

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam kehidupan umat Kristiani, Alkitab merupakan sebuah pedoman dalam menjalani hidup. Di dalam Alkitab terdapat berbagai macam tokoh yang dapat diteladani karakternya, dan kerap kali juga dapat menjadi inspirasi bagi umat Kristiani. Dewasa ini, berbagai media yang didesain secara unik agar dapat meningkatkan minat umat Kristiani terhadap Alkitab juga sudah mulai bermunculan. (Widjaja, Riyanto, & Christine, 2013)

Akan tetapi, tidak semua orang memiliki minat untuk membaca kisah-kisah tersebut. Widjono dalam survey berskala kecil mengenai penyebab anak kurang konsisten dalam membaca Alkitab setiap harinya cenderung disebabkan oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Adapun faktor-faktor intrinsik yang diteliti berupa 59.09% anak mengantuk dalam membaca Alkitab, 18.18% disebabkan oleh kelelahan, 13,64% anak merasa malas dan 13.64% anak merasa bosan. Sementara dari sudut ekstrinsik, beliau menyimpulkan bahwa 27.27% anak cenderung kurang mengerti isi Alkitab, 13.64% anak cenderung sibuk dengan tugas sekolah, 4.55% anak memiliki masalah dengan teks Alkitab yang kecil, dan 4.55% anak lebih terfokus pada TV dan ponsel (seperti dikutip di Lembaga Alkitab Indonesia, 2020). Salah satu faktor yang mempengaruhi anak dalam memahami isi Alkitab disebabkan karena tebalnya Alkitab beserta bobot cerita yang relatif berat. (Widjaja, Riyanto, & Christine, 2013) (hlm. 1)

Widjaja, Riyanto, & Christine (2013) berpendapat bahwa manusia membutuhkan suatu landasan hidup dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga berpendapat bahwa kisah-kisah yang dijumpai di dalam Alkitab mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat diajarkan. Di samping itu, mereka juga menambahkan bahwa usia anak-anak merupakan masa dalam mempelajari sesuatu yang baru sehingga masa tersebut merupakan masa yang penting dalam pertumbuhan rohani tiap pribadi (hlm. 1). Tjen juga menyatakan bahwa sejak kecil anak-anak Kristiani perlu diajar untuk mengenal Alkitab dan diharapkan anak-anak yang mulai menyukai Firman Tuhan dapat mempelajarinya secara utuh ketika dewasa. (Lembaga Alkitab Indonesia, 2020)

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk merancang buku cerita tentang tokoh-tokoh Alkitab untuk anak-anak usia 5-7 tahun. Buku tersebut akan difokuskan kepada kisah-kisah terpenting dari tokoh-tokoh Alkitab tersebut, baik dari segala kelebihanannya serta kekurangannya. Adapun gaya visual yang diterapkan adalah gaya visual yang dapat dicerna oleh usia anak-anak dan didesain secara interaktif. Dengan adanya buku tersebut, penulis berharap dapat meningkatkan minat anak-anak, khususnya mereka yang beragama Kristen terhadap Alkitab.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah bagaimana merancang buku cerita interaktif tentang tokoh Alkitab untuk anak-anak usia 5-7 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

- Secara geografis, buku cerita tersebut diperuntukan untuk mereka yang tinggal di daerah urban dan sub urban di daerah Jabodetabek.
- Secara demografis, buku tersebut ditujukan untuk kalangan anak-anak dan berusia 5-7 tahun.
- Secara psikografis, buku tersebut difokuskan kepada anak-anak Kristiani berusia 5-7 tahun yang tertarik untuk memahami isi Alkitab, namun cenderung memiliki kesulitan untuk membaca Alkitab itu sendiri pada usia tersebut.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang buku cerita interaktif tentang tokoh Alkitab untuk anak-anak berusia 5-7 tahun

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi beberapa pihak.

#### **1. Penulis**

Dari sudut pandang penulis, penulis berharap dapat meningkatkan serta mengimplementasikan *hard skill* yang telah diperoleh selama masa pembelajaran bagi masyarakat sekitar. Tidak hanya itu, penulis juga berharap mampu meningkatkan *soft skill* yang juga merupakan standar terpenting dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Selain itu, penulis juga berharap mampu meneliti dengan menjunjung tinggi kredibilitas serta

memperoleh wawasan tentang realita dunia luar, terutama mengenai topik penelitian yang sedang dijalankan.

## 2. Masyarakat

Dengan adanya perancangan tugas akhir ini, penulis berharap buku cerita tersebut tentunya dapat memberi dampak yang positif terhadap umat Kristen, terutama bagi anak-anak berusia 5-11 tahun. Melalui keberadaan buku cerita tersebut, penulis berharap mampu meningkatkan minat anak-anak berusia 5-11 tahun dalam membaca dan menekuni Alkitab.

## 3. Universitas

Penulis juga berharap dengan adanya perancangan tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi dalam pendidikan Desain Komunikasi Visual serta dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa-mahasiswi yang lain.