

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alkitab merupakan buku yang berisi berbagai firman Tuhan. Setiap perintah, kehendak, dan kesaksian tentang Allah tertulis di dalam Alkitab. Sebagai individu yang percaya kepada Allah Bapa, Putra, dan Roh Kudus, penting untuk membaca Alkitab. Alkitab tidak hanya diperuntukkan untuk dibaca saat ibadah hari minggu, tetapi juga seharusnya dibaca tiap hari. Terdapat berbagai mamfaat membaca Alkitab antara lain:

- 1 Membawa pada keselamatan sejati (Timotius 3:15).
- 2 Agar kuat dari cobaan (1 Yohanes 2:14).
- 3 Meneguhkan iman (1 Yohanes 5:13).
- 4 Memberikan damai sejahtera (Yohanes 16:33).

Itulah sebabnya membaca Alkitab sangat penting terutama bagi kaum remaja. Karena pada usia ini, secara alami, lingkungan sangat berpengaruh, terutama teman sebaya, dan orang-orang yang dianggap idola atau panutan. Remaja juga mulai mengalami krisis kepercayaan diri dan berusaha mencari jati diri disertai dengan rasa ingin tahu yang kuat. Mereka mudah untuk dipengaruhi, baik oleh hal positif maupun negatif, dan juga diombang-ambing oleh berbagai ajaran yang tidak baik.

Bagi remaja Alkitab memiliki citra yang kuno, membosankan, dan sulit dimengerti. Hal tersebut disebabkan karena terdapat rentang waktu yaitu: pertama Alkitab dibuat ribuan tahun lalu, kedua bahasa asli Alkitab bukanlah bahasa Indonesia, ketiga era budaya Alkitab yang berbeda dengan masa kini. Hal tersebut menyebabkan Alkitab seakan kuno. Banyak remaja yang rajin beribadah di gereja tiap minggunya, namun hanya sedikit yang rajin membaca Alkitab.

Berbagai upaya dilakukan untuk mengkontekstualkan Alkitab, antara lain melalui kotbah dengan penerapan ilustrasi masa kini. Desain Komunikasi Visual dapat berperan mengatasi masalah ini dengan membuat cerita Alkitab dalam bentuk webtoon.

Webtoon sendiri merupakan aplikasi komik digital yang bisa diakses di *smartphone*, *tablet* ataupun *dekstop*. Kemudahan aksesnya menempatkan Webtoon sebagai aplikasi yang berpengaruh pada kehidupan sosial masa kini. Dibuat dalam bentuk webtoon agar lebih menarik bagi kalangan remaja, biaya lebih hemat, dan jangkauan lebih luas.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

1. Bagaimana mengkontekstualisasikan cerita Alkitab dengan tidak menurunkan cerita tersebut ?
2. Bagaimana merancang webtoon yang sesuai untuk kalangan anak remaja?

1.2.2 Ruang Lingkup

1. Perancangan berupa webtoon yang kisahnya didasarkan pada cerita Alkitab.
2. Target primer dari perancangan ini adalah remaja Kristen usia 17-21 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Membantu remaja memahami cerita-cerita yang ada di Alkitab.
2. Merancang webtoon yang dapat membantu anak remaja dalam memahami cerita Alkitab.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

a. Studi literatur

Pengumpulan teori serta data-data pendukung yang relevan dengan cerita Alkitab yang diangkat, berasal dari buku dan internet.

b. Kuisisioner

Membuat kuisisioner yang berisi berbagai pertanyaan yang diperlukan untuk mendapatkan data yang *valid*, untuk membutuhkan asumsi serta kecocokan media dengan target yang dibagikan kepada 100 orang responden.

c. Wawancara

Membuat berbagai pertanyaan untuk ditanyakan kepada ahli terkait dengan topik.

1.5 Skema Perancangan

