

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Warner C. Graedorf Pendidikan agama Kristen adalah “Proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung kepada Roh Kudus, yang membimbing setiap pribadi pada semuainkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan melengkapi mereka bagi pelayanan yang efektif, yang berpusat pada Kristus sang Guru Agung dan perintah yang mendewasakan pada murid” (dalam Sarimin, 2019). Maka pengetahuan rohani tentang Alkitab merupakan hal penting yang perlu diberikan pada masa pertumbuhan seorang Kristen. Alkitab sendiri memberikan pesan - pesan moral yang berguna bagi hidup, pengetahuan rohani yang baik, pertumbuhan emosional dan cara bersikap yang berguna dalam membangun karakter hidup seseorang.

Sekolah minggu menjadi salah satu sarana Gereja dalam melakukan penyampaian pesan rohani pada Alkitab. Kisah dalam Alkitab merupakan ajaran kekristenan baik untuk orang dewasa, remaja maupun anak - anak. Alkitab akan selalu menjadi sumber kebenaran global bagi umat kristiani yang dipercaya kebenarannya. Tetapi pada masa kini Alkitab dianggap hanyalah sebuah buku kuno yang hanya berisi tulisan yang membosankan dan kurang realistik terutama bagi remaja. Dengan melakukan observasi pada anak remaja didapati dalam masa pandemi ini seorang remaja akan mengalami kebosanan saat melakukan pembelajaran secara daring, didukung oleh data dari satgas COVID-19 (BNPB 2020) menyatakan bahwa 47% anak Indonesia mengalami kebosanan dalam pembelajaran saat masa pandemic (Kasih, 2020). Hal itu dapat berpengaruh dalam penyampaian pesan Alkitab yang berbentuk edukasi narasi dan lisan. Sulit tersampaikan karena kejenuhan yang dialami saat pembelajaran serta remaja yang tidak dapat bertemu dan berdiskusi secara langsung.

Berdasarkan penelitian awal yaitu melakukan wawancara dengan bapak Hendy selaku pengajar sekolah minggu di Gereja Kristus di Indonesia (GKDI) Semarang dan beberapa orang tua kristiani yang memiliki anak remaja. Menyatakan adanya sebuah keprihatinan kepada anak remaja karena kurang minat dalam membaca Alkitab dikarenakan media sosial lebih menarik dan Alkitab membosankan. Serta adanya

kekhawatiran karena mental anak remaja yang masih labil dan memiliki kecenderungan menyukai hal negatif dalam media sosial. Serta keterbatasan media pendukung dalam penyampaian pesan - pesan positif Alkitab di GKDI Semarang,

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka perancangan bermaksud untuk merancang sebuah media komunikasi guna mendukung minat baca Alkitab dan pembelajaran Alkitab pada anak remaja Kristen.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah:

- a. Remaja kurang berminat membaca Alkitab karena kebosanan dalam melakukan pembelajaran terutama dalam bidang literatur
- b. Media sosial dianggap lebih menarik daripada Alkitab oleh remaja.
- c. Kekhawatiran orang tua terhadap informasi bersifat negatif pada anak remaja dari media sosial.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual yang efektif pada Alkitab sebagai media pendukung dalam minat baca Alkitab pada anak remaja Kristen?

1.3 Batasan Masalah

1. Lingkup bahasan perancangan hanya membahas mengenai cara membangun minat baca anak remaja Kristen pada Alkitab melalui pesan dalam Alkitab
2. Lingkup Demografis
Ruang lingkup studi ditujukan kepada remaja awal (usia 12 - 15 tahun) dan orang tua sebagai target sekunder di Kota Semarang. Dengan SES A – C karena kegiatan keagamaan mencakup semua golongan. Dalam jurnal Psikologi Perkembangan Masa Remaja masa remaja awal adalah masa persiapan diri untuk pembentukan karakter yang dapat dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungannya oleh sebab itu sifat remaja yang masih mudah dipengaruhi harus diarahkan untuk menjadi lebih baik.

1.4 Tujuan Perancangan

1.4.1 Tujuan Khusus

Perancangan ini bertujuan untuk mengajak remaja awal yang beragama kristen di Semarang supaya memiliki minat untuk membaca Alkitab.

1.4.2 Tujuan Umum

Tujuan umum dari perancangan ini adalah untuk menanamkan nilai - nilai moral yang terdapat dalam Alkitab bagi remaja awal beragama kristen

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Remaja

Dengan dilakukannya komunikasi visual kepada remaja diharapkan agar anak remaja berminat untuk membaca Alkitab sehingga tumbuh kembang emosi, mental dan cara bersikap mereka dapat lebih baik dan sesuai dengan pesan - pesan rohani yang ada pada Alkitab.

1.5.2 Bagi Orang Tua

Rasa cemas terhadap tumbuh kembang mental pada anak remaja kristen dapat berkurang karena ajaran yang diterima bersumber dari orang tua.

1.6 Metode Perancangan

Adapun metode yang digunakan dalam perancangan visual ini. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode yang dikemukakan oleh Ambrose dan Harris (2010) yaitu *design thinking: define* (menetapkan) – *research* (penelitian) – *ideate* (ide) – *prototype* – *select* – *implement* – *learn* (dalam Soewardikoen, 2019, p.7)

Berikut penjabaran metode *design thining*: (Ambrose & Harris, 2010, p. 14-29)

1. *Define*

Define (menetapkan) yaitu langkah yang bertujuan untuk menggali dan menetapkan suatu masalah dalam suatu fenomena yang terjadi dalam suatu komunitas atau masyarakat yang dapat diselesaikan melalui desain.

2. *Research*

Merupakan tahap mengumpulkan informasi terkait dengan fenomena yang terjadi guna membantu menghasilkan ide – ide desain. Informasi yang dikumpulkan dapat berupa profil konsumen, informasi kuantitatif dan kualitatif.

3. *Ideate*

Tahap dimana membuat ide solusi – solusi yang berpotensi menyelesaikan suatu masalah sesuai hasil dari *research*

4. *Prototype*

Tahap ini merupakan tahap memilih dan mempertimbangkan berbagai macam ide solusi yang sudah didapat supaya dapat memungkinkan untuk terealisasi.

5. *Select*

Setelah mendapat solusi yang tepat maka perlu untuk memilih *output* desain secara rasional supaya cocok dengan kebutuhan atau permasalahan dari target sasaran dan tujuan dari pembuatan desain. *Select* disini dapat berupa pemilihan warna, media, tema, dll.

6. *Implement*

Tahap ini adalah tahap dimana seorang desainer harus dapat mampu untuk menspesifikan kebutuhan dari desain akhir. Seperti kebutuhan cetak, promosi, manajemen yang perlu dilakukan dalam penerapan.

7. *Learn*

Tahap ini adalah tahap dimana seorang desainer atau *client* atau *audience* mengambil kesimpulan atau *feedback* dari keefektifitasan hasil desain akhir terhadap target sasaran.

1.7 Metode Pengambilan Data

Metode kualitatif, seperti halnya kuantitatif adalah metode yang sah dalam penelitian. Kedua metode ini dapat membantu peneliti untuk memperoleh jawaban atas masalah suatu gejala, fakta dan realita yang dihadapi, sekaligus memberikan pemahaman dan pengertian baru atas masalah tersebut sesudah menganalisis data yang ada (Raco, 2010, p.33). Fokus pengumpulan data dalam perancangan ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara guru sekolah minggu dan menyebarkan kuesioner kepada remaja awal. Studi literatur, studi online, dan observasi online juga dilakukan sebagai pendukung pembuktian hasil wawancara dan observasi awal sebagai landasan pembuatan perancangan.