

ABSTRAKSI

Pembelajaran dan pemahaman Alkitab di sekolah minggu sangatlah penting buat anak-anak. Hal ini dikarenakan di sekolah minggu anak-anak dapat diberi didikan karakter yang baik menurut ajaran Alkitab. Namun sekolah minggu masih memiliki banyak kurangnya media pembelajaran interaktif. Selama ini sekolah minggu masih memakai media manual yaitu buku cerita manual dan alat peraga manual yang membuat anak-anak masih kesulitan untuk mengerti dan memahami materi atau cerita yang diberikan oleh gurunya.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan aplikasi visualisasi cerita Alkitab. Dalam tugas akhir ini aplikasi yang dibuat adalah aplikasi cerita Yusuf karena Yusuf memiliki karakter yang luar biasa dalam hidupnya yang dapat diteladani oleh anak-anak. Untuk itu dibuatlah tugas akhir visualisasi cerita “Yusuf” untuk anak-anak sekolah minggu usia 9-12 tahun yang dapat dijadikan sebagai media pendukung belajar buat anak-anak. Dalam pembuatan aplikasi cerita Yusuf ini disajikan dalam format *visual novel* yang menggabungkan grafis yang menarik, audio, dan sedikit sentuhan animasi.

Aplikasi visual cerita interaktif ini telah melalui proses pengumpulan data kuesioner, maupun pengumpulan data tampilan yang disesuaikan dengan anak-anak. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, dilanjutkan dengan desain yang disesuaikan dengan anak-anak dan membuat aplikasi. Aplikasi yang telah dibuat kemudian diuji cobakan melalui dua tahap, yaitu tahap verifikasi dan validasi. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada *user* atau responden dan pada orang tua, guru sekolah minggu *user* dengan cara *interview* dan mengisi kuesioner, didapatkan hasil yang memuaskan, sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hasil dari kedua tahap ini membuktikan bahwa aplikasi Visual Cerita Interaktif “Petualangan Yusuf” dapat dijadikan sebagai media pendukung belajar buat anak-anak.

keyword : visual novel, interaktif, Yusuf, sekolah minggu, Alkitab