

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan finalisasi desain, maka diperoleh kesimpulan bahwa masih kurangnya minat remaja untuk mau membaca Alkitab dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama di zaman modern ini, dimana teknologi berkembang begitu pesatnya. Melalui perkembangan teknologi tersebut semakin banyak pengaruh-pengaruh negatif yang timbul yang dapat dengan mudah menyerang para remaja sehingga jatuh ke dalam dosa.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa begitu sulitnya menyadarkan mereka betapa pentingnya Alkitab bagi mereka. Tidak mungkin mereka dipaksa untuk membaca Alkitab karena mereka justru akan semakin menjauhinya, sesuai dengan sifat mereka.

Timothy's Bible Quest hadir untuk mengajak para remaja agar mau membaca Alkitab. Oleh karena itu dibutuhkan desain-desain yang baik dan cocok bagi remaja agar remaja mau datang dan mengikuti acara ini. Promosi diperlukan agar mereka tertarik dan penasaran sehingga mau datang ke acara ini. Dengan umur yang masih muda, desain yang dibuat disesuaikan dengan hal-hal yang sedang *nge-tren* dan disukai oleh mereka.

1.2 Saran

1.2.1 Remaja

- Mau membuka diri untuk mengikuti kegiatan ini (atau kegiatan semacam ini) karena banyak pengalaman yang akan diperoleh
- Diharapkan melalui kegiatan ini, selain mau mulai membaca Alkitab, juga dapat mempererat persahabatan dan kekompakkan antar teman
- Mereka mengerti dan juga mau mendukung terlaksananya kegiatan ini dengan cara mengikutinya
- Supaya mereka mendapatkan nilai-nilai positif dari kegiatan ini

1.2.2 Masyarakat dan Orangtua

- Mendukung anak-anaknya untuk mau mengikuti kegiatan ini
- Supaya mereka melihat nilai-nilai positif dari kegiatan semacam ini dalam perkembangan anak-anaknya
- Menghormati dan menghargai kegiatan kekristenan semacam ini dengan cara tidak mengganggu ataupun membuat keributan