

**PEMBERDAYAAN PEMUDA GEREJA SEBAGAI TIM MULTIMEDIA DAN
TEKNOLOGI INFORMASI**
*MAKING EFFICIENT YOUTH OF CURCH AS TEAM MULTIMEDIA AND
TECHNOLOGY INFORMATION*

Desmin Tuwohingide, Christian Koloay, Alfrianus Papuas

Program Studi Sistem Informasi, Politeknik Negeri Nusa Utara

Email: desmin.tuwohingide@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang semakin terus-menerus mempercepat penyebaran informasi melalui internet sehingga mempengaruhi bagaimana cara masyarakat bersentuhan dengan agama bahkan telah mempengaruhi serta membentuk gaya hidup, kebiasaan serta cara berelasi para penggunanya. Gereja pada zaman ini diperhadapkan pada perkembangan multimedia yang kemudian bisa memasukkan unsur-unsur visual dalam peribadatan Kristen. Media visualisasi menjadi kebutuhan dalam menghantarkan peribadatan melalui tampilan teks, gambar atau dokumentasi film. Penggunaan layar proyektor serta LCD TV telah menggantikan budaya orang membawa Alkitab serta buku kidung pujian termasuk visual-images dimanfaatkan sebagai media bantu penyampaian khotbah. Hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah terