

## ABSTRAK

Minat anak-anak untuk membaca Alkitab mulai menurun dikarenakan bahasa yang terdapat pada Alkitab susah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak lebih tertarik untuk melihat gambar-gambar dibandingkan membaca tulisan. Selain itu pengajaran Alkitab yang dilakukan di sekolah minggu hanya dilakukan 1 kali dalam seminggu, hal ini membuat anak-anak kurang bisa mengingat pengajaran Alkitab dengan baik. Salah satu pengajaran yang ada di Alkitab dapat dilihat pada kitab Daniel yaitu cerita Daniel di kandang singa. Media yang telah menyajikan cerita Daniel seperti buku cerita bergambar, website, blog, video live action dan animasi. Selain media tersebut, media unik lainnya untuk menyampaikan cerita Daniel di kandang singa adalah motion comic.

Untuk mengetahui kebutuhan sistem apa saja yang diperlukan, dilakukan analisa dengan cara wawancara terhadap anak-anak sekolah minggu usia 5-12 tahun dan kakak sekolah minggu. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa media yang disenangi anak-anak untuk menceritakan kembali cerita Alkitab adalah media komputer dan anak-anak lebih suka dengan banyaknya gambar dibanding dengan banyaknya tulisan.

Dalam pembuatan motion comic terdapat elemen-elemen penting yaitu cerita, storyboard, layout, dialog, animasi, audio, dan rendering. Aset yang dibuat yaitu aset gambar, efek suara, dan pengisi suara. Untuk pembuatan aplikasi menggunakan flash. Di dalam aplikasi ini terdapat kuis dan fakta unik.

Validasi dilakukan dengan cara pretest dan posttest. Dari hasil validasi yang dilakukan terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menonton motion comic Daniel di kandang singa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motion comic ini memiliki gambar yang bagus dan cerita yang dapat dimengerti.

*Kata kunci : Cerita Alkitab, Daniel Di Kandang Singa, Motion Comic*