

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan *website Reformed-Christology* tentunya membutuhkan subjek perancangan yang ditargetkan secara spesifik sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Adapun subjek perancangan *website Reformed-Christology* untuk Umat Kristen Protestan dapat dirincikan sebagai berikut.

3.1.1 Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 18 – 22 tahun

Sijabat dalam Mutahang & Kalalo (2021), mengatakan bahwa usia pemuda berkisar antara 18 – 22 tahun. Usia ini pun dikategorikan sebagai *gen Z* yang memiliki preferensi desain dengan fitur interaktif (Nurlaila, dkk., 2024). Selain preferensi, urgensi juga dilihat sebagai pertimbangan subyek perancangan desain. Anthoni & Renhoar (2024) mengatakan bahwa pemuda disebut sebagai generasi masa depan gereja sehingga perlu dibekali dengan pengajaran Firman Tuhan agar iman tidak mudah goyah dalam setiap keadaan. Selain itu, riset dari *Environmental Research and Public Health*, juga mengatakan bahwa rentang usia tersebut berada pada fase pembentukan identitas diri dan diperhadapkan dengan berbagai tantangan hidup (Kaligis, 2021). Maka dari itu, penting bagi Pemuda Kristen dalam usia ini untuk memahami identitasnya melalui pengenalan akan Yesus Kristus sebagai Tuhannya.

- c. Pendidikan: SMA dan S1

Berdasarkan teori perkembangan kognitif, usia 11 sampai dewasa merupakan tahap yang disebut operasional formal, dimana tahap ini memungkinkan seseorang dengan tingkat pendidikan SMA dan S1 sudah mampu menerapkan *self-reflection* serta memiliki bahasa yang sudah lebih berkembang (Marinda, 2020). *Self-reflection* sendiri

diperlukan ketika sedang mempelajari *Reformed-Christology* agar penjelasan tidak lewat begitu saja, tetapi bisa menjadi teguran untuk mendorong pertumbuhan iman.

d. SES: A-B

Nielsen dalam Razak (2011) mengatakan bahwa SES A dan B merupakan orang-orang dengan pengeluaran antara 2 juta sampai di atas 3 juta rupiah dan SES C adalah kelompok orang dengan pengeluaran antara satu juta rupiah sampai dua juta rupiah. Masyarakat dengan kemampuan finansial tinggi lebih sering mengalihkan perhatiannya kepada keinginan konsumtif seperti gawai atau perangkat *digital*, sedangkan masyarakat dengan kemampuan finansial terbatas hingga kurang akan mengalihkan perhatiannya kepada kebutuhan hidup yang esensial terlebih dahulu (Wulandari & Yanuari dalam Tjane, 2024). Adapun penelitian dari Razak (2011) membuktikan bahwa segmen masyarakat yang memiliki pengeluaran lebih besar ternyata memiliki porsi penggunaan internet yang juga lebih besar. Media informasi berupa *website* pun akan menggunakan animasi untuk menunjang *user experience* beserta konten berupa *video* sehingga membutuhkan perangkat elektronik yang canggih. Selain itu, *website* juga hanya dapat diakses ketika ada koneksi internet. Maka dari itu, target dari perancangan akan lebih ditargetkan kepada orang-orang yang berada pada SES A-B.

3.1.2 Geografis: Jabodetabek

Jabodetabek dikatakan sebagai kota besar bahkan terbesar di Indonesia (Silitonga, 2010). Adapun Haans & Wennar (2024), menjelaskan bahwa lingkungan kota-kota besar saat ini lebih menekankan sekularisme dibandingkan aspek kerohanian dan mampu mendisrupsi pertumbuhan iman Pemuda Kristen, bahkan meninggalkan aktivitas kerohanianya. Selain itu, masyarakat di kota-kota besar juga semakin mengandalkan dunia *digital* sebagai sumber informasi. Maka dari itu, dengan adanya media *digital* yang memberikan ilmu terkait Kristus, masyarakat khususnya pemuda dapat lebih

aktif mendalami hal-hal yang berhubungan dengan Tuhanya sehingga imannya boleh dikuatkan dan hidupnya mencerminkan kasih Kristus bagi sesama.

3.1.3 Psikografis

- a. Pemuda yang aktif menggunakan perangkat elektronik dan internet dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pemuda yang memiliki rasa penasaran dengan iman dan kepercayaannya
- c. Pemuda yang suka belajar menggunakan media informasi *digital*.
- d. Pemuda yang masih memiliki keskeptisan terhadap kebenaran Firman Tuhan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan perancangan ini adalah *design thinking* dari Hasso Plattner Institute of Design at Stanford tahun 2009. *Design thinking* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengetahui strategi alternatif yang melebihi pengetahuan awal desainer agar dapat menyelesaikan permasalahan *user* dengan tepat berdasarkan hasil survei (Siang, dkk., 2025). Menurut Widodo & Wahyuni (2021), *design thinking* adalah metode yang berfokus kepada manusia (*people centered*) agar dapat melihat solusi yang bervariasi dan dapat diuji serta mendapatkan *feedback* sehingga solusi yang diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan *user*. *Design thinking* sendiri terdiri dari 5 tahapan yakni, *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Pada rumusan masalah, diketahui bahwa permasalahan generasi muda Kristen saat ini adalah memiliki pemahaman yang rendah tentang doktrin kekristenan serta menurunnya minat kelas pendalaman Alkitab disebabkan karena media informasi yang terlalu monoton dengan gaya penulisan dan visual yang kaku khususnya terkait *Reformed-Christology*. Permasalahan dan kebutuhan target utama tersebut, dapat lebih dipahami apabila desainer melakukan pengambilan data secara langsung melalui metode *design thinking*.

3.2.1 *Emphatize*

Emphatize merupakan tahapan awal dari *design thinking* yang berarti menggunakan lensa dan sudut pandang dari pengguna agar dapat memahami permasalahan yang dihadapinya (Widodo & Wahyuni, 2021). Hal ini dapat dicapai dengan melakukan berbagai metode penelitian. Dalam perancangan ini, penulis akan mengumpulkan data melalui proses wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara akan dilakukan bersama dengan pendeta di Gereja *Reformed* sekaligus Gembala GKY Puri Indah yakni, Pendeta Timotius Fu untuk menggali materi terkait *Reformed-Christology* untuk konten *website*. Selain itu, penulis juga akan melakukan wawancara kedua dengan G.I Denny Arfianto untuk mencari tahu tantangan utama dalam mengajar Kristologi di gereja, serta pendekatan apa yang sudah dilakukan untuk mengajar Kristologi kepada Pemuda Kristen beserta hasilnya.

Pembuatan *website* pun tidak terlepas dari tanggung jawab penulis ketika menyusun konten terkait *Reformed-Christology*. Maka dari itu, penulis akan melakukan studi literatur melalui buku seperti “*Doctrine: What Should Christians Believe?*” dan “Teologi Sistematika Doktrin Kristus” untuk memahami dasar *Reformed-Christology* sebagai landasan pembuatan *website*. Selain studi literatur, penulis akan melakukan studi eksisting untuk menganalisis kelebihan serta kekurangan dari media eksisting yang menjelaskan tentang *Reformed-Christology* sehingga perancangan *website* dapat lebih baik dan dimaksimalkan.

Pendekatan kuantitatif juga akan dilakukan dalam bentuk penyebaran kuesioner kepada pemuda untuk mengukur pengetahuan dasar doktrinal, menilai penerapan Kristologi dalam kehidupan sehari-hari melalui skala likert, mengumpulkan pertanyaan pemuda terkait Yesus Kristus, dan mencari tahu kebiasaan pemuda dalam mempelajari kekristenan serta *platform* yang digunakan. Selain itu, penulis juga akan menggunakan pendekatan *forum group discussion*, untuk mencari tahu pengalaman pendalaman Alkitab khususnya *Reformed-Christology* kepada Pemuda Kristen. Setelah semua

informasi dan *insights* sudah diperoleh maka penulis bisa melanjutkannya ke tahap *define*.

3.2.2 Define

Define merupakan fase dimana penulis menyusun kembali temuan dari *emphasize* kemudian membuat sebuah pernyataan masalah yang fokus sehingga solusi yang diberikan dapat tepat sasaran (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2009). Seperti contoh, pemuda Kristen Protestan membutuhkan cara yang interaktif dalam mempelajari kekristenan atau pemuda Kristen Protestan berusia 18 – 22 tahun membutuhkan media pembelajaran *Reformed-Christology* yang dilengkapi dengan *storytelling* yang menarik. Permasalahan yang sudah didefinisikan dapat dikemas bersama pembuatan *user persona*.

User persona sendiri merupakan karakter yang tidak nyata namun bisa mewakili target utama yang akan menggunakan produk desain yang dirancang (Friis & Siang, 2025). Friss (2025), menambahkan bahwa *user persona* berfungsi untuk menarik desainer keluar dari diri sendiri dan tidak hanya berasumsi tentang kebutuhan target, terlebih membuat hasil temuan memiliki sentuhan manusia ketimbang data - data yang terkadang terkesan kaku. Setelah *user persona* dan permasalahan sudah bisa terdefinisi, maka desainer dapat lanjut ke tahap ideasi atau *ideate* untuk merancang solusi desain yang diperlukan oleh target *user*.

3.2.3 Ideate

Ideate merupakan tahap dimana desainer mengeksplorasi ide solusi yang beragam sehingga dapat menghasilkan *prototype* yang bisa diuji coba oleh pengguna (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2009). Adapun ide-ide tersebut dapat tercipta melalui adanya *brainstorming* menggunakan *mind map*, menentukan *keywords*, *big idea*, dan konsep desain yang sekira tepat untuk target user dilengkapi dengan *moodboard* yang menjadi representasi pemilihan warna, tipografi, dan *mood* dari desain. Setelah

memberikan beberapa alternatif ide dan konsep desain, maka penulis dapat menentukan pilihan terbaik dan bisa lanjut ke tahap *prototype*.

3.2.4 Prototype

Prototype adalah tahap ketika desainer mewujudnyatakan ide dan konsep solusi yang sudah dibentuk menjadi sebuah *prototype* yang bisa dilihat dan diuji coba secara nyata (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2009). *Prototype* sendiri dapat berupa apapun seperti ruang, dinding berisikan *post-it*, ataupun objek fisik tertentu. Adapun *prototype* yang akan dirancang oleh penulis diawali dari pembuatan *information architecture* berisikan konten yang perlu dimasukkan berdasarkan hasil *interview*, kemudian membuat *user flow* utama. Setelah itu, membuat sketsa kasar, *low fidelity*, hingga *high fidelity* dari perancangan desain sebelum akhirnya disebarluaskan kepada target *user*.

3.2.5 Test

Test adalah tahap dimana desainer dapat memperoleh umpan balik dari solusi yang diberikan (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2009). Dalam hal ini, penulis akan melakukan *alpha test* kepada *user internal* seperti dosen untuk mengecek fungsi dari desain secara teknis. Selain itu, melakukan *beta testing* yakni, uji coba kepada *user* yang menjadi pengguna asli produk desain untuk mengetahui tingkat penerimaan desain sebelum produk desain *launching* (Menora, dkk., 2023).

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Prosedur pengambilan data dalam tahap *emphasize* bertujuan untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya informasi terkait topik atau masalah yang diangkat. Dalam perancangan ini berarti informasi berhubungan dengan *Reformed-Christology*, pendekatan gereja dalam mengajarkan Kristologi kepada pemuda, pengalaman pemuda dalam mengikuti pendalaman Alkitab terkait Kristologi, dan melakukan validasi data terkait pemahaman Pemuda Kristen Protestan terhadap Kristologi. Adapun pengambilan data yang akan dilakukan meliputi wawancara, *forum group discussion*, dan survei melalui kuesioner.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan penggalian informasi oleh pewawancara terhadap narasumber secara mendalam, terbuka, tatap muka, dan tetap fokus terhadap penelitian dengan menanyakan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya (Mazaya & Suliswaningsih., 2023). Menurut Ritonga (2023), Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data berupa informasi dengan melakukan percakapan dengan narasumber dan bisa dilakukan dengan lebih dari satu orang.

3.3.1.1 Wawancara dengan Gembala GKY Puri Indah

Wawancara yang pertama kali dilakukan oleh penulis adalah dengan Gembala GKY Puri Indah. GKY Puri Indah sendiri merupakan salah satu Gereja *Reformed* Injili di Jakarta Barat. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk mencari tahu menggali materi tentang *Reformed-Christology* terkait praeksistensi, kekekalan, pribadi, inkarnasi, karya-karya, nama, dan jabatan Yesus Kristus yang dapat berguna untuk menunjang isi konten yang ada dalam *website*.

Adapun pertanyaan kepada Gembala GKY Puri Indah dapat dirincikan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Pendeta Timotius Fu

Pertanyaan pembuka	
1.	Menurut anda, apa itu Kristologi? Mengapa penting untuk dipelajari oleh Pemuda Kristen?
2.	Menurut Anda, apa keunggulan dan dampak positif dari ajaran <i>Reformed-Christology</i> ?
Pertanyaan tentang Pribadi Yesus	
1.	Apa itu dwi natur Kristus? Apakah ada analogi yang bisa membantu menjelaskan?
2.	Kenapa Yesus Kristus harus mempunyai 2 natur?

3.	Bagaimana cara menjelaskan hipostatik <i>union</i> ? Apakah ada analogi yang bisa membantu menjelaskan?
Pertanyaan tentang praeksistensi dan kekekalan Yesus	
1.	Apa itu praeksistensi Kristus? Bisakah memberikan contohnya?
2.	Apa itu Kristofani? Bisakah memberikan contohnya?
3.	Kalau Yesus sudah ada sejak perjanjian Lama, kenapa belum menggunakan nama Yesus?
4.	Kalau Yesus sudah ada sejak kekekalan, mengapa Dia harus datang ke dunia saat perjanjian baru? Kenapa tidak dari awal manusia jatuh ke dalam dosa?
Pertanyaan tentang inkarnasi Yesus	
1.	Apa itu Inkarnasi Yesus Kristus? Bagaimana cara menjelaskan dengan mudah?
2.	Apa tujuan Yesus melakukan inkarnasi?
3.	Apa yang dimaksud dengan kenosis dalam inkarnasi Yesus?
Pertanyaan tentang karya-karya Yesus	
1.	Apa saja karya-karya Yesus yang harus diketahui?
2.	Mengapa Yesus harus sampai mati di kayu salib untuk menebus dosa?
3.	Kenapa Yesus tidak menyembuhkan semua orang, melainkan beberapa orang saja?
4.	Apa arti karya Kristus di masa kini?
Pertanyaan tentang nama dan jabatan Yesus	
1.	Apa saja nama dan jabatan Yesus Kristus yang perlu diketahui?

Pertanyaan-pertanyaan di atas diharapkan dapat menggali *insight* baru terkait *Reformed-Christology* sekaligus memberikan konfirmasi terhadap hasil studi literatur. Wawancara yang akan dilakukan juga akan menggunakan kamera untuk mengambil *video* dan juga menggunakan *hp* untuk melakukan *voice recording* sehingga

penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu, transkrip dan pengolahan data.

3.3.1.2 Wawancara dengan Guru Injil GKY Puri Indah

Wawancara kedua yang dilakukan oleh penulis adalah bersama dengan Guru Injil di GKY Puri Indah yang sering memberikan materi *Reformed-Christology* pada kelas katekisisi. Katekisisi sendiri merupakan kelas pembinaan iman untuk dapat lebih dalam memahami Tuhan sebelum akhirnya dibaptis. Melalui wawancara ini, penulis bertujuan untuk mencari tahu tantangan utama gereja dalam mengajar *Reformed-Christology* di gereja, serta mencari tahu pendekatan yang selama ini digunakan gereja dalam mengajarkan topik tersebut. Selain itu, penulis juga akan menanyakan tentang sub-topik *Reformed-Christology* apa yang perlu menjadi penekanan di era saat ini dan relevansinya dengan kehidupan pemuda beserta cara terbaik untuk menjelaskan sub-topik tersebut.

Adapun pertanyaan kepada Guru Injil GKY Puri Indah dapat dirincikan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Guru Injil Denny Arfianto

Pertanyaan pembuka	
1.	Menurut anda, apa itu Kristologi? Mengapa penting untuk dipelajari oleh Pemuda Kristen?
Pertanyaan tentang pendekatan gereja	
1.	Pendekatan atau metode pengajaran apa yang selama ini dipakai gereja untuk mengajarkan <i>Reformed-Christology</i> kepada Pemuda Kristen? Bagaimana hasilnya?
2.	Apakah gereja pernah menggunakan media digital untuk membantu pembelajaran? Apa contoh medianya? Bagaimana hasilnya?
Pertanyaan tentang tantangan gereja	

1.	Menurut pengalaman anda, apa tantangan terbesar saat mengajarkan <i>Reformed-Christology</i> kepada Pemuda Kristen?
2.	Menurut pengalaman anda, topik apa saja yang sering disalahpahami oleh Pemuda Kristen terkait <i>Reformed-Christology</i> ?
3.	Apa bagian atau topik <i>Reformed-Christology</i> yang sering diabaikan oleh Pemuda Kristen?
4.	Pertanyaan apakah yang paling sering diajukan Pemuda Kristen tentang Yesus Kristus?
Pertanyaan tentang isi konten	
1.	Menurut anda, sub-topik materi <i>Reformed-Christology</i> apa yang sekiranya perlu dimasukkan ke dalam sebuah media informasi untuk Pemuda Kristen?
2.	Dari sub-topik tersebut manakah yang perlu mendapatkan penekanan lebih atau yang menjadi utama untuk Pemuda Kristen?
3.	Bagaimana cara terbaik untuk menjelaskan praeksistensi Yesus Kristus kepada Pemuda Kristen beserta implikasinya dalam kehidupan sehari-hari?
4.	Bagaimana cara terbaik untuk menjelaskan kekekalan Yesus Kristus kepada Pemuda Kristen beserta implikasinya dalam kehidupan sehari-hari?
5.	Bagaimana cara terbaik untuk menjelaskan Pribadi Yesus Kristus kepada Pemuda Kristen beserta implikasinya dalam kehidupan sehari-hari?
6.	Bagaimana cara terbaik untuk menjelaskan Karya Yesus Kristus kepada Pemuda Kristen dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari?

- | | |
|----|--|
| 7. | Bagaimana <i>Reformed-Christology</i> yang dipelajari oleh Pemuda Kristen dapat dikaitkan secara praktis dengan kehidupan sehari-hari? |
|----|--|

Pertanyaan yang diberikan kepada Guru Injil yang pernah mengajarkan *Reformed-Christology* kepada Pemuda Kristen diharapkan dapat memberikan *insight* yang mendukung hipotesis penulis tentang pendalaman Alkitab terkait *Reformed-Christology* yang dianggap membosankan oleh Pemuda Kristen dan juga menggali relevansi materi *Reformed-Christology* dengan kehidupan Pemuda Kristen. Wawancara yang dilakukan juga akan direkam menggunakan kamera beserta *hp* untuk *voice recording*. Dengan demikian, penulis dapat melanjutkan ke tahap transkrip dan juga pengolahan data.

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun secara terstruktur kepada responden (Ardiansyah, dkk., 2023). Menurut Creswell dalam Ardiansyah, Risnita, & Jailani (2014), kuesioner berfungsi untuk mendapatkan data dengan kuantitas sampel yang banyak dibandingkan penelitian kuantitatif seperti wawancara. Adapun kuesioner akan disebarluaskan kepada Pemuda Kristen Protestan dengan usia 18 – 22 tahun di daerah Jabodetabek. Penulis sendiri menggunakan kuesioner dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan doktrinal dasar terkait pribadi Yesus Kristus sebagai langkah awal pengenalan seorang Kristen terhadap Tuhan-Nya. Tidak hanya teori, tetapi penulis bertujuan menilai penerapan Kristologi di dalam kehidupan sehari-hari pemuda Kristen menggunakan skala likert. Selanjutnya, kuesioner juga akan disebarluaskan dalam bentuk kualitatif seperti pertanyaan terbuka terkait Yesus Kristus yang masih membingungkan. Terakhir, penulis dalam menggunakan kuesioner bertujuan untuk mencari tahu kebiasaan pemuda dalam mempelajari kekristenan dan *platform* apa yang biasa digunakan sehingga media yang diberikan efektif.

Adapun pertanyaan-pertanyaan kuesioner untuk Pemuda Kristen dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner Pemuda Kristen

No.	Demografi Responden	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Usia	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 18 - 19 - 20 - 21 - 22
2.	Pendidikan terakhir	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - SMA - S1 - Others
3.	Profesi saat ini	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa - Others
4.	Pengeluaran per bulan	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - < Rp1.000.000 - Rp1.000.000 – Rp2.500.000 - Rp2.500.000 – Rp5.000.000 - Lebih dari Rp 5.000.000,00
5.	Agama	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kristen Protestan
6.	Domisili	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jakarta - Bogor - Depok - Tangerang - Bekasi

No.	Pengetahuan Doktrinal Dasar (Pribadi Kristus)	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Siapa itu Yesus Kristus menurutmu?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru - Nabi - Raja - Tuhan - Imam - Tidak tahu
2.	Berapa Natur yang dimiliki Yesus Kristus?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 natur - 2 natur - 3 natur - Tidak tahu
3.	Kenapa Keilahian Yesus penting?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk dapat menjadi yang terkuat di antara semua manusia - Untuk menjadi syarat karya keselamatan melalui ketidakberdosaan-Nya - Untuk disamakan derajatnya dengan Allah Bapa setelah kebangkitan-Nya - Tidak tahu

4.	Apakah Yesus Kristus satu-satunya jalan keselamatan?	<i>Multiple Choices</i>	- Ya - Tidak - Tidak tahu
No.	Pengetahuan Doktrinal Dasar (Praeksistensi dan Kekekalan Kristus)	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Menurutmu, Apakah Yesus ada di perjanjian lama?	<i>Multiple Choices</i>	- Ya - Tidak - Tidak tahu
2.	Menurutmu, Apakah Yesus ikut dalam menciptakan segala sesuatu bersama Allah Bapa?	<i>Multiple Choices</i>	- Ya - Tidak - Tidak tahu
3.	Menurutmu, Apakah Yesus Kristus lebih rendah derajatnya daripada Allah Bapa?	<i>Multiple Choices</i>	- Ya - Tidak - Tidak tahu
4.	Yesus Kristus sudah dinubuatkan bahkan sejak Adam dan Hawa jatuh dalam dosa?	<i>Multiple Choices</i>	- Ya - Tidak - Tidak tahu
No.	Pengetahuan Doktrinal Dasar (Inkarnasi Kristus)	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Apa arti inkarnasi Yesus?	<i>Multiple Choices</i>	- Yesus yang menjadi manusia kembali ke surga

			<ul style="list-style-type: none"> - Yesus harus menderita disalib - Yesus mengambil rupa manusia - Tidak tahu
2.	Apa arti Yesus mengosongkan dirinya?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Yesus mengurangi sifat ketuhanan-Nya - Yesus mengambil rupa seorang hamba - Yesus untuk sementara waktu menghilangkan sifat ketuhanan-Nya - Tidak tahu
No.	Pengetahuan Doktrinal Dasar (Karya Kristus)	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Kalau Yesus itu Tuhan, mengapa tidak langsung mengampuni tetapi harus mati?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Yesus bisa saja langsung mengampuni, tetapi lebih memilih taat kepada Bapa untuk menjadi contoh bagi manusia

			<ul style="list-style-type: none"> - Karena keadilan Allah menuntut pembayaran untuk dosa - Karena kuasa kebangkitan-Nya membuatnya setara dengan Allah Bapa - Semua benar - Tidak tahu
2.	Apa tujuan Allah Bapa mengutus Yesus Kristus?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi imam antara Allah dan manusia. - Menjadi raja di bumi seperti di Surga - Menjadi pendamai antara Allah dan dosa - Tidak tahu
3.	Kapan Yesus dinubuatkan akan mati?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ketika Yesus bertemu Yudas - Ketika Allah bertemu Abraham - Ketika Allah bertemu Yakub - Tidak tahu

No.	Penerapan <i>Reformed-Christology</i> dalam Kehidupan Pemuda Kristen	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Ketika saya sedang menghadapi kesulitan, saya biasa langsung mencari pertolongan sesama, ketimbang berdoa terlebih dahulu kepada Tuhan Yesus.	Skala <i>Likert</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
2.	Saat ini, saya mudah mengampuni orang yang bersalah, karena mengingat pengorbanan Yesus untuk mengampuni saya.	Skala <i>Likert</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
3.	Saat ini, saya selalu berusaha hidup kudus karena Yesus adalah Tuhan yang kudus.	Skala <i>Likert</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
4.	Dalam keseharian, sebelum mengambil keputusan, saya selalu mencari tahu teladan	Skala <i>Likert</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju

	hidup Yesus terlebih dahulu.		<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju
5.	Saat ini, saya aktif melayani sesama di gereja, karena tahu bahwa Yesus sudah terlebih dahulu melayani.	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
6.	Saat ini, saya selalu menceritakan Yesus Kristus kepada orang lain tentang karya penebusan dan kebangkitan-Nya dalam hidup saya.	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
7.	Saya terkadang berteriak atau mengatakan "Jesus Christ" atau "Tuhan Yesus" tanpa konteks di saat memberikan reaksi.	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju
8.	Saya sudah paham kalau mempelajari tentang Yesus Kristus adalah hal yang penting untuk menumbuhkan iman saya.	Skala Likert	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Setuju - Tidak Setuju - Netral - Setuju - Sangat Setuju

No.	Pertanyaan Terbuka Tentang Yesus Kristus	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Apa pertanyaan tentang Yesus Kristus yang masih membingungkan kalian?	<i>Long Answer</i>	<i>Long Answer</i>
No.	Kebiasaan dan Preferensi Media Informasi Pemuda Kristen	Model Jawaban	Opsi Jawaban
1.	Seberapa sering kamu mempelajari kekristenan di luar waktu ibadah.	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap hari - 3-4 kali seminggu - 1 kali seminggu - Jarang - Tidak pernah
2.	Bentuk kegiatan apa yang paling sering kamu lakukan ketika mendalami kekristenan.	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Renungan setiap hari - Mengikuti kelas pendalaman Alkitab - Menonton video di media sosial - Membaca Alkitab - Mengikuti komsel - Membaca buku teologi

			<ul style="list-style-type: none"> - Membaca jurnal - Others
3.	Apa hambatan yang kamu rasakan ketika melakukan kegiatan tersebut?	<i>Long Answer</i>	<i>Long Answer</i>
4.	Apa media pembelajaran kekristenan yang paling kamu suka dan efektif membantu pertumbuhan iman kamu?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Website interaktif (HP) - Website interaktif (Desktop) - Video Animasi - Aplikasi
5.	Mengapa memilih media tersebut?	<i>Long Answer</i>	<i>Long Answer</i>
6.	Apakah kamu pernah mendalami Kristologi?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pernah - Tidak Pernah
7.	Kalau belum, mengapa?	<i>Multiple Choices</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media informasi yang sulit ditemukan - Media informasi yang tidak menarik - Malas mempelajari kekristenan
8.	Apa topik Kristologi yang menarik untuk kamu pelajari?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pra eksistensi Kristus - Kekekalan Kristus

			<ul style="list-style-type: none"> - Pribadi Kristus - Inkarnasi Kristus - Karya Kristus - Nama dan jabatan Kristus
9.	Jika ada <i>website</i> tentang <i>Reformed-Christology</i> , fitur apa yang anda inginkan?	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Video singkat seperti di Media Sosial - Forum diskusi dengan sesama pemuda - Fitur Q&A dengan pendeta/teolog - <i>Daily Quiz</i> - <i>Others</i>

Pertanyaan-pertanyaan kuesioner ini diharapkan dapat membuktikan hipotesis penulis tentang rendahnya pemahaman Pemuda Kristen terhadap doktrin kekristenan khususnya *Reformed-Christology* berserta dampaknya terhadap penerapan di kehidupan sehari-hari. Pertanyaan-pertanyaan juga diharapkan dapat memberikan *insight* tentang kebiasaan Pemuda Kristen dalam mempelajari kekristenan serta media informasi yang diminati sehingga penulis dapat memberikan perancangan yang tepat sasaran. Pengambilan data kuesioner pun akan dilakukan dengan cara menyebarluaskan *google form* dengan cara *purposive sampling* yaitu, menyebarluaskan satu per satu kepada target sehingga data yang didapatkan dapat lebih akurat.

3.3.3 *Forum Group Discussion*

Forum group discussion merupakan metode pengambilan data kualitatif dengan melibatkan sekelompok orang untuk berbagi pengalaman ataupun pandangan mengenai masalah tertentu (Wijaya, dkk., 2023). *Focus*

group discussion sendiri memiliki tujuan untuk mengumpulkan informasi yang mendalam terkait suatu fenomena melalui diskusi partisipan yang saling mempengaruhi baik itu kesamaan maupun perbedaan sehingga pada akhirnya fenomena terkait dapat dijelaskan (Afifyanti, 2008). Adapun *forum group discussion* yang akan dilakukan penulis bertujuan untuk menjelaskan fenomena media informasi *Reformed-Christology* yang belum efektif di kalangan Pemuda Kristen melalui diskusi pengalaman mengikuti pendalaman *Reformed-Christology* di gereja. Selain itu, *forum group discussion* ini juga bertujuan untuk mencari tahu metode pembelajaran yang menarik dan diminati oleh Pemuda Kristen.

Adapun pertanyaan-pertanyaan *forum group discussion* dapat dijabarkan sebagai berikut.

No.	Pertanyaan Pengalaman Pendalaman <i>Reformed-Christology</i>
1.	Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar kata Kristologi?
2.	Berapa kali kalian pernah melakukan pendalaman Alkitab terkait Kristologi?
3.	Apa pengalaman paling berkesan saat mendalami Kristologi?
4.	Apa pengalaman paling membosankan saat mendalami Kristologi?
5.	Apa materi Kristologi yang paling relevan dengan kehidupan kalian?
6.	Media informasi seperti apa yang pernah kalian dapatkan dalam menjalankan pendalaman Kristologi?
7.	Apakah media informasi sudah efektif dalam menjelaskan Kristologi? Apa yang bisa ditingkatkan?
8.	Apa sub-topik <i>Reformed-Christology</i> yang pernah kalian dapatkan ketika melakukan pendalaman materi Kristologi? Praeksistensi dan kekekalan Yesus, inkarnasi Yesus, pribadi Yesus, karya-karya Yesus, nama dan jabatan Yesus?
9.	Dari subtopik-subtopik tersebut, sub-topik apa yang kalian rasa belum kuasai?
10.	Apa kesulitan kalian dalam mempelajari Kristologi?

11.	Saat ingin mendalami tentang Yesus Kristus, apa media informasi yang dicari? Lalu kesulitan apa yang muncul saat menggunakan media tersebut?
12.	Apa harapan yang ingin diraih saat mendalami tentang Kristologi?
13.	Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan Pemuda untuk belajar Kristologi? Apakah ada metode yang menarik?

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada Pemuda Kristen diharapkan dapat memberikan hasil informasi yang dapat mendukung hipotesis penulis tentang kelas pendalaman Alkitab yang dianggap membosankan dan kurang efektifnya media informasi terkait *Reformed-Christology* yang saat ini digunakan. Pertanyaan di atas pun merupakan kerangka pertanyaan yang tidak bersifat mutlak dan mungkin akan mengalami penambahan seiring berjalannya diskusi agar *insight* yang didapatkan dapat lebih luas. Adapun *forum group discussion* akan dilakukan bersama dengan Pemuda Kristen yang memiliki pengalaman mengikuti pendalaman *Reformed-Christology* di gerejanya.

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan salah satu proses pengumpulan data berdasarkan medium yang sudah ada dan telah digunakan (Istiqlal & Islam, 2024). Penulis sendiri akan mencari tahu media eksisting yang membahas tentang topik *Reformed-Christology* dan menganalisa kelebihan dan kekurangan tiap-tiap media sehingga perancangan desain dapat lebih efektif sesuai dengan target user. Adapun cara penulis melakukan studi eksisting adalah dengan membuat sebuah tabel SWOT.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi akan dilakukan penulis dengan tujuan mencari tahu kelebihan-kelebihan dari desain yang sudah ada baik itu elemen desain, *layout*, ataupun animasi sehingga bisa diadopsi untuk meningkatkan kualitas dari perancangan penulis baik secara estetika maupun fungsi. Adapun studi referensi yang akan dilakukan penulis adalah terkait *video animasi* dan gaya

ilustrasi yang dilakukan Bible Project, gaya bahasa dalam *copywriting* Warung Sate Kamu, dan gaya animasi dari youtube *channel* kok bisa.

