

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kalangan gereja Kristen Protestan, mereka yang berusia 15 – 35 tahun, berjiwa muda, telah di baptis, melewati kegiatan pengajaran (katekisasi), melakukan pengakuan iman di gereja, dan belum menikah adalah golongan jemaat muda. Jemaat muda bagi gereja merupakan masa depan. Jemaat muda merupakan harapan bagi gereja untuk meneruskan gereja ke depannya dengan menggunakan energi, semangat, ide kreatif dan inovatif. Pada umumnya kehadiran jemaat muda ke gereja untuk beribadah. Tetapi untuk bertumbuh menjadi penerus yang baik jemaat muda perlu dibina dan dipersiapkan lebih mendalam. Gereja pun memberikan ruang untuk kaum muda bertumbuh dan berkembang melalui komisi/organisasi jemaat muda.

Tetapi realitanya para jemaat muda yang rutin mengikuti ibadah tidak memastikan mereka juga ikut bergabung dan mengikuti kegiatan komisi jemaat muda yang disediakan gereja. Sebagaimana disampaikan Harefa et al. (2022), pada buktinya masih sedikit jemaat muda yang aktif berpartisipasi dalam agenda kegiatan kerohanian yang diadakan gereja. Terlihat di Gereja HKBP Tangerang Kota, Berdasarkan data statistik di kertas warta jemaat pada minggu 23 April 2023, tercatat rata – rata jemaat muda yang mengikuti ibadah umum HKBP Tangerang Kota tiap minggunya 1.993 orang dan jumlah anggota masuk dalam grup jemaat muda yang masuk ke grup hanya 93 orang. Terdapat jenjang jumlah yang besar dari jemaat muda yang beribadah di gereja dengan jemaat muda yang juga berkegiatan di organisasi gereja.

Menurut Harefa et al. (2022) alasan mereka tidak ikut karena dari sudut pandang jemaat muda program yang diadakan gereja dianggap monoton. Begitu – begitu saja, sekadar berkumpul untuk beribadah. Alasan lainnya, Gereja dirasa masih sedikit membina memberi atensi pada kepengurusan di komisi jemaat muda dan merasa kurang mendapat pembinaan yang baik di gereja. Padahal komisi jemaat muda di HKBP Tangerang Kota memiliki beragam program kegiatan lain yang mendukung

pembinaan jemaat muda. Kegiatan tersebut seperti kegiatan belajar alkitab, latihan paduan suara, bazaar, pesta adat, relawan, mendoakan teman dan keluarga, mengunjungi gereja lain dan bahkan kegiatan non-formal seperti sekadar bersenang – senang memainkan beragam *games* untuk mempererat hubungan.

Informasi ragam kegiatan tersebut memang paling sering dibagikan ke grup saja sehingga sulit diakses orang luar. Jemaat muda HKBP Tangerang Kota juga memiliki media sosial seperti *Instagram* dan *Tiktok* namun lebih digunakan untuk menyimpan foto video acara. Ditambah Informasi penting terkait kegiatan yang membutuhkan sukarelawan jemaat muda biasa disampaikan langsung di tempat pelaksanaan. Sedangkan dari pihak gereja yang biasa diumumkan hanya yang bersifat perayaan hari besar saja seperti natal dan paskah menggunakan kertas warta/pengumuman yang dibagikan setiap minggunya saat ibadah umum. Gereja HKBP Tangerang Kota. Berdasarkan pengurus gereja Bapak Pahala Lumbantoruan, HKBP saat ini sudah memiliki web yang menyimpan data bagi jemaatnya. Tetapi lebih bertujuan menampilkan informasi umum seperti lokasi gereja dan jadwal ibadah. Belum ada web/aplikasi yang spesifikasikan untuk dipakai jemaat muda saja.

Oleh karena itu, untuk membantu memudahkan jemaat muda menemukan lebih banyak informasi terbaru kegiatan di gereja HKBP Tangerang Kota, akan dikaji perancangan Aplikasi Mobile sebagai media informasi. Media ini umum di kalangan jemaat muda karena digunakan untuk membantu dan mendukung kegiatan gerejawi. Aplikasi *mobile* lebih efisien, lebih personal, konten mudah diperbarui, dan fitur bisa diatur sesuai kebutuhan. Aplikasi mobile dapat diunduh dan diakses tanpa persyaratan atau batasan tertentu seperti harus bergabung ke suatu grup khusus. Pengguna dapat langsung mengakses informasi di mana pun kapan pun melalui Handphone mereka. Selain itu media ini juga dapat memberi keuntungan personal seperti pemberitahuan dan pengingat langsung dari aplikasi melalui notifikasi.

Sebagai media informasi perancangan aplikasi mobil ini akan mengutamakan desain interaksi yang sesuai sehingga kebutuhan jemaat muda HKBP Tangerang Kota dapat terpenuhi. Di wujudkan melalui perancangan tampilan visual, fitur dan perancangan pengalaman pengguna yang didasarkan kebutuhan pengguna serta timbal balik antara aplikasi dengan pemakainya. Perancangan juga dilengkapi dengan data, analisis, dan referensi yang dikumpulkan desainer. Aplikasi akan dirancang agar bisa membantu jemaat muda bertumbuh dan semakin tertarik berkegiatan di Gereja HKBP Tangerang Kota. Sebagai batasan, aplikasi ini hanya akan khusus menyediakan informasi untuk jemaat muda sehingga tidak akan terdistraksi konten di luar hal tersebut seperti pada media sosial seperti *Instagram* dan *Tiktok* yang kontennya bercampur tanpa memiliki batasan. Bisa terjadi kemungkinan ketika mengunjungi akun media sosial NHKBP Tangerang Kota di media sosial pengguna teralihkan perhatiannya untuk melihat unggahan dari akun – akun lain di aplikasi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan terdapat identifikasi masalah yang berkaitan sebagai berikut:

1. Tidak mudah mendapat informasi tentang beragam program komisi jemaat muda di gereja HKBP Tangerang Kota, menyebabkan sedikit yang partisipan karena menganggap kegiatannya monoton.
2. Kurangnya maksimalnya distribusi informasi lengkap terkait program kegiatan jemaat muda HKBP Tangerang Kota yang bisa diakses di luar grup Whatsapp dan tempat pelaksanaan.
3. Belum adanya fasilitas yang khusus membina dan mendukung pertumbuhan jemaat muda di gereja HKBP Tangerang Kota yang bisa diakses secara *mobile*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Identifikasi masalah yang telah diuraikan dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang aplikasi mobile sebagai media informasi dengan desain interaksi yang baik untuk jemaat muda Gereja HKBP Tangerang Kota?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan, untuk membatasi perancangan tidak keluar dari topik permasalahan yang diangkat, dibuat ruang lingkup menggunakan metode 5w +1H sebagai berikut:

1. Apa? (*What*)

Membuat perancangan Aplikasi Mobile untuk media informasi dengan desain interaksi yang baik untuk penggunaanya.

2. Siapa? (*Who*)

Penelitian dan Perancangan ditujukan pada jemaat muda HKBP Tangerang Kota baik yang belum menjadi anggota organisasi Naposubulung maupun yang sudah bergabung. Dengan spesifikasi target sasaran berusia 20-25 tahun.

3. Kapan? (*When*)

Penelitian dan perancangan mulai dilakukan sejak bulan Maret 2023 hingga bulan Agustus 2023.

4. Di mana? (*Where*)

Pengerjaan dilakukan di Bandung, Jawa Barat dan pengumpulan data akan dikumpulkan secara daring dan luring di Naposobulung termasuk lingkungan Gereja HKBP Tangerang Kota.

5. Kenapa? (*Why*)

Penelitian dan perancangan dilakukan karena jemaat muda merasa kegiatan kaum muda di gereja monoton, tidak dibina dengan baik, dan kepengurusannya kurang diperhatikan di gereja sehingga sedikit yang ikut partisipasi program kegiatan komisi pemuda. Fenomena tersebut juga terlihat di Gereja HKBP Tangerang Kota yang memiliki ketimpangan

sangat jauh antara jumlah anggota jemaat muda yang mengikuti komisi dengan jemaat muda yang rutin beribadah di gereja. Oleh karena itu dirancang aplikasi untuk yang mendistribusikan informasi kegiatan jemaat muda di Gereja HKBP Tangerang Kota agar program komisi pemuda lebih di kenal, bisa membina, dan mendukung pertumbuhan jemaat muda,

6. Bagaimana? (*How*)

Melakukan perancangan aplikasi *mobile* dan pencarian data dari Naposobulung sebagai organisasi jemaat muda gereja HKBP Tangerang Kota, data dari target pengguna aplikasi, referensi visual yang familiar dengan gereja dan kaum muda, serta analisis dari media sejenis untuk pengembangan fitur dan konsep aplikasi.

1.5 Tujuan Perancangan

Menyesuaikan Identifikasi Permasalahan yang telah dijabarkan, Penelitian dan perancangan aplikasi *mobile* ini memiliki tujuan solutif sebagai berikut:

1. Memudahkan jemaat muda menemukan lebih banyak informasi program kegiatan jemaat muda di gereja HKBP Tangerang Kota.
2. Memfasilitasi jemaat muda HKBP Tangerang Kota melalui media yang mampu mendistribusi informasi dengan lebih praktis, jangkauan lebih luas, dan bisa diakses kapan saja.
3. Menjadi aplikasi *mobile* eksklusif pendukung yang membantu pembinaan jemaat muda di gereja HKBP Tangerang Kota melalui fitur dan konten yang disajikan.

1.6 Metode Pengumpulan data

Perancangan ini akan mengumpulkan data serta fakta dari fenomena yang dijabarkan melalui:

1.6.1 Metode Kualitatif

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan pada perancangan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang hasil datanya dijabarkan secara

deskriptif ke dalam narasi berbentuk lisan. Tidak dipaparkan dalam bentuk angka/bilangan. Jenis pengumpulan data dalam metode kualitatif yang digunakan terdiri dari wawancara, observasi, analisis visual, dan studi

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan jemaat muda HKBP Tangerang Kota dan mengamati proses penyampaian informasi mereka di berbagai platform dan media sosial.

b. Wawancara

Melakukan wawancara pada sasaran pengguna aplikasi yaitu pengurus, anggota *Naposobulung*, dan jemaat muda yang tidak ikut berkegiatan di Gereja HKBP Tangerang Kota. Hal yang akan ditanyakan terkait identitas, data perkumpulan dan keinginan fitur akan dikembangkan dalam media. Wawancara juga dilakukan ke pada narasumber yang ahli dalam bidang bersangkutan untuk bisa mengetahui dan memenuhi perancangan media yang baik dan *user oriented*.

c. Studi Pustaka

Melakukan kegiatan dengan mengumpulkan data pustaka seperti literatur, artikel dan jurnal terdahulu dengan tema serupa, teori para ahli, serta artikel untuk dijadikan dasar dan pedoman dalam perancangan.

d. Kuesioner

Disebarkan untuk mengumpulkan opini terkait media, perancangan, dan referensi fitur yang diinginkan jemaat muda ada di dalam aplikasi *mobile*. Selain itu, digunakan sebagai metode mengumpulkan hasil uji coba *prototype* aplikasi *mobile*.

1.7 Analisis

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan diperiksa dan dideskripsikan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis matriks:

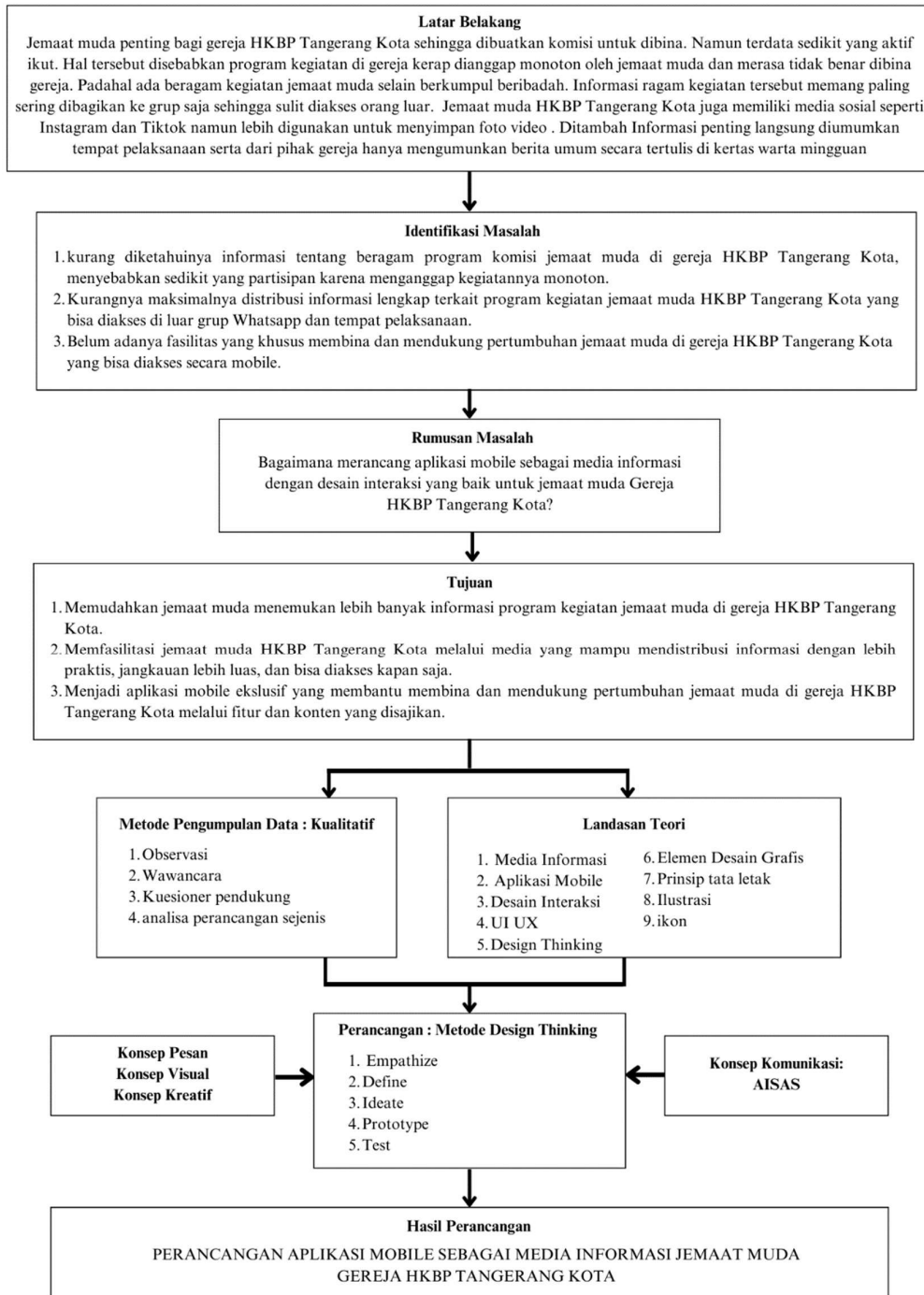
1. Analisis Deskriptif

Melakukan penggambaran data yang dikumpulkan ke dalam bentuk narasi agar memudahkan mengambil keputusan untuk perancangan.

2. Analisis Matriks

Melakukan Analisa perbandingan objek media sejenis secara sejajar dengan patokan dari konsep, teori kajian, dan teori perancangan.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Sherina Nindy Uli Gracia Sitanggang, 2023

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan dan identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, skema perancangan, serta pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori – teori relevan baik dari ahli maupun jurnal terdahulu mengenai topik perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjabarkan hasil dari pengumpulan data, mulai dari data Lembaga pemberi proyek, data objek penelitian, data target pengguna, data perancangan sejenis, data hasil wawancara, data hasil kuesioner, analisis perbandingan perancangan sejenis, dan penarikan kesimpulan data dan analisis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep pesan, konsep visual, konsep kreatif, konsep komunikasi pemasaran, konsep media utama dan pendukung. Bab ini menjabarkan perancangan media utama berdasarkan tahapan metode *Design Thinking*, perancangan media pendukung, dan *Budgeting Media*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terkait Bab I, II, III, IV, hasil perancangan dari sisi pengguna aplikasi juga desainer, dan saran alternatif pemecahan masalah untuk karya perancangan sejenis.