BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara yang memegang tinggi nilai keagamaan dan keadilan bagi masyarakat untuk memeluk agama berdasarkan apa yang diyakini. Menteri agama Suryadharma Ali berpendapat kehidupan antar umat beragama di Indonesia terbaik di dunia (Gatra, 2013). Setiap agama mengajarkan kebaikan untuk hidup menjadi lebih baik. Agama-agama yang diakui di Indonesia adalah Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindhu, Budha, dan Kong Hu Cu. Seperti umat Kristiani membangun gereja sebagai tempat ibadah.

Gereja menjadi tempat umat Kristiani untuk datang beribadah dan mendekati diri kepada penciptanya. Gereja adalah tempat persekutuan orang-orang Kristen untuk memuji Tuhan (Nainggolan, 1982:19). Mengetahui kondisi dan ketidakhadiran jemaat dalam setiap kegiatan, menjadi tanggung jawab pelayan gereja. Media informasi yang efektif untuk setiap kegiatan yang dapat menghantarkan jemaat (*user*) berpartisipasi datang untuk setiap kegiatan-kegiatan gereja. Perkembangan gereja akan agama Kristen memunculkan berbagai banyak aliran seperti Lutheran, Calvinis, Baptis, Methodis, Pentakosta, Karismatik, Injili, Advent, dan Saksi Jehova. Semua aliran mempunyai pengajaran, tata cara ibadah, cara berdoa, nyanyian, bahasa, hingga visi gereja yang berbeda.

Aliran Kharismatik adalah gerakan yang meyakini bahwa bukti pertobatan ontentik seseorang adalah ia “dipenuhi” oleh Roh Kudus (Iskandar, 2012). Aliran Karismatik, aliran *modern* dengan penyampaian pengajaran yang keras akan setiap khotbah. Tidak hanya pengajaran yang keras, aliran Karismatik mempunyai tata acara ibadah yang dinamis, bahasa atau nyanyian berbahasa Indonesia, penyampaian khotbah yang membangkitkan semangat dan kelengkapan permainan alat musik. Gereja-gereja dalam aliran Karismatik seperti GKII (Gereja Kemenangan Iman Indonesia), GBI (Gereja Bethel Indonesia), GPDI (Gereja Pentakosta Di Indonesia) dan lain-lain.

Gereja Kemenangan Iman Indonesia (GKII) yang dipimpin oleh Ps. Dr. Gideon M. Munthe SE, M.Min dan menjadi pusat GKII di Indonesia. GKII tersebar di seluruh provinsi dan kota seperti Bandung, Jakarta, Bekasi, Papua dan cabang lainnya (*The Official Page of Gereja Kemenangan Iman Indonesia*, 2016). Cabang GKII Bandung

mempunyai empat bangunan yang berlokasi di Kosambi, Palasari, Cimahi dan Kopo. GKII cabang Bandung dipimpin oleh Pdt. Nelson Elward Purba., Dipl.Sowi bersama dengan istrinya Pdt. Drg Gracia Uti Sembiring, *Fulltimer*, dan tim pengerja lainnya. Tim pengerja dalam sidang GKII Bandung dibagi menjadi beberapa departemen yaitu anak sekolah minggu, anak muda, orangtua dan *praise and worship* (PW). Setiap departemen GKII Bandung mempunyai fungsi dan tanggung jawab tugasnya. *Praise and worship* (PW) bertanggung jawab atas empat bagian divisi musik, *celebration*, *singer*, dan multimedia. Tim PW beperan dan bekerjasama dalam menjalankan ibadah GKII Bandung agar berjalan dengan baik. Seperti halnya untuk tim multimedia memiliki bagian tugas menampilkan lirik lagu pada *monitor*, pengaturan *audio* dan penyampaian warta minggu sepekan kepada jemaat.

Pengumuman warta minggu sepekan GKII cabang Bandung berfungsi untuk menyampaikan informasi setiap kegiatan gereja kepada jemaat dan media yang digunakan masih dalam bentuk buku dan teks *slide show* yang setiap minggunnya disampaikan oleh pembaca pengumuman (Sitorus, 2016). Media pengumuman yang digunakan tidak efektif untuk disampaikan kepada jemaat, sehingga penyampaian informasi kepada jemaat tidak seluruhnya dapat dipahami. seperti isi dari pengumuman warta minggu sepekan yang disampaikan mulai dari pelaksanaan jadwal ibadah, lokasi ibadah, kegiatan dalam satu minggu bahkan dana pengeluaran atau dana pemasukan khas GKII Bandung dan isi pengumuman lainnya. Media dalam menyampaikan warta pengumuman untuk jemaat dapat mengetahui seluruh kegiatan yang dilakukan GKII cabang Bandung. Teknologi menjadi kebutuhan yang dapat memudahkann jemaat dalam menerima informasi.

Perkembangan teknologi dan jaringan internet dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan sistem informasi pengumuman kepada jemaat dalam bentuk digital seperti *Smartphone* dan komputer. Dengan perkembangan teknologi yang tidak asing digunakan setiap orang, aplikasi menjadi media bagian pengumuman digital yang dapat digunakan jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. Tim pengerja dan jemaat menginginkan media informasi dalam penyampaian pengumuman warta dalam minggu sepekan yang dapat diakses kapanpun dan jemaat (*user*) dapat menggunakannya dengan mudah. Aplikasi menjadi salah satu media yang diperlukan dalam warta digital. Hingga saat ini, belum satupun GKII seluruh cabang di Indonesia yang memiliki media pengumuman dalam bentuk digital yang dapat membantu pengerja dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. GKII cabang Bandung

merencanakan membuat media baru berupa aplikasi warta digital yang mengumumkan setiap kegiatan-kegiatan gereja dan memudahkan jemaat (*user*) untuk mengaksesnya.

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem *computer* (*Mobile Marketing Association*, 2008). Dalam sebuah aplikasi dibutuhkan tampilan yang sesuai dengan fungsi dan kemudahan penggunaannya untuk jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. Mulai dari fungsi awal jemaat (*user*) sampai tampilan bentuk informasi-informasi yang dapat membuat pengguna mudah untuk menjalankan aplikasi tersebut. Hal ini semakin mempermudah Jemaat GKII Bandung untuk menggunakan dan mendapatkan informasi yang cepat tanpa terbatas dalam bentuk media aplikasi.

Melihat kebutuhan cabang GKII Bandung dalam mendapatkan informasi secara cepat dan valid, maka diharapkan dengan perancangan media digital dan tampilan pengumuman warta minggu sepekan dalam bentuk aplikasi GKII Bandung, menjadi alternatif solusi yang lengkap dan aplikatif dapat menjadi bagian kedisipilinan kepada jemaat agar hadir untuk setiap kegiatan dan ibadah minggu.

1.2 Permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah-masalah yang akan dibahas yaitu:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi dan ketidakhadiran jemaat dalam kegiatan, menjadi tanggung jawab setiap pelayan gereja.
2. Tim PW (*Praise and worship*) beperan dan bekerjasama dalam menjalankan ibadah GKII Bandung agar berjalan dengan baik.
3. Media dalam menyampaikan warta pengumuman untuk jemaat dapat mengetahui seluruh kegiatan yang dilakukan GKII cabang Bandung.
4. Dalam sebuah aplikasi dibutuhkan tampilan yang menarik sesuai dengan fungsi dan kemudahan penggunaannya untuk jemaat (*user*) GKII cabang Bandung

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang media terhadap penyampaian warta pengumuman kepada jemaat agar mengetahui seluruh kegiatan yang dilakukan GKII cabang Bandung ?
2. Bagaimana merancang *user interface* aplikasi yang dibutuhkan dengan tampilan yang sesuai dengan fungsi dan kemudahan yang akan digunakan jemaat (*user*) GKII cabang Bandung ?

1.3 Ruang Lingkup Lingkup

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. *What* (Apa?)
   Informasi warta pengumuman kepada jemaat GKII cabang Bandung
2. *Who* (Siapa?)
   Jemaat GKII Bandung yang berusia (laki-laki dan wanita 20-26 Tahun)
3. *Where* (Dimana?)
   Kota Bandung
4. *When* (Kapan?)
   Berdasarkan waktu penyelesaian penelitian ini yakni semester ganjil tahun ajaran 2016-2017
5. *Why* (Kenapa?)
   penelitian ini dilakukan karena kurangnya media informasi yang disampaikan kepada jemaat untuk setiap jadwal kegiatan di GKII Bandung.
6. *How* (Bagaimana?)
   Pembuatan *user interface* warta digital dengan media aplikasi yang efektif dan menarik sesuai dengan keilmuan desain komuikasi visual.

1.4 Tujuan Perancangan

Setelah meninjau rumusan masalah di atas, maka adapun beberapa tujuan dari perancangan media warta pengumuman melalui aplikasi ini adalah:

1. Untuk merancang media yang efektif dalam penyampaian pengumuman kepada jemaat agar mengetahui seluruh kegiatan yang dilakukan GKII cabang Bandung.
2. Untuk merancang *interface* aplikasi yang dibutuhkan dengan tampilan yang menarik sesuai dengan fungsi dan kemudahan pengguna (*user*) jemaat GKII cabang Bandung.

1.5 Metode Perancangan

Dalam perancangan *user interface* untuk aplikasi warta digital Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandung, perancang menggunakan "penelitian metode campuran yaitu dengan mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif (Creswell 2010:5). Dan menggunakan jenis strategi eksploratoris sekuensial dengan melibatkan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap pertama, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap kedua (Creswell 2010:317). Adapun penjelasan mengenai metode perancangannya yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (D'jmaan, 2014:105). Penulis melakukan observasi terhadap media yang digunakan dalam penyampaian informasi oleh GKII Bandung dan kegiatan-kegiatan apa saja yang ada di dalamnya.

2. Wawancara

Djam'an (2014:130) mengatakan "wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab". Penulis melakukan wawancara dengan pengerja-pengerja di cabang GKII Bandung untuk mendapatkan data yang valid.

3. Kuesioner

Soewardikoen (2013:25) mengatakan “kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat karena banyak orang dapat sekaligus dihubungi”. Menurut Guilford dan Fruchter : 1978 (Dalam Wiragita Afrini 2013:5) “menyatakan dalam sebuah sampel yang dilakukan mempunyai syarat jumlah responden minimal 30 orang sehingga penyebaran nilainya diharapkan akan mendekati bentuk kurva normal”. Pada kuesioner dalam perancangan media untuk jemaat GKII cabang Bandung dengan didapat 70 orang responden yang mengisi kuesioner.

4. Materi audio dan visual

Foto, objek-objek, videotape, atau segala jenis suara.

5. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur dengan mencari data dan informasi dari buku mengenai metode penelitian untuk membantu penulis dalam menyusun penelitian. Selain itu penulis juga memperoleh data dari buku, jurnal, artikel ilmiah,yang berkaitan dengan *mobile application, user interface,* sistem informasi, media, dan keilmuan desain komunikasi visual.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah perbandingan matriks. Soewardikoen (2013:50) “Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi”. Metode analisis matriks ini digunakan untuk membandingan *user interface* yang meliputi desain *interface, icon, typografi,* dan *color* terhadap aplikasi warta digital gereja sejenis yang ada pada unduhan aplikasi *playstore* (tempat mengunduh aplikasi).

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dengan dilakukan perancangan ini adalah

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis perancangan *user interface* pada aplikasi ini dapat memberikan manfaat terutama dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh umat Kristiani GKII cabang Bandung.

2. Manfaat Praktis

1). Bagi Penulis

a. Menambah pengetahuan dan pengalaman menganalisis serta serta merancang *user interface* pada aplikasi.

b. Meningkatkan pemahaman tentang merancang *user interface.*

2). Bagi Gereja

a. Mengurangi mis komunikasi dalam penyampaian informasi.

b. Membantu pihak gerja untuk mengumumkan informasi secara digital kepada jemaat GKII cabang Bandung.

c. Mengingatkan jemaat untuk setiap kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan.

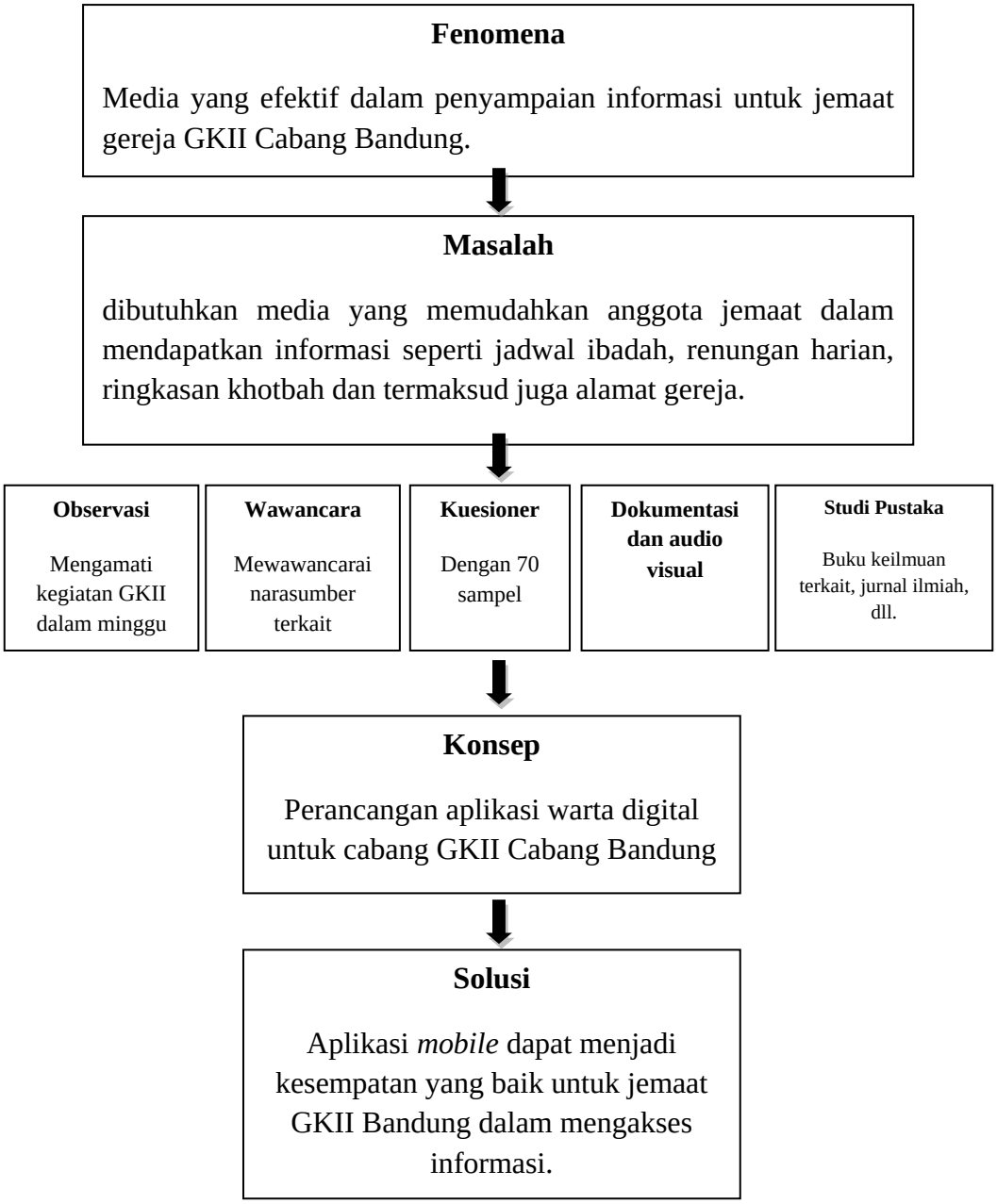
d. Memudahkan jemaat untuk mendapatkan informasi.

3). Bagi Umum

a. Diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan dan merancang *user interface* pada aplikasi

b. Dapat memberikan pengembangan lebih lagi dalam perancangan selanjutnya.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

1.8 Pembabakan

Pembabakan di dalam penulisan laporan ini terbagi menjadi 5 Bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum tentang masalah yang ada dalam penyampaian sistem informasi cabang GKII Bandung kepada jemaat. Selain itu dijelaskan juga tentan tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, serta kerangka berpikir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang apa saja yang menjadi pemikiran penulis, seperti teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan untuk perancangan karya.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini penulis menjelaskan secara menyeluruh bagaimana mendapatkan data dan analisis data untuk menetukan bagaimana proses perancangan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep desain dan hasil perancangan yang telah dibuat oleh penulis berdasarkan data-data yang dimiliki oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari data dan perancanga media yang penulis buat dan saran dari penulis.