

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bagi orang Kristen, pengajaran nilai-nilai Kristiani merupakan hal yang sangat penting dilakukan pada saat masa pertumbuhan anak sebagai bekal kehidupan mereka di masa depan. Memang salah satu cara membina rohani anak adalah dengan mengikuti kegiatan sekolah Minggu, namun kegiatan tersebut hanya diadakan satu minggu sekali, padahal anak membutuhkan pembekalan rohani untuk menghadapi kehidupan mereka sehari-hari. Maka dari itu, perlu adanya pembinaan rohani secara berulang baik di sekolah maupun di rumah agar efektif untuk pembelajaran anak.

Di dalam Alkitab terdapat banyak cerita-cerita yang mengandung moral baik dan nilai-nilai Kristiani yang dapat diajarkan pada anak-anak. Namun, bahasa yang rumit membuat anak-anak sulit mengerti maksud dari cerita tersebut. Anak-anak pada usia dini belum mampu menangkap konsep abstrak karena masih berada pada fase berpikir konkret sehingga hanya dapat mengerti tentang hal yang dapat ditangkap oleh indranya (Eltin, 2011). Buku cerita Alkitab yang bergambar memang sudah banyak dibuat dan dijual di toko buku, namun pada masa kini, seiring perkembangan teknologi, dibutuhkan adanya inovasi baru untuk menambah minat anak terhadap cerita Alkitab yaitu dengan cara membuat media digital yang interaktif dan edukatif.

Dewasa ini, banyak orang tua yang khawatir perkembangan teknologi akan membawa pengaruh negatif pada anaknya, namun seperti yang disampaikan Menteri Kominfo dalam acara bertema “Ibu Cerdas di Era Digital” bahwa justru di sana peran orang tua untuk mendampingi anak-anak saat bermain dengan digital agar tidak membawa pengaruh negatif bagi pertumbuhan anak. Beliau menambahkan bahwa media digital dapat menjadi jembatan antara kesenjangan kemampuan digital orang tua dan anak (Kominfo, 2017). Dari sisi positifnya, dengan adanya perkembangan teknologi, metode pembelajaran untuk anak-anak dapat dibuat dengan lebih menarik dan interaktif. Perpaduan dari visual dan audio serta interaktivitas dalam media digital

diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, kemudahan akses dalam media digital dapat membantu pengajaran nilai-nilai Kristiani pada anak baik di sekolah maupun di rumah.

Melalui pemikiran tersebut, muncul gagasan untuk mengemas cerita Alkitab dalam media digital agar tidak kalah saing dengan *game* digital yang sering dimainkan anak zaman sekarang. Diharapkan dengan perancangan ini anak-anak dapat lebih tertarik dan juga lebih mengerti cerita Alkitab untuk dapat mempraktikkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Dari latar belakang di atas, penulis menemukan rumusan permasalahan yang tepat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengemas cerita Alkitab secara efektif dan edukatif untuk anak-anak?
2. Bagaimana merancang media interaktif digital yang menarik dan membawa dampak positif untuk anak?

Batasan dalam perancangan ini yaitu data yang diambil dari 8 Januari hingga 22 Maret 2018. Wilayah yang dipilih adalah kota Bandung sebagai salah satu kota besar yang sudah cukup maju dalam bidang teknologi. Cerita Alkitab yang diambil adalah berdasarkan kurikulum pengajaran sekolah minggu untuk anak usia SD yang dapat direlevansikan dengan kehidupan sehari-hari anak khususnya dalam keluarga, pergaulan, dan rohani mereka.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan pada poin sebelumnya, maka pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Mengemas cerita Alkitab dengan bahasa yang mudah dimengerti dengan penggabungan audio dan visual untuk mempermudah pembelajaran anak.
2. Merancang *game* interaktif digital dengan gaya visual yang sesuai agar pesan di dalamnya dapat dipahami dan dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam menjalankan proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak usia SD.

2. Studi Pustaka

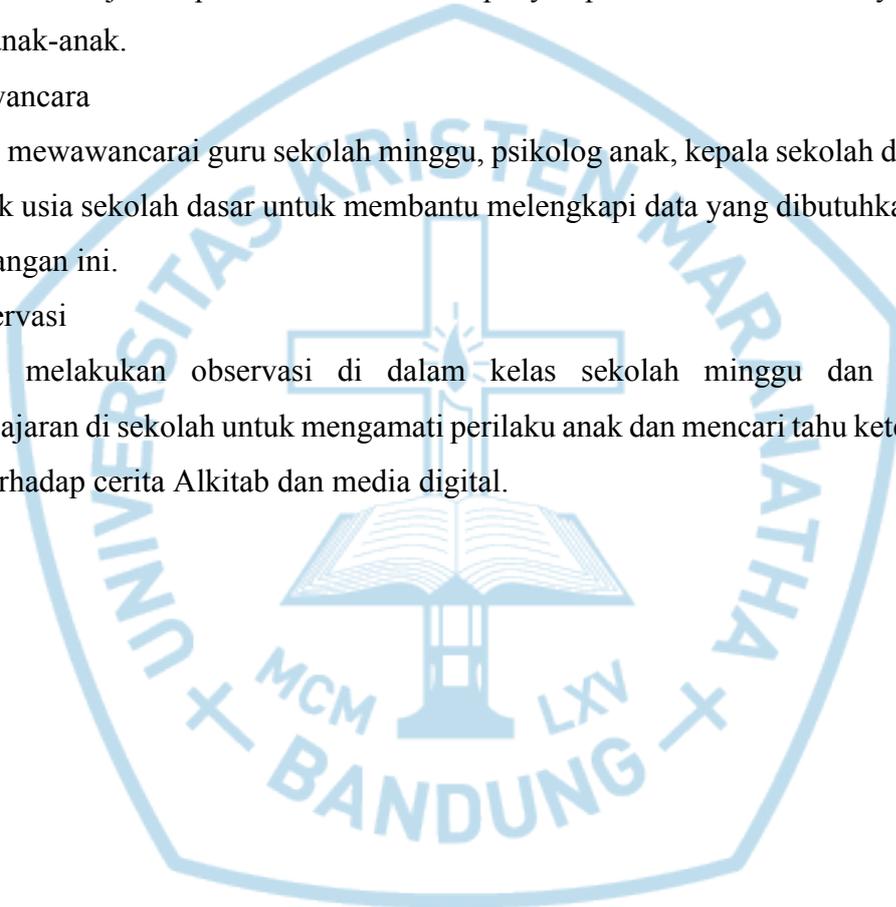
Penulis mencari referensi baik tertulis maupun *online* tentang cerita Alkitab yang cocok untuk diajarkan pada anak serta teknik penyampaian cerita dan visual yang tepat untuk anak-anak.

3. Wawancara

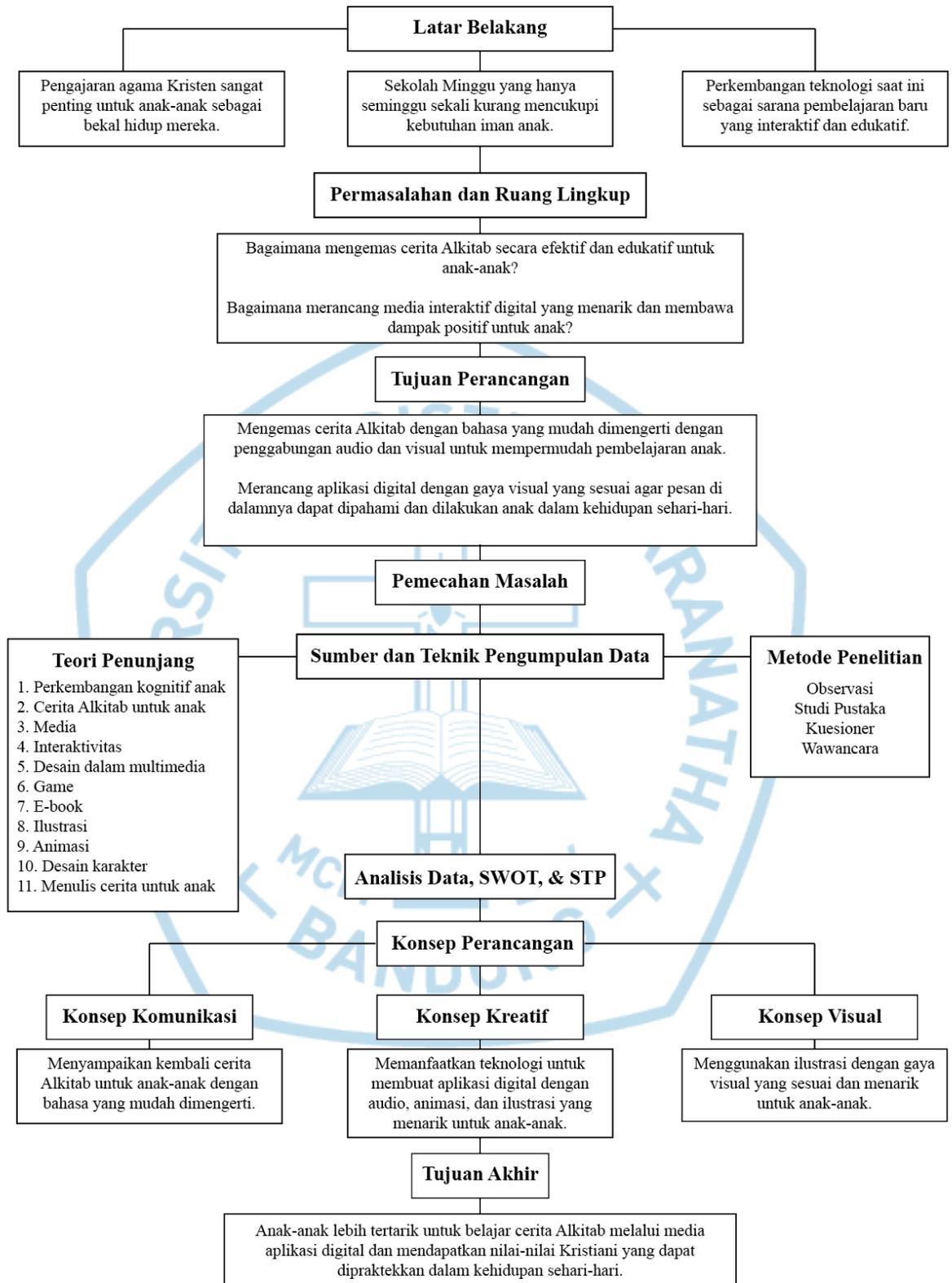
Penulis mewawancarai guru sekolah minggu, psikolog anak, kepala sekolah dan orang tua anak usia sekolah dasar untuk membantu melengkapi data yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

4. Observasi

Penulis melakukan observasi di dalam kelas sekolah minggu dan kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mengamati perilaku anak dan mencari tahu ketertarikan anak terhadap cerita Alkitab dan media digital.



## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
(Sumber: Data Penulis, 2018)