

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Agama adalah salah satu sumber pengajaran yang penuh dengan pesan dan nilai moral. Setiap agama pastilah memiliki prinsip-prinsip yang mengajarkan kebenaran di dalamnya, maka mengenalkan dan mengajarkan prinsip tersebut kepada anak sedini mungkin lewat buku cerita dinilai sangat baik. Kitab suci menjadi sumber dari pengajaran prinsip-prinsip agama. Contohnya yaitu Alkitab yang merupakan kitab suci bagi agama Kristiani yang menceritakan banyak kisah tokoh di dalamnya yang baik untuk diajarkan kepada anak. (Kristian, Putra, & Adhi Santosa, 2020)

Tiap gereja pastilah menyediakan kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan Alkitab dan menuntun orang-orang yang percaya kepada Tuhan Yesus Kristus guna membawa mereka menjadi para pengikut Kristus yang penuh pengharapan dan berserah kepadaNya. Melalui Sekolah Minggu, diajarkan konsep keselamatan yang diperoleh lewat mengimani dan mempercayai Tuhan Yesus Kristus serta dasar iman Kristen (Leo, 2008). Menurut Sulisty-Basuki (1994, p. 60), Sekolah Minggu merupakan pendidikan non formal untuk mempelajari agama yang diselenggarakan oleh Gereja Protestan. Melalui pelayanan Sekolah Minggu anak-anak dibimbing untuk beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat mereka secara pribadi (Siswoyo, 2018, p. 125) Maka dari itu, dapat diasumsikan bahwa Sekolah Minggu bermakna sama pentingnya dengan sekolah formal.

Gereja Kristen Indonesia (GKI) Maulana Yusuf adalah salah satu gereja yang memandang Sekolah Minggu sebagai salah satu hal yang krusial bagi pertumbuhan gerejanya. Sekolah Minggu bukanlah formalitas dan kelengkapan gereja semata, namun juga sebagai wadah agar anak Sekolah Minggu dapat mempelajari dasar-dasar iman Kristiani.

Di GKI Maulana Yusuf sendiri, terdapat pembagian kelas Sekolah Minggu agar pengajaran yang disampaikan lebih tepat sasaran dan terstruktur. Kelas pertama adalah kelas Batita untuk anak berusia 3 atau dibawah 3 tahun; kelas B

untuk anak yang sedang bersekolah di Taman Kanak-Kanak; kelas C untuk anak kelas 1-2 Sekolah Dasar; kelas D untuk anak kelas 3-4 Sekolah Dasar; kelas E untuk anak kelas 5-6 Sekolah Dasar; dan kelas Tunas Remaja (Ture) bagi anak yang duduk di kelas 1-2 Sekolah Menengah Pertama.

Untuk penulisan ini, konteks anak Sekolah Minggu yang ditinjau dikhususkan pada usia 6-12 tahun. Hal ini berdasarkan teori perkembangan iman James W. Fowler, usia 6-12 tahun digolongkan ke dalam tahap perkembangan iman 3 yaitu kepercayaan mistis-harafiah. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Syamsu Yusuf LN (2009), anak berusia 6-12 tahun sudah dapat bereaksi pada rangsangan intelektual, melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual maupun kognitif seperti membaca, menulis, dan berhitung. Daya berpikirnya pun sudah tidak lagi bersifat imajinatif, namun berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional.

Namun, pengajaran Sekolah Minggu di GKI Maulana Yusuf pun tak luput dari beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh guru Sekolah Minggu, seperti: guru Sekolah Minggu yang kurang maksimal dalam mempersiapkan diri untuk mengajar anak-anak karena beberapa faktor, misalnya karena kesiapan mental; cara penyampaian yang harus disesuaikan dengan kelas yang diajar, seperti menyesuaikan bahasa di Alkitab menjadi bahasa yang lebih familier bagi anak-anak; dan penyediaan alat peraga untuk mendukung pembawaan cerita sehingga anak lebih antusias mendengarkan kisah Alkitab yang disampaikan. Tantangan-tantangan tersebut dapat memberikan pengaruh kehadiran dan kesetiaan anak dalam ibadah Sekolah Minggu. Anak merasa kurang antusias dan kurang tertarik karena metode pengajarannya yang dinilai kurang variatif. Padahal agar anak dapat menyerap makna dari Firman Tuhan yang telah disampaikan, tentu saja dibutuhkan fokus dan antusiasme mereka selama Sekolah Minggu berlangsung.

Maka dari itu, salah satu cara untuk menambah antusiasme anak Sekolah Minggu yang berada pada tahap perkembangan kepercayaan mistis-harafiah adalah dengan cara memfasilitasi anak dengan buku yang menarik dan disukai anak. Buku cerita bergambar interaktif berisi gambar dan teks yang saling terkait. Gambar yang dicantumkan pada buku cerita bergambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi lebih efektif (Ummah & Mustadi, 2017, pp. 280-283)

. Pada penyusunan buku cerita bergambar interaktif, terdapat beberapa kriteria yaitu: ketepatan dengan tujuan pembelajaran; sesuai isi bahan pelajaran; kemudahan memperoleh media; keterampilan guru dalam menggunakan; tersedia waktu untuk menggunakan; dan sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sujana & Rivai, 1991). Selain mengajak anak-anak untuk bermain dengan buku, dapat diselipkan unsur-unsur rohani dan moral yang dapat membantu anak untuk memahami makna yang hendak disampaikan dari kisah Alkitab.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Adhi Kristian, I Gede Jaya Putra, dan Ngurah Adhi Santosa yang berjudul “*Perancangan Media Baru Buku Cerita Alkitab Bergambar Interaktif Sebagai Sarana Diet Gadget Pada Anak*” (2020), berkesimpulan bahwa dibutuhkan adanya pengumpulan data-data yang akurat guna menciptakan sebuah buku cerita yang interaktif dan kreatif yang memiliki karakter yang tepat untuk anak-anak Sekolah Minggu, yang akhirnya dituangkan ke dalam sebuah konsep yang diharapkan sesuai dengan target dari pembuatan media ini, yaitu anak-anak. Di penelitian ini, buku cerita diciptakan sebagai alternatif untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak dengan menggunakan kisah Alkitab.

Berdasarkan pemaparan fenomena diatas, maka diperlukan sebuah perancangan buku cerita anak interaktif yang dapat menjadi media pengajaran bagi guru Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf dan membantu anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf untuk dapat memahami makna dari kisah Alkitab secara tepat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, di antaranya adalah:

1. Di GKI Maulana Yusuf belum ada buku cerita interaktif yang dapat meningkatkan interaksi anak terhadap kisah Alkitab yang dibawakan.
2. Anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf kurang memahami makna yang disampaikan oleh pengajar karena kurang tertarik dengan cara ajarnya, sehingga mengalami kendala komunikasi yang berakibat anak kurang paham terhadap isi pengajaran.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas maka dapat dirumuskan masalahnya, yakni “Bagaimana cara merancang buku cerita interaktif yang tepat dan dapat mendukung pengajaran kisah Alkitab bagi anak-anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf yang berada di kelas C (anak kelas 1-2 Sekolah Dasar) sampai kelas E (anak kelas 5-6 Sekolah Dasar) dengan menggunakan unsur-unsur visual yang sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual?”

### **1.4 Ruang Lingkup**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, maka batasan atau ruang lingkup yang ada di Tugas Akhir ini adalah:

#### **1. Apa?**

Permasalahan dari Tugas Akhir ini adalah guru Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf mengalami tantangan dalam memberikan pengajaran yang dapat dipahami dan menarik perhatian bagi anak sekolah minggu sehingga anak sekolah minggu kurang memahami maksud firman yang tengah disampaikan.

#### **2. Siapa?**

Target dari Tugas Akhir ini adalah anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf yang berada di kelas C (anak kelas 1-2 Sekolah Dasar) sampai kelas E (anak kelas 5-6 Sekolah Dasar).

#### **3. Di mana?**

Penelitian ini dilakukan di GKI Maulana Yusuf, Jl. Maulana Yusuf No.20, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115.

#### **4. Kapan?**

Proses penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu antara bulan Januari-Juni 2023.

#### **5. Mengapa?**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku cerita interaktif yang dapat mendukung pengajaran kisah Alkitab bagi anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf.

#### **6. Bagaimana?**

Penelitian ini menciptakan sebuah media pengajaran yang interaktif bagi anak-anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf dengan menggunakan unsur-unsur visual yang sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

### **1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan**

Ada pun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menciptakan buku cerita interaktif yang dapat mendukung pengajaran kisah Alkitab bagi anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf dengan menggunakan unsur-unsur visual yang sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Secara Umum**

- a. Berkontribusi dalam membantu tenaga pengajar Sekolah Minggu di GKI Maulana Yusuf untuk menciptakan media pengajaran yang menarik.
- b. Mengetahui efek dari penggunaan buku cerita anak interaktif sebagai media pembelajaran bagi anak Sekolah Minggu di GKI Maulana Yusuf.
- c. Mengetahui bagaimana merancang sebuah buku cerita anak interaktif yang mengangkat fenomena di atas.

#### **1.6.2 Secara Khusus**

- a. Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.
- c. Sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam merancang buku cerita anak interaktif

### **1.7 Cara Pengumpulan Data**

#### **A. Observasi**

Melalui kegiatan observasi penulis dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini observasi dilakukan ke beberapa sesi Sekolah Minggu dari GKI Maulana Yusuf, khususnya pada sesi kelas kelas C (anak kelas 1-2 Sekolah Dasar) sampai kelas E (anak kelas 5-6 Sekolah Dasar) yang berkisar antara usia 6-12 tahun.

#### **B. Wawancara**

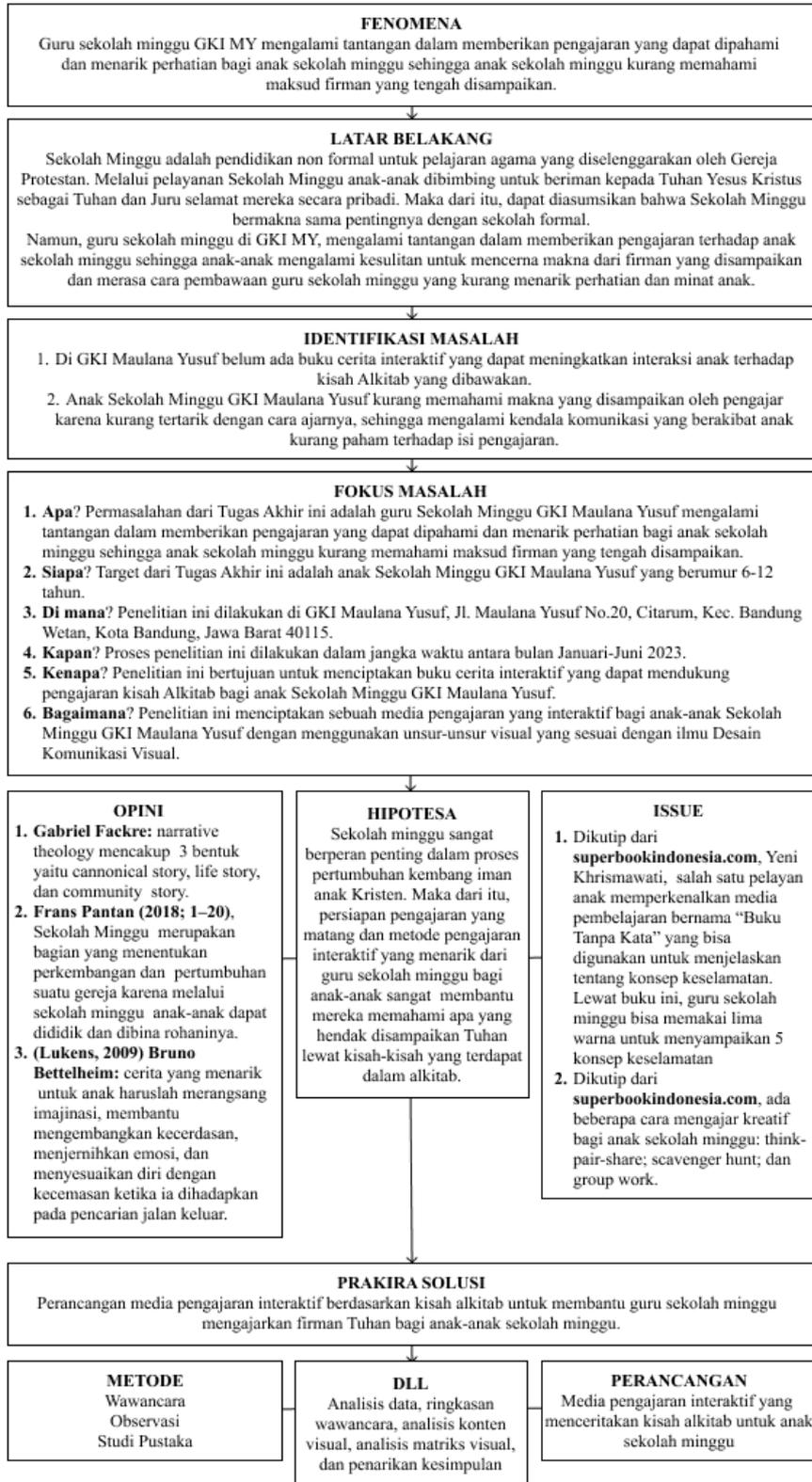
Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli di bidang yang diambil pada objek penelitian yaitu seorang tokoh agama Kristen, tenaga pengajar Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf, seorang ilustrator yang sudah berpengalaman di bidang ilustrasi anak-anak, dan orang tua yang memiliki anak yang mengikuti Sekolah Minggu di GKI Maulana Yusuf.

### **C. Studi Pustaka**

Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari sumber atau dokumen pustaka yang berasal dari jurnal penelitian dan data *survey* yang masih berkaitan dengan objek penelitian yang diperoleh dari *website* untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta beberapa teori dari beberapa buku yang dapat menunjang analisis objek penelitian.

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan dua metode yaitu *SWOT* dan matriks perbandingan visual. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan dari proyek dan produk sejenis yang telah ada sehingga dapat memaksimalkan potensi dan meminimalisir ancaman serta untuk mengkaji detail setiap produk yang sudah ada.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.8.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf tentang variasi metode pengajaran Sekolah Minggu yang berdampak pada antusiasme anak Sekolah Minggu GKI Maulana Yusuf dalam menerima Firman Tuhan. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori sekolah minggu, teori perkembangan anak, teori perkembangan iman, kisah Alkitab, buku cerita anak, media pembelajaran interaktif, ilustrasi, *motion graphic*, dan desain komunikasi visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui studi pustaka dan wawancara. Dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, analisis proyek sejenis, analisis matriks visual, dan matriks penarikan kesimpulan.

### **BAB IV Penutup**

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran.