

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa pandemi merupakan masa yang sangat sulit dan berdampak terhadap beberapa aspek kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Menurut Daniel F. Panuntun (2019 : 194-195) dalam jurnalnya menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 berdampak juga terhadap bidang pendidikan anak, tidak hanya pendidikan formal tetapi juga pendidikan non formal seperti sekolah minggu yang dilaksanakan di gereja sehingga banyak kegiatan mengajar mulai beralih menggunakan media internet terlebih karena kebijakan pemerintah untuk tetap dirumah dan menjalankan aktifitas belajar dan mengajar didalam rumah guna mencegah penyebaran COVID-19. Pembelajaran secara online pada awalnya mengalami hambatan diberbagai faktor seperti teknologi dan internet, tetapi sekarang masalah tersebut telah teratasi walau tidak semuanya dan telah berjalan normal, tetapi tidak untuk sekolah minggu. Sekolah minggu sendiri merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh agama Katolik dan Kristen pada hari minggu untuk anak-anak semakin memahami iman yang diadakan pada hari minggu.

Menurut Karnawati & Mardiharto (2020 : 17-18) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa sekolah minggu merupakan salah satu lembaga pendidikan memiliki tujuan agar anak belajar tentang alkitab, mengenal diri mereka sebagai manusia, dan mengenal gambaran Tuhan. Oleh karena itu ajaran iman yang diadakan oleh sekolah minggu merupakan salah satu bentuk sarana pendukung untuk tumbuh kembang anak secara rohani, tetapi hal tersebut terhalang oleh pandemi yang mengharuskan untuk tetap berada didalam rumah sehingga membuat orang tua menjadi guru untuk anak dalam mengajarkan ajaran iman, tetapi orang tua sendiri memiliki hambatan yaitu mereka menjadi tidak memiliki waktu untuk beristirahat terlebih mengajarkan ajaran iman pada hari minggu yang dimana hari minggu menjadi hari libur bagi para orang tua. Menurut Dalam jurnal Denissa Alfiany L. (2017), Laheba menyatakan bahwa anak - anak memiliki kesulitan dalam memahami isi dari alkitab karena penggunaan bahasa, dan terdapat kata yang cukup sulit bagi anak-anak, oleh karena itu pembina sekolah minggu dalam masa dan situasi sebelum pandemi mengajak anak membaca dan memahami alkitab dengan cara mengadakan kegiatan yang menarik seperti bermain dan dengan bantuan visual dengan bentuk dan warna yang menarik.

Dari jurnal tersebut ditunjukkan bahwa sebelum terjadi pandemi anak memiliki masalah yaitu tidak menyukai banyaknya tulisan yang ada pada alkitab, yang dimana isi materi sekolah minggu sendiri sesuai dengan kalender liturgi gereja yang menjelaskan isi

dari alkitab dan disesuaikan menjadi materi yang sesuai dengan anak-anak menjadi pengenalan tokoh yang ada pada alkitab. Pengenalan tokoh pada alkitab dipilih oleh para pengajar sekolah minggu dengan tujuan ingin mengenalkan tokoh dalam Alkitab dan mengajarkan bahwa Tuhan sayang kepada mereka. Para pengajar sekolah minggu menggunakan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak yaitu dengan cara bercerita, bermain, dan bahkan dengan menonton. Pengajar sekolah minggu dapat mengajarkan isi materi dengan lancar jika tidak terjadi pandemi, tetapi dengan adanya pandemi para pengajar tidak dapat menyampaikan isi materi dengan baik. Menurut Karnawati & Mardiharto (2020 : 19-20) dalam jurnalnya mengatakan bahwa kendala sekolah minggu selama pandemi adalah kurangnya fasilitas yang memadai untuk melakukan sekolah minggu secara online, kurangnya sumber daya manusia yang mengerti teknologi dikalangan pengajar sekolah minggu sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajari dan membuat fasilitas sekolah minggu online.

Perancangan visual komunikasi materi sekolah minggu penting karena dapat mendukung pertumbuhan anak yang tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. Dan sekolah minggu merupakan sarana yang mendukung tumbuh kembang anak agar mengerti hal baik dan buruk yang sesuai dengan ajaran agama. Maka dari itu sangat penting bagi desainer komunikasi visual memberi ide dan kontribusi terhadap masalah yang dihadapi anak-anak, untuk dibuatnya sebuah media yang efektif dan interaktif yang berisikan pengenalan tokoh alkitab, serta mudah disukai oleh anak usia dini sebagai bentuk dukungan pertumbuhan anak. Dalam perancangan perancangan tersebut dibutuhkan pendekatan dari desain komunikasi visual agar visualisasi yang ditampilkan dapat sesuai tepat sasaran dan pengguna nantinya dapat belajar dan memahami ajaran alkitab. Dalam pendekatan visualisasi, desain menyesuaikan kepada target sasaran yaitu umur 4 hingga 6 tahun. Serta menggunakan jenis visual yang lucu dan berwarna agar anak-anak tidak bosan dan semakin tertarik.

Melalui survei awal yang telah dilakukan peneliti didapatkan data bahwa 84,8% dari 46 responden menyatakan bahwa sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting dimasa pandemi dengan tanggapan "Karena dengan adanya pandemi ini ,anak-anak diwajibkan dirumah saja ,sehingga akan merasa bosan. Dengan adanya sekolah minggu anak dapat terhibur dengan hiburan yg positif". Kemudian didapatkan data bahwa 54,3% dari 46 responden menyatakan bahwa anak mereka tidak lagi aktif mengikuti kegiatan sekolah minggu dan memilih untuk bermain permainan dan menonton animasi, hal ini menunjukkan bahwa anak tidak tertarik dengan ajaran sekolah minggu dan memilih untuk bermain yang dimana bermain juga bentuk belajar mereka. Menurut Miccrendel (2016) dalam jurnal Denissa Alfiany L (2017) anak - anak pada zaman sekarang termasuk

dalam Generasi Z yang berarti anak zaman sekarang merupakan anak generasi global, sosial, visual, dan teknologi. Dengan demikian gaya belajar anak zaman sekarang berbeda dengan anak zaman dulu serta mereka tidak lepas dari teknologi, oleh karena itu dalam mengajar anak - anak kurang efektif jika hanya menggunakan metode ceramah.

1.1.1 Usia Dini

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (14) dalam Dr. Masganti Sit, M.Ag (2015 : 4) usia dini adalah anak dengan usia 0 hingga 6 tahun serta anak pada usia tersebut berada pada masa keemasan atau biasa disebut sebagai *golden age*. Disebut sebagai masa keemasan karena pada usia dini perkembangan seorang anak akan sangat terlihat . Perkembangan tersebut mencakup perkembangan secara fisik dan psikis. Dituliskan juga bahwa perkembangan kognitif pada anak usia 4 tahun mencapai 50%, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan mencapai 100% ketika berusia 18 tahun. Oleh karena itu usia 4 hingga 8 tahun merupakan masa dimana perkembangan kognitif anak meningkat pesat dan dibutuhkan bantuan dalam memahami sesuatu karena kemampuan berpikir mereka yang imajinatif dan menggunakan indera.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak yang sulit mendalami isi pada Alkitab karena banyaknya tulisan.
2. Sekolah minggu yang terhambat karena kurangnya sumber daya manusia.
3. Orang tua kurang memiliki waktu istirahat karena harus mengajar anak mereka.
4. Pengajar sekolah minggu yang kurang memahami teknologi.
5. Rasa bosan anak-anak yang dikarenakan selalu berada didalam rumah.
6. Pengajar sekolah minggu yang sulit untuk menyampaikan materi sekolah minggu.
7. Anak-anak yang kurang mengenal tokoh dalam Alkitab.
8. Metode mengajar yang digunakan membutuhkan bantuan visual yang menarik dan metode yang sesuai dengan anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Lingkup Pembahasan

Pembahasan yang dibahas adalah materi sekolah minggu yang disajikan hanya sebatas mengenalkan tokoh Alkitab perjanjian lama.

1.3.2 Lingkup Demografi

Target Audiens adalah anak usia 4 - 6 tahun berjenis kelamin laki laki dan perempuan serta beragama katolik. Memiliki SES menengah keatas yang memiliki perangkat elektronik.

1.3.3 Lingkup Psikografis

Target audiens memiliki kebiasaan bermain dan menonton serta aktif menggunakan gawai dan internet.

1.3.4 Lingkup Geografis

Target audiens berada pada kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual materi sekolah minggu yang menarik untuk anak usia 4 hingga 6 tahun selama masa pandemi?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan komunikasi visual materi sekolah minggu adalah untuk membantu orang tua mengajarkan ajaran iman sebagai ganti sekolah minggu serta mengenalkan tokoh dalam Alkitab kepada anak.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Anak Usia Dini

Mengenal tokoh dalam alkitab dan mendapatkan nilai keteladanan yang bisa dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari seperti mengetahui mana hal baik dan buruk. Serta menghilangkan kejenuhan dengan hiburan karena terlalu lama berada didalam rumah.

1.6.2 Bagi Orang Tua

Dapat meningkatkan kedekatan orang tua dengan anaknya, terlebih seluruh kegiatan anak masih dalam pengawasan orang tua terutama anak usia dini. Dan memberikan waktu istirahat untuk mereka.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 *Empathize*

Tahap ini merupakan tahapan mengumpulkan data-data mengenai masalah yang dihadapi dan materi sekolah minggu melalui riset berupa observasi, wawancara, ataupun kuesioner. Selanjutnya yaitu mengumpulkan data dari jurnal, artikel, internet, dalam bentuk data verbal dan data visual.

1.7.2 *Define*

Tahap ini merupakan tahapan dilakukannya analisis terhadap data yang telah ditemukan dengan menggunakan metode yang ada seperti metode 5W+1H dan SWOT.

1.7.3 *Ideate*

Tahap ini dilakukan melalui tahap perencanaan kreatif dan perencanaan media.

- **Perencanaan Media**

1. Tujuan Media

Tahap ini tahap dimana menentukan khalayak sasaran berupa demografis, geografis, psikografis.

2. Strategi Media

Strategi media merupakan penentuan media utama dan media sekunder yang akan digunakan, contohnya adalah media aplikasi permainan digital sebagai media utama dan animasi singkat dari permainan sebagai media sekunder.

3. Program Media

Disini meliputi budget yang akan digunakan media (anggaran media) seperti pemasangan iklan di sosial media dan youtube.

• Perencanaan Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Disini menentukan seperti apa target kreatif yang ingin dicapai, contohnya menyajikan tampilan visual dengan gaya kartun dan 3D yang *colorfull*.

2. Strategi Kreatif

Disini bagaimana mengkomunikasikan isi materi dengan cara visual dan verbal yang kreatif. Berpegang kepada unsur-unsur DKV.

3. Program Kreatif

Disini meliputi penyusunan penjadwalan proses, seperti menggambar, mendesain, layouting, dan ke finishing.

4. Budget Kreatif

Meliputi jumlah biaya yang dikeluarkan untuk produksi, biaya desain.

5. Evaluasi

Tahapan akhir berupa kesimpulan dari awal perencanaan yaitu pengumpulan data, analisis, sintesis hingga ke desain final dan konsep yang diangkat.

1.7.4 Prototype

Tahap ini akan menghasilkan beberapa versi perancangan yang sederhana dan simple. Prototype ini dapat diuji kepada diri sendiri atau ke beberapa orang lain agar mendapatkan masukan yang berguna sehingga dapat dilakukan perbaikan.

1.7.5 Test

Tahapan pengujian dan proses evaluasi perancangan kepada target audiens, yang kemudian hasilnya akan dilakukan perubahan untuk mengatasi masalah dan mendapatkan solusi.