

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Orang Muda Katolik (OMK) adalah kelompok yang memiliki peran penting dalam kehidupan Gereja masa kini dan masa depan. Namun, perjalanan iman mereka tidak jarang diwarnai tantangan. Survei nasional Komisi Kepemudaan Komisi Waligereja Indonesia (2023) terhadap 5.659 responden OMK di seluruh Indonesia menunjukkan bahwa pengetahuan iman orang muda berada pada level tinggi (sekitar 60% responden mengaku memahami ajaran dasar iman). Namun, keterlibatan mereka dalam doa, liturgi, dan implementasi iman sehari-hari hanya berada pada level sedang (sekitar 40–50%). Hal ini menegaskan adanya kesenjangan antara iman yang dipahami secara teoritis dengan penghayatan nyata dalam hidup sehari-hari (Komisi Kepemudaan KWI, 2023). Banyak orang muda mampu menjelaskan ajaran Gereja, tetapi belum sampai pada tahap menghidupi iman tersebut dalam pengalaman personal sehari-hari.

Dari sudut pandang psikologi perkembangan, kesenjangan ini tidak bisa dilepaskan dari fase hidup yang sedang dijalani OMK. Menurut Santrock (2011), masa adolescence mencakup usia 10–22 tahun, di mana pencarian identitas diri, termasuk spiritualitas, berlangsung intensif. Pertanyaan-pertanyaan eksistensial seperti “Siapa saya?”, “Untuk apa saya hidup?”, dan “Di mana Tuhan dalam hidup saya?” menjadi bagian dari dinamika batin mereka. Sementara itu, Arnett (2004) menambahkan fase emerging adulthood (18–25 tahun) sebagai periode penting bagi kemandirian personal sekaligus pencarian makna hidup dan iman.

Berdasarkan kedua teori ini, rentang usia 16–25 tahun menjadi fokus yang tepat bagi penelitian ini, karena mencakup masa transisi paling krusial dalam perkembangan identitas rohani kaum muda.

Sayangnya, proses pencarian spiritual ini seringkali tidak mendapat ruang yang sesuai dalam metode pewartaan iman yang ditawarkan. Margaretha (2020) mencatat bahwa banyak orang muda Katolik merasa ajaran Gereja disampaikan secara terlalu formal dan normatif sehingga tidak menyentuh pengalaman personal mereka. Penelitian lain memperkuat temuan ini: Bato et al. (2024) serta Lewar & Dariantio (2023) menemukan rendahnya partisipasi kaum muda dalam doa bersama dan pendalaman iman, karena metode yang digunakan cenderung kaku dan satu arah. Bahkan, Yuliana & Derung (2023) menunjukkan bahwa praktik doa belum menjadi bagian yang sungguh dihayati, bahkan di kalangan mahasiswa calon katekis. Dengan demikian, jelas terlihat bahwa iman orang muda kerap terjebak pada ranah teori tanpa dihidupi dalam pengalaman nyata.

Kondisi ini diperburuk oleh media pewartaan yang masih mengandalkan metode konvensional. Ceramah panjang, hafalan, atau aktivitas rohani yang repetitif seringkali tidak mampu lagi menyentuh generasi muda yang terbiasa dengan interaktivitas. Di sinilah dibutuhkan media alternatif yang mampu menghadirkan pengalaman iman secara kreatif, kontekstual, dan menarik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi salah satu jawaban. Yosia Zabdi Mulyonugroho, Petrus Gogor Bangsa, & Aniendya Christianna (2021) menemukan bahwa board game berhasil mengatasi kebosanan metode tradisional dalam pembelajaran moral anak-anak Sekolah Minggu, dengan

menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik. Sementara itu, penelitian Amelinda Zabrina Iko Putri, T. Arie Setiawan Prasida, & Jasson Prestiliano (2022) menegaskan bahwa board game mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan iman dan praktik hidup, karena pemain dilibatkan secara langsung dalam pengambilan keputusan dan konsekuensinya.

Dukungan serupa datang dari penelitian internasional. Pozzi et al. (2021) membandingkan *board game* analog, digital, dan hybrid, dan menemukan bahwa *board game* analog unggul dalam membangun kolaborasi, komunikasi tatap muka, serta keterlibatan emosional, sementara media digital lebih unggul pada aspek visualisasi cepat. Hal ini menegaskan bahwa board game berbasis cetak tetap relevan dan bahkan lebih tepat guna bagi orang muda yang membutuhkan interaksi nyata dan pengalaman belajar berbasis kebersamaan.

Dalam konteks ini, spiritualitas mistik Santa Teresa dari Avila melalui karyanya *Puri Batin* menghadirkan inspirasi yang sangat relevan. Teresa menggambarkan jiwa manusia sebagai sebuah kastil dengan tujuh puri, yang mengantar seseorang semakin masuk ke dalam batin menuju pusat, yakni persatuan intim dengan Allah (Teresa, 2020). Ia menekankan bahwa doa sejati bukan sekadar kewajiban, melainkan perjumpaan pribadi dengan Allah yang penuh kasih, dan perjumpaan itu harus berbuah nyata dalam cinta kasih terhadap sesama (Teresa, 2020). Simbolisme kastil yang dipakai Teresa membuat perjalanan iman yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah divisualisasikan (Phang, 2018).

Dengan demikian, perancangan board game bertema Puri Batin menjadi pilihan strategis. Media ini bukan hanya mengkomunikasikan nilai-nilai iman dengan cara interaktif dan menyenangkan, tetapi juga sejalan dengan kebutuhan psikologis OMK yang sedang mencari identitas rohani. Lebih dari itu, simbolisme Puri Batin memungkinkan anak muda Katolik mengalami iman sebagai perjalanan personal sekaligus komunal—suatu pengalaman yang kontekstual dengan dunia mereka, sekaligus tetap berakar pada tradisi rohani Gereja.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang board game bertema Puri Batin karya Santa Teresa Avila yang mampu menjadi media edukasi spiritual yang menarik, relevan, dan reflektif, serta membangun kesadaran akan pentingnya relasi personal dengan Allah bagi kaum muda Katolik usia 16–25 tahun?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah board game bertema Puri Batin karya Santa Teresa Avila bagi kaum muda Katolik usia 16–25 tahun, sekaligus menguji potensi board game ini sebagai media katekese yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan iman orang muda

1.4 Manfaat

Perancangan board game *Puri Batin* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Kaum Muda Katolik

- Mendapat alternatif media katekese yang kontekstual, interaktif, dan menarik.
- Terbantu untuk lebih memahami serta menghayati relasi personal dengan Allah melalui pengalaman doa, refleksi, dan dinamika bermain.
- Menemukan cara baru untuk mendalami spiritualitas klasik (Santa Teresa Avila) dalam bahasa dan metode yang dekat dengan kehidupan anak muda..

b. Bagi Perancang / Peneliti

- Menjadi sarana penerapan keilmuan desain komunikasi visual dalam konteks pendidikan iman.
- Memberikan pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teologi, psikologi perkembangan, dan game design.
- Menambah kontribusi penelitian desain berbasis nilai rohani yang masih jarang dikembangkan.

c. Bagi Komunitas Katolik dan Gereja

- Menjadi alternatif inovatif untuk pembinaan iman OMK (Orang Muda Katolik).
- Mendukung kegiatan katekese agar tidak hanya verbal-normatif, tetapi juga partisipatif dan berbasis pengalaman.
- Memberikan inspirasi bagi pengembangan media kreatif lain dalam pelayanan pastoral.

1.5 Batasan Masalah

Agar perancangan lebih terarah dan fokus, batasan masalah dalam tugas akhir ini meliputi:

1. **Konten Spiritual:** Terbatas pada ajaran *Puri Batin* Santa Teresa Avila yang membagi perjalanan batin dalam tujuh tahap (puri), berdasarkan versi terjemahan Indonesia.
2. **Target Pengguna:** Target Pengguna: Kaum muda Katolik usia 16–25 tahun, khususnya yang berminat pada pengembangan iman atau aktif dalam komunitas gereja, dan menjadi fokus pembinaan iman di paroki atau komunitas.
3. **Mekanik Permainan:** Menggunakan sistem papan rute tujuh puri, kartu Blessing dan Trial, serta sistem Spiritual Point (SP) sebagai simbol perkembangan rohani.
4. **Desain Visual:** Fokus pada ilustrasi, komponen kartu, papan permainan, dan token dengan gaya kontemporer namun tetap sesuai nilai Katolik.
5. **Lingkup Produksi:** Hanya sampai tahap perancangan desain (*prototype*) tanpa mencakup produksi massal atau strategi distribusi komersial.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Perancangan tugas akhir ini dilakukan di Kota Malang, dengan wawancara narasumber dilakukan melalui komunikasi daring. Fokus penelitian berada pada komunitas kaum muda Katolik, sebagaimana dijelaskan pada batasan masalah,

yaitu usia 16–25 tahun yang menjadi target pembinaan iman di paroki atau komunitas. Wawancara dilakukan bersama Romo Albertus Situmorang, O.Carm,

Kegiatan penelitian diawali dengan studi literatur dan wawancara pada bulan September–November 2024, dilanjutkan dengan tahap perancangan konsep dan desain awal pada November–Desember 2024. Pembuatan prototipe permainan dilakukan pada Januari–Juni 2025, kemudian diikuti tahap uji coba pada target audiens pada Juli 2025.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Perangkat Keras:

- Laptop ASUS TUF Gaming FX505GD
- HUION Pen Tablet

Perangkat Lunak:

- Adobe Illustrator
- Clip Studio Paint

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama berikut:

1.6.3.1 Studi Literatur

Studi literatur dalam perancangan ini berfokus pada tiga hal utama. *Pertama*, kajian mengenai kondisi psikologi spiritual kaum muda Katolik yang menunjukkan adanya kesenjangan antara ajaran iman yang bersifat formal dengan pengalaman iman yang personal dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. *Kedua*, pendalaman ajaran Puri Batin karya Santa

Teresa Avila, yang membagi perjalanan batin menjadi tujuh tahap menuju persatuan dengan Allah, dengan penekanan pada pengenalan diri dan doa yang mendalam. *Ketiga*, telaah potensi *board game* sebagai media edukasi spiritual berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mampu memadukan unsur narasi, refleksi, dan interaksi sosial untuk membantu proses pembelajaran iman secara kreatif dan partisipatif.

1.6.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Romo Albertus Situmorang, O.Carm, pastor muda Ordo Karmel yang bertugas membina para calon biarawan. Beliau memiliki pengalaman mendampingi remaja dan kaum muda dalam pembinaan iman, baik di lingkungan pendidikan maupun kelompok Orang Muda Katolik. Pemahaman tentang spiritualitas Karmelit dan karya Santa Teresa Avila menjadi sumber masukan yang relevan untuk penelitian ini.

Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan mengenai komunikasi iman dan nilai doa bagi kaum muda Katolik. Diskusi juga menyoroti keprihatinan terkait kurangnya media edukasi rohani yang menarik, karena kebanyakan pendampingan iman masih menggunakan metode konvensional yang kurang mengena bagi generasi muda saat ini.

1.6.4 Prosedur Perancangan

Perancangan board game ini menggunakan **metode *Design Thinking*** karena model ini menekankan pendekatan berpusat pada manusia (*human-centered design*) dan berorientasi pada pengalaman pengguna (Brown,

2009; Plattner, 2010). *Design Thinking* dipandang relevan untuk penelitian ini karena memungkinkan peneliti merancang media katekese yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan psikologis, spiritual, serta gaya belajar kaum muda Katolik.

1.6.4.1 Empathize

Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan spiritual kaum muda Katolik melalui pengumpulan data kualitatif. Penulis melakukan studi literatur terkait perkembangan psikologi spiritual kaum muda, Puri Batin karya Teresa Avila, serta potensi Board Game.. Tujuannya adalah menggali pengalaman nyata, pola pikir, dan tantangan rohani yang mereka hadapi, sehingga dapat dirumuskan kebutuhan desain yang relevan (Dam & Siang, 2020). Setelah itu, penulis melakukan wawancara dengan narasumber rohaniawan (Rm. Albertus Situmorang, O.Carm.) dan studi literatur terkait perkembangan psikologi spiritual kaum muda. Tujuannya adalah menggali pengalaman nyata, pola pikir, dan tantangan rohani yang mereka hadapi, sehingga dapat dirumuskan kebutuhan desain yang relevan (Dam & Siang, 2020).

1.6.4.2 Define

Hasil penggalan data dari tahap Empathize kemudian dianalisis untuk merumuskan masalah utama. Temuan menunjukkan empat persoalan inti: doa dipahami hanya sebagai rutinitas, media pembelajaran iman masih konvensional, minimnya pengenalan spiritualitas yang mendalam, dan kurangnya keterhubungan dengan pengalaman nyata anak

muda. Rumusan masalah ini menjadi dasar dalam menentukan arah desain board game.

1.6.4.3 Ideate

Pada tahap ini dikembangkan berbagai gagasan konseptual untuk menjawab pertanyaan desain utama: “Bagaimana menghadirkan pengalaman doa yang lebih personal, reflektif, dan relevan bagi kaum muda Katolik melalui media interaktif?”. Ide dikembangkan melalui brainstorming dan sketsa kasar dengan fokus pada narasi, visual simbolik, serta pengalaman reflektif yang mampu mengajak pemain mengalami dinamika batin, bukan sekadar menerima informasi.

1.6.4.4 Prototype

Ide-ide yang terpilih diwujudkan dalam bentuk awal yang konkret melalui desain papan permainan, kartu narasi, token, dan komponen lainnya. Prototype disusun dalam format digital maupun cetak untuk memungkinkan evaluasi dari segi tampilan visual, mekanisme permainan, dan daya tarik emosional.

1.6.4.5 Test

Tahap akhir adalah uji coba prototipe pada kelompok kecil (balancing test) dan kelompok target audiens (remaja dan OMK usia 16–25 tahun). Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen kuesioner skala Likert yang mencakup aspek tema & narasi, visual & desain, mekanisme & aturan, serta spiritualitas & refleksi. Umpan balik dari pengguna

digunakan untuk penyempurnaan desain agar board game ini benar-benar kontekstual, menarik, dan efektif sebagai media katekese.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian teori mengenai board game sebagai media edukasi, ajaran Puri Batin Santa Teresa Avila, pendekatan Design Thinking, serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Meliputi analisis masalah, rumusan kebutuhan, konsep perancangan, proses pembuatan *prototype*, dan hasil rancangan board game.

BAB IV : PEMBAHASAN

Menjelaskan implementasi rancangan, hasil uji coba, serta evaluasi desain yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Memuat kesimpulan dari perancangan yang dilakukan dan saran pengembangan lebih lanjut.