

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Wuda (2024), Generasi Z memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi, yaitu sebesar 87,02%. Internet atau media digital memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan spiritualitas generasi muda Kristen (Gule, 2022). Kaum muda atau remaja dapat dengan mudah melakukan banyak hal yang negatif jika tidak diarahkan, seperti cандu terhadap gim, pornografi, perundungan, dan lainnya (Gule, 2022). Isu ini tercermin oleh data di Rumah Sakit Jiwa Menur, Surabaya, yaitu adanya kenaikan pasien remaja yang dirawat karena kecanduan gawai, internet, dan gim (Widiyana, 2023).

Akibatnya, tidak jarang keputusan yang diambil oleh remaja secara impulsif ini menyebabkan dirinya jatuh dalam dosa, yang kemudian menimbulkan penyesalan mendalam. Perasaan menyesal atas perbuatan dosa ini sering kali berkembang menjadi perasaan tidak layak, atau yang secara psikologis dipahami sebagai rasa malu atau *shame* (Graff-Kallevåg dan Kaufman, 2023, h. 265). Perasaan negatif ini adalah dampak dari mekanisme disonansi kognitif, yaitu adanya konflik internal yang terjadi ketika tindakan seseorang tidak sejalan dengan keyakinan atau identitasnya, yang biasanya muncul pada pribadi yang lebih religius. (Hayward, 2019, h. 3). Graff-Kallevåg dan Kaufman (2023) menambahkan, bahwa beban *shame* ini akan terus menumpuk atau *build up* dalam diri. Hal ini jika dibiarkan dapat memperkuat perasaan diri kotor dan tidak layak untuk datang ke hadirat Tuhan (Gunadi, 2018).

Menurut Lee dan Kim (2021), pengampunan dari perspektif Kristiani dapat dilihat sebagai konsep kunci untuk pemulihan dan pertumbuhan secara spiritual. Oleh karena itu, menjawab pergumulan psikologis mengenai *shame* dan penyesalan tersebut, kisah Perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab menjadi narasi yang paling relevan untuk diangkat. Perumpamaan ini secara mendalam menceritakan

seorang pemuda yang jatuh dalam dosa, menyesal, bertobat, dan diterima kembali melalui pengampunan tanpa syarat yang menggambarkan Allah memiliki kasih yang tidak terbatas (Batugal, 2021).

Namun, bentuk penyampaian media kisah yang ada di dalam Alkitab sering kali tidak menjawab kebutuhan spesifik target audiens. Upaya visualisasi seperti yang ada dalam *Superbook*, *Saddleback Kids*, dan *ShareFaith Kids* umumnya hanya menargetkan anak-anak dan berbentuk video pasif. Hal ini menciptakan sebuah celah, yaitu kurangnya media yang dirancang untuk melibatkan remaja secara aktif dan personal dalam sebuah cerita refleksi yang mendalam. Terlebih lagi, kondisi penyesalan atau *shame* yang secara alami sering kali memunculkan tindakan untuk menarik diri atau menghindari sosialisasi (Snoek dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian Yani (2025, h. 6) yang mengatakan, bahwa remaja Indonesia mengatasi konflik dan tekanan emosional adalah dengan menjauhkan diri dari orang yang dicintai, tetap diam atau menangis sendirian. Tindakan ini menunjukkan adanya kebutuhan krusial akan media yang dapat diakses secara personal, di mana remaja dapat berefleksi tanpa dihakimi.

Oleh karena itu, format *visual novel* dipilih karena kemampuannya dalam menawarkan pengalaman naratif secara interaktif dan personal (Dianta, 2023). Berbeda dari media pasif, *visual novel* sebagai media interaktif memberikan audiens rasa kepemilikan atau *agency*. *Agency* menggambarkan kepuasan yang didapatkan melalui keputusan dari tindakan yang bermakna dan melihat hasil dari keputusan dan pilihan yang telah dibuat (Rezk dan Haahr, 2022, h. 2).

Media imersif terbukti lebih unggul membangun empati karena dapat memberikan pengalaman yang mendalam secara emosional tanpa memerlukan upaya kognitif yang besar (Chen dan Ibasco, 2023). Selain itu, *platform* penyajiannya dalam bentuk *website* menjadi pilihan yang tepat, karena dapat diakses dengan lebih cepat dan mudah daripada aplikasi (Oklander dan Zlatova, 2025). Dengan demikian, mengangkat cerita Perumpamaan Anak yang Hilang ke dalam bentuk *visual novel* berbasis *website* adalah solusi yang utuh, karena dapat menyajikan cerita yang tepat secara spiritual, serta merupakan media yang tepat untuk menjangkau remaja secara personal, mudah dan cepat untuk diakses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

1. Perasaan bersalah dan malu atau *shame* akibat dosa menyebabkan remaja Kristen merasa tidak layak, sehingga mereka menarik diri dari lingkungan sosial dan Tuhan.
2. Akibat menarik diri karena *shame*, muncul kebutuhan akan media refleksi yang personal dan privat bagi remaja untuk memahami pengampunan Tuhan tanpa takut dihakimi.
3. Media digital Kristen yang ada saat ini, seperti animasi, umumnya bersifat pasif dan menargetkan anak-anak, sehingga tidak memenuhi kebutuhan remaja akan ruang refleksi yang personal dan interaktif.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan media informasi interaktif tentang perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja akhir Kristen berusia 18-21 tahun (Liu dkk., 2023) di Jabodetabek, dengan segmentasi A-B berdasarkan SES (*Socio - Economic Status*) yang secara psikologis berada dalam kondisi penyesalan dan rasa malu atau *shame* akibat dosa yang telah dilakukan, sehingga membuat mereka menarik diri secara sosial dan merasa tidak layak. Ruang lingkup perancangan adalah *visual novel* dalam bentuk *website* yang akan dibatasi dengan pembuatan ilustrasi salah satu perumpamaan Yesus, yaitu perumpamaan Anak yang Hilang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat media informasi perumpamaan Anak yang Hilang dengan visual yang menarik, ekspresif dan relevan untuk membantu remaja Kristen memahami kasih dan pengampunan Tuhan di tengah pengaruh negatif media digital.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan tugas akhir yang telah disusun, berikut adalah manfaat dari tugas akhir ini:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari tugas akhir ini adalah memperkaya kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam penerapan visual storytelling untuk menyampaikan pesan spiritual kepada remaja Kristen. Penelitian ini mengkaji bagaimana ilustrasi dapat meningkatkan keterhubungan emosional audiens terhadap narasi rohani. Selain itu, tugas akhir ini menjadi referensi bagi desainer dalam menciptakan media berbasis ilustrasi yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan secara lebih menarik, relevan, dan per.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari tugas akhir ini adalah menyediakan media inovatif bagi gereja dan komunitas Kristen untuk membantu remaja memahami kasih dan pengampunan Tuhan. Ilustrasi perumpamaan Anak yang Hilang diharapkan dapat menarik minat remaja dan membuat pembelajaran rohani lebih menarik serta relevan. Media ini juga menjadi alternatif bagi gereja dalam meningkatkan keterlibatan remaja dalam iman mereka melalui pendekatan visual yang lebih dekat dengan dunia mereka.