

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Katolik adalah salah satu agama resmi di Indonesia. Agama Katolik merupakan agama yang bersifat monoteistik. Monoteisme berarti kepercayaan terhadap satu Tuhan. Menurut Den (2020), Trinitas adalah kepercayaan satu Allah dalam tiga pribadi, yakni Allah Bapa, Allah Putra, dan Allah Roh Kudus yang telah menjadi kepercayaan kaum Katolik sejak dulu. Misteri Trinitas di tengah keberagaman kehidupan menjadi misi Gereja untuk tetap meneguhkan iman. Kemampuan intelek yang terbatas juga membatasi semua orang (Kristiani/non) untuk memahami konsep Trinitas (Atawolo, 2020). Manusia memiliki keterbatasan dalam memahami misteri Allah. Konsep Trinitas memberi gambaran bahwa Allah bukanlah sesuatu yang jauh dari manusia. Tetapi Allah yang dekat dan memiliki peran dalam hidup manusia.

Misteri Allah tidak dapat dipahami banyak dari logika. Iman yang kuat diperlukan untuk mengilhami misteri Allah. Seperti konsep Trinitas Katolik bagi umat-Nya perlu dipahami karena Trinitas adalah pewahyuan Allah. Pada wawancara yang dilakukan kepada Rm. Frederikus Seda, CMF, Beliau berpendapat bahwa iman adalah tanggapan dari pewahyuan Allah. Konsep Trinitas menentukan kualitas iman umat Katolik. Beliau menambahkan dampak pribadi tidak mengilhami konsep ini adalah iman Katolik yang lemah.

Lewat wawancara yang dilakukan kepada Asteria Ari Gitawati S.Pd., Beliau menuturkan bahwa remaja Katolik perlu memahami dasar dari konsep Trinitas Katolik. Sebagai dasar iman Katolik yang menemani hingga usia dewasa nanti. Beliau menambahkan bahwa pendalaman iman tidak akan hanya berdampak pada perkembangan kualitas iman remaja secara pribadi, tetapi akan berefek pada hidupnya di masyarakat. Terutama hidup di Negara Indonesia yang memiliki keberagaman agama.

Lewat studi eksisting yang sudah dilakukan, ditemukan beberapa media yang sudah ada dan menjelaskan mengenai Trinitas Katolik. Media tersebut memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan ini diantaranya minim visualisasi. Selain itu konten media video yang disampaikan hanya sebatas permukaan tidak terlalu mendalam. Visualisasi media informasi yang ada dalam bentuk video kurang memvisualisasikan makna dari konten. Sedangkan banyak media informasi yang sebenarnya sudah membahas mengenai konsep Trinitas secara lengkap, tetapi dalam bentuk media statis yang tidak interaktif. Informasi yang disampaikan kebanyakan dalam bentuk tulisan saja. Media informasi yang ada hanya berbentuk informasi satu arah sehingga audiens tidak memiliki respon lebih terhadap informasi yang disampaikan.

Bagi remaja pemahaman konsep Trinitas secara praktis dapat dilakukan lewat penyampaian retorika visual. Retorika visual berarti cara menyampaikan secara praktis lewat visualisasi yang lebih mudah dipahami (Suardi, 2017). Retorika visual dapat dilakukan lewat penggambaran analogi, pengandaian dari makna asli konten yang dibawa. Konsep Trinitas secara praktis dapat dilambangkan lewat beberapa objek yang lebih mudah diterima untuk anak remaja.

Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk memberikan materi mengenai Trinitas Katolik dengan bentuk media informasi yang menarik melalui pendekatan retorika visual. Materi harus mudah dipahami dan harus disampaikan secara menarik (Kusumawati, Sugito, dan Mustadi (2021). Berdasar dari kuesioner yang sudah dilakukan, media digital interaktif yang bergerak lebih dibutuhkan untuk proses pembelajaran daripada menggunakan media informasi statis seperti buku cerita. Maka dari itu, visual novel menjadi solusi dari perancangan ini untuk membawa murid pada pengalaman memahami Trinitas Katolik lewat analogi.

Lewat studi eksisting, visual novel memiliki beberapa keuntungan dari pemilihan media informasi yang sudah ada. Salah satu keuntungannya adalah visual novel dapat digunakan guru sebagai media digital di kelas untuk proses pembelajaran. Dari wawancara, adanya kebutuhan guru untuk menggunakan media cerita digital interaktif antara guru dan murid. Selain itu lewat visual novel, murid

dapat memiliki waktu untuk membaca dan bermain ulang. Visual novel memiliki alur yang dapat dieksplor, sesuai dengan ide rancangan yang ditentukan. Visual novel akan lebih awet karena disimpan dalam bentuk digital dan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang melakukan proses pembelajaran secara digital.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Terdapat beberapa poin masalah mengenai media informasi Trinitas Katolik bagi remaja, diantaranya:

1. Adanya kebutuhan analogi Trinitas Katolik sebagai pengantar media belajar remaja untuk mengetahui konsep Trinitas di sekolah.
2. Lewat studi eksisting, media yang menjelaskan mengenai Trinitas Katolik memiliki beberapa kelemahan seperti minim visualisasi, konten tidak terlalu dalam, serta minim respon audiens dan kurang menarik
3. Perlu penyampaian secara analogi mengenai Trinitas Katolik lewat visual yang menarik serta konotatif bagi remaja lewat retorika visual lewat visual novel tentang analogi Trinitas Katolik.

Berdasarkan fenomena yang sudah diungkit mengenai konsep Trinitas Katolik, maka disusun rumusan masalah berupa pertanyaan:

1. Bagaimana perancangan visual novel bertemakan Trinitas Katolik pada remaja usia 15 – 19 tahun?

## **1.3 Batasan Masalah**

Topik ini memiliki batasan masalah dalam target audiens. Target audiens pada perancangan ini melingkupi:

### **1.3.1 Demografi**

- 1) Pembatasan masalah target adalah remaja dengan usia 15 tahun – 19 tahun. Dari wawancara yang dilakukan kepada Asteria Ari Gitawati S.Pd., Beliau menuturkan bahwa usia ini adalah usia yang matang untuk mendalami konsep Trinitas Katolik.

Menurut Rahma (2021), remaja pada usia fase pertengahan mampu berpikir secara abstrak lewat gambaran besar yang praktis.

- 2) Jenis kelamin ditujukan untuk laki-laki dan perempuan karena media ini ditargetkan untuk umat Katolik tanpa memandang jenis kelamin.
- 3) SES yang akan diambil adalah SES B-A. Media informasi berbasis ilustrasi 360 derajat membutuhkan biaya yang besar, Selain itu penyampaian secara retorik visual akan lebih mudah dipahami pada lingkup remaja SES B-A.
- 4) Pendidikan target adalah setingkat SMP-SMA. Tingkat pendidikan dipilih berdasarkan usia target yaitu 15 tahun – 19 tahun.

### **1.3.2 Geografi**

Dibatasi untuk remaja Katolik di SMP St. Laurensia Alam Sutera. Batas geografi ditentukan dari sekolah di daerah narasumber berkarya, lingkup SES rata-rata daerah B-A, dan rata-rata lokasi target kuesioner yang disebar.

### **1.3.3 Psikografi**

Dibatasi dengan sifat remaja Katolik yang berpikir terbuka, mempunyai rasa ingin tahu tinggi, menerima perbedaan antar sesama, berani, dan pembelajar.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah merancang media informasi mengenai Trinitas Katolik yang mudah dipahami dan dikemas secara menarik. Agar target dapat memahami Konsep Trinitas dan mencegah misinformasi yang dapat menimbulkan sikap intoleransi antar masyarakat.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari pelaksanaan tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis, melatih tata struktur penelitian, melatih tanggung jawab dalam laporan, melatih kreatifitas melatih disiplin dan konsisten dalam pengerjaan TA, dan memberi pengalaman dalam membuat laporan tugas akhir.
- 2) Bagi orang lain, dapat menjadi media pembelajaran berbasis media interaktif, menjadi sumber referensi dalam bentuk laporan tugas akhir, dan dapat menjadi acuan pembentukan laporan tugas akhir, dan menjadi media materi pembelajaran di institusi pendidikan Indonesia.
- 3) Bagi Universitas, menambah arsip laporan mahasiswa, tolak ukur perkembangan kurikulum, meningkatkan kemampuan mahasiswa, meningkatkan mental mahasiswa dalam menghadapi tugas akhir.

