

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kota Bandung ini, terdapat *event* yang rutin yang bernama Olimpiade Alkitab. *Event* ini diselenggarakan setiap 2 tahun sekali, dimulai dari tahun 2000 hingga sekarang telah 5 kali *event* tersebut diadakan. Olimpiade Alkitab ini diikuti oleh wakil dari gereja-gereja se-Bandung. Mereka berkumpul dan berkompetisi dalam berbagai perlombaan-perlombaan seputar Alkitab, musik, dan kreativitas. Dalam perkembangannya, *event* ini terdapat rata-rata 5 perlombaan, namun perlombaan yang tetap adalah *Bible quiz* dan Kreativitas Band. Peserta yang menjadi wakil gereja dalam acara ini adalah kaum muda yang berumur 12-22 tahun, yang dibagi dalam kategori remaja dan pemuda. Visi dan misi *event* ini adalah untuk mempersatukan kalangan anak-anak muda umat kristiani. Meskipun dibedakan oleh doktrin-doktrin, namun pengajarannya adalah tetap sama. Tujuan penting dari Olimpiade Alkitab ini adalah untuk memperdalam kecintaan anak-anak muda umat kristiani terhadap Alkitab. Meskipun terdapat perbedaan dalam hal pengajaran dan tata cara ibadah, namun ada 1 hal yang mempersatukan, yaitu Tuhan yang sama dan kitab sucinya pun sama (Alkitab). Lewat *event* ini dapat memberikan pengajaran Kristiani secara menarik melalui kompetisi-kompetisi. Sehingga anak-anak muda yang mengikuti *event* ini dapat terpacu untuk belajar lebih dalam mengenai Firman Tuhan.

Event ini telah secara regular diadakan namun gereja-gereja yang ikut serta dari tahun ke tahun tidak bertambah secara signifikan. Jumlah peserta rata-rata selalu sekitar 15-20 instansi. Pada dasarnya masalah yang dihadapi oleh panitia *event* ini adalah kurangnya pengetahuan yang benar mengenai Olimpiade Alkitab. Dari kata Olimpiade sendiri membuat *event* ini menjadi terkesan berat karena diasumsikan sebagai pertandingan orang-orang yang

memiliki kemampuan luar biasa dalam bidangnya. Namun tidak semua anak-anak Tuhan memiliki pengetahuan rohani tinggi, tujuan utama dari *event* ini bukanlah seperti olimpiade dunia yang memperebutkan piala, tetapi lebih kepada *fellowship* antara para wakil-wakil gereja. Permasalahannya timbul dari pola pikir yang salah bahwa *event* ini hanya untuk orang-orang tertentu yang memiliki pengetahuan luar biasa tentang Alkitab, padahal semua orang yang bergereja dapat mengikuti *event* ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

- Bagaimana memberi informasi yang benar mengenai *event* Olimpiade Alkitab?
- Bagaimana membuat promosi *event* Olimpiade Alkitab efektif?

Ruang lingkup dari permasalahan ini adalah:

1. Pengetahuan yang benar mengenai tujuan dari *event* ini harus diinformasikan kepada masyarakat luas.
2. Terdapat promosi yang efektif dan efisien sehingga terdapat *event* ini dapat diikuti oleh lebih banyak peserta.

1.3 Tujuan Perancangan

- Membuat promosi event Olimpiade Alkitab dengan mengaplikasikan ilmu komunikasi visual.
- Membuat strategi komunikasi visual dengan menggunakan berbagai media sehingga anak-anak muda dapat tertarik untuk mengikuti *event* Olimpiade Alkitab.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data

1.4.1 Sumber data

Sumber data yang akan digunakan adalah:

A.Data Primer

Data ini merupakan data yang didapat dari wawancara secara langsung dengan koordinator acara. Selain itu, data juga didapat dari hasil observasi lapangan melalui wawancara dengan para pembimbing dan aktivis dari berbagai gereja.

B.Data Sekunder

Data ini merupakan data yang didapat dari sumber tidak langsung, misalnya melalui buku, *internet*, ataupun jurnal dari peneliti lain.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah :

1. Observasi

Dengan partisipasi secara aktif mengumpulkan data kepada gereja yang telah mengadakan event.

2. Wawancara

Melakukan wawancara kepada pembimbing-pembimbing serta aktivis dari perwakilan gereja untuk mendapat informasi tentang acara gereja.

