

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Baptis Dewasa bagi umat Kristen merupakan sakramen (atau tanda rahmat keselamatan) yang dilaksanakan dalam nama Allah Bapa, Putera dan Roh Kudus. Di mana baptis dewasa diperuntukkan bagi orang yang menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juru selamat pribadi dengan cara menyatakan pengakuan iman di hadapan jemaat-Nya (GKY, 2023). Menurut Handoko (2019), baptis dewasa hanya dapat dilakukan sekali seumur hidup, di mana baptis dewasa melambangkan makna teologis bahwa pertobatan hanya dapat dilakukan sekali seumur hidup. Menurut GKY (n.d.), usia minimal seseorang untuk bisa melakukan baptis dewasa adalah 15 tahun atau usia remaja.

Remaja sendiri memiliki minat terhadap agama Kristen yang cukup baik, sebagaimana penelitian yang dilakukan Barna Group (2022) kepada remaja berusia 13 hingga 17 tahun berjumlah 1.000 orang di Indonesia, membuktikan bahwa 66% remaja Kristen Indonesia berkomitmen pada agama Kristen. Di kategori usia remaja, mereka mengalami tahapan *search* dalam perjalanan spiritualitas mereka, remaja akan mempertanyakan, mencari jawaban, dan menguji kepercayaan inti mereka untuk dapat mendapatkan jawaban secara pribadi terhadap kepercayaan, komunitas, atau pemimpin spiritual yang dapat memberikan nasihat dalam perjalanan spiritualitas mereka (Sejati, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Laia & Harefa (2025) kepada remaja di GKSI Sengkuang membuktikan bahwa remaja sadar akan eksistensi identitas diri mereka. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa remaja memerlukan bimbingan dan arahan dalam mengenal Kristus.

Arahan dan bimbingan remaja ini dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif seperti buku interaktif, sebagaimana media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dari remaja dapat meningkatkan respon yang

baik bagi pembelajaran terhadap Kekristenan (Okta et al., 2024). Sayangnya, banyak buku fisik mengenai perkembangan iman yang menuntun mereka memiliki komunikasi satu arah. Sebagai contoh pada buku “Panduan untuk Calon Baptis Dewasa” dan “Buku Katekisasi Gereja Kristus Yesus”, buku panduan ini memiliki banyak teks dan minim visual, di mana seharusnya visual dapat membantu pembelajaran lebih aktif (Rosidah, 2016). Buku fisik sendiri dapat tetap menarik minat remaja di tengah era digital ini, sebagaimana sebuah penelitian yang dilakukan kepada 55 responden remaja, menyebutkan bahwa remaja masih lebih memilih buku fisik dibanding *e-book*. Dengan 70,9% orang menyukai buku fisik dan 16,4% sering membeli buku (Salwa et al., 2025). Penelitian mengenai interaktivitas juga dilakukan kepada Siswa Kelas 8 Sekolah Menengah Pertama BOPKRI 3 Yogyakarta dengan membuktikan bahwa kegiatan interaktif seperti membaca bersama, membuat video ayat hafalan, berbagi ayat di grup *WhatsApp* dapat meningkatkan semangat literasi Alkitab pada anak-anak SMP tersebut (Purba et al., 2024). Buku interaktif sendiri memiliki dampak positif bagi anak untuk cepat tanggap terhadap topik bahasan, di mana interaksi trik-trik dan ilustrasi dapat memudahkan otak anak-anak dalam mencerna informasi (Budianto et al., 2015).

Menurut Subagio dan Nesimnasi (2024) baptis bukanlah sekedar ritual semata, melainkan bentuk transformasi dalam Kekristenan dan sebagai simbol komitmen dalam masyarakat yang pluralis. Dijelaskan juga bahwa dengan menjadi Kristen, seseorang dipersiapkan untuk melayani dan menjalankan misi Kristus bagi dunia. Oleh karena itu, perlu adanya rancangan media interaktif sebagaimana buku-buku interaktif bergaya *storytelling* dapat meningkatkan keaktifan membaca pada anak (Jesse & Pratama, 2015). Interaksi seperti *pop-up* dapat memicu rasa ingin tahu dan minat belajar (Rosyadi et al., 2024). Untuk itu, dipilihlah judul “Perancangan Buku Interaktif Makna Baptis Dewasa Agama Kristen Untuk Remaja”. Pembuatan buku interaktif ini bertujuan untuk memberikan komunikasi dua arah dengan remaja yang ingin menjalani baptis dewasa, tetapi membutuhkan bimbingan dalam diri sendiri secara mendalam terhadap makna dari baptis dewasa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena baptis dewasa pada latar belakang diatas, berikut masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Remaja sedang dalam tahap pencarian makna spiritualitas dalam diri mereka dan memerlukan bimbingan yang tepat.
2. Buku mengenai baptis dewasa (rohani) seringkali berisikan komunikasi satu arah/tidak interaktif sehingga remaja tidak tanggap terhadap isi bacaan buku.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku interaktif makna baptis dewasa agama kristen untuk remaja?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditunjukkan untuk remaja awal dengan usia 11-15 tahun akan menjadi target perancangan. SES pada demografis adalah B hingga A yang memiliki daya beli buku interaktif. Pendidikan terdiri dari SD hingga SMP di daerah Jakarta, tepatnya di daerah Sunter, di mana Gereja Kristus Yesus berada. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada perancangan buku interaktif yang akan mengangkat topik makna baptis dewasa dalam agama Kristen Protestan dengan acuan GKY sebagai sumber informasi utama. Di mana akan terbatas pada makna baptis dewasa baik pelaksanaan dan apa yang akan terjadi setelah baptis dalam makna spiritualitas menggunakan gaya *storytelling* interaktif.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Melalui rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis menetapkan tujuan tugas akhir adalah untuk membuat perancangan buku interaktif makna baptis dewasa agama kristen untuk remaja.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan buku interaktif makna baptis dewasa agama kristen untuk remaja terbagi menjadi dua, yaitu Manfaat Teoretis dan Manfaat Praktis.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan kajian dalam ilmu Desain Komunikasi Visual. Di mana karya seni dan interaktif dapat menjadi penyampaian pesan yang efektif untuk target sasaran, sehingga dapat menjadi sebuah metode yang layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan untuk penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis:

Pertama penelitian ini dapat menjadi syarat kelulusan bagi penulis dan menjadi pengalaman dalam merancang buku interaktif. Penelitian ini juga diharapkan dapat diimplementasikan kedalam pelaksanaan pra-baptis dewasa. Di mana remaja dapat memahami dan memaknai baptis dewasa baik pelaksanaan dan konteks spiritual dengan menggunakan media interaktif yang salah satunya adalah buku interaktif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi arsip yang bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian mengenai baptis dewasa di masa depan.

