan di kelas daring guru berinteraksi dengan anak melalui perantara layar. Jika pada media luring guru merupakan media utama, maka pada media daring teknologi layarlah yang berperan sentral. Sebab itu media luring tidak dapat serta merta dipergunakan dalam konteks daring.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik media daring berbeda dengan karakteristik media luring. Baik Media Cetak maupun Media Digital atau Elektronik mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing (Rathore, 2022). Pengajaran guru di ruang kelas luring tidak dapat hanya sekadar memindahkan apa yang terjadi di kelas luring, direkam dan kemudian ditayangkan melalui media daring. Untuk itu perlu dilakukan alih media dari media luring kepada media daring.

Mengolah Pengajaran Sekolah Minggu Luring kepada Media Daring

Oleh karena itu, dibutuhkan strategi untuk mengalihkan materi pelajaran tatap muka luring kepada media daring, agar pengalaman yang diterima pada pembelajaran tatap muka juga dapat dirasakan siswa pada pembelajaran daring.

Problema komunikasi dalam proyek ini ditimbulkan oleh pergeseran media. Dari media luring kepada media daring. Media luring berupa alat peraga poster dan *tabletop* figure yang berbasis *surface* dan statis yang dihidupkan oleh narasi suara guru yang bercerita, harus diadaptasi kepada media daring berbasis *screen* yang dinamis serta bagaimana menterjemahkan *mood*/suasana yang hadir dalam kelas luring ke dalam media daring. Di sini terjadi remediasi dari media cetak kepada media digital daring. Konsep remediasi ke media digital yang dipergunakan diharapkan dapat tetap mempertahankan perhatian murid sekolah minggu bahkan dapat lebih menghayati cerita melalui alat peraga daring digital.

Representasi Visual media daring diolah dengan strategi *hypermediacy*. *Hypermediacy* adalah "gaya representasi visual yang tujuannya adalah untuk mengingatkan atau menyadarkan pemirsa tentang kehadiran media " (Bolter & Grusin, 2000, hal. 272).

Pertama, gaya kartun yang terdapat pada poster dipertahankan dan tetap dipakai pada animasi *timelapse*. Gaya kartun berbeda dengan gaya realistik yang membuat orang lupa bahwa ia sedang melihat gambar. Penggunaan gaya kartun memberi kesadaran bahwa yang dilihat itu gambar, namun visualisasi kartun yang sederhana dan datar lebih memudahkan anak untuk memersepsi karakter dalam cerita. Selain itu kartun memberi suasana akrab dan hangat. Berikut pada Tabel 1, dipaparkan komparasi media *surface* dan *screen*.

Tabel 1. Komparasi media *surface* dan media *screen*

***Poster & Tabel Top
Figures***

Animasi Time Lapse

Karakteristik	Media cetak/ <i>surface</i>		Media digital/ <i>screen</i>
Penyampaian	Luring-fisik		Daring-virtual
Narasi cerita	Cerita guru		Rekaman & <i>background</i> music
Gambar	Statis-diam	REMEDIASI (hypermediacy)	Dinamis-gerak proses pembuatan gambar diperlihatkan
Gaya visual	kartun		Kartun
Audio			Lagu Pujian: Dialah Raja

Sumber: Penulis

Kedua, menggerakkan kartun dalam animasi *time lapse* juga memberi kesadaran bahwa yang dilihat anak adalah gambar yang bergerak. Ini berbeda dengan animasi kartun yang *smooth*/halus. Strategi animasi *time lapse* dipilih dianggap mampu menarik perhatian anak yang jenuh dengan animasi kartun yang halus gerakannya.

Berdasarkan pengertiannya, video *time lapse* adalah sebuah teknik yang merekam perubahan atau perjalanan suatu objek dalam rentang periode tertentu untuk kemudian dilakukan editing dengan durasi yang dipercepat. Salah satu contoh objek yang sering dijadikan video *time lapse* adalah perubahan dari langit pagi ke malam lalu ke pagi lagi. Dalam konteks gambar peraga sekolah minggu, *time lapse* dipakai untuk menunjukkan proses penggambaran dari sketsa garis, menjadi bentuk utuh hingga pewarnaan.

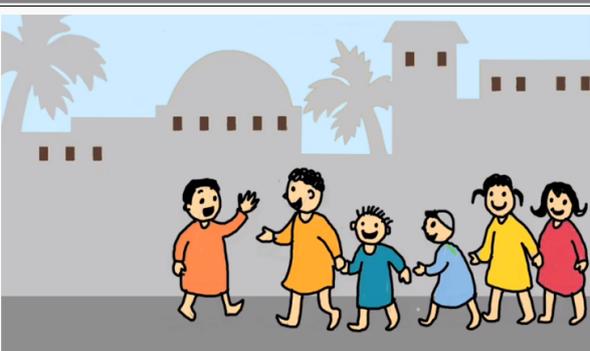
Cerita “Yesus Masuk Yerusalem” dengan menggunakan alat peraga *time lapse* ini akan ditayangkan melalui Youtube dalam kebaktian daring Sekolah Minggu. Melalui cara *time lapse* gambar tidak saja tampak hidup karena ada elemen gerak, tetapi anak sekolah minggu diajak untuk menikmati proses pembuatan gambar setiap figur cerita. Figur di layar tidak langsung muncul, tetapi diawali dengan garis yang perlahan semakin lengkap membentuk suatu figur dan terakhir ekspresi wajahnya, misalnya tubuh anak yang sedang tersenyum gembira. Kemudian gambar hitam putih ini diisi oleh warna kulit, pakaian sesuai atribut figur yang digambar.

Selain itu setiap adegan animasi dilengkapi dengan sudut dan jarak pengambilan gambar (PG). Dalam mengikuti proses *time lapse*, diberikan musik latar yang sesuai dengan suasana adegan yang digambar. Guru yang biasanya tampil di muka kelas menyampaikan cerita, direpresentasikan oleh narasi (N) yang juga mengiringi adegan demi adegan kisah.

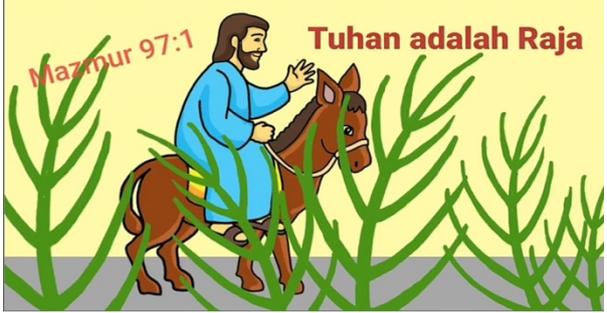
Dengan demikian tayangan ini secara keseluruhan memanfaatkan proses *time lapse*, gambar kartun, warna, tipografi, musik latar, suara narasi manusia dan gerak. Pada Tabel 2 dipetakan elemen *hypermediacy* yang dipergunakan untuk adegan Yesus masuk Yerusalem (diunggah pada: https://www.youtube.com/watch?v=GvoRLWZPnbI&ab_channel=NaniSulaiman)

Tabel 1. Story board media daring “Yesus masuk Yerusalem”

No	Adegan	Deskripsi
1		<p>PG (Pengambilan Gambar): <i>Medium Long shot</i> MB (Musik Background): Instrumen tenang N (Narasi): Halo teman-teman, senang sekali bisa bertemu kembali, hari ini kita akan mendengarkan cerita, cerita dari Alkitab yaitu:</p>
2		<p>PG: <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen tenang N: Tuhan Yesus masuk ke Yerusalem sebagai Raja! Ayo kita mendengarkan ceritanya.</p>
3		<p>PG: <i>Medium Long shot</i> MB: Instrumen riang N: Hari itu kota Yerusalem gempar! Karena seorang Raja akan datang ke kota Yerusalem! Wah orang-orang banyak keluar dari rumah, orang besar, anak-kecil juga ikut ke luar, mereka ingin melihat Raja yang akan datang itu!</p>
4		<p>PG: <i>Medium Long shot</i> MB: Instrumen riang N: semua bersiap-siap di pinggir jalan menantikan Raja yang akan datang itu.</p>

No	Adegan	Deskripsi
5		<p>PG: <i>Medium Long shot</i> MB: Instrumen riang N : Seperti apa ya Raja itu? Pasti memakai mahkota! Pasti juga naik kuda yang besar dan membawa pedang untuk berperang melawan musuh!</p>
6		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB: Instrumen riang N: Tapi tidak seperti itu katanya, Raja ini lain dari raja2 yang biasa, raja ini datang dari surga! Tidak datang untuk berperang, tapi Dia datang untuk mengasihi kita semua</p>
7		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen riang N: Aah aku ingin sekali bertemu dengan Raja itu, pasti Ia baik, Ia penuh dengan kasih. Ia datang dari surga wah aku tidak sabar lagi.</p>
8		<p>PG: <i>Medium Long shot</i> MB: Instrumen riang N: aku tidak sabar lagi untuk melihatnya!</p>
9		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen riang N: Nah lihat Dia datang!</p>

No	Adegan	Deskripsi
10		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen riang N: Dia datang dengan menaiki seekor keledai! Dia tidak memakai jubah, Dia juga tidak memakai mahkota. Lihat wajahNya penuh kasih, Dia Raja yang baik,</p>
11		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen riang N: Dia adalah Raja Yesus yang datang ke dunia untuk menjadi Juruselamat kita, untuk menebus kita dari dosa.</p>
12		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumen riang N: Hore-hore senang sekali! Anak2 melambaikan daun2 kepada Tuhan Yesus. Anak2 perempuan membawa bunga-bunga, mereka bersorak-sorak: Puji Tuhan!</p>
13		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB :- N: Inilah Raja yang baik, Raja Yesus! Yang datang dari surga untuk menjadi Juru selamat kita! Horee senangnya! Aku juga mau menyanyi untuk Tuhan!</p>
14		<p>PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Instrumental riang N: Ayo anak2 kita menyanyi bersama untuk memuji Tuhan Yesus yang adalah raja kita!</p>

No	Adegan	Deskripsi
15		PG : <i>Medium Long shot</i> MB : Lagu anak "Dialah Raja" N : -

Sumber: Penulis

PENUTUP

Pandemi covid 19 mengakibatkan ibadah Sekolah Minggu mengalami perubahan media, dari luring kepada daring. Media pengajaran berbasis *surface* dan statis yang selama ini digunakan di kelas harus diadaptasi kepada media daring berbasis *screen* yang dinamis. Penyampaian cerita secara langsung dan interaktif oleh guru sekarang menjadi tidak langsung dan satu arah. Suasana kelas harus dihadirkan secara maya. Problema komunikasi dalam proyek ini ditimbulkan oleh pergeseran media. Konsep remediasi dari media *surface* ke media digital yang dipergunakan diharapkan dapat tetap mempertahankan perhatian murid sekolah minggu bahkan dapat lebih menghayati cerita melalui alat peraga daring digital.

Melalui contoh cerita "Yesus Masuk ke Kota Yerusalem" dapat dilihat perubahan alat peraga gambar poster dan *tabletop figures* menjadi animasi. Di kelas luring, poster yang statis dihidupkan melalui gerakan, ekspresi, intonasi guru yang bercerita secara langsung di depan anak. Anak dapat melihat gambar dari dekat dan menyentuhnya, anak terhanyut perasaannya melihat mimik guru dan dapat langsung bertanya atau berkomentar. Demikian pula halnya dengan alat peraga *tabletop figures*. Guru menaruh gambar Yesus di atas meja, dan anak-anak dapat masuk ke dalam cerita dengan menaruh figurinya sendiri di sekeliling figur Yesus. Mereka dengan mudah berimajinasi menjadi anak-anak yang menyambut kedatangan Yesus di Yerusalem.

Pada kelas daring, alat peraga tersebut diubah menjadi animasi. Melalui video animasi, suasana tersebut berusaha ditampilkan secara lebih singkat, mengingat daya konsentrasi anak yang terbatas. Cerita disampaikan melalui narasi yang mengiringi film animasi. Anak-anak diajak untuk masuk ke dalam cerita dengan mengikuti proses penggambaran tokoh-tokohnya, yang digambar satu persatu secara mendetail mulai dari garis, bentuk sampai pewarnaannya. Dengan demikian mereka dapat menghayati cerita melalui ekspresi dari wajah, *gesture*, dan gerak semua tokoh dalam video tersebut. *Background music* yang ceria juga membangun suasana yang riang ketika orang menyambut kedatangan Tuhan Yesus sebagai raja di Yerusalem. Video diakhiri dengan lagu "Dialah Raja" yang dinyanyikan oleh seorang anak sebagai perwakilan dari anak-anak Sekolah Minggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agodzo, D. (2015). A critical review of Marshall McLuhan's understanding media: The extensions of man. 1-10.
- Alkitab Terjemahan Baru edisi kedua (TB2)*. (2023). (Terjemahan Baru edisi kedua (TB2) ed.). Lembaga Alkitab Indonesia.
- Arikunto, S. (2004). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (5 ed.). Rineka Cipta.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. First MIT press.
- Bucăța, G., & Baboș, A. (2023). Advantages and disadvantages of onsite learning compared to online learning. *Scientific Bulletin*, 28(1), 14-25. <https://doi.org/10.2478/bsaft-2023-0002>
- Bungin, B. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif* (1 cet. 6 ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Feldman, V. (2013). *New media theory: Remediation*. Valfx.net. Diakses tanggal 15 Maret from <https://valfx.net/remediation-understanding-new-media/>
- Hudson, D. (2013). *10 reasons why you should use visual communication with kids*. Relevant Children's Ministry. <https://www.relevantchildrensministry.com/2013/06/10-reasons-why-you-must-use-visual.html>
- Johansson, C. (2018). Old and new media: on the construction of media history. In S. Petersson, C. Johansson, M. Holdar, & S. Callahan (Eds.), *The Power of the In-Between: Intermediality as a Tool for Aesthetic Analysis and Critical Reflection* (hal. 375-406). <https://doi.org/10.16993/baq.o>
- Laufer, R., & Dyck, A. *Pedoman pelayanan anak*. Yayasan Pekabaran Injil Indonesia.
- Lee, W. H. (1969). *Improving Sunday School teaching with audio visual use* [George Fox University]. Portland, Oregon. https://digitalcommons.georgefox.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1198&context=wes_theses
- Rathore, N. R. S. (2022). *Print media vs Digital Media*. Techniajz. Diakses tanggal 19 Januari from <https://www.techniajz.com/blog-detail/print-media-vs-digital-media>
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of visual aids in enhancing the learning process case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226-233.
- Sheckler, D. (2011). *Examples of immediacy, hypermediacy and remediation*. Diakses tanggal 5 Mei from <https://dereksheckler.wordpress.com/2011/02/13/examples-of-immediacy-hypermediacy-and-remediation/>
- Strate, L. (2017). Understanding the message of understanding media. *Atlantic Journal of Communication*, 25(4: The 75th Anniversary of the New York State Communication Association: Scholarship, Context, and History), 244-254. <https://doi.org/10.1080/15456870.2017.1350682>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Whitehead, K. D. (2010). *An analysis of the teaching aids provided for Sunday School teachers in the Church of Jesus Christ of latter-day saints* Brigham Young University. <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/2034>