

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan agama adalah salah satu aspek yang penting dalam dunia pendidikan karena agama memainkan peran yang signifikan dalam kehidupan manusia. Pendidikan agama mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan spiritualitas yang memungkinkan individu untuk hidup dalam harmoni dengan diri sendiri, orang lain, dan Tuhan. Sumber utama pendidikan agama adalah ajaran agama yang dipraktikkan oleh masyarakat. Setiap agama memiliki kitab suci dan tradisi-tradisi yang dilakukan dari masa ke masa, dan pengajaran agama biasanya didasarkan pada ajaran-ajaran ini. Selain itu, sumber-sumber lain seperti seminar, kuliah, dan bahan-bahan ajar juga digunakan dalam proses pendidikan agama.

Di Indonesia, pendidikan agama diatur oleh pemerintah dan diselenggarakan di sekolah-sekolah. Pendidikan agama Kristen, Hindu, Katolik, Islam, Konghucu, dan Buddha diterima oleh siswa sesuai dengan agama dan kepercayaan yang dianutnya. Kurikulum pendidikan agama mencakup pengajaran mengenai ajaran agama, sejarah agama, ritual keagamaan, etika, moral, dan spiritualitas. Selain pendidikan formal di sekolah, pendidikan agama juga dapat diberikan melalui organisasi keagamaan, seperti majelis taklim, gereja, kuil, dan lainnya. Organisasi keagamaan ini dapat menjadi tempat untuk belajar dan mengembangkan pemahaman agama yang lebih dalam. Secara keseluruhan, pendidikan agama

adalah hal penting dalam pendidikan untuk membangun manusia yang berakhlak baik dan menjunjung nilai-nilai keagamaan yang didapat dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelkat PT (Pelayanan Kategorial Persekutuan Teruna) merupakan bagian dari Program pendidikan agama non formal GPIB (Gereja Protestan di Indonesia Bagian Barat). Dikutip dari salah satu situs web anggota GPIB, Pelkat PT bertujuan untuk mendidik jemaatnya dalam kelompok usia 13-17 tahun, karena kelompok dalam usia tersebut merupakan remaja yang akan mencapai tahap kedewasaan baik secara biologis maupun psikologis, sehingga perlu perhatian khusus dalam pengajarannya. Kegiatan dalam Pelkat PT ditujukan pada pengembangan kreativitas dengan Alkitab sebagai dasar pengajarannya. Alkitab sendiri merupakan kitab suci Agama Kristen. Alkitab berisi kisah-kisah dan ajaran-ajaran yang menjadi dasar dari agama Kristen Protestan. Oleh karena itu sangat penting bagi para remaja mengenal dengan baik kisah-kisah dan ajaran-ajaran yang ada dalam Alkitab dan memahami nilai-nilai moral dan spiritualitas yang terkandung di dalamnya, sehingga membentuk kepribadian yang berakhlak baik sesuai dengan nilai-nilai agama.

Kisah Kain dan Habel Merupakan salah satu kisah yang ada dalam Alkitab yaitu dalam Kitab Kejadian pasal 4 ayat 1-16. Kisah ini mengisahkan tentang dua orang anak yang bernama Kain dan Habel yang merupakan anak dari Adam dan Hawa yang merupakan manusia pertama yang diciptakan oleh Tuhan. Kisah ini memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya, seperti nilai budaya, nilai moral dan nilai keagamaan. Kisah ini mengajarkan kita untuk tidak iri hati terhadap orang lain karena dapat merugikan diri sendiri dan jika berlanjut dapat menjadi cikal bakal sebuah tindak kejahatan. Seperti yang dilansir dari klasika Kompas berdasarkan

data dari mabes polri dari 625 kasus kejahatan pada tahun 2018 hampir 80% kasus bermotif dendam dan iri hati. Berdasarkan hal tersebut kisah ini penting untuk diketahui para remaja untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah ini. Namun dalam kenyataannya masih sedikit dari remaja Pelkat Persekutuan Teruna GPIB Pniel Singaraja yang mengetahui tentang kisah ini dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil angket yang dibuat melalui media google form dan dibagikan kepada 25 anak Pelkat Persekutuan Teruna GPIB Pniel Singaraja, peneliti menemukan bahwa masih banyak anak-anak yang jarang membaca Alkitab. Dari 25 responden yang mengisi angket, sebanyak 72% diantaranya mengaku jarang membaca Alkitab. Selain itu, sebanyak 68% responden tidak mengetahui kisah Kain dan Habel. Dari anak-anak yang mengetahui kisah tersebut, hanya 4% diantaranya yang memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut. Hasil angket juga menunjukkan bahwa masih sedikit sumber lain yang membahas mengenai kisah Kain dan Habel, dimana 95,8% menjawab tidak pernah menemukan sumber yang membahas mengenai kisah Alkitab Kain dan Habel. Hal ini dapat terjadi karena sumber yang membahas mengenai kisah Kain dan Habel tidak dikemas dalam media yang diminati oleh para remaja. Kondisi ini menyebabkan banyak dari mereka tidak mengetahui tentang kisah Alkitab Kain dan Habel. Keadaan ini tidak baik bagi anak-anak tersebut, karena Alkitab merupakan dasar dari Agama Kristen Protestan dan seharusnya mereka mengenal dengan baik isi dari Alkitab agar dapat membentuk kepribadian dan pemahaman yang baik sebelum memasuki tahap kedewasaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pengembangan media informasi yang diminati dan efektif sebagai sarana untuk menyampaikan informasi mengenai kisah Alkitab Kain dan Habel. Dengan melihat Minat dari anak-anak, dimana sebanyak 78% menyukai media berupa video dan dengan perkembangan teknologi saat ini peneliti lebih memilih media informasi berupa Film berbasis Animasi 3D sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai kisah Alkitab Kain dan Habel dikarenakan Animasi 3D dapat memvisualisasikan objek menjadi lebih nyata mendekati bentuk aslinya dan dapat mewujudkan visualisasi objek yang nampak hampir mustahil (Mulyani, 2019). Pertimbangan ini juga didukung dengan 92% dari remaja menjawab tertarik dengan Animasi 3D dan 100% menjawab setuju untuk pembuatan Film Animasi 3D Kisah Kain dan Habel.

Animasi 3D menjadi salah satu media yang diminati oleh anak-anak saat ini karena mampu menampilkan visualisasi yang lebih detail dan realistis sehingga memberikan kesan lebih menarik (Rosenthal, 2019). Sehingga membantu penonton dalam memahami isi cerita yang disampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Selain menampilkan visualisasi yang lebih detail dan realistis media animasi 3D dapat dibuat sesuai dengan imajinasi pembuatnya, sehingga sangat cocok digunakan dalam menyampaikan suatu informasi yang sulit dipahami hanya dengan menggunakan media buku atau teks.

Penelitian terkait Film Animasi 3D sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Sundalangi et al., (2021) dengan judul “Short Film Animasi 3d Cerita Alkitab Perumpamaan Dua Orang Anak Berbahasa Daerah Tonsea” sebagai contoh penggunaan media film animasi 3D untuk menyampaikan kisah Alkitab. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Pradita, (2021) dengan judul “Pengembangan Film

Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih”, penelitian ini ditujukan agar masyarakat mampu mengenali sosok pencipta lagu Merah Putih dan kisah perjuangan dibalik terciptanya lagu Merah Putih. Penelitian menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dan mendapatkan respon yang positif dari masyarakat. Sehingga Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi ini bisa dikatakan dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa penelitian dan pemaparan masalah diatas, peneliti berupaya mengembangkan Film Animasi 3D untuk menyampaikan informasi mengenai kisah Kain dan Habel dalam penelitian skripsi yang berjudul : **“Pengembangan Film Animasi 3D Kisah Alkitab Kain dan Habel”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan film Animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel.

#### 1.4 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan Film Animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel hanya mengambil dari kisah yang tertulis pada Alkitab dalam Kejadian 4 : 1-16.
2. Desain karakter dalam pengembangan film animasi ini tidak menyerupai seperti tokoh sebenarnya, mengingat tidak adanya informasi dari sumber mengenai bentuk pasti dari masing-masing karakter baik dari segi bentuk pakaian, bentuk tubuh, dan bentuk wajah.
3. Pengembangan Film Animasi 3D kisah alkitab Kain dan Habel hanya terbatas pada ruang lingkup Pelkat PT GPIB Pniel Singaraja.

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 3D Kisah Alkitab Kain dan Habel ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan ,baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya.

1. Manfaat Secara Teoritis  
Secara teoritis pengembangan film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel dapat digunakan untuk menarik perhatian dari penonton karena mampu menampilkan visualisasi yang lebih detail dan realistis. Pengembangan film animasi 3D ini juga diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan penonton mengenai kisah alkitab Kain dan Habel ini khususnya nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi masyarakat umum.

Pengembangan film Animasi 3D kisah alkitab Kain dan Habel ini bermanfaat sebagai media informasi untuk menyampaikan kisah Kain dan Habel kepada masyarakat umum agar dapat menambah wawasan mengenai kisah yang ada dalam Alkitab.

b. Manfaat bagi anak-anak Pelkat PT.

Pengembangan film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel ini memiliki manfaat sebagai media informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan anak-anak Pelkat PT mengenai kisah Kain dan Habel.

c. Manfaat bagi pengajar Pelkat PT.

Dengan adanya Pengembangan media film animasi 3D kisah Alkitab Kain dan Habel diharapkan dapat membantu para pengajar di Pelkat PT agar lebih mudah menyampaikan pembelajaran atau nilai-nilai yang terkandung dalam kisah alkitab Kain dan Habel.

d. Manfaat bagi peneliti.

Penelitian ini dapat mengimplementasikan materi yang didapat oleh peneliti selama masa perkuliahan juga sebagai salah satu syarat peneliti dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

e. Manfaat bagi peneliti sejenis.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan Film animasi 3D sejenis serta menjadi acuan dalam pengembangannya.