

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF LIMA BAHASA KASIH SEBAGAI SARANA EDUKASI PENDUKUNG *FAMILY TRAINING* GEREJA HAPPY FAMILY CENTER SURABAYA

Michelle Kosasih¹, Andrian Dektisa Hagijanto², Mendy Hosana³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto No. 121-131, Kec. Wonocolo, Surabaya
Email: mchellekosasih31@gmail.com

Abstrak

Salah satu faktor penyebab kegagalan komunikasi dalam sebuah hubungan adalah adanya perbedaan bahasa kasih. Bahasa kasih mendasari cara seseorang berkomunikasi dengan kasih, serta sebaliknya merasa dikasihi. Media interaktif lima bahasa kasih dirancang untuk membantu jemaat Gereja Happy Family Center dalam meningkatkan kualitas komunikasi, khususnya dalam hubungan pacaran. Secara spesifik, media interaktif ini berguna sebagai sarana edukasi pendukung program *Family Training* yang dimiliki oleh Gereja Happy Family Center. Media interaktif berupa aplikasi *mobile* ini berfokus pada pengetahuan serta penerapan lima bahasa kasih yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, observasi, literatur, dan internet guna mendapatkan data yang faktual untuk dianalisis. Hasil perancangan yang telah diujicobakan menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* ini praktis untuk digunakan sebagai sarana edukasi pendukung *Family Training* dalam rangka peningkatan kualitas komunikasi. Sehingga adanya masalah akibat kesalahpahaman atau kegagalan komunikasi dalam hubungan pacaran maupun pernikahan kelak dapat diminimalkan.

Kata kunci: lima bahasa kasih, *Family Training*, Gereja Happy Family Center, media interaktif.

Abstract

Title: *Interactive Media Design of Five Love Languages as a Supporting Educational Medium for Family Training in Happy Family Church Surabaya*

One of the factors causing communication failure in a relationship is the difference in love languages. The love languages determine the way a person communicates with love, and otherwise feel loved. Interactive Media of Five Love Languages is designed to help the Happy Family Center Church congregation in improving the quality of communication, especially in dating relationships. Specifically, this interactive media is beneficial as a supporting educational media for the Family Training program owned by the Happy Family Center Church. This interactive media, which is a mobile application, will focus on the knowledge and implementation of the five love languages that are applicable in daily life. The design method used in this interactive media design is interview, observation, literature, and internet to get the factual data to analyze. The user test showed that this mobile application is practical to be used as an educational medium to support Family Training in improving communication quality. Therefore, problems due to misunderstanding or communication failure in dating relationships and marriages can be minimized.

Keywords: *five love languages, Family Training, Happy Family Center Church, interactive media.*

Pendahuluan

Keunikan manusia dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal seperti pengaruh keluarga, pendidikan, pengetahuan, pergaulan, dan kebudayaan. Faktor-faktor tersebut akhirnya membentuk seseorang memiliki sudut pandang atau paradigma hidup tertentu yang berbeda satu sama lain (Kristianus,

2019). Hal ini membuat perbedaan setiap individu semakin beragam dan berpengaruh besar terhadap relasinya dengan manusia lain. Salah satu contohnya adalah dalam relasi berkeluarga. Dalam suatu hubungan keluarga, suami maupun istri memiliki peran untuk belajar saling memahami dan menerima fakta bahwa ia dan pasangannya memang berbeda. Namun pada kenyataannya, banyak pasangan yang tidak mampu mengatasi perbedaan yang ada karena

gagal mengkomunikasikan perbedaan tersebut. Adanya kegagalan komunikasi dapat melahirkan berbagai masalah yang lebih kompleks dalam hubungan suami istri, sehingga menimbulkan pernikahan yang tidak sehat.

Permasalahan komunikasi antar pasangan ini nyatanya juga menjadi salah satu perhatian Gereja Happy Family Center (selanjutnya disebut HFC) yang berpusat di Embong Sawo, Surabaya. Menurut Xavier Quentin Pranata, selaku Pastor Gereja HFC, berdasarkan survei yang telah dilakukan, penyebab utama terjadinya pernikahan tidak sehat bukan karena masalah seks, ekonomi, maupun pendidikan anak. Tetapi komunikasi yang buntu menjadi penyebab utamanya. Sebagai gereja yang memiliki visi “Mengubah Dunia Melalui Keluarga”, Gereja HFC pun rindu mengajak para jemaat yakni pria dan wanita dewasa yang belum menikah, untuk menyadari sejak dini pentingnya modal komunikasi dalam kehidupan pernikahan. Harapannya, potensi terjadinya pernikahan tidak sehat akibat kegagalan komunikasi dapat dihindarkan. Dalam rangka pemenuhan kebutuhan tersebut, gereja HFC memuat pembahasan mengenai keluarga dan komunikasi ke dalam salah satu bagian dari rangkaian program pembelajaran/pendalaman Alkitab yang disebut dengan *Family Training*. *Family Training* bertujuan menolong pria dan wanita untuk memahami rencana Allah melalui keluarga, termasuk didalamnya memahami peran, tanggung jawab, dan arti komunikasi (Layantara & Maria, 2017).

Kembali pada masalah kegagalan komunikasi, salah satu akar penyebabnya adalah karena ternyata setiap orang memiliki cara berkomunikasi yang berbeda. Dalam iman Kristen sendiri, perbedaan cara berkomunikasi lebih dikenal dengan istilah bahasa kasih atau bahasa cinta. Berdasarkan buku terjemahan Lima Bahasa Kasih untuk Para Single karya Dr. Gary Chapman, bahasa kasih mendasari cara seseorang berkomunikasi dengan kasih (mengungkapkan kasih) serta bagaimana ia ingin diperlakukan sehingga merasa dikasihi. Melalui survei yang dilakukan kurang lebih 10 tahun, Dr. Gary Chapman menemukan bahwa setiap orang memiliki bahasa kasih berbeda yang kemudian dikelompokkan menjadi lima macam bahasa kasih. Kelima macam bahasa kasih itu yakni: kata-kata penegasan, hadiah, pelayanan, waktu berkualitas, dan sentuhan fisik.

Bahasa kasih menjadi hal yang sangat perlu diketahui ketika membangun komunikasi dengan sesama, tak terkecuali dengan pasangan. Pastor Xavier Quentin Pranata sependapat akan pentingnya mengetahui bahasa kasih pasangan sebelum menikah agar setiap orang dapat memperlakukan calon pasangannya dengan bahasa kasih yang tepat, sehingga kualitas komunikasi bisa optimal. Oleh sebab itu, guna memberikan solusi atas permasalahan mengenai

kegagalan komunikasi, media interaktif lima bahasa kasih dirancang untuk dapat memberikan edukasi mengenai bahasa kasih bagi para pasangan yang belum menikah. Perancangan media interaktif lima bahasa kasih akan digunakan sebagai suatu sarana edukasi pendukung dari program *Family Training* yang diadakan oleh Gereja HFC.

Sasaran Perancangan

Secara demografis, sasaran perancangan adalah laki-laki dan perempuan Kristen dengan *range* usia 20-29 tahun yang belum menikah dan sedang menjalani hubungan pacaran. Sasaran perancangan merupakan jemaat gereja HFC yang hendak atau pernah mengikuti *Family Training* yang termasuk dalam strata ekonomi menengah dan menengah ke atas (SES A-C). Selain itu, sasaran perancangan juga menggunakan *smartphone* berbasis Android. Secara geografis, sasaran perancangan berdomisili di kota Surabaya dan sekitarnya. Secara *psychographic*, sasaran perancangan terbuka dengan pengetahuan baru, tidak suka digurui, dan kurang bisa bertoleransi terhadap perbedaan. Sedangkan secara *behavior*, sasaran perancangan setiap minggu hadir dalam ibadah umum/ kaum muda dan setiap harinya sering menggunakan berbagai aplikasi. Selain itu, sasaran perancangan juga termasuk tipe orang yang suka membaca kutipan atau *quotes*.

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode yakni:

1. Wawancara
2. Observasi
3. Literatur
4. Internet

Penggunaan metode-metode tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang faktual untuk dianalisis.

Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan metode kualitatif berupa pertanyaan-pertanyaan *5W + 1H* (*what, why, who, when, where, dan how*).

Pembahasan

Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Heinich (1993), sebuah media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan (dalam Susilana & Riyana, 2009, p. 6). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perangkat lunak (*software*) dan

perangkat keras (*hardware*), yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari sumber pembelajaran kepada peserta (individu atau kelompok) (Jalinus & Ambiyar, 2016). Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Malik (1994) adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dengan cara merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai (dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017, p. 10).

Soelarko (1995) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang (dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017, p. 10). Sedangkan menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Arsyad (2007, p. 19), penggunaan media pembelajaran oleh perorangan maupun kelompok kecil / besar, harus dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) memberikan informasi, dan (3) memberikan instruksi.

Pengertian Media Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring mendefinisikan kata “interaktif” sebagai sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif (par. 1). Sedangkan menurut Warsita (2008), interaktif adalah hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, saling berhubungan, serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, media interaktif merupakan suatu media yang mengajak targetnya untuk belajar dengan cara saling berinteraksi. Media interaktif seringkali disebut juga dengan multimedia interaktif karena biasanya menggabungkan beberapa unsur media sekaligus (“multi” berarti banyak; ragam; lebih dari satu). Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain sebagainya.

Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* atau *mobile apps* terdiri dari dua kata, yaitu “aplikasi” dan “*mobile*”. Secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. Sedangkan kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Dengan demikian, aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk program siap pakai yang melaksanakan fungsi tertentu pada perangkat *mobile* (Siregar & Permana, 2016). Menurut Pressman & Bruce (2014) yang dikutip oleh Aulia & Yuldinawati (2018, p. 53), aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk *platform mobile* (misalnya iOS, android, atau *windows mobile*). Penggunaan aplikasi *mobile* dapat mempermudah berbagai kegiatan sehari-hari seperti

pekerjaan bisnis dan kantor, *browsing*, belajar, hiburan, dan lain sebagainya.

Lima Bahasa Kasih

Chapman (2018) mengemukakan bahwa bahasa kasih mendasari cara seseorang berkomunikasi dengan kasih (mengungkapkan kasih) serta bagaimana seseorang ingin diperlakukan sehingga merasa dikasihi. Seseorang akan merasa atau lebih bisa menerima bahwa dikasihi jika seseorang diperlakukan sesuai dengan bahasa kasihnya. Melalui survei yang dilakukan kurang lebih 10 tahun, Dr. Gary Chapman menemukan bahwa setiap orang memiliki bahasa kasih berbeda yang kemudian dikelompokkan menjadi lima macam bahasa kasih.

Pertama, kata-kata pendukung. Seseorang mengungkapkan kasih dan atau merasa dikasihi ketika memperoleh kata-kata penguatan, penghargaan, maupun pujian. Kedua, waktu berkualitas. Seseorang mengungkapkan kasih dan atau merasa dikasihi ketika orang lain menyediakan waktu khusus untuk dirinya, seperti melakukan aktivitas bersama atau ditemani. Ketiga, pemberian. Seseorang mengungkapkan kasih dan atau merasa dikasihi ketika mendapatkan suatu hadiah atau pemberian. Hadiah tidak bergantung pada suatu bentuk atau harga tertentu. Keempat, sentuhan fisik. Seseorang mengungkapkan kasih dan atau merasa dikasihi ketika mendapatkan sentuhan yang hangat seperti pelukan, ciuman, atau sentuhan tangan. Kelima, pelayanan. Seseorang mengungkapkan kasih dan atau merasa dikasihi ketika ada orang yang melayani kebutuhan atau membantu apa yang sedang dikerjakannya.

Materi Family Training Gereja Happy Family Center

Layantara & Maria (2017) dalam buku *Family Training* yang digunakan oleh Gereja HFC membahas lebih detail mengenai komunikasi ke dalam salah satu sub-bab berjudul Pola Komunikasi yang Baik. Beberapa pembahasan dari sub-bab tersebut adalah:

Prinsip komunikasi yang sehat

(Amsal 18:21; Amsal 25:11; Yakobus 3:8-10)

1. Menjadi pendengar yang baik
2. Berpikir sebelum berbicara
3. Berbicara dengan kasih
4. Tidak menghukum pasangan dengan puasa bicara
5. Menjauhi berdebat
6. Mengendalikan amarah saat berbicara
7. Meminta maaf bila bersalah
8. Berhenti mengkritik dan mulai membangun
9. Menghargai pendapat orang lain

Cara mengatasi konflik

(1 Korintus 13, Filipi 2:14)

1. Bukan dengan aksi tutup mulut atau berdiam diri
2. Tidak menyimpan kesalahan pasangan

3. Mencari akar masalahnya, bukan menyerah pada pasangan
4. Tidak mengungkit masalah yang telah berlalu
5. Berusaha untuk tidak memperbesar masalah yang ada
6. Berpikir mengenai “jalan keluar”, bukan terpaku pada persoalan
7. Meminta maaf berbuat salah

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif pembelajaran yang hendak dicapai adalah meningkatkan kualitas komunikasi dalam hubungan, khususnya bagi para pasangan di gereja HFC yang belum menikah melalui pengetahuan dan kemampuan menerapkan lima bahasa kasih. Sehingga dampak ke depannya adalah ketika para pasangan tersebut telah memasuki kehidupan pernikahan, masalah-masalah keluarga (akibat kegagalan komunikasi) dapat diminimalkan karena setiap individu telah mampu berkomunikasi dengan tepat sesuai bahasa kasih pasangannya.

Topik dan Sub Pokok Bahasan

Sub pokok yang akan dibahas dalam topik bahasa kasih adalah tes lima bahasa kasih beserta hasil tes yang kemudian diikuti dengan penjelasan singkat serta saran berupa contoh aktivitas dan hal-hal yang perlu dihindari dari setiap bahasa kasih. Selanjutnya, sasaran perancangan juga diajak untuk belajar mempraktekkan bahasa kasih dalam hubungan yang tengah dijalani melalui suatu komitmen yang dapat dibuat, didiskusikan, serta dilakukan bersama pasangan.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Metode pembelajaran berupa aplikasi diawali dengan adanya penjelasan mengenai lima bahasa kasih yang dilengkapi contoh dan saran praktis, sesudah sasaran perancangan menyelesaikan tes bahasa kasih serta mengetahui hasil tesnya. Setelah sasaran perancangan mengetahui dan memahami penjelasan lima bahasa kasih, sasaran perancangan akan diajak untuk belajar mempraktekkan bahasa kasih bersama pasangannya dengan cara menggunakan aplikasi bersama-sama (terkoneksi satu sama lain). Praktek bahasa kasih dilakukan dengan membuat komitmen-komitmen yang bisa didiskusikan bersama pasangan maupun dibuat sendiri sesuai kebutuhan. Komitmen yang telah dibuat tidak dapat dihapus atau diedit kembali, melainkan harus dikerjakan sampai selesai. Dengan demikian, sasaran perancangan perlu benar-benar mempertimbangkan komitmen yang hendak dibuat. Selain itu, adanya koneksi dengan pasangan akan menghasilkan interaksi dimana sasaran perancangan dapat melihat komitmen pasangannya dan mengecek/ menyetujui bahwa komitmen tertentu telah dilakukan serta dinyatakan berhasil atau tidak. Hal ini dapat

menjadi sesuatu yang menarik bagi sasaran perancangan karena dapat membantu secara praktikal (termasuk di dalamnya membangun sebuah kebiasaan) serta berinteraksi dengan pasangan dalam rangka membangun hubungan.

Aplikasi dikomunikasikan kepada sasaran perancangan di luar kelas *Family Training* sehingga tidak mengganggu jadwal kelas yang telah disusun secara sistematis. Pemberitahuan tentang aplikasi ini dilakukan oleh Pastor dengan cara menginformasikan secara langsung kepada dua orang yang merupakan sasaran perancangan. Kemudian untuk pelaksanaan uji cobanya, diselenggarakan secara *online*. Pertama, Pastor memberikan materi pengantar singkat tentang komunikasi dan pernikahan seperti yang terdapat di materi *Family Training* yang kemudian dikaitkan dengan hubungan pacaran. Selanjutnya, Pastor memperkenalkan topik bahasa kasih sebagai sebuah solusi terkait komunikasi serta menjelaskan poin-poin penting dari bahasa kasih. Setelah itu, sasaran perancangan akan langsung dipandu untuk mencoba aplikasi *mobile* berupa file berbasis .apk yang telah dikirimkan dan diunduh sebelumnya. Dalam uji coba aplikasi, sasaran perancangan dijelaskan tentang tujuan, konten, serta *fitur-fitur* apa saja yang terdapat dalam aplikasi.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

1. Sasaran perancangan yang mencoba aplikasi ini dapat memahami pengertian lima bahasa kasih.
2. Sasaran perancangan mengetahui bahasa kasih milik sendiri dan pasangan, serta berhasil mempraktekannya satu sama lain sebanyak minimal satu komitmen per minggu.
3. 75% dari sasaran perancangan mampu menggunakan *fitur-fitur* di aplikasi dengan baik termasuk memahami konten yang termuat.

Metode Evaluasi

Evaluasi diadakan dua hari setelah dua orang yang merupakan sasaran perancangan, secara *online* mendengarkan materi singkat dari Pastor yang diikuti oleh penjelasan dan panduan mencoba aplikasi secara langsung. Evaluasi diambil dengan cara meminta sasaran perancangan memberikan opini seperti kritik dan saran serta pengalaman/ manfaat yang didapat setelah mencoba aplikasi ini. Opini dituliskan oleh sasaran perancangan melalui *chat*. Sedangkan untuk evaluasi dari Pastor telah didapatkan segera sesudah uji coba secara *online* berlangsung.

Unsur-Unsur Interaktif

Unsur Teks

Setiap teks atau kata yang terdapat dalam konten aplikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan pendekatan permainan kata yang tidak menggurui serta tidak kaku, seperti contohnya terdapat kutipan-kutipan (*quotes*) pendukung yang menarik.

*Ketika tekad dan usaha mulai goyah,
Di situ komitmen berbicara
"jangan menyerah".*

Gambar 1. Contoh kutipan

Unsur Gambar/ Ilustrasi

Gambar atau ilustrasi yang digunakan berupa ikon *outline* sederhana untuk konten/ *fitur* yang terkait dengan navigasi. Selain ikon, terdapat pula visual pendukung untuk membuat konten lebih menarik serta menambah kesan tidak terlalu kaku.



Gambar 2. Ikon *outline* lima bahasa kasih



Gambar 3. Visual pendukung konten

Sistem Navigasi

Sistem navigasi menggunakan tombol berupa ikon-ikon sederhana yang beberapa sering digunakan dalam aplikasi pada umumnya. Selain itu, sistem navigasi juga mengikuti kebiasaan sasaran perancangan misalnya untuk panduan "kembali", langsung dapat dilakukan dengan tombol "kembali" pada *smartphone* masing-masing.

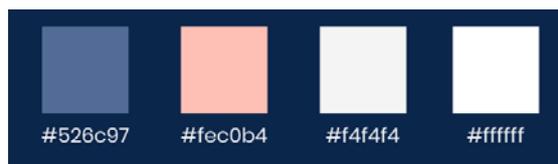


Gambar 4. Ikon navigasi

Konsep Visual Interface Desain

Colour Tone

Perancangan aplikasi ini menggunakan warna biru dan merah muda yang ditambah dengan warna netral yakni putih. Perpaduan warna biru dan merah muda dipilih untuk menunjukkan kesan *modern* namun *simple* serta *lovely* (kalem/ tenang) karena aplikasi ini berkaitan dengan kasih dan hubungan pacaran.



Gambar 5. *Colour tone*

Design Type/ Tipografi

Typeface utama yang digunakan pada aplikasi adalah "Poppins" karena *font* tersebut merupakan sebuah *font* tipe *sans-serif* yang enak dibaca/ dilihat. Alasan lain dari pemilihan *font* "Poppins" adalah *font* ini dapat menunjang kesan *modern* dan *simple*, tetapi juga tidak terlihat kaku dan *jadul*. Sedangkan untuk logo atau nama dari aplikasi sendiri, *typeface* yang akan digunakan adalah "Paprika". *Font* ini melengkapi kesan hangat dan luwes sebagai representasi bahwa bahasa kasih merupakan suatu pembelajaran yang serius namun bisa dikemas secara menarik, yaitu dengan pengguna bisa praktek langsung secara mandiri.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 6. *Font Poppins*

Sumber: Font Squirrel. (2016). Retrieved from <https://www.fontsquirrel.com/fonts/poppins>

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 7. *Font Paprika*

Sumber: Font Squirrel. (2017). Retrieved from <https://www.fontsquirrel.com/fonts/paprika>

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

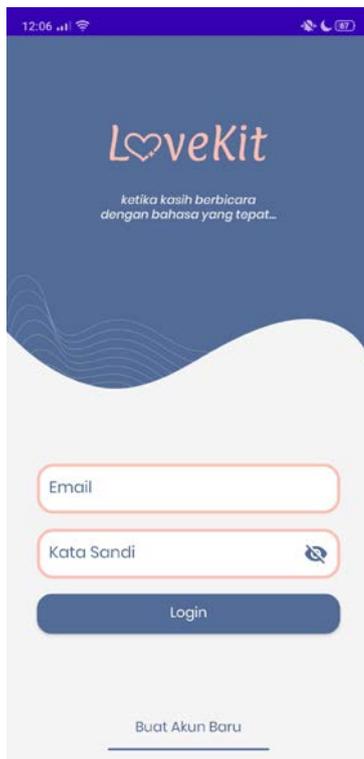
Adanya ide untuk membuat sebuah media interaktif mengenai bahasa kasih bermula dari fenomena rekan-rekan muda yang belum menikah dan menghadapi masalah komunikasi dalam hubungan pacaran yang dijalani. Berangkat dari hal itu, muncullah ide membuat aplikasi yang dapat membantu para pasangan muda yang belum menikah dalam meningkatkan kualitas komunikasi dengan tujuan jangka panjangnya bisa meminimalkan masalah akibat kegagalan komunikasi dalam pernikahan. Lebih lanjut, gereja HFC dipilih sebagai target perancangan ini karena gereja HFC memiliki *program* atau pengajaran yang membahas khusus tentang hubungan keluarga, yaitu *Family Training*. Di sisi

lain, masalah tersebut juga dialami oleh jemaat-jemaat gereja HFC. Maka dari itu, aplikasi ini tercipta sebagai sarana pendukung dari materi yang terdapat di dalam *Family Training*.

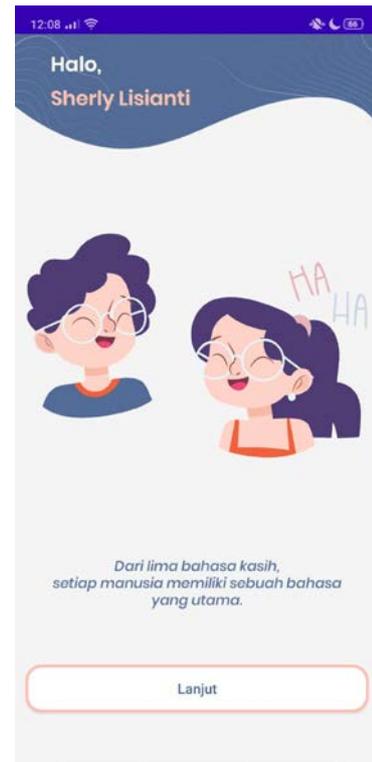
Pengembangan Desain

Pertama-tama setelah menentukan tujuan dibuatnya aplikasi ini, dilakukan eksplorasi untuk pembuatan nama, konten, desain, serta *fitur-fitur* yang memungkinkan untuk termuat di aplikasi. Sebelum penetapan nama aplikasi “LoveKit”, terdapat beberapa alternatif nama yang disampaikan kepada Pastor Gereja HFC. Selanjutnya, nama “LoveKit” dipilih karena dianggap paling menarik. Selain itu, pemilihan nama dalam bahasa Inggris (sekalipun aplikasi berbahasa Indonesia), merupakan salah satu hal yang sesuai dengan budaya gereja HFC. Gereja HFC biasa menggunakan judul-judul berbahasa Inggris untuk suatu acara, tema bulanan, warta, maupun khotbah, meskipun konten/ pembahasannya dalam bahasa Indonesia. Sedangkan untuk proses desain dan konten aplikasi, telah dilakukan beberapa kali wawancara dengan Pastor serta jemaat HFC yang termasuk sebagai sasaran perancangan untuk mengetahui karakteristiknya.

Karya Final



Gambar 8. Login



Gambar 9. Pengantar tes



Gambar 10. Tes 5 bahasa kasih



Gambar 11. Penjelasan 5 bahasa kasih



Gambar 12. Menu beranda



Gambar 12. Pilihan membuat komitmen

Komitmenku

Judul Aktivitas

Deskripsi Tambahan

Pengulangan	Jumlah
Tidak	0

Evaluasi

Tidak

Buat Komitmen

Gambar 13. Membuat komitmen



Gambar 15. Menu "Sukacitaku"

Komitmenku

Unggah Bukti Foto

Kirim

Beranda

Gambar 14. Evaluasi komitmen

Kesimpulan

Aplikasi merupakan sebuah media interaktif yang praktis untuk digunakan secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi sasaran perancangan yang akrab dengan teknologi. Aplikasi "LoveKit" sebagai sebuah sarana edukasi pendukung *Family Training*, dapat secara efektif membantu para jemaat gereja HFC terkait komunikasi dalam hubungan pacaran. Hal ini karena penggunaan aplikasi bisa dilakukan sewaktu-waktu, bukan terikat/hanya bisa digunakan saat dalam kelas *Family Training* saja. Sebaliknya, ketika di *Family Training* para sasaran perancangan mendapatkan keseluruhan materi/ pengetahuan seputar keluarga dan komunikasi, di luar kelas tersebut sasaran perancangan bisa belajar mempraktekkan materi salah satunya melalui aplikasi ini. Jika praktek sehari-hari melalui bantuan aplikasi LoveKit benar-benar dijalankan, maka hal tersebut akan sangat membantu sasaran perancangan dalam meningkatkan kualitas komunikasi dengan pasangannya. Sehingga adanya masalah akibat kesalahpahaman/ kegagalan komunikasi dalam hubungan pacaran bahkan ketika nanti sudah menikah bisa diminimalkan. Selain itu, dari segi materi, topik bahasa kasih sejalan dengan materi yang ada dalam *Family Training* sehingga dapat dikatakan sebagai sebuah materi pendukung.

Saran

Jika ada orang lain yang meneruskan atau mengembangkan perancangan ini, maka saran yang dapat disampaikan adalah terkait masalah konten, gaya bahasa, *fitur* aplikasi, dan sasaran perancangan. Konten dan gaya bahasa bisa terus dikembangkan mengikuti pergantian zaman tanpa merubah fokus utamanya yakni pengetahuan dan praktek bahasa kasih. Tes bahasa kasih bisa ditambahkan durasi tertentu dalam pengerjaannya serta hasil tes bisa mencantumkan kadar/ persentase kelima bahasa kasih seseorang, bukan hanya menunjukkan bahasa kasih yang paling utama. Sedangkan untuk *fitur* aplikasi juga bisa terus dikembangkan agar semakin praktis dan lengkap dalam penggunaannya. Bagi sasaran perancangan, masih memungkinkan untuk diperluas ke orang-orang yang sedang tidak dalam hubungan pacaran (para *single*). Namun para *single* ini juga merupakan orang-orang yang sedang mempersiapkan diri dalam memasuki hubungan pacaran yang serius. Selain itu, dari segi media interaktif, bisa menggunakan media lain seperti contohnya *board game*.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aulia, F. Y., & Yuldinawati, L. (2018). Analisis faktor konfirmatori motivasi pada pengguna aplikasi taksi online di wilayah Bandung. *e-Proceeding of management*, 5(1), 53. Retrieved from <https://libraryeceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/6319/6297>

Chapman, G. (2018). *Lima bahasa kasih untuk para single*. Yogyakarta: Andi.

Interaktif. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2016). Retrieved from <https://kbbi.web.id/interaktif>

Jalinus, H., & Ambiyar (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Jenis media interaktif : pengertian, manfaat, keunggulannya. (2020, Feb 9). Retrieved from <https://duniapendidikan.co.id/media-interaktif/>

Kristianus, H. (2019). *Healthy dating*. Jakarta: Yayasan Tangan Pengharapan.

Layantara, H., & Maria, A. (2017). *Family training*. Surabaya: Gereja Happy Family Center.

Media interaktif. (n.d.). Retrieved from <https://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>

Perancangan. (2012). Retrieved from https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/526/jbptunikomp-p-gdl-rdhendraca-26274-6-unikom_r-i.pdf

Siregar, M., & Permaa, I. (2016). Rancang bangun aplikasi berbasis *mobile* untuk navigasi ke alamat pelanggan TV berbayar (studi kasus: Indovision cabang Pekanbaru). *Jurnal rekayasa dan manajemen sistem informasi*, 2(1), 83. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/1968/1369>

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka.