

Visualizing The Book Of Ezekiel Through Virtual Reality To Understand The Bible For The Digital Generation

AUTHOR

¹Anny Valentina

²Meysia Dewi Aurellia

INSTITUTION

Universitas Tarumanagara

E-MAIL

¹annyv@fsrd.untar.ac.id

²meysiaaurellia@gmail.com

PAGES

108-118

ABSTRACT

In the digital age, ministry efforts increasingly leverage technology to communicate the Gospel in innovative ways. This study examines the integration of 360 Virtual Reality (VR) technology into digital ministries, focusing on its potential to convey the prophetic messages of the Book of Ezekiel. Known for its complex symbolism and apocalyptic visions, Ezekiel often presents interpretive challenges for digital generation. VR offers a solution by creating immersive environments that make these messages more relatable and comprehensible. Employing qualitative methods such as text analysis, expert interviews, and literature reviews, this research highlights how VR help to transforms complex symbolism and apocalyptic visions into tangible experiences. By bridging the gap between ancient texts and digital generation, VR not only enhances biblical understanding but also sets a new standard for using digital platforms in ministry and religious education.

Keywords: *Ezekiel, technology, innovation, virtual reality (VR).*

Visualisasi Kitab Yehezkiel Melalui Virtual Reality Untuk Memahami Alkitab Bagi Generasi Digital

¹Anny Valentina, ²Meysia Dewi Aurellia

Universitas Tarumanagara

¹annyv@fsrd.untar.ac.id, ²meysiaaurellia@gmail.com

Abstrak: Di era digital, upaya pelayanan semakin memanfaatkan teknologi untuk mengkomunikasikan Injil dengan cara-cara yang inovatif. Studi ini meneliti integrasi teknologi 360 Virtual Reality (VR) ke dalam pelayanan digital, dengan fokus pada potensinya untuk menyampaikan pesan-pesan nubuat dari Kitab Yehezkiel. Dikenal dengan simbolisme yang kompleks dan penglihatan apokaliptiknya, Yehezkiel sering kali menghadirkan tantangan interpretasi bagi generasi digital. VR menawarkan solusi dengan menciptakan lingkungan imersif yang membuat pesan-pesan ini lebih mudah dipahami dan dimengerti. Dengan menggunakan metode kualitatif seperti analisis teks, wawancara ahli, dan tinjauan literatur, penelitian ini menyoroti bagaimana VR membantu mengubah simbolisme yang kompleks dan penglihatan apokaliptik menjadi pengalaman yang nyata. Dengan menjembatani kesenjangan antara teks- teks kuno dan generasi digital, VR tidak hanya meningkatkan pemahaman alkitabiah tetapi juga menetapkan standar baru untuk menggunakan platform digital dalam pelayanan dan pendidikan agama.

Kata-kata Kunci: Yehezkiel, teknologi, inovasi, virtual reality (VR).

PENDAHULUAN

Alkitab memiliki berbagai genre, seperti puisi, sejarah, hingga nubuat yang bersifat narasi penglihatan dan tindakan simbolis. Membaca Alkitab tidak selalu mudah tetapi sering kali kita bertemu bagian-bagian yang penuh dengan gambaran kompleks dan sulit dipahami. Salah satunya adalah Kitab Yehezkiel termasuk dalam genre kitab kenabian, yang di dalamnya didominasi oleh narasi penglihatan (*vision narratives*), tindakan simbolis (*symbolic actions*), dan ucapan-ucapan nubuat.¹ Karakter visual dan imajinatif dari penglihatan-penglihatan profetik ini menjadikan Kitab Yehezkiel kaya akan simbolisme, namun sekaligus menghadirkan tantangan hermeneutis bagi pembaca masa kini.

Kitab ini sarat dengan penglihatan supranatural dan pesan profetik yang dalam, namun penyampaiannya yang visual dan simbolis sering menjadi tantangan bagi pembaca masa kini. Oleh karena itu, pendekatan visual menjadi penting dalam membantu generasi digital memahami pesan-pesan kitab ini secara lebih utuh dan relevan.

Kitab Yehezkiel adalah salah satu kitab yang dikenal dengan kompleksitas simbol-simbol serta penglihatannya yang mendalam dan penuh misteri, sehingga seringkali menjadi tantangan bagi pembaca modern untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Salah satu alasan utama mengapa kitab ini jarang diangkat dalam diskusi atau pengajaran adalah karena sifat apokaliptik dan simbolik yang mendominasi isinya. Sebagian besar pembaca merasa kesulitan untuk menafsirkan simbol-simbol tersebut, yang sering kali memerlukan

¹ Walther Zimmerli, *Ezekiel. 1: A Commentary on the Book of the Prophet Ezekiel, Chapters 1 - 24*, ed. Frank Moore Cross, trans. Ronald. E. Clements (Philadelphia: Fortress Press, 1979), 1.

pemahaman mendalam tentang konteks sejarah, teologi, dan literatur Israel kun² Simbolisme dalam kitab Yehezkiel menyoroti hubungan yang kompleks antara Tuhan dan umat-Nya, terutama dalam konteks pembuangan bangsa Israel.

Kitab Yehezkiel menegaskan kedaulatan Allah dan pewahyuan ilahi yang berpusat pada inisiatif Allah sendiri. Penglihatan-penglihatan dalam Yehezkiel bukan sekadar gambaran simbolik, melainkan sarana pewahyuan yang menegaskan bahwa kemuliaan Allah tidak terikat pada Bait Suci atau lokasi geografis tertentu, tetapi hadir di mana Allah berkehendak, termasuk di tengah pembuangan. Melalui penglihatan dan lambang-lambang yang penuh makna, kitab ini menegaskan bahwa kehadiran Allah tidak terbatas pada tempat tertentu seperti Bait Suci, melainkan melampaui batas geografis dan tetap menyertai umat-Nya bahkan di tanah asing.³ Narasi penglihatan dan tindakan simbolis yang terdapat dalam Kitab ini bukan hanya menyampaikan drama visual, tetapi juga membentuk suatu kerangka pemahaman teologis bahwa sekalipun umat berada dalam penghakiman, kasih dan maksud pemulihan dari Tuhan tetap hadir dan aktif. Karakter visual yang melekat pada teks Yehezkiel inilah yang membuka ruang bagi eksplorasi pendekatan komunikasi visual sebagai sarana pendukung untuk membantu pembaca masa kini membayangkan dunia profetik yang digambarkan dalam teks.

Dalam konteks hermeneutika digital, Wido van Peursen menekankan bahwa media digital tidak hanya menjadi sarana baru untuk menyampaikan makna, tetapi juga turut membentuk ulang cara kita memahami teks. Pendekatan visual dan teknologi seperti VR membuka kemungkinan bagi bentuk augmented hermeneutics, di mana pemahaman atas teks Alkitab dapat diperluas melalui pengalaman multimodal yang mendalam.⁴ Dalam upaya memahami Alkitab, khususnya bagian-bagian yang bersifat simbolis dan penuh penglihatan seperti Kitab Yehezkiel, berbagai pendekatan telah dilakukan oleh para peneliti dan pelayan firman. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah penggunaan teori komunikasi visual untuk menjembatani pemahaman antara teks kuno dan audiens masa kini. Seiring dengan perkembangan teknologi, penelitian-penelitian terbaru mulai mengeksplorasi potensi media visual interaktif seperti Virtual Reality (VR). Media ini dianggap mampu mengubah simbolisme yang kompleks menjadi pengalaman yang lebih nyata dan mudah dicerna, terutama oleh generasi digital yang terbiasa dengan cara belajar visual dan interaktif.

Sejauh penelusuran penulis, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi visualisasi Kitab Yehezkiel melalui pendekatan komunikasi visual berbasis ilustrasi manual, kecerdasan buatan (AI), dan Virtual Reality (VR) secara terintegrasi. Kajian-kajian terdahulu umumnya berfokus pada tafsir tekstual dan historis Kitab Yehezkiel, sementara penelitian mengenai media visual dan VR dalam konteks Alkitab lebih sering diarahkan pada narasi Injil atau pendidikan agama secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan metodologis dan aplikatif dengan memperlakukan simbolisme profetik dalam Kitab Yehezkiel sebagai sumber eksplorasi visual yang diterjemahkan secara bertahap melalui ilustrasi manual, eksplorasi AI, dan pengalaman imersif VR sebagai sarana pendukung pemahaman awal bagi generasi digital.

Artikel ini merupakan artikel pendahuluan yang dapat dilanjutkan dengan penelitian lebih lanjut tentang bagian yang lebih spesifik dari kitab Yehezkiel dengan penafsiran biblika yang lebih mendalam. Perancangan komunikasi visual untuk pengajaran kitab Yehezkiel ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap kitab tersebut dengan menyajikan pesan-pesannya dalam format visual yang lebih mudah dicerna. Pendekatan visual dapat membantu menjembatani kesenjangan pemahaman ini, terutama ketika berhadapan dengan simbol-simbol yang kompleks dan penglihatan apokaliptik, sehingga audiens modern dapat

² Antone, H. S. Pendidikan Kristiani Kontekstual. (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010).

³ Gordon McConville, *Exploring the Old Testament: Volume 4*, 1st ed (La Vergne: SPCK Publishing, 2002).

⁴ Wido van Peursen, "Digital Hermeneutics: Textuality, Augmentation, and Interpretation," *The Bible in the Digital Age*, 125

lebih memahami pesan teologis yang terkandung di dalamnya.⁵ Penulis berharap agar metode visualisasi ini dapat memberikan kontribusi dalam menumbuhkan ketertarikan manusia dalam era digital untuk membaca dan memahami kitab Yehezkiel yang sangat “asing” bagi pembaca Alkitab.

Masalah utama dalam memahami kitab Yehezkiel adalah kompleksitas simbolis dan gaya penyampaian yang tidak langsung. Dengan demikian, penelitian ini mencari solusi dengan pemanfaatan strategi komunikasi visual yang sederhana, interaktif, dan kontekstual, sehingga simbol dan pesan kitab tersebut menjadi lebih mudah dicerna oleh khalayak luas namun tetap bertujuan untuk mengungkapkan kembali pesan-pesan profetis yang relevan bagi kondisi spiritual umat pada masa kini, seraya memberikan penafsiran yang lebih segar melalui pendekatan visual yang inovatif.

Beberapa simbolisme yang terkenal dalam kitab ini antara lain penglihatan kereta Tuhan dengan makhluk-makhluk bersayap (Yehezkiel 1), penglihatan tentang tulang-tulang kering yang hidup kembali (Yehezkiel 37), dan gambaran tentang pemulihan Bait Suci (Yehezkiel 40–48).⁶ Simbolisme ini dianggap sulit dipahami karena melibatkan metafora-metafora yang berkaitan dengan konteks sejarah dan kepercayaan Israel kuno. Menurut Biwul, simbolisme dalam kitab Yehezkiel merupakan metafora teologis yang mencerminkan hubungan antara Tuhan dan umat-Nya, serta menggambarkan kehadiran ilahi yang tetap ada meskipun dalam kondisi pembuangan.⁷

Penafsiran simbolisme dalam kitab Yehezkiel telah menjadi topik yang menarik bagi banyak peneliti, terutama dalam konteks bagaimana pesan-pesan ini dapat disampaikan kepada audiens modern yang lebih terbiasa dengan komunikasi visual. Mayer menyatakan bahwa penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) yang berbasis multimedia dapat menjadi alat yang efektif dalam mengkomunikasikan simbolisme yang kompleks kepada generasi digital.⁸ Pengalaman imersif yang disediakan oleh VR memungkinkan pengguna untuk lebih terlibat dalam narasi yang disampaikan, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka.⁹

Lebih lanjut, penelitian dari Merchant et al. menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep yang rumit, termasuk yang terkait dengan narasi apokaliptik dan simbolisme keagamaan.¹⁰ Selain itu, Slater mengungkapkan bahwa ilusi kehadiran yang diciptakan oleh VR dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna, terutama dalam konteks pendidikan agama.¹¹

Dalam penyampaian pesan-pesan Alkitab, VR tidak hanya berfungsi sebagai media visual interaktif, tetapi juga sebagai alat untuk menyederhanakan simbolisme yang kompleks agar dapat dipahami oleh audiens yang lebih luas.¹² Karena peran visual sangat kuat dalam struktur kitab ini, maka pendekatan visual menjadi penting dalam menjembatani

⁵ Mahardika, Amadea Prajna Putra. "Menertawakan “Apokalipsis” dalam Film This Is The End Dan Relevansinya untuk Pendidikan Agama." *VOCAT: JURNAL PENDIDIKAN KATOLIK* 4, no. 2 (2024): 61-76

⁶ Teologia Reformed. “Yehezkiel 37:27: Allah Tinggal di Tengah Umat-Nya.” *Teologia Reformed*, Februari 2025. <https://teologiareformed.blogspot.com/2025/02/yehezkiel-3727-allah-tinggal-di-tengah.html>.

⁷ J. K. Biwul, *A Theological Examination of Symbolism in Ezekiel with Emphasis on the Shepherd Metaphor* (Langham, 2013).

⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021).

⁹ Setiawan, Zunan, I. Made Pustikayasa, I. Nyoman Jayanegara, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, et al. *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. (Semarang: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

¹⁰ Z. Merchant et al., "Effectiveness of Virtual Reality-based Instruction on Students' Learning Outcomes in K-12 and Higher Education: A Meta-analysis," *Computers & Education* 70 (2014): 29–40.

¹¹ Mel Slater, "Immersion and the Illusion of Presence in Virtual Reality," *British Journal of Psychology* 109, no. 3 (2018): 431–433.

¹² Dedit Priyono, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Ketut Sutarwiyasa, Moh Cholissatur Rizaq, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, and I. Nyoman Jayanegara. *Desain Komunikasi Visual dalam Era Teknologi: Peran Teknologi terhadap Perkembangan DKV*. (Semarang: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

pesan-pesan simbolik kepada generasi masa kini.¹³ Dalam konteks inilah, penelitian ini mencoba menghadirkan Kitab Yehezkiel secara visual melalui gabungan antara ilustrasi manual dan teknologi Virtual Reality. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan simbolisme yang kompleks, sekaligus membantu audiens memahami bukan hanya adegan, tetapi juga pandangan dunia profetik yang terkandung di dalamnya.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan representasi visual dari Kitab Yehezkiel yang dapat diakses dan dipahami oleh generasi digital melalui teknologi Virtual Reality (VR). Proses perancangan ini melibatkan beberapa tahapan yang terintegrasi, yaitu:

1. Analisis Teks dan Pengembangan Prompt:

Tahap ini diawali dengan menganalisis simbolisme dalam Kitab Yehezkiel melalui kajian literatur dan referensi teologis yang relevan. Ayat-ayat yang mengandung simbolisme kompleks seperti penglihatan kereta Tuhan (Yehezkiel 1), penglihatan tulang- tulang kering (Yehezkiel 37), dan Bait Suci yang dipulihkan (Yehezkiel 40–48) diidentifikasi dan diuraikan secara rinci. Penggunaan ChatGPT dalam tahap ini bertujuan untuk mengembangkan prompt yang sesuai dengan simbolisme yang ditemukan, sehingga membantu dalam mengonversikan narasi teks ke dalam bentuk visual yang lebih terstruktur.

2. Pembuatan Keywords dan Pencarian Referensi:

Berdasarkan hasil pengembangan prompt, kata kunci (keywords) yang relevan ditarik untuk digunakan dalam proses pencarian referensi visual. Kata kunci ini digunakan untuk mengakses berbagai sumber seperti Google Images, situs-situs kreatif, serta perpustakaan referensi AI. Selain itu, kata kunci ini juga membantu dalam menciptakan prompt yang lebih akurat ketika digunakan untuk menghasilkan visual referensi dari AI. Proses ini penting untuk mengidentifikasi berbagai elemen visual yang dapat digunakan dalam tahap perancangan selanjutnya.

3. Perancangan Visual Manual:

Pada tahap ini, artis mulai membuat visualisasi dari adegan-adegan Kitab Yehezkiel secara manual. Proses ini meliputi sketsa awal, penentuan komposisi, pemilihan palet warna, dan penerapan konsep visual yang sesuai dengan konteks teologis dan estetika yang ingin disampaikan. Artis berusaha menerjemahkan simbolisme yang kompleks menjadi gambar yang dapat dipahami dengan jelas oleh audiens modern. Visual yang dihasilkan pada tahap ini berperan sebagai referensi utama sebelum proses integrasi dengan teknologi AI dilakukan.

4. Pencarian Referensi Visual melalui AI:

Visualisasi yang telah dibuat secara manual kemudian diperkuat dengan mencari referensi visual tambahan melalui AI. Prompt yang dihasilkan dari tahap analisis teks digunakan untuk menghasilkan berbagai alternatif visual menggunakan teknologi AI seperti DALL·E atau Stable Diffusion. Hasil yang diperoleh dibandingkan dengan visualisasi manual untuk mengevaluasi kesesuaian tema, komposisi, dan simbolisme yang ingin disampaikan. Proses ini memungkinkan pengayaan visual dengan variasi yang lebih luas dan inovatif.

5. Penggabungan Visual Manual dan AI:

Tahap akhir dari metode perancangan ini adalah menggabungkan elemen-elemen visual

¹³ Hariyanto, Debora Stefanie. "Analisis Terhadap Teologi Gambar Menurut Tradisi Reformed dan Implikasinya pada Penggunaan Seni Visual dalam Spiritualitas Kristen." *Skripsi, Sekolah Tinggi Teologi Reformed Injili Indonesia*, 2020. <https://repository.seabs.ac.id/handle/123456789/1437>.

yang dihasilkan secara manual dan dari AI. Proses ini melibatkan revisi, penyesuaian, dan pemolesan visual agar memenuhi standar estetika dan simbolisme yang diinginkan. Hasil akhir dari tahap ini kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi Unity untuk menciptakan pengalaman VR 360 derajat yang memungkinkan pengguna untuk merasakan simbolisme Kitab Yehezkiel dengan cara yang lebih imersif dan mendalam.

Metode perancangan yang digunakan ini memastikan bahwa hasil akhir yang diperoleh tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat secara simbolis dan teologis.

PEMBAHASAN

Visualisasi

Pembahasan ini akan menjelaskan penerapan metode perancangan visual dalam menciptakan representasi Kitab Yehezkiel melalui teknologi Virtual Reality (VR). Proses ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan metode yang telah direncanakan, yaitu:

Analisis Teks dan Pengembangan Prompt:

Tahap awal dari proses perancangan ini dimulai dengan menganalisis simbolisme dalam Kitab Yehezkiel. Beberapa simbolisme utama yang dipilih untuk divisualisasikan antara lain: Penglihatan Kereta Tuhan dengan makhluk-makhluk bersayap (Yehezkiel 1), penglihatan tulang-tulang kering yang hidup kembali (Yehezkiel 37), dan penglihatan Bait Suci yang dipulihkan (Yehezkiel 40–48). Dalam penglihatan Yehezkiel, seperti yang terdapat dalam pasal 1, penggunaan simbol-simbol dan deskripsi yang tidak spesifik menunjukkan bahwa Yehezkiel berusaha menggambarkan kemuliaan Allah yang melampaui deskripsi manusia.¹⁴ Ini mencerminkan hubungan antara Tuhan dan umat-Nya melalui simbolisme yang mendalam.¹⁵

Van Peursen juga menunjukkan bahwa penggunaan alat digital seperti kecerdasan buatan (AI) dapat memperkaya pendekatan hermeneutis, terutama saat teknologi ini digunakan untuk mengeksplorasi ulang dimensi visual dan simbolik dalam teks suci. Dengan menggunakan ChatGPT, prompt dibuat berdasarkan analisis teks untuk menggambarkan karakteristik visual dari setiap adegan.¹⁶

Pembuatan Keywords dan Pencarian Referensi:

Berdasarkan prompt yang telah dikembangkan, kata kunci (keywords) seperti "Kereta Tuhan", "Makhluk Bersayap", "Tulang Kering", "Bait Suci", dan "Api Ilahi" digunakan untuk mencari referensi visual di berbagai platform. Pencarian ini dilakukan melalui Google Images, situs-situs kreatif, serta perpustakaan referensi AI. Seperti yang diungkapkan oleh Mayer, teknologi multimedia dapat memperkuat pemahaman audiens melalui pendekatan visual yang interaktif.¹⁷ Selain itu, prompt yang telah disusun digunakan untuk menghasilkan visual dari AI, yang kemudian dijadikan bahan perbandingan dalam proses perancangan selanjutnya.

Perancangan Visual Manual:

¹⁴ "Teofani pada Yehezkiel: 4 Makhluk dan Merkavah." *SarapanPagi Biblika Ministry*. Diakses 14 April 2025. <https://www.sarapanpagi.org/teofani-pada-yehezkiel-4-makhluk-dan-merkavah-vt11755.html>.

¹⁵ Wido van Peursen, "Digital Hermeneutics: Textuality, Augmentation, and Interpretation," *The Bible in the Digital Age*, 125.

¹⁶ SABDA.org. "Yehezkiel 1: Allah dalam Pembuangan." *e-Santapan Harian*, 16 Juli 2001. <https://www.sabda.org/publikasi/e-sh/2001/07/16>.

¹⁷ Salewa, W. "Studi Biblika Kontekstual dalam Kehidupan Iman Kristen di Era Disrupsi." *Arumbae: Jurnal Ilmiah Teologi dan Studi Agama* 4, no. 1 (2022): 41–58.

VISUALISASI KITAB YEHEZKIEL MELALUI VIRTUAL REALITY
UNTUK MEMAHAMI ALKITAB BAGI GENERASI DIGITAL

Visualisasi manual dilakukan dengan membuat sketsa, menentukan komposisi, dan memilih palet warna yang sesuai dengan simbolisme yang ingin disampaikan. Misalnya, penglihatan "Tulang Kering" divisualisasikan dengan latar padang gurun yang suram, tulang-tulang yang berserakan, dan cahaya yang muncul seiring dengan proses kebangkitan. Artis juga mempertimbangkan konteks teologis dalam menciptakan adegan-adegan yang merepresentasikan pesan-pesan dalam Kitab Yehezkiel.

Pencarian Referensi Visual melalui AI:

Visualisasi manual yang telah dibuat kemudian diperkuat dengan referensi visual yang dihasilkan oleh AI. Dengan menggunakan teknologi seperti DALL·E atau Stable Diffusion, berbagai versi alternatif dari setiap adegan dihasilkan. Visual ini dibandingkan dengan karya manual untuk melihat apakah ada elemen yang dapat diperkaya atau disempurnakan. Menurut Slater, ilusi kehadiran yang diciptakan oleh VR dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna. Tahap ini memberikan berbagai opsi yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya, sekaligus memperkaya proses perancangan secara keseluruhan.

Penggabungan Visual Manual dan AI:

Setelah memperoleh hasil dari proses manual dan AI, tahap terakhir adalah mengintegrasikan elemen-elemen terbaik dari keduanya. Visualisasi yang dihasilkan kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi Unity untuk menciptakan pengalaman VR 360 derajat. Tahap ini memastikan bahwa representasi visual dari Kitab Yehezkiel dapat dinikmati secara imersif dan interaktif oleh pengguna.

Proses perancangan ini menunjukkan bahwa teknologi Virtual Reality (VR) memiliki potensi besar untuk digunakan dalam menyederhanakan simbolisme yang kompleks menjadi sebuah pengalaman visual dan interaktif yang dapat diakses dan dinikmati oleh generasi digital saat ini. Dengan menggabungkan proses kreatif manual, seperti sketsa dan konsep desain visual serta dukungan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), pesan-pesan profetik dari Kitab Yehezkiel dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik secara estetika dan lebih mudah dipahami secara naratif oleh audiens masa kini.

Untuk mewujudkan hal tersebut, dilakukan serangkaian tahapan perancangan visual yang mengintegrasikan pemahaman teks, eksplorasi simbolik, hingga penerapan teknologi dalam bentuk media VR. Tabel berikut merangkum alur proses tersebut secara sistematis.

| Referensi Ayat | Intisari Ayat / Tema | Keyword Utama |
|--------------------|--|---|
| Yehezkiel 1:1-28 | Penglihatan kemuliaan Tuhan dengan makhluk hidup beroda dan sayap | Danau Kebar, langit terbuka, makhluk bersayap, roda, takhta, cahaya |
| Yehezkiel 2:1-3:15 | Yehezkiel dipanggil untuk menyampaikan firman kepada bangsa yang keras hati. | Gulungan kitab, ratapan, keras hati |
| Yehezkiel 3:16-21 | Yehezkiel bertugas memperingatkan umat, bertanggung jawab atas jiwa mereka. | Penjaga, peringatan, tanggung jawab, dosa, kematian |
| Yehezkiel 3:22-27 | Yehezkiel dibatasi geraknya dan hanya berbicara saat Tuhan memerintahkan. | Isolasi, sunyi, bisu, ketaatan, menanti perintah |

Tabel 1. Proses Perancangan

| Visual Manual | Referensi Visual AI | Gabungan Visual Final |
|---|---|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Tabel 2. Proses Perancangan dalam Bentuk Visual

Tabel di atas memperlihatkan bagaimana pesan-pesan dari Kitab Yehezkiel diolah menjadi bentuk visual yang bermakna melalui beberapa tahapan, mulai dari memahami isi ayat dan makna simboliknya, menggali referensi baik secara manual maupun dengan bantuan AI, hingga akhirnya merangkainya menjadi visual utuh untuk media VR. Proses ini membantu menyederhanakan simbol-simbol yang kompleks agar lebih mudah dipahami, sekaligus mengajak generasi digital masa kini merasakan pengalaman spiritual yang lebih hidup, relevan, dan menyentuh secara pribadi.

Pengalaman Virtual Reality

Salah satu bagian penting dari penelitian ini adalah memahami bagaimana audiens merespons dua pendekatan visual yang digunakan: gambar manual dan pengalaman melalui Virtual Reality (VR). Untuk memperoleh gambaran awal mengenai respons audiens terhadap dua pendekatan visual yang digunakan, penulis melakukan observasi reflektif dan pengumpulan umpan balik terbatas dari kalangan generasi muda yang menjadi target audiens. Pendekatan ini tidak dimaksudkan sebagai survei empiris yang bersifat kuantitatif, melainkan sebagai refleksi eksploratif untuk melihat bagaimana pengalaman visual manual dan Virtual Reality (VR) diterima secara umum oleh audiens.

Refleksi eksploratif ini bertujuan untuk melihat aspek mana yang lebih efektif dalam membantu mereka memahami pesan-pesan dari Kitab Yehezkiel, apakah melalui ilustrasi manual yang cenderung naratif dan estetik, atau melalui VR yang menawarkan pengalaman imersif. Hasil tanggapan mereka dirangkum dalam tabel berikut:

| Aspek | Gambar Manual | Virtual Reality |
|----------------------|------------------|--|
| Kesan pertama | Estetik, naratif | Menarik, immersice, seperti “masuk” dalam kisah. |

VISUALISASI KITAB YEHEZKIEL MELALUI VIRTUAL REALITY
UNTUK MEMAHAMI ALKITAB BAGI GENERASI DIGITAL

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| Tingkat pemahaman ayat | Cukup jelas, tapi perlu penjelasan tambahan | Lebih mudah dipahami, terutama simbol dan suasana, namun tetap perlu ada konteks ayat sebelumnya |
| Ketertarikan audiens | Sedang | Tinggi |
| Keterhubungan emosional | Terbatas | Lebih kuat, terasa nyata |
| Saran dari responden | Tambahkan teks penjelasan singkat | Pastikan ayat ditampilkan atau dijelaskan sebelum VR dimulai |
| Kesimpulan | Cocok untuk pembelajaran awal atau pendamping visual | Efektif untuk pengalaman mendalam setelah mengetahui isi ayat |

Tabel 3. Perbandingan Respon Audiens terhadap Media Visual

Penggunaan media Virtual Reality (VR) dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan proses penafsiran teologis atas teks Kitab Yehezkiel. VR berfungsi sebagai sarana visualisasi yang membantu pembaca membayangkan dan mengalami secara imajinatif penglihatan-penglihatan profetik yang digambarkan dalam teks. Pemahaman makna teologis dari simbol-simbol tersebut tetap memerlukan pembacaan teks secara cermat, pengenalan terhadap konteks historis, serta rujukan pada kamus Alkitab dan buku tafsiran yang memadai. Dengan demikian, VR diposisikan sebagai media pendukung prapemahaman (pre-understanding) yang membuka ruang keterlibatan awal, bukan sebagai alat penafsir makna teologis.

Penelitian ini menunjukkan kontribusi nyata dalam memperkaya pendekatan visual terhadap teks-teks Kitab Yehezkiel, yang selama ini dikenal dengan simbolisme dan bahasa yang kompleks. Berbeda dengan kajian-kajian terdahulu yang lebih banyak menggunakan pendekatan naratif atau tafsir tekstual, penelitian ini menggabungkan pendekatan visual manual dengan teknologi AI dan Virtual Reality untuk menyampaikan pesan rohani secara lebih kontekstual dan imersif. Berdasarkan refleksi awal dan umpan balik yang diperoleh, pengalaman menggunakan media VR cenderung memberikan kesan yang lebih imersif bagi audiens, meskipun pemahaman makna teologis tetap memerlukan pendampingan teks dan penafsiran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengakui pentingnya kajian terdahulu dalam memahami simbolisme Yehezkiel, tetapi juga memperluas ruang interpretasi dan penyampaian melalui inovasi media yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Penelitian ini berangkat dari upaya untuk menghadirkan Kitab Yehezkiel sebuah teks kenabian yang kaya akan narasi penglihatan dan tindakan simbolis kedalam bentuk yang lebih dapat diakses oleh generasi digital masa kini. Melalui pendekatan komunikasi visual yang mengintegrasikan ilustrasi manual, eksplorasi visual berbasis kecerdasan buatan (AI), dan pengalaman Virtual Reality (VR), penelitian ini menunjukkan bahwa media visual memiliki potensi untuk membantu pembaca membayangkan dan memasuki secara imajinatif dunia profetik yang digambarkan dalam teks Kitab Yehezkiel.

Namun demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan VR tidak dimaksudkan untuk menggantikan proses penafsiran teologis atas teks Alkitab. Dalam kerangka teologi Reformed, makna teologis tetap berakar pada Firman Tuhan yang ditafsirkan melalui pembacaan teks, pemahaman konteks historis, serta rujukan pada kamus dan tafsiran Alkitab yang bertanggung jawab. Visualisasi melalui VR diposisikan sebagai sarana pendukung prapemahaman yang membantu keterlibatan awal dan refleksi, bukan sebagai alat penentu

makna teologis. Refleksi eksploratif terhadap respons audiens menunjukkan bahwa pengalaman visual imersif melalui VR cenderung meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan emosional pembaca terhadap narasi penglihatan dalam Kitab Yehezkiel. Meski demikian, pemahaman yang lebih mendalam terhadap simbolisme profetik tetap memerlukan pendampingan teks dan penjelasan teologis yang memadai. Dengan demikian, teks dan visual tidak berdiri saling menggantikan, melainkan saling melengkapi dalam proses pembelajaran dan refleksi iman.

Sebagai kontribusi akademik, penelitian ini menawarkan kebaruan metodologis dengan mengeksplorasi integrasi ilustrasi manual, AI, dan VR dalam konteks visualisasi Kitab Yehezkiel, yang selama ini lebih banyak dikaji melalui pendekatan tafsir tekstual. Pendekatan ini membuka ruang bagi pengembangan media visual sebagai sarana pendukung pembelajaran Alkitab di era digital, sekaligus menegaskan pentingnya kehati-hatian hermeneutis agar teknologi tetap berfungsi sebagai pelayan Firman, bukan penggantinya.

REFERENSI

- Biwul, J. K., *A Theological Examination of Symbolism in Ezekiel with Emphasis on the Shepherd Metaphor* (Langham, 2013).
- H. S., Antone, *Pendidikan Kristiani Kontekstual*. (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010).
- Hariyanto, Debora Stefanie. "Analisis Terhadap Teologi Gambar Menurut Tradisi Reformed dan Implikasinya pada Penggunaan Seni Visual dalam Spiritualitas Kristen." *Skripsi, Sekolah Tinggi Teologi Reformed Injili Indonesia*, 2020.
<https://repository.seabs.ac.id/handle/123456789/1437>.
- Laterna, Divinum. "Secercah Harapan: Yehezkiel: Kebangkitan Izrael di Masa Pembuangan (Yeh. 37:1–14)." *Divinum Laterna*, Oktober 2011.
<https://divinumlaterna.blogspot.com/2011/10/yehezkiel-nabi-yang-menyerukan.html>.
- Mahardika, Amadea Prajna Putra. "Menertawakan "Apokalipsis" dalam Film This Is The End Dan Relevansinya untuk Pendidikan Agama." *VOCAT: JURNAL PENDIDIKAN KATOLIK* 4, no. 2 (2024): 61-76.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021).
- McConville, Gordon, *Exploring the Old Testament: Volume 4*, 1st ed (La Vergne: SPCK Publishing, 2002).
- Merchant, Z. et al., "Effectiveness of Virtual Reality-based Instruction on Students' Learning Outcomes in K-12 and Higher Education: A Meta-analysis," *Computers & Education* 70 (2014): 29–40.
- Priyono, Dedit, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Ketut Sutarwiyasa, Moh Cholisatur Rizaq, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, and I. Nyoman Jayanegara. *Desain Komunikasi Visual dalam Era Teknologi: Peran Teknologi terhadap Perkembangan DKV*. (Semarang: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).
- SABDA.org. "Yehezkiel 1: Allah dalam Pembuangan." *e-Santapan Harian*, 16 Juli 2001.
<https://www.sabda.org/publikasi/e-sh/2001/07/16>.
- Salewa, W. "Studi Biblika Kontekstual dalam Kehidupan Iman Kristen di Era Disrupsi." *Arumbae: Jurnal Ilmiah Teologi dan Studi Agama* 4, no. 1 (2022): 41–58.

VISUALISASI KITAB YEHEZKIEL MELALUI VIRTUAL REALITY
UNTUK MEMAHAMI ALKITAB BAGI GENERASI DIGITAL

- Setiawan, Zunan, I. Made Pustikayasa, I. Nyoman Jayanegara, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, et al. *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. (Semarang: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).
- Slater, Mel, "Immersion and the Illusion of Presence in Virtual Reality," *British Journal of Psychology* 109, no. 3 (2018): 431–433.
- Teologia Reformed. "Yehezkiel 37:27: Allah Tinggal di Tengah Umat-Nya." *Teologia Reformed*, Februari 2025. <https://teologiareformed.blogspot.com/2025/02/yehezkiel-3727-allah-tinggal-di-tengah.html>.
- Wido, Van Peursen, "Digital Hermeneutics: Textuality, Augmentation, and Interpretation." In *The Bible in the Digital Age*, edited by Claire Clivaz, Andrew Gregory, David Hamidović, and Sarah Bowen Savant, 113–130. Leiden: Brill, 2013.
- Zimmerli, Walther, *Ezekiel. 1: A Commentary on the Book of the Prophet Ezekiel, Chapters 1 - 24*, ed. Frank Moore Cross, trans. Ronald. E. Clements (Philadelphia: Fortress Press, 1979).