BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alkitab merupakan kitab suci para umat Kristen yang berisi ajaran moral, hukum, sejarah, serta pedoman bagi para penganut agama Kristen. Dalam Alkitab terdapat berbagai macam cerita yang ditulis oleh beberapa tokoh yang telah mengalami kuasa Tuhan, seperti para nabi, rasul, imam, gembala, dan lain-lain. Cerita di Alkitab memiliki berbagai macam fungsi, salah satunya sebagai pedoman rohani bagi para anak-anak untuk membentuk karakter sesuai ajaran dari Alkitab (Hutauruk, 2022, hlm. 2). Selain membentuk karakter, pengenalan Alkitab di usia muda dapat membantu anak dalam mengenal kasih, kebaikan, ketaatan, tujuan hidup, serta mengendalikan emosi dan kemarahan (Christie, 2022). Dengan demikian, cerita Alkitab dapat berperan positif bagi kehidupan anak, terutama jika ditanamkan dari usia muda.

Salah satu kisah Alkitab yang sering kali di ceritakan kepada anak sekolah minggu adalah kisah Nabi Yunus (Astuti, 2024). Nabi Yunus merupakan salah satu dari 88 Nabi yang berada di dalam Alkitab (Reinke, 2024). Nabi Yunus meripakan salah satu Nabi yang berasal dari kota Gath-Hefer (dekat Nazaret) di bagian wilayah Galilea (2 Raja-raja 14:25). Cerita Nabi Yunus berawal dari diri-Nya yang melarikan diri dari perintah Tuhan untuk pergi ke Niniwe. Namun setelah dihukum dan bertobat, ia akhirnya taat dan menyampaikan pesan Tuhan, sehingga orang Niniwe diselamatkan (Umar, 2021, hlm. 1). Kisah ini mengajarkan ketaatan dan pengampunan. Dari kisah dari Nabi Yunus, terdapat pembelajaran bagi kita orang percaya untuk taat dan setia serta mengikuti panggilan Tuhan (Sulistiawan, 2020, hlm. 26). Namun, menurut survei yang dilakukan oleh Media and Religious Trends in Indonesia (MERIT), tingkat ketaatan religiusitas generasi milenial dan *gen z* mengalami penurunan hingga menjadi yang terendah dibandingkan generasi sebelumnya. Jika hal ini terus berlanjut, generasi alfa berisiko mengalami penurunan lebih besar jika tidak ditanamkan nilai-nilai agama sejak dini. Selain itu, perkembangan teknologi serta digitalisasi yang sangat cepat, yang mengakibatkan

generasi muda lebih banyak menghabiskan waktu keseharian di depan perangkat digital, hal ini karena generasi alfa lebih mudah kehilangan fokus saat waktu pembelajaran, sehingga memerlukan dukungan pembelajaran menggunakan teknologi digital yang di desain menarik untuk mendukung proses pembelajaran saat di sekolah minggu (Zega, 2022). Hal ini juga didukung dengan pernyataan Dr. Calvin Chong dari Singapore Bible College, yang menyatakan bahwa dunia tempat generasi sekarang tinggal itu lebih interaktif, maka itu metode pembelajaran tradisional yang pasif tidak lagi efektif, terutama dalam penyampaian cerita dari Alkitab (Chiang, 2025). Oleh karena itu, guru sekolah minggu dan orang tua memiliki tugas penting dalam membantu para anak sekolah minggu untuk lebih taat dalam mempelajari Alkitab dengan metode yang menyenangkan dan interaktif, dikarenakan metode pembelajaran tanpa teknologi akan tidak menarik bagi generasi alfa yang lahir di jaman berkembangnya era digital (Jeujanan & Ansaka, 2024). Hal ini menjadi salah satu tantangan bagi gereja di Indonesia dalam mengembangkan serta mempertahankan ketaatan pembelajaran Alkitab kepada anak-anak (Wiyono dkk., 2024, hlm. 127).

Untuk membuktikan pernyataan tersebut, peneliti melakukan penelitian pendahuluan yang telah membuktikan bahwa sebagian besar anak jarang dan kurang taat dalam membaca Alkitab, dengan 15 dari 19 anak menunjukkan kebiasaan tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketaatan dan minat anak dalam membaca Alkitab dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi interaktif yang menceritakan tentang kisah cerita Alkitab tentang nilai ketaatan, terutama kisah dari Nabi Yunus, dikarenakan populer, memiliki cerita yang mudah dicerna, dan mempunyai unsur dramatis. Hal ini juga didukung dengan kisahnya yang berasal dari konflik pribadi yang sederhana, dibandingkan kisah Nabi lainnya yang memiliki kisah yang lebih rumit

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terjadi penurunan tingkat ketaatan religiusitas pada generasi milenial dan *gen z* yang berisiko berlanjut kepada generasi alfa, yang didukung dengan

turunnya tingkat ketaatan anak dalam membaca cerita dalam Alkitab seperti kisah Nabi Yunus

2. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang membahas seputar kisah Nabi Yunus yang berfungsi dalam membantu anak agar tetap taat kepada firman Tuhan.

Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi interaktif berbasis cerita kisah Nabi Yunus untuk pengembangan tingkat ketaataan religiulitas pada anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Media aplikasi yang akan digunakan tertuju pada masyarakat di kota-kota yang memiliki pemaparan teknologi yang luas serta mempunyai jumlah umat kristiani dan gereja yang berjumlah banyak di JABODETABEK. Target audiens terdiri dari orang tua berusia 31—41 tahun sebagai target primer dan anak-anak berusia 6-12 tahun sebagai target sekunder, dengan SES B—A, serta menganut agama Kristen dan berbicara Inggris dan Bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis di atas, tujuan akhir dari penelitian ini adalah membuat perancangan aplikasi berbasis kisah Nabi Yunus untuk pengembangan tingkat ketaatan religiulitas anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis, berikut adalah manfaat teoretis dan praktis dari perancangan tugas akhir ini:

1. Manfaat Teoretis:

   Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual khususnya dalam perancangan aplikasi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian ilmiah lainnya terkait pemanfaatan media digital untuk meningkatkan ketaatan bagi anak-anak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini menjadi suatu kesempatan bagi penulis untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media digital bersifat edukatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi akademik dalam bidang desain interaktif dan media edukasi digital, serta memberikan pengetahuan baru bagi mahasiswa yang membaca.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA