

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan bagi *visual novel* tentang perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab untuk remaja.

3.1.1 Demografis

1. Usia :18-21 tahun

Menurut Leena dan Vijayalakshmi (2024) umur remaja akhir atau dapat juga disebut sebagai umur *late adolescence* dimulai dari umur 18-21 tahun. Di Indonesia, Generasi Z memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi, yaitu sebesar 87,02% (Wuda, 2024). Tingginya penggunaan internet atau media digital ini berpengaruh besar terhadap pertumbuhan spiritualitas mereka (Gule, 2022). Fase umur remaja akhir ini sering kali diikuti dengan tindakan-tindakan yang dilakukan secara impulsif, yaitu kecenderungan untuk memilih kepuasan jangka pendek dibandingkan jangka panjang (Dekkers dkk, 2021). Dekkers (2021) juga menjelaskan, bahwa perilaku yang dilakukan secara impulsif sering kali dilakukan oleh umur-umur remaja akhir. Pemilihan usia ini sejalan dengan Latar Belakang Masalah, di mana tindakan impulsif dalam konteks era digital inilah yang sering kali memicu remaja jatuh ke dalam dosa, diikuti dengan penyesalan atau *shame*, yang pada akhirnya membuat mereka menarik diri.

2. Jenis kelamin :Pria dan Wanita

Jenis kelamin yang dituju tidak dibatasi pada laki-laki atau perempuan, karena semuanya adalah satu di dalam Kristus (Galatia 3:28).

3. Agama :Kristiani

Agama yang dituju dibatasi pada yang beragama Kristiani, yaitu meliputi Kristen Protestan ataupun Kristen Katolik. Hal ini dikarenakan perumpamaan Anak yang Hilang terdapat pada Alkitab Katolik ataupun Protestan.

4. SES :Semua jenis status ekonomi

Perancangan ini tidak dibatasi oleh status ekonomi karena bertujuan untuk membantu orang secara gratis. Hal ini juga diperkuat dengan banyaknya *handphone* atau telepon genggam yang murah dan terjangkau untuk dibeli oleh orang-orang dengan status ekonomi yang rendah.

3.1.2 Geografis

Geografis dibatasi dengan Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi), di mana Jakarta sebagai pusat atau *nodal* kegiatan ekonomi, pemerintahan, dan hiburan (Irawan, 2025). Irawan (2025) menambahkan, bahwa terdapat jutaan orang dari Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi setiap hari bergerak atau berinteraksi menuju Jakarta untuk bekerja atau beraktivitas, dan kembali lagi. Jabodetabek adalah sebuah ekosistem tunggal yang terintegrasi, bukan sekadar hanya kumpulan kota yang saling berdekatan. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan massal penduduk atau komuter setiap hari di antara wilayah-wilayah ini, di mana pada tahun 2023 ada sekitar 4,4 juta atau sekitar satu dari lima orang bersifat komuter di Jabodetabek (Hutajulu dkk., 2024, h. 11). Hal tersebut membuktikan, bahwa wilayah-wilayah tersebut berada dalam satu kebudayaan dan ekosistem digital yang sama, sehingga tidak dapat dipisahkan.

Jabodetabek adalah daerah urban atau metropolitan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan media digital di Indonesia, sehingga media digital seperti laptop atau komputer lebih mudah untuk diakses. Infrastruktur digital di Jabodetabek jauh lebih maju dibandingkan dengan wilayah lain di

Indonesia. Jakarta sebagai pusat daerah Jabodetabek berpotensi besar menjadi pusat ekonomi digital Indonesia menyusul dengan tingginya kepemilikan telepon seluler dan penetrasi internet (Pristiandaru, 2024). Hal ini didukung dengan data dari Syaharani (2023) yang menyatakan bahwa Banten (89,1%), DKI Jakarta (86,96%), dan Jawa Barat (82,73%) adalah provinsi dengan tingkat penetrasi internet tertinggi di Indonesia pada tahun 2023. Selain penetrasi internet paling tinggi, Yonatan (2025) menyatakan, bahwa Jakarta, Jawa Barat, dan Banten adalah provinsi dengan indeks daya saing digital tertinggi di Indonesia pada tahun 2025.

Justifikasi pemilihan Jabodetabek juga diperkuat oleh data geografis yang menunjukkan adanya konsentrasi target audiens di wilayah ini. Data dari Aditiya (2023) mengungkapkan, bahwa tiga provinsi yang membentuk kawasan metropolitan Jabodetabek, yaitu DKI Jakarta, Jawa Barat dan Banten termasuk dalam lima besar provinsi dengan jumlah pemeluk agama Kristen terbanyak di Pulau Jawa, dengan masing-masing menempati peringkat pertama, kedua, dan kelima. Secara total, populasi Kristen di ketiga provinsi tersebut mencapai 2,15 juta jiwa, atau sekitar 61% dari total populasi Kristen di seluruh Pulau Jawa per Juni 2022.

3.1.3 Psikografis

1. Remaja akhir yang sedang berada dalam kondisi penyesalan atau *shame* (rasa malu) akibat dosa yang dilakukan.
2. Remaja akhir yang merasa diri tidak layak untuk datang ke hadirat Tuhan sebagai dampak dari disonansi kognitif.
3. Remaja akhir yang cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan membutuhkan ruang refleksi yang bersifat personal.

Penentuan target psikografis dalam perancangan ini difokuskan pada remaja akhir yang sedang mengalami krisis spiritual yang cukup kompleks. Secara spesifik, tujuan dari psikografis ini adalah untuk mereka yang terjebak dalam disonansi kognitif, yaitu pertantangan batin antara keyakinan iman

dengan kesalahan yang membawa dosa, yang kemudian memicu perasaan tidak layak untuk datang ke dalam hadirat Tuhan.

Kondisi ini terus menumpuk dan menyebabkan timbulnya penyesalan dan malu yang mendalam, di mana target tidak lagi memandang kesalahan sebagai sebuah perilaku, namun sebagai jati diri mereka. Hal tersebut menyebabkan target dengan psikografis ini cenderung menarik diri dari lingkungan sosial ataupun komunitas keagamaan karena urgensi mereka akan sebuah media refleksi yang bersifat personal dan privat agar tidak dihakimi. Oleh karena itu, *visual novel* dinilai mampu menawarkan ruang aman untuk memberikan narasi pemulihan tanpa intervensi sosial dan juga relevan dengan remaja.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa target audiens utama dari media ini adalah remaja akhir beragama Kristiani berusia 18-21 tahun tanpa batasan SES yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Pemilihan demografis ini didasarkan pada karakteristik Gen Z yang memiliki tingkat adopsi teknologi yang tinggi namun rentan terhadap perilaku impulsif yang dapat memicu penyesalan jangka panjang. Secara geografis, Jabodetabek dipilih sebagai area fokus adalah karena wilayah ini merupakan kota metropolitan dengan konsentrasi populasi Kristiani yang banyak. Dari sisi psikografis, perancangan ini secara spesifik menuju kepada individu yang sedang mengalami pergumulan batin berupa rasa malu atau *shame* akibat dosa dan perasaan tidak layak, yang mengakibatkan kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial, sehingga membutuhkan ruang untuk berefleksi secara personal dan privat untuk memulihkan spiritual mereka.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013, h. 2). Beliau menambahkan, bahwa data yang diperoleh melalui penelitian ini adalah data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid ini menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti (h. 2).

3.2.1 *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode yang berbasis pada empati dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna (*User Centered*), sehingga sangat cocok untuk digunakan pada karya ini yang berfokus pada *User*-nya. Hal ini didukung dengan pernyataan Soegaard (2018) yang mengatakan, bahwa *design thinking* berputar dalam keingintahuan yang mendalam untuk merancang pemahaman dari orang-orang yang sedang kita berikan produk desain atau servis (h. 11).

Selain berfokus pada pengguna, *Design Thinking* juga berfokus untuk berempati dengan manusia, salah satunya adalah emosional manusia. *Design Thinking* mencoba untuk melibatkan konsep ambigu atau secara inheren subjektif, seperti emosi, kebutuhan, motivasi dan pendorong perilaku (*Interaction Design Foundation*, Soegaard, M, 2018).

1. *Empathize*

Empathize adalah inti dari proses desain yang berpusat pada manusia, yang merupakan upaya untuk memahami orang-orang untuk tantangan desain (Kelley dan Brown, 2018, h. 2). Perancangan *visual novel* ini diawali dengan melakukan wawancara dan kuesioner untuk memahami target audiens lebih dalam lagi dan mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam ilustrasi. Wawancara dilakukan dengan seorang pendeta dari Gereja Injili Indonesia bernama Stephanus Andri yang memiliki banyak pengalaman dengan remaja, Crystal Victoria dan Albert Juninho selaku digital ilustrator profesional yang memiliki pemahaman mendalam cara membuat karakter dan latar yang sesuai, salah satunya termasuk *visual novel*. Selain itu, kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan *google form* melalui media sosial yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan perancangan.

2. *Define*

Define adalah proses desain yang membawa kejelasan dan fokus pada ruang lingkup desain, di mana desainer akan mendefinisikan dan menyusun kembali tantangan yang dihadapi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan agar terfokuskan (Kelley dan Brown, 2018, h. 4). Menurut Landa (2019) *define* dapat membantu untuk membimbing eksplorasi, menyediakan fokus, dan merupakan referensi untuk mengevaluasikan ide. Setelah mendapatkan data dari kuesioner dan wawancara, penulis akan menyusun dan merapikan kembali setiap informasi untuk mengerucutkannya, sehingga diharapkan dapat membuat target audiens dapat benar-benar memahami kasih dan pengampunan Tuhan melalui kisah Perumpamaan Anak yang Hilang.

3. *Ideate*

Ideate adalah proses desain di mana desainer akan berfokus dalam pembentukan ide agar membentuk sebuah konsep dan hasil, dapat dikatakan juga bahwa proses ini menyediakan materi untuk membangun prototipe dan solusi (Kelley dan Brown, 2018, h. 6). Menurut Landa (2019), tahap *ideate* harus disertai dengan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Pada tahap ini, penulis akan memikirkan ide dan konsep yang matang agar dapat dikaryakan. Tahap *Ideate* ini akan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *brainstorming*, konsep arah visual serta konsep alur dan narasi.

i. *Brainstorming*

Brainstorming akan dimulai dengan pencarian kata-kata kunci melalui peta pikiran yang dapat digunakan untuk keseluruhan konsep perancangan. Setelah itu, penulis akan menggunakan kata-kata kunci tersebut dan mencari elemen-elemen yang sesuai yang dapat menggambarkan kata

tersebut dan mengimplementasikannya dalam *big idea, tone of voice*, judul dan konsep. Proses ini bertujuan untuk membangun fondasi konseptual yang kuat sebelum masuk ke tahap eksekusi visualisasi.

ii. Konsep Arah Visual

Dalam membuat arah visual yang menarik, penulis perlu menentukan dan mengumpulkan hal-hal dasar apa saja yang akan digunakan sebagai panduan visual perancangan. Tujuan dari menentukan arah visual adalah supaya perancangan memiliki gaya visual yang konsisten dari awal hingga akhir. Konsep arah visual akan dimulai dengan menciptakan *moodboard*, menentukan *art style*, *color palette*, tipografi dan *stylescape* sebagai gabungannya secara keseluruhan.

iii. Konsep Alur dan Narasi

Setelah menentukan arah visualnya, selanjutnya adalah untuk menciptakan alur dan narasi yang akan dibuat untuk mengetahui cerita secara keseluruhan. Selain itu, tujuan dari membuat alur dan narasi adalah supaya penulis sendiri tidak kebingungan saat sudah mulai membuat perancangan. Dengan demikian konsep alur dan narasi dibagi menjadi dua bagian, yaitu *flowchart*, dan narasi.

4. Prototype

Prototype adalah proses desain di mana desainer akan membuat prototipe resolusi rendah yang cepat yang dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terpikirkan sebelum agar mendekati hasil akhir (Kelley dan Brown, 2018, h. 8). Pada tahap ini penulis akan membuat setiap elemen termasuk karakter, latar, *user interface*, *user experience*, dan lainnya yang dibutuhkan dalam *visual novel* dalam bentuk yang diawali dengan

low-fidelity dan diakhiri dengan *high-fidelity*. Tahap ini akan sepenuhnya menggunakan *Figma*, karena pembuatan prototipe di dalamnya cukup sederhana dan memudahkan.

5. *Test*

Test adalah tahap di mana desainer akan meminta umpan balik mengenai prototipe yang telah dibuat, di mana tahap ini memberikan kesempatan untuk lebih memahami target audiens (Kelley dan Brown, 2018, h. 10). Penulis akan menyiapkan prototipe yang telah dibuat sedemikian rupa dan memberikan target audiens kesempatan untuk mencoba *visual novel* yang telah dibuat, sehingga penulis mendapatkan *feedback* secara langsung. *Feedback* positif ataupun negatif akan menjadi data atau informasi yang sangat penting untuk memperbaiki desain.

Berdasarkan metode perancangan yang digunakan, penulis menerapkan pendekatan *Design Thinking* yang berpusat pada empati terhadap pengguna untuk menjawab kebutuhan emosional dan spiritual mereka. Proses ini diawali dengan *Empathize* melalui wawancara, *Define* untuk mengerucutkan permasalahannya, *Ideate* untuk eksplorasi kreatif perancangan, dan *Prototype* menggunakan perangkat lunak *Figma* untuk menyusun elemen visual dan *user interface* dari tingkat *low-fidelity* ke *high-fidelity*. Tahap ini diakhiri dengan tahap *Test* di mana penulis memberikan uji coba kepada audiens untuk memvalidasikan efektivitas media sebagai dasar penyempurnaan karya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis akan menggunakan metode campuran atau *mixed methods* dalam perancangan, di mana lebih banyak data yang akan diambil dari metode kualitatif. Menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian akan lebih baik karena kedua metode akan saling melengkapi. Tujuan dan fungsi teknik pengumpulan data yang dipakai ini adalah sebagai berikut.

3. Untuk memahami pandangan pendeta terhadap spiritualitas remaja Kristen, kasih dan pengampunan Tuhan, dan pendapatnya mengenai *visual novel* sebagai media akhir.
2. Untuk memahami pandangan ilustrator profesional mengenai *artstyle* yang dipilih, hal-hal yang mempengaruhi atmosfer dan emosional sebuah *scene*, dan bagaimana *workflow* yang baik untuk menciptakan karya yang efektif.
3. Untuk memahami pandangan remaja akhir Kristen mengenai spiritualitas remaja Kristen, kasih dan pengampunan Tuhan, dan media yang dirasa efektif termasuk *visual novel* berbentuk website.

Pengumpulan data dari pendeta dan ilustrator profesional akan dilakukan dengan wawancara terbuka, sedangkan pengumpulan data dari remaja akhir akan dilakukan dengan cara kuesioner dan wawancara kelompok. Dokumentasi dengan pendeta dan ilustrator profesional akan dilakukan dengan cara *screen recording* karena berlangsung secara online, sedangkan wawancara kelompok akan didokumentasikan dengan cara merekam seluruh proses dari awal sampai akhir. Kuesioner akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab secara singkat ataupun dengan memilih jawaban yang sudah tertera, sehingga kuesioner ini bersifat kualitatif dan kuantitatif.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ketika peneliti ingin melakukan studi terlebih dahulu untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ketika peneliti ingin mengetahui responden lebih dalam lagi (Sugiyono, 2013, h. 137). Sugiyono (2013) juga mengatakan, bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur atau tertutup didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang telah diketahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh dan dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya (h. 138). Sedangkan, wawancara tidak terstruktur atau terbuka adalah wawancara yang bebas, yang tidak menggunakan pedoman wawancara

yang sudah disusun sebelumnya, sehingga yang digunakan hanya garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (h. 140). Kedua jenis wawancara dapat dilakukan melalui tatap muka atau dengan menggunakan telepon (h. 138).

1. Pdt. Stephanus Andri S

Narasumber yang penulis temukan adalah seorang pendeta dari Gereja Injili Indonesia yang bernama Stephanus Andri. Alasan mengapa penulis memilih pendeta tersebut untuk diwawancara, karena beliau adalah pendeta yang memegang ibadah remaja dan pemuda di Tangerang, khususnya BSD (Bumi Serpong Damai). Selain itu, beliau juga memiliki pengalaman yang mendalam dengan remaja dan pemuda di Kota Bandung. Wawancara dilakukan secara daring melalui zoom tanggal 15 September 2025. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan.

i. Perkenalan Diri

- Tolong perkenalkan dirinya, dimulai dari nama lengkap, umur, dan pekerjaannya sekarang.

ii. Spiritualitas Remaja Kristen

- Tolong ceritakan bagaimana Bapak melihat kondisi spiritualitas Kristen saat ini?
- Menurut Bapak, apa saja tantangan-tantangan besar yang dihadapi oleh remaja Kristen dalam membangun hubungan atau relasi dengan Tuhan?
- Menurut Bapak, sejauh mana remaja memahami konsep pertobatan dan pentingnya hubungan pribadi dengan Tuhan?
- Menurut Bapak, bagaimana gereja selama ini mendampingi pertumbuhan iman remaja? Apakah dirasa sudah cukup apa perlu ditingkatkan? Jika butuh ditingkatkan, apa yang perlu ditingkatkan?

iii. Kasih dan Pengampunan Tuhan

- Selama pelayanan Bapak sebagai pendeta, bagaimana cara Bapak menjelaskan makna kasih dan pengampunan Tuhan kepada remaja, khususnya melalui perumpamaan Anak yang Hilang?
- Selama pelayanan Bapak sebagai pendeta, apakah Bapak melihat adanya kesalahpahaman di kalangan remaja tentang kasih atau pengampunan Tuhan?

iv. Media dan Penyampaian Firman Tuhan

- Menurut Bapak, bagaimana peran media digital seperti video, animasi dan sosial media dalam membantu remaja memahami Firman Tuhan?
- Menurut Bapak, jenis media seperti apa yang paling relevan dan menarik bagi remaja masa ini dalam memahami Firman Tuhan? Apakah *website* interaktif berbentuk *visual novel* dapat menarik bagi remaja?
- Menurut Bapak, *artstyle* seperti apa yang terbaik untuk remaja?
- Menurut Bapak, apakah tidak masalah jika saya mengubah dan menambahkan *script* yang ada di Alkitab agar tidak terlalu formal atau baku?

v. Refleksi dan Harapan

- Apa harapan Bapak untuk generasi remaja Kristen dalam memahami dan menanggapi Firman Tuhan, khususnya tentang kasih dan pengampunan?
- Pesan apa yang ingin Bapak sampaikan kepada remaja Kristen agar tidak merasa malu dan takut untuk semakin dekat dengan Tuhan di tengah tantangan zaman ini?

2. Wawancara Ilustrator Profesional

Narasumber yang penulis temukan adalah dua ilustrator profesional yang sama-sama merupakan lulusan jurusan *Concept*

Art and Illustration dari 3D Sense Media School Singapore, yaitu Crystal Victoria dan Feihai (Albert). Keduanya ahli dalam *artstyle anime* dan *semi-realism*, namun Feihai lebih fokus pada *semi-realism*. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan karakter yang penuh dengan emosi, latar belakang yang tidak hanya sebagai hiasan tapi sebagai pendukung adegan, *lighting* yang tepat, atmosfer latar, dan *workflow*. Kedua wawancara dilaksanakan pada tanggal 12 September 2025, secara terpisah.

i. Perkenalan Diri

- Tolong perkenalkan dirinya, dimulai dari nama lengkap, umur, dan pekerjaannya sekarang.

ii. Proses Kreatif dan Filosofi Desain

- Boleh tolong ceritakan sedikit pengalaman dan perjalanan Anda sebagai seorang ilustrator? Dapat mulai diceritakan perjalanan kariernya sebagai ilustrator.
- Apa yang membuat Anda tertarik dengan *artstyle anime* dan *semi-realisme*?
- Saya perhatikan Anda sangat mahir dalam saling beralih antara *artstyle semi-realisme* dan anime, apa yang biasanya menjadi pertimbangan Anda saat memutuskan *artstyle* mana yang akan digunakan untuk sebuah karya?
- Menurut Anda sendiri, apa saja peran emosi dan atmosfer dalam sebuah ilustrasi? Seberapa penting bagi Anda untuk membuat audiens merasakan sesuatu saat melihat karya Anda?
- Dari pengalaman Anda sendiri, dari mana biasanya Anda mendapatkan inspirasi, terutama untuk membuat ilustrasi yang memiliki cerita di dalamnya.

iii. Desain Karakter dan Ekspresi Emosional

- Sebelumnya, pasti Anda sudah mengetahui, bahwa saya ingin membuat sebuah *visual novel* yang akan menceritakan tentang Perumpamaan Anak yang Hilang dari Alkitab. Tentunya saya perlu melibatkan emosi kompleks, seperti kesombongan, penyesalan, penderitaan, dan kelegaan. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik untuk menerjemahkan emosi tersebut dalam visual sebuah karakter?
- Menurut Anda, sebelum mendesain ekspresi wajah, elemen apa yang Anda anggap paling penting dari mata, alis, mulut dan lainnya untuk menyampaikan emosi secara efektif?
- Selain wajah, bagaimana Anda menggunakan elemen lainnya, seperti bahasa tubuh atau desain pakaian untuk menceritakan kepribadian atau keadaan emosional sebuah karakter?
- Dalam pembuatan *visual novel*, satu karakter dapat memiliki berbagai bahasa tubuh dan ekspresi. Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam menjaga konsistensi karakter saat harus menggambar berbagai macam emosi?

iv. Membangun Atmosfer dan Visual Storytelling

- Bagaimana Anda menggunakan warna dan pencahayaan atau *lighting* untuk membangun suasana atau atmosfer tertentu dalam sebuah ilustrasi?
- Menurut Anda, apa yang membuat latar belakang atau background dari sebuah ilustrasi terasa hidup dan mendukung cerita, bukan sebagai hiasan saja?
- Dalam sebuah adegan kunci yang membutuhkan *cutscene*, apa yang biasanya Anda lakukan dan perhatikan

untuk memaksimalkan dampak dramatis dan emosionalnya kepada audiens?

v. **Nasihat Praktis dan Teknis**

- Untuk seorang mahasiswa pemula yang sedang mengerjakan proyek *visual novel* pertamanya, apakah ada saran atau *workflow* yang akan Anda rekomendasikan dalam proses pembuatan gambar?
- Dari pengalaman Anda, apakah ada kesalahan umum yang sering dilakukan oleh ilustrator atau desainer pemula saat mencoba menggambar dengan *artstyle* anime/semi-realism yang beremosi?
- Terakhir, jika Anda harus memberikan satu nasihat terpenting untuk menciptakan sebuah karya visual yang dapat menyentuh hati audiens, apakah itu?

3.3.2 Wawancara Kelompok

Wawancara kelompok adalah instrumen yang berharga untuk peneliti yang sedang berfokus pada normalitas kelompok atau dinamika seputar permasalahan yang sedang diteliti (Rachmawati, 2007). Wawancara kelompok ini akan dijalankan bersama dengan beberapa remaja akhir Kristen, yaitu Grace, Bryan, Calvin, Graciella, Lian, Benaya dan Jevon. Tujuan dari wawancara kelompok ini adalah untuk mendapatkan pandangan remaja akhir Kristen secara langsung melalui diskusi terhadap spiritualitas, kasih dan pengampunan Tuhan, media yang menarik untuk digunakan, dan untuk mendukung pernyataan-pernyataan yang ditanyakan sebelumnya di kuesioner. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025.

i. Perkenalan Diri

- Tolong perkenalkan dirinya, dimulai dari nama lengkap, angkatan, dan jurusannya.

ii. Spiritualitas Remaja Kristen

- Menurut kalian, di tengah-tengah kesibukan kalian sebagai mahasiswa, apa tantangan terbesar kalian dalam menjaga hubungan dengan Tuhan di masa sekarang ini? Tantangan tersebut biasanya datang dari mana? Dari faktor eksternal, seperti media sosial dan teman, atau karena pergumulan internal, seperti pergumulan dalam diri sendiri?

iii. Kasih dan Pengampunan Tuhan

- Menurut kalian, apa arti kasih dan pengampunan Tuhan dalam kehidupan kalian?
- Pernah nggak kalian merasa bersalah dan malu untuk menghadapi Tuhan karena dosa yang pernah kalian lakukan, tapi dari hal tersebut apakah kalian juga merasakan kasih dan pengampunan Tuhan?

iv. Media dan Penyampaian Firman Tuhan

- Selama ini apakah kalian pernah melihat cerita-cerita Alkitab yang disajikan dalam bentuk modern, seperti video animasi, komik atau game? Kalau pernah, apakah ada yang menurut kalian bagus dan berkesan?
- Menurut kalian, apakah *website* interaktif seperti *visual novel* menarik untuk digunakan dalam menyampaikan kasih dan pengampunan Tuhan?
- Menurut kalian, artstyle seperti apa yang terbaik untuk remaja?

v. Refleksi dan Harapan

- Seperti yang kalian ketahui, perumpamaan Anak yang hilang menceritakan tentang seorang anak muda yang pergi, hidup berantakan lalu kembali pulang diampuni Ayahnya. Setelah mendengar perumpamaan Anak yang Hilang, apa pesan yang paling *ngena* dalam hati kalian?

- Menurut kalian, apakah ada fitur unik yang dapat nanti ditambahkan pada *visual novel* berbasis website?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden yang ditargetkan untuk menjawabnya (Sugiyono, 2013, h. 153). Kuesioner ini ditujukan kepada remaja akhir beragama Kristen berusia 18-21 tahun di wilayah Jabodetabek. Responden diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan mengenai spiritualitas, media yang disukai, pengetahuan terhadap Perumpamaan Anak yang Hilang, dan *visual novel* sebagai hasil akhirnya. Selain itu, kuesioner ini dilakukan untuk memvalidasikan permasalahan-permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang akan dilontarkan:

i. Data Diri Responden

- Usia Anda saat ini (18, 19, 20, 21).
- Jenis Kelamin (Laki-laki, Perempuan).
- Domisili (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi).
- Apakah Anda beragama Kristen Protestan (Iya, Tidak).

ii. Kehidupan Spiritual dan Pengalaman Gereja (khusus bagi yang beragama Kristen Protestan)

- Seberapa sering Anda mengikuti kegiatan gereja (ibadah, persekutuan, dll) dalam sebulan terakhir? (Setiap Minggu, 2-3 Kali Sebulan, 1 Kali Sebulan, Tidak Sama Sekali).
- Sejauh mana Anda setuju dengan pernyataan berikut? Saya merasa bertumbuh secara iman dalam satu tahun terakhir. (1 = Sangat Tidak Setuju, 6 = Sangat Setuju > skala likert).
- Sejauh mana Anda setuju dengan pernyataan berikut? Program atau ibadah di gereja saya terasa

menarik dan relevan untuk saya. (1 = Sangat Tidak Setuju, 6 = Sangat Setuju > skala likert).

- Sejauh mana Anda setuju dengan pernyataan berikut? Saya lebih tertarik menghabiskan waktu luang dengan kegiatan di luar gereja. (1 = Sangat Tidak Setuju, 6 = Sangat Setuju > skala likert).
- Sejauh mana Anda setuju dengan pernyataan berikut? Terkadang, saya merasa tidak layak atau jauh dari Tuhan karena kesalahan atau dosa yang pernah saya perbuat. (1 = Sangat Tidak Setuju, 6 = Sangat Setuju > skala likert).
- Menurut Anda, apa yang membuat sebuah ibadah atau program gereja terasa "membosankan"? (jawaban singkat).
- Menurut Anda, apa yang membuat sebuah ibadah atau khutbah terasa "menarik"? apakah visual mempengaruhi? (jawaban singkat).

iii. Preferensi Media dan Perumpamaan Alkitab

- Apakah Anda pernah mendengar, membaca, atau menonton cerita perumpamaan "Anak yang Hilang" dari Alkitab? (Ya Sangat Familiar, Pernah dengar tapi tidak terlalu ingat, Tidak Pernah).
- Jika pernah, dari mana Anda biasanya mengetahui cerita-cerita Alkitab? (Khutbah di Gereja, Membaca Sendiri di Alkitab, Video Animasi (superbook dkk), Film Rohani, Diskusi dengan teman atau keluarga > checkboxes).
- Menurut Anda, apakah visualisasi (gambar, animasi, video) membantu Anda lebih memahami sebuah cerita Alkitab? (1 = Sangat Tidak Membantu, 6 = Sangat Membantu > skala likert).

iv. Konsep Media Baru *Visual Novel*

- Seberapa tertarik Anda untuk mencoba sebuah *visual novel* yang menceritakan kembali perumpamaan "Anak yang Hilang" dengan cara yang lebih mendalam secara emosional? (1 = Sangat Tidak Tertarik, 6 = Sangat Tertarik > skala likert).
- Menurut Anda, apakah format interaktif seperti *visual novel* dapat membantu Anda lebih memahami pesan tentang kasih dan pengampunan Tuhan secara lebih personal? (1 = Sangat Tidak Membantu, 6 = Sangat Membantu > skala likert).
- Untuk cerita yang temanya serius dan emosional, gaya visual seperti apa yang paling Anda sukai? (Gaya anime/semi-realisme yang detail dan dewasa, Gaya kartun 3D modern (seperti Disney/ Pixar), Gaya kartun 2D yang sederhana dan ceria (seperti Saddleback Kids, *personal option*).



Gambar 3.1 *Anteforta Boardgame Cover*
Sumber: <https://www.figma.com/design...>

- Perhatikan gambar di atas ini. Sejauh mana Anda setuju bahwa gaya visual seperti ini cocok untuk menceritakan kisah Alkitab yang emosional bagi remaja? (1 = Sangat Tidak Setuju, 6 = Sangat Setuju > skala likert).
- Menurut Anda, *website* dalam bentuk apa yang cocok untuk *visual novel*? (*desktop, mobile*).

- Menurut Anda, apa saja fitur *visual novel* yang dapat ditambah untuk meningkatkan interaktivitas? (jawaban singkat).

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis karya-karya yang sebelumnya sudah ada dengan tema atau topik yang sama, yaitu Perumpamaan Anak yang Hilang, untuk mengidentifikasi kelemahan, kelebihan, dan celah yang dapat diisi nantinya dalam perancangan penelitian ini. Analisis ini akan berfokus pada bagaimana karya-karya tersebut menerjemahkan narasi dari Alkitab ke dalam bentuk visual, terutama dari gaya ilustrasi yang digunakan, penceritaan, dan pendekatan yang dilakukan kepada target audiensnya. Dengan demikian, penulis dapat memahami secara lebih mendalam karya-karya yang sudah ada sebagai landasan untuk menciptakan perancangan yang inovatif dan tepat sasaran. Studi Eksisting untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perumpamaan Tuhan Yesus Tentang Anak Yang Hilang – *Superbook Indonesia*

Superbook adalah sebuah serial animasi 3D yang menceritakan kisah-kisah yang ada di dalam Alkitab untuk anak-anak. Serial ini menggunakan cerita latar modern, di mana karakter-karakternya kembali ke masa lalu untuk menyaksikan peristiwa Alkitab secara langsung. Episode mengenai Perumpamaan Anak yang Hilang dipilih sebagai studi eksisting karena relevan untuk penelitian yang mengambil tema serupa dan untuk dianalisis dari segi pendekatan naratif dan gaya visualnya.

2. *The Prodigal Son – Saddleback Kids*

Saddleback Kids adalah sebuah platform video di *Youtube* yang menyajikan cerita-cerita yang ada di dalam Alkitab dengan format animasi 2D yang sangat sederhana. Konten yang dihasilkan oleh *Saddleback Kids* dirancang khusus untuk anak-

anak kecil dengan narasi yang mudah dimengerti dan visual yang ceria. Animasi ini dipilih untuk menganalisis bagaimana penyederhanaan gaya visual dan narasi dapat memengaruhi kedalaman emosional dari perumpamaan aslinya yang ada di dalam Alkitab.

3. *The Prodigal Son - Luke 15: Animated Bible Story - Online Sunday School – ShareFaith Kids*

ShareFaith Kids adalah sebuah platform kurikulum sekolah minggu berbasis digital yang menyediakan paket-paket materi pembelajaran, salah satunya adalah video animasi. *ShareFaith Kids* menggunakan gaya visual animasi 2D yang lebih *detail* dan artistik, namun biasanya disajikan dalam bentuk animasi statis yang disertai dengan narasi. Media ini dipilih untuk dianalisis karena pendekatan gaya visualnya yang tidak terlalu sederhana dan unik, serta model penyajian ceritanya yang kebanyakan berbentuk semi-animasi.

3.3.5 Studi Referensi

Studi Referensi ini bertujuan untuk menganalisis karya-karya yang sebelumnya sudah ada dengan konsep *visual novel* sebagai referensi untuk perancangan penelitian ini. Referensi yang akan digunakan oleh penulis adalah untuk mengetahui *artstyle*, *typography*, *design*, *layouting*, dan lainnya yang dapat dijadikan sebagai masukan dan *insight* untuk perancangan. Studi Referensi untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Minecraft Storymode*

Minecraft Storymode adalah sebuah gim pertualangan berbentuk episodik, dengan narasi yang digerakkan oleh pemain. Gim ini menargetkan audiens yang sangat luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang sudah familiar dengan dunia *Minecraft*. *Minecraft Storymode* dipilih sebagai studi referensi karena merupakan contoh sukses dari penggabungan konsep

cerita naratif dengan interaksi dan untuk menganalisis konsep mekanisme pilihan.

2. *Cinderella Phenomenon*

Cinderella Phenomenon adalah sebuah *visual novel* bergenre fantasi romantis yang menargetkan audiens remaja hingga pemuda. Gim ini dikenal dengan narasinya yang lebih bersastra dan berfokus pada transformasi karakter utama dari pribadi yang buruk menjadi baik. *Visual novel* ini dipilih karena kesamaan target demografi usia dan fokusnya pada pengembangan karakter emosional yang relevan dengan perancangan dengan tema sesuai.

3. *Doki Doki Literature Club*

Doki Doki Literature Club atau *DDLC* adalah sebuah *visual novel* bergenre horor psikologis yang secara tidak terduga menyamar menjadi *visual novel* bergenre *dating sims* yang ceria. Gim ini ditargetkan kepada audiens yang lebih dewasa yang juga kuat secara mental. Gim ini juga memiliki keunikan, yaitu memecahkan dinding ke empat atau yang biasa dikenal dengan *breaking the fourth wall* dan menciptakan dampak emosional yang kuat, sehingga membekas dalam hati para pemain. *DDLC* dipilih menjadi studi referensi bukan karena genrenya, namun untuk menganalisis teknik-teknik inovatifnya dalam format *visual novel* untuk menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dan imersif.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode campuran atau *mixed methods* yang didominasi oleh pendekatan secara kualitatif untuk mendapatkan pemahaman secara menyeluruh, dimulai dengan wawancara mendalam bersama ahli teolog Pendeta Stephanus Andri S dan dua ilustrator profesional, serta wawancara kelompok dengan remaja akhir Kristiani. Data kualitatif tersebut kemudian divalidasikan melalui penyebaran kuesoner kepada target audiens untuk memperkuat data. Proses ini diakhiri dengan analisis studi eksisting terhadap media

rohani sejenis untuk mengidentifikasi celah pasar, serta studi referensi pada berbagai *visual novel* populer untuk mendapatkan ide mekanisme naratif interaktif, sehingga menghasilkan landasan perancangan yang kokoh untuk menciptakan media interaktif yang relevan dan efektif.

