

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Baptis dewasa merupakan perjalanan iman yang esensial bagi umat Kristen. Baptis dewasa memiliki perjalanan autentik bagi setiap manusia dalam mengenal Tuhan. Bagi remaja yang mulai mempertanyakan keimanan mereka, informasi yang membantu dalam keimanan mereka cukup sedikit dengan banyaknya teks dan minimnya visual. Dengan setiap masalah yang dihadapi remaja di usia 11-15 tahun, perjalanan iman secara pribadi menjadi sesuatu yang esensial dalam mengenal Tuhan. Didukung dengan pendeta bahwa kemampuan mereka untuk dapat berpikir abstrak, memberikan remaja kesiapan dalam menjalani kehidupan Kristen yang matang/dewasa.

Penulis memberikan solusi dari perjalanan iman mandiri remaja dengan buku interaktif, yang juga membantu dalam memberikan gambar dan interaksi. Sehingga dapat menjadi wadah dalam mempelajari keimanan dan baptis dewasa. Selain itu, menjadi sebuah keyakinan bahwa diri mereka siap menjalani katekisis nantinya, dan menemukan arti dan komitmen terhadap agama Kristen. Penulis merancang buku interaktif dengan berisikan konten mengenai pertanyaan dan keresahan anak remaja berusia 11-15 tahun terhadap Ketuhanan dan memberikan jawaban mengenai tujuan dari baptis dewasa. Usia ini ideal dimata penulis karena usia ini, remaja mulai dapat berpikir secara abstrak dan menerima informasi yang lebih banyak dibandingkan usia dibawah mereka. Sedangkan usia diatas mereka, penulis merasa bahwa mereka dapat menentukan pilihan mereka sendiri dengan lebih paham dan yakin.

Hasil dari buku interaktif ini adalah sebuah pesan yang disampaikan dari tokoh, di mana dirinya bertemu Yesus dan menyampaikan segala keresahan yang dialami si tokoh. Tokoh juga menanyakan segala hal yang dirinya ingin tahu dan semua hal tersebut dijawab oleh Yesus. Buku interaktif ini memberikan

informasi dan jawaban terkait keresahan yang dialami anak remaja melalui jawaban dari Yesus. Jawaban Yesus sendiri telah dijamin isinya oleh Kepala Gembala GKY Sunter. GKY Sunter sendiri adalah brand mandatory yang dipercayai sebagai gereja Kristen di Indonesia yang mengedepankan pengajaran dan kasih Tuhan.

Buku interaktif yang diuji coba mendapat respon positif, baik dalam alpha test ataupun beta test. Visual dan interaktif menjadi interaksi yang paling disukai dari narasumber. Narasi disukai dan pada beberapa bagian terasa *relate* dengan anak remaja yang menjadi target perancangan ini. Secara keseluruhan, buku interaktif dengan judul “*Essence of You Baptism*” ini adalah sebuah solusi yang inovatif dan kreatif menurut target perancangan dalam menjawab keresahan dan baptis dewasa. Buku ini diharapkan dapat menjadi wadah yang membantu remaja berusia 11-15 tahun dalam menemukan pengalaman spiritual yang esensial bagi diri mereka. Sehingga mereka mampu menemukan arti Kristen dalam hidup mereka dan mengenal Tuhan Yesus dengan cara yang autentik.

5.2 Saran

Mewujudnyatakan perancangan buku interaktif hingga dapat diuji coba kepada target perancangan, membuat penulis mendapatkan berbagai pengalaman dan tanggapan baru. Pengalaman dan tanggapan ini, penulis jadikan sebagai saran untuk peneliti di masa depan yang sedang mengalami atau menulis hal yang serupa dengan penulis saat ini.

Melalui saran dari dewan sidang, penelitian yang digunakan untuk mendukung perancangan sebaiknya merupakan penelitian yang dekat atau berkisar di wilayah yang sama dengan wilayah geografis penelitian. Sehingga perbedaan perilaku target perancangan dapat terhindari.

1. Dosen/ Peneliti

Kepada peneliti atau dosen yang mendalami hal serupa, yaitu baptis dewasa dan keimanan, penulis berharap agar materi/konten yang dibawakan dapat lebih diperdalam. Agar konten dapat diminati oleh target seperti target penulis saat ini, perkaya lah akan interaktivitas yang dirancang. Peneliti atau dosen dapat membuat konten yang lebih dalam dan bermakna

dengan media yang menyenangkan seperti gim papan, aplikasi, dan gim naratif yang tentu akan disukai oleh anak remaja saat ini. Selain itu, penulis berharap agar konten yang dimasukkan tidak hanya memberi kemudahan bagi anak remaja untuk mempelajari konten, tetapi membuat anak remaja untuk mendapat makna dan mempelajari lebih dalam.

Apabila media yang digunakan adalah buku interaktif, penulis berharap agar peneliti dan dosen dapat bereksperimen lebih dalam dengan interaktivitas yang disajikan dalam buku. Anak remaja terbukti menyukai interaktivitas dan konten yang mendalam, sehingga ini dapat membuka peluang yang lebih dalam bagi peneliti dan dosen untuk menghadirkan buku interaktif yang eksperimental dan autentik untuk usia mereka.

2. Universitas

Universitas Multimedia Nusantara dapat menjadi naungan di mana berbagai konten dan ide dapat diwujudnyatakan. Tidak mudah bagi penulis dalam mengambil topik terkait teologi untuk anak remaja. Tetapi dengan kebebasan dari universitas dalam membentuk dan mewujudnyatakan perancangan, ide, dan hasil dapat tercapai. Saran penulis bagi universitas adalah kebebasan dalam berkarya bagi seluruh mahasiswa, terutama jurusan Desain Komunikasi Visual. Dengan bantuan kebebasan dalam memilih topik dan media, akan membantu calon mahasiswa kreatif lainnya untuk menghasilkan perancangan yang lebih mengesankan di masa depan.