

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kritik berdasarkan ilmu etimologis berasal dari kata *krino* yang memiliki arti sebagai suatu tindakan atau pendapat yang dilakukan untuk menilai atau menetapkan suatu hal (Zega, 2021). Kritikan memiliki beberapa manfaat dalam kehidupan kita, yaitu mendorong perbaikan, memperkuat kualitas, dan mengembangkan pemikiran Kritis (Prabandari, 2025). Hal ini menjadikan cara kita menerima dan memproses setiap kritikan yang diberikan menjadi bagian yang penting dalam pengembangan diri kita.

Pada saat ini banyak dari remaja di Indonesia yang semakin sulit dalam menerima kritikan yang diberikan kepada mereka, tak terkecuali bagi remaja Kristen. Hal ini bisa terjadi karena ketika kita dikritik, kita akan cenderung bersifat defensif yang bisa menimbulkan munculnya perasaan malu, takut, cemas, ataupun marah (Fensynthia, 2025). Padahal dalam agama Kristen kita diajarkan untuk menjadi seseorang yang selalu rendah hati dan bijak dalam menerima nasihat atau kritikan yang sesuai dalam firman Alkitab di Amsal 12: 15, Amsal 13: 10, dan Amsal 19: 20.

Kurangnya sifat empati pada diri anak menjadi faktor yang membuat anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang sulit bahkan angkuh terhadap setiap kritikan (Mustika et al., 2025). Salah satu contoh kasus dapat kita lihat melalui unggahan berita di minangsatu.com yang menceritakan mengenai seorang murid SD yang berani membentak dan mengajak berantem guru karena tidak terima ditegur. Karakter ini juga bisa menimbulkan masalah-masalah lain seperti masalah guru yang menjadi takut menegur siswanya, seperti berbagai video parodi *viral* yang menunjukkan banyak guru takut menegur siswa mereka (BeritaSatu, 2024). Fenomena ini sesuai dengan kutipan dari *website* Tirto.id oleh Balqis Fallahnda

yang mengatakan bahwa banyak guru mulai takut dan malas menegur murid karena takut dengan mereka.

Masalah ini pun diperparah dengan fakta bahwa hanya sedikit media yang mengangkat masalah mengenai masalah ini. Jika adapun, media tersebut cenderung kurang efektif pada anak-anak karena sering kali berbentuk buku atau novel seperti buku-buku *self-help* yang kurang memberikan gambaran yang jelas bagi pembaca dan cenderung sulit dimengerti. Masalah ini juga diperburuk dengan fakta bahwa kebanyakan anak muda masih memiliki minat untuk membaca yang tergolong rendah, karena berbagai faktor seperti teknologi yang merajalela, konten bacaan yang kurang menarik, dan kesulitan dalam mendapatkan buku (Yonatan, 2024).

Melihat fenomena yang terjadi, penulis mengajukan perancangan media informasi berupa *interactive storytelling*. Media dibuat bisa diinteraksi dalam membantu untuk penyampaian pesan kepada pengguna, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale bernama teori *the cone of learning* (Shivendra Chandra & Jaiswal, 2025). Metode penyampaian dengan *storytelling* sendiri dipilih dalam rangka membantu anak dalam mengingat pesan yang diberikan, karena dengan cerita yang bisa membuat pengguna merasa *relatable* dengan tokoh, dan dapat membuat pengguna dalam mengingat cerita dan pesannya (Munajah, 2021). Luaran dari media ini akan komik digital yang memberikan contoh penerapan firman Alkitab yang berkaitan dalam membantu para anak-anak, khususnya anak Kristen agar dapat bersifat lebih terbuka terhadap kritikan yang diberikan. Media komik dipilih karena penyampaiannya yang menggunakan panel-panel, sehingga bisa menggambarkan setiap adegan dengan rinci dan mempermudah visualisasi adegan bagi pembaca (Christian et al., 2014). Komik digital juga merupakan platform yang mudah diakses di era digital ini (Putro & Irwansyah, 2021). Firman Alkitab sendiri dipilih sebagai dasar dari media ini, karena merupakan buku yang menampung dasar dari keimanan Kristen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Banyak anak-anak muda di Indonesia, tidak terkecuali yang beragama Kristen kurang memiliki sifat percaya diri dan empati, sehingga bertumbuh menjadi seseorang yang angkuh terhadap kritikan.
2. Banyaknya media informasi mengenai cara menerima kritik yang berupa tulisan saja dinilai kurang sesuai bagi kebanyakan anak-anak, karena caranya yang kurang menarik dan kesulitan dalam mengakses media tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah berikut, pertanyaan penelitian yang penulis ajukan adalah:

Bagaimana perancangan *interactive storytelling* mengenai firman alkitab untuk mengajar anak dalam menerima kritik dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh kalangan mereka?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 7-11 tahun, SES A-B, berdomisili di DKI Jakarta untuk membangun sikap yang lebih terbuka terhadap kritikan, dan suka membaca komik secara digital. Media yang akan dibahas dibatasi pada media komik digital dengan ruang lingkup perancangan seputar sebab, akibat, dan cara mempraktikkan firman Alkitab dalam menerima kritik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media informasi yang menarik dan mudah diakses oleh anak-anak mengenai cara penerapan firman Alkitab dalam menerima kritik.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Manfaat Praktis dan manfaat Teoritis.

1. Manfaat Praktis

Jika dilihat secara praktis tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan metode pembelajaran karakter untuk membuat anak dapat menerima kritik dengan baik dan benar.

2. Manfaat Teoritis

Hasil dari tugas akhir ini bisa menjadi media pembelajaran terkait pembelajaran yang membimbing perkembangan etika pada anak.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA