

PERANCANGAN VISUAL BACKGROUND 3 DIMENSI DI GPDI LEMBAH DIENG UNTUK MENINGKATKAN ATENSI JEMAAT SAAT BERIBADAH PADA YOUTH GROUP AGE MINISTRY

Varrell Christian Njotowidjaja¹, Ayyub Anshari Sukmaraga², Amar Ma'ruf Stay Bakti³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Ma Chung

332110027@student.mchung.ac.id

Received: 4 August 2025 – Revised: 4 August 2025 - Accepted: 21 Mar 2026 - Published: 25 March 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong gereja-gereja masa kini untuk menyesuaikan cara penyampaian pesan ibadah agar lebih menarik, khususnya bagi generasi muda. Salah satu media yang mulai banyak digunakan dalam mendukung suasana ibadah adalah visual background. Namun, di GPdI Lembah Dieng, visual yang digunakan masih terbatas pada konten yang diambil dari internet dan belum menyentuh ranah desain tiga dimensi. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia yang menguasai desain 3D serta kurangnya perhatian terhadap pentingnya peran visual dalam membangun atmosfer ibadah. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang visual background 3D yang dapat meningkatkan atensi jemaat, khususnya pada kelompok ibadah Youth Group Age Ministry. Perancangan dilakukan melalui proses pengumpulan data seperti observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan pendekatan 5W+1H. Hasil perancangan berupa visual 3D dinamis yang diproyeksikan melalui LED screen gereja, serta media pendukung lainnya dalam bentuk merchandise. Melalui perancangan ini, diharapkan visual background 3D dapat memperkuat suasana rohani, meningkatkan fokus jemaat selama ibadah, serta memberikan identitas visual yang lebih kuat bagi kegiatan Youth GPdI Lembah Dieng

Kata Kunci: desain komunikasi visual, *visual background* 3D, ibadah karismatik, *youth ministry*, multimedia gereja, atensi jemaat, *motion graphics*

Abstract

The development of digital technology has encouraged modern churches to adapt their methods of delivering worship messages in ways that are more engaging, particularly for younger generations. One medium that is increasingly used to enhance the worship atmosphere is the visual background. However, at GPdI Lembah Dieng, the current visuals are limited to content sourced from the internet, without any implementation of three-dimensional design. This is largely due to the lack of human resources skilled in 3D design and the minimal attention given to the role of visual elements in supporting worship experiences. This final project aims to design a 3D visual background to help increase the attention and focus of congregants during worship, specifically within the Youth Group Age Ministry. The design process involves data collection through observation, interviews, literature review, and documentation, followed by analysis using the 5W+1H approach. The final product consists of dynamic 3D visuals projected on the church's LED screen, as well as supporting media in the form of themed merchandise. This project is expected to strengthen the spiritual atmosphere, enhance audience engagement during worship, and provide a stronger visual identity for youth services at GPdI Lembah Dieng.

Keywords: visual communication design, 3D visual background, charismatic worship, youth ministry, church multimedia, congregational attention, motion graphics

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam praktik ibadah di gereja. Visual kini tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi elemen penting dalam membangun atmosfer dan meningkatkan pengalaman spiritual jemaat. Dalam konteks kekristenan modern, visual digital dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan rohani secara lebih menarik dan komunikatif, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan budaya visual.

Gereja-gereja beraliran karismatik mulai mengadopsi media visual sebagai bagian dari strategi komunikasi rohani. Media seperti video, animasi, dan motion graphic dapat memengaruhi emosi jemaat secara langsung serta memperkuat suasana pujian dan penyembahan (Ardianto & Erdinaya, 2019). Pemanfaatan visual dalam ibadah tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga fungsional dalam menyampaikan nilai-nilai keimanan secara kontekstual dan relevan.

GPdI Lembah Dieng, salah satu gereja karismatik yang aktif di Malang, menghadapi tantangan dalam pengembangan visual ibadah, khususnya dalam pelayanan pemuda atau Youth Group Age Ministry. Selama ini, visual background yang digunakan masih bersifat generik dan diambil dari internet, tanpa menyesuaikan tema ibadah ataupun identitas komunitas. Keterbatasan sumber daya manusia dalam bidang desain 3D dan multimedia menjadi kendala utama dalam pengembangan media yang kreatif dan otentik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang visual background 3D yang relevan dan mampu meningkatkan atensi jemaat muda saat beribadah. Rancangan ini tidak hanya difokuskan pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik spiritual dan estetika ibadah karismatik. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi solusi visual yang efektif dan dapat menjadi model bagi gereja-gereja lain dalam pengembangan media ibadah berbasis visual digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi kebutuhan, konteks, serta pengalaman visual dalam ruang ibadah secara mendalam. Menurut Siregar (2021), metode kualitatif memungkinkan peneliti memahami makna di balik perilaku atau kebiasaan, yang sangat relevan dalam menilai efektivitas media visual dalam ibadah.

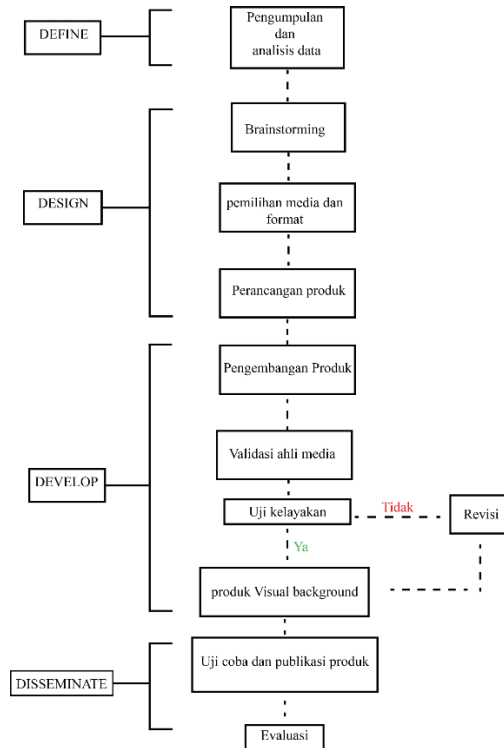
Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung saat ibadah pemuda berlangsung, wawancara dengan pengurus dan tim multimedia gereja, serta dokumentasi visual terhadap aktivitas dan ruang ibadah. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk menangkap suasana, ritme ibadah, dan momen ketika visual background ditayangkan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar responden dapat memberikan jawaban terbuka dan mendalam.

Analisis data menggunakan pendekatan 5W+1H dengan hasil sebagai berikut :

- a. *What*
apa jenis visual yang paling sesuai untuk Youth GPDI Lembah Dieng?
- b. *Why*
Mengapa GPDI Lembah Dieng sangat membutuhkan visual background ini? Terutama dalam bentuk 3D?
- c. *Who*
Siapa yang menjadi target utama dalam perancangan visual 3D ini?
- d. *When*
Kapan *visual background* 3D ini akan digunakan?
- e. *Where*
Dimana tempat dan media *visual background* 3D ini digunakan?
- f. *How*
Bagaimana proses perancangan visual 3D ini dilakukan?

Data yang diperoleh kemudian disintesis menjadi dasar perancangan visual background 3D yang kontekstual dan aplikatif. Tahap ini melibatkan pemetaan kebutuhan visual berdasarkan hasil analisis, yang kemudian dikembangkan menjadi konsep desain yang sesuai dengan karakter dan semangat pelayanan pemuda GPdI Lembah Dieng.

Kemudian dengan penerapan alur perancangan *4D* (Define, Design, Develop, Disseminate) melalui empat fase yang berurutan guna memastikan perancangan dapat berjalan terstruktur dan terarah. Alur kerja dari metode ini divisualisasikan pada bagan berikut.



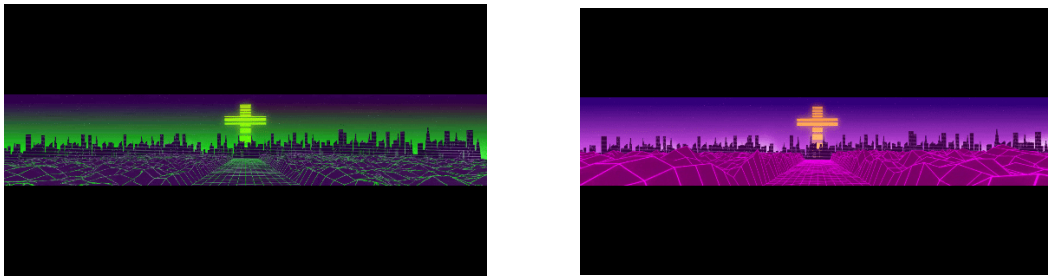
Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Karakteristik Responden

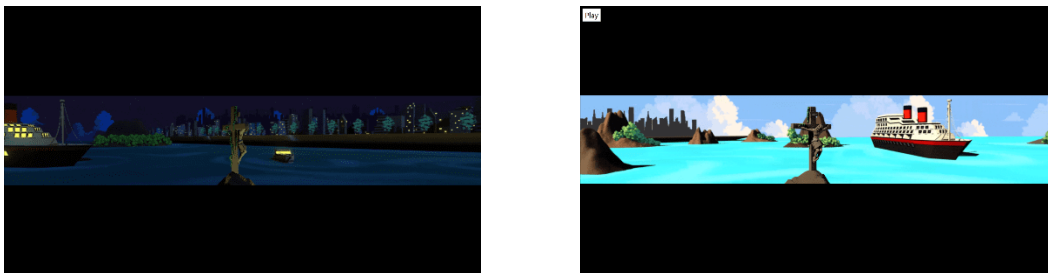
Hasil observasi di GPdI Lembah Dieng menunjukkan bahwa visual background yang digunakan dalam ibadah pemuda belum dirancang secara spesifik sesuai karakter jemaat. Visual yang dipakai selama ini berasal dari internet, berupa gambar atau video generik bertema rohani yang tidak memiliki kesinambungan dengan tema ibadah mingguan. Tim multimedia gereja juga menyampaikan bahwa keterbatasan tenaga ahli di bidang desain dan animasi menjadi salah satu hambatan utama dalam memproduksi konten visual yang berkualitas dan sesuai konteks. Kondisi ini berdampak pada turunnya perhatian jemaat muda selama sesi pujian dan penyembahan karena minimnya rangsangan visual yang menarik dan bermakna.

Melalui wawancara dengan pengurus dan pelayan ibadah, ditemukan kebutuhan utama akan visual background yang bukan hanya estetis, tetapi juga mampu menyampaikan nuansa ibadah secara emosional. Jemaat muda membutuhkan pengalaman visual yang mampu menyentuh perasaan, mendukung kontemplasi, serta selaras dengan irama musik pujian dan penyembahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Halim (2020) bahwa dalam konteks ibadah modern, media visual harus mampu menjadi sarana komunikasi spiritual yang menghubungkan antara pesan iman dan pengalaman inderawi.



Gambar 2. Hasil Final background Synthwave

Sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, konsep visual yang dirancang mengacu pada gaya *Retrowave* atau *Synthwave*, yaitu gaya visual yang menampilkan warna-warna neon, gradasi magenta-biru, lanskap digital, dan nuansa malam futuristik. Konsep ini dipilih karena memiliki daya tarik kuat bagi kalangan muda dan sering digunakan dalam budaya visual digital yang mereka konsumsi. Desain ini dikembangkan melalui pendekatan tematik yang disesuaikan dengan momen-momen dalam ibadah, khususnya bagian pujian dan penyembahan yang cenderung lebih ekspresif secara musikal dan emosional.



Gambar 3. Hasil Final Background Pixel

Proses produksi dimulai dengan pembuatan moodboard berdasarkan referensi visual yang relevan, diikuti dengan penyusunan sketsa konsep latar dan elemen utama. Pemodelan dilakukan menggunakan Blender dengan teknik *polygonal modeling* untuk menciptakan objek-objek 3D seperti pegunungan, cahaya latar, dan elemen digital seperti grid dan bentuk geometris. Proses shading dan lighting dirancang untuk menyesuaikan nuansa pencahayaan ibadah malam, dengan efek kabut dan sinar matahari terbenam buatan yang memberi kesan magis dan tenang. Gerakan kamera dan transisi visual disusun agar mendukung perenungan tanpa mengganggu suasana khusus.

Visual 3D yang dihasilkan dirender dalam format resolusi tinggi 5760x1080 piksel agar sesuai dengan LED screen tiga panel di gereja. Durasi animasi sekitar lima menit dan dirancang dalam format looping agar dapat digunakan berulang selama sesi pujian dan penyembahan. Animasi tidak menampilkan simbol atau teks spesifik, tetapi lebih mengandalkan elemen gerak dan warna untuk membangun atmosfer. Konten kemudian dikomposisikan ulang di Adobe After Effect untuk penyesuaian akhir seperti color grading, ritme gerak, dan ekspor ke format siap pakai untuk tim multimedia gereja.

Selain menghasilkan media utama berupa animasi visual, proyek ini juga mengembangkan media pendukung seperti *standee* bertema visual 3D, *deskmat*, dan stiker untuk kebutuhan promosi dan merchandise pelayanan pemuda. Media-media ini bertujuan memperluas pengalaman visual dari ruang ibadah ke ruang komunitas, serta memperkuat identitas visual Youth Group Age Ministry. Kehadiran desain visual yang konsisten tidak hanya memperindah tampilan fisik, tetapi juga memperkuat rasa keterikatan jemaat muda terhadap komunitasnya, sebagaimana dinyatakan oleh Susanto (2022) bahwa identitas visual memiliki pengaruh dalam membangun emosi kolektif dalam komunitas rohani.

Uji coba visual dilakukan dalam beberapa sesi ibadah dan mendapatkan respons positif dari jemaat dan tim pelayanan ibadah. Jemaat muda menyampaikan bahwa visual baru membuat mereka lebih fokus dan terbawa dalam suasana ibadah. Tim multimedia juga menyatakan bahwa konten lebih mudah digunakan karena disesuaikan dengan kebutuhan teknis layar gereja. Secara keseluruhan, hasil perancangan visual ini telah memenuhi kebutuhan akan media ibadah yang kreatif, kontekstual, dan mampu meningkatkan pengalaman spiritual jemaat muda secara signifikan.

1. Deskmats



Gambar 4. Desain Deskmats

Deskmats dengan ukuran 800 x 400 mm dengan *design UI homescreen video game* yang bertujuan sebagai pengingat agar ketika pengguna sedang beraktivitas di depan komputer tidak akan melupakan Tuhan walaupun sedang bermain maupun bekerja. Dengan *background video game pixel* juga menambah kesan seperti terdapat tampilan menu *game retro* di dalam deskmats tersebut.

2. Jaket Zipper



Gambar 5. Mockup Jaket Zipper

Media *fashion* selalu menjadi gaya hidup anak muda sehingga pemilihan media jaket *Zipper* dengan desain retro modern religi ini menjadi opsi utama media pendukung untuk menjadi pengingat jemaat dengan Tuhannya.

3. Poster



Gambar 6. Desain Poster

Poster berukuran A3 sebagai media informatif dan media pendukung tampilan pameran *visual background* dengan tetap berpegang pada tema *synthwave* menjadikan poster ini penguat suasana yang ingin dibangun lewat *visual background* ini.

Poster ini memiliki pesan bahwa tangan Tuhan (God Hand) tidak pernah terlambat bekerja dalam kehidupan kita dan bagi Tuhan tidak ada yang mustahil.

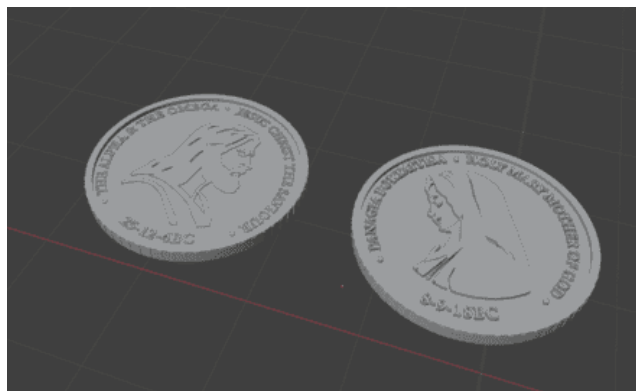
4. *X Banner*



Gambar 7. Desain X-Banner

X banner dengan desain mesin *arcade* juga menjadi media untuk memperkuat tema dan suasana yang ingin dibangun lewat *visual background* 3 dimensi ini serta menjadi kesinambungan anatar x banner ini dengan merchandise medali *custom*, yaitu medali tersebut nanti seakan-akan merupakan koin untuk bermain di *X-banner* ini.

5. Medalion

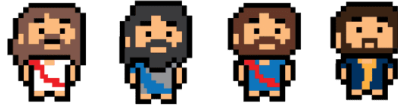


Gambar 8. Desain Medalion

Medali *custom* dengan diameter kurang lebih sekitar 5 cm dengan desain 2 sisi. Sisi yang pertama akan diisi oleh gambar burung merpati, kemudian di sisi sebaliknya akan diisi oleh wajah dari Yesus. Tidak hanya menampilkan wajah Yesus saja namun ada medali ke 2 dimana memiliki wajah Bunda Maria dengan gambar tangan berdoa di sisi baliknya. Medali

custom ini juga merupakan media yang berkesinambungan dengan desain *X banner* supaya *vibes retro* yang dihadirkan saat pameran semakin kuat.

6. Bagchain



Gambar 9. Desain Bagchain

Gantungan tas atau bagchain akrilik dengan desain dari murid-murid Yesus beserta Yesus itu sendiri berbentuk *8-bit*. Menjadi pengingat akan keberadaan Yesus di setiap aktivitas.

7. Standee akrilik



Gambar 10. Desain Standee

Standee akrilik berukuran kecil dengan tinggi sekitar 8 cm, diletakkan desain *evolution line* seorang manusia dalam menjalani hidup sebagai umat kristiani, dalam pengerjaan karakter tetap menggunakan teknologi 3D yang akan diubah menjadi aset siluet 2D.

8. Bucket Hat



Gambar 11. Merchandise Bucket Hat

Topi *bucket* berwarna biru *navy* dengan sentuhan warna retro pada desainnya. Topi bucket ini juga menjadi pengingat bagi pengguna dengan tulisan "*Pray, Dance, Repeat*" yang dimana maksudnya jangan pernah berhenti berdoa dan bersukacita dalam memuji Tuhan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan visual background 3D untuk ibadah Youth Group Age Ministry di GPdI Lembah Dieng merupakan respons terhadap kebutuhan akan media visual yang kontekstual, estetis, dan selaras dengan karakter jemaat muda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa visual yang selama ini digunakan masih bersifat generik, tidak mewakili identitas komunitas, dan kurang mampu menarik atensi jemaat. Oleh karena itu, dibutuhkan media visual yang mampu mendukung suasana ibadah secara emosional dan mencerminkan semangat pelayanan pemuda secara lebih kuat.

Melalui pendekatan analisis kebutuhan berbasis 5W+1H dan sintesis konsep yang mengacu pada estetika Retrowave, perancangan ini menghasilkan visual background 3D berdurasi ± 5 menit yang menampilkan gerak dinamis, warna-warna neon, serta elemen grafis yang mendukung atmosfer pujian dan penyembahan. Visual ini dirancang khusus untuk format LED screen tiga panel beresolusi 5760x1080 piksel, dan diproyeksikan selama ibadah berlangsung menggunakan sistem looping. Selain itu, sepuluh media pendukung digital dan cetak juga dikembangkan untuk memperkuat identitas visual pelayanan pemuda, di antaranya Instagram Feed, merchandise deskmats, booklet, dan mockup standee.

Dari uji coba dan evaluasi awal, visual yang dirancang terbukti meningkatkan fokus dan keterlibatan jemaat muda selama ibadah. Kehadiran visual yang dirancang secara kontekstual dan estetis menjadi nilai tambah dalam membangun pengalaman ibadah yang lebih mendalam. Ke depannya, perancangan serupa dapat terus dikembangkan dengan mempertimbangkan kolaborasi lintas tim kreatif gereja, integrasi elemen interaktif, serta diversifikasi media untuk kebutuhan platform digital lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi komunitas rohani lain dalam merancang visual ibadah berbasis kebutuhan audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E., & Erdinaya, L. (2019). *Komunikasi Visual dan Media Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Halim, A. (2020). *Desain Multimedia untuk Gereja Masa Kini*. Jakarta: Mitra Grafika.
- Siregar, T. (2021). *Penerapan Motion Graphic dalam Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, D. (2022). *Estetika Visual dalam Ibadah Modern*. Malang: Ma Chung Press.