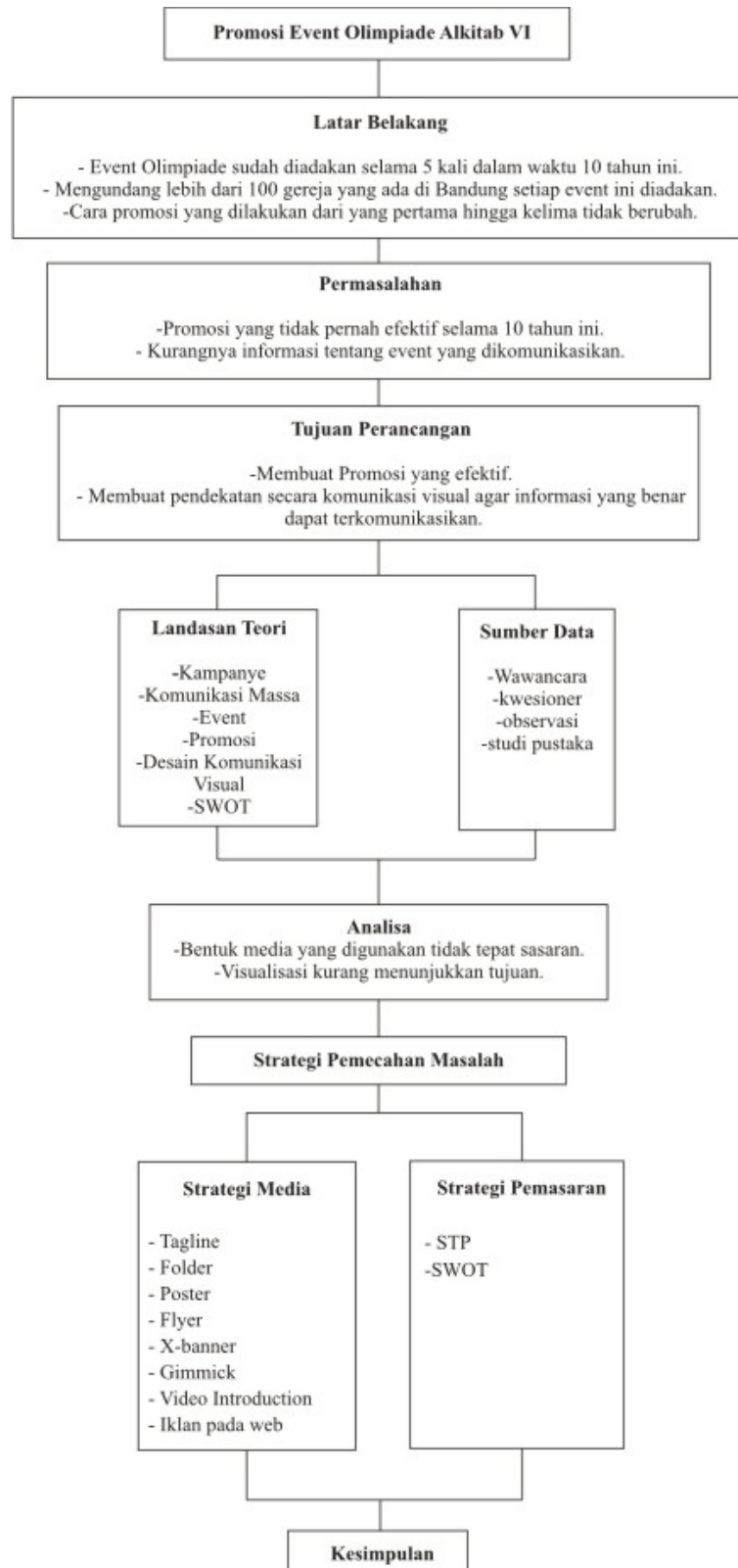
3. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada 50 orang. Disebarkan di antara remaja dan pemuda Kristen yang berumur 12-22 tahun. Kuesioner disebarikan melalui media *internet*, yaitu melalui www.freesurveysonline.com.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka, data diperoleh dengan secara langsung meminta kepada lembaga gereja bersangkutan dan juga melalui internet dan buku-buku yang berhubungan dengan strategi promosi.

1.5 Skema Perancangan



Bagan 1.1 Skema Perancangan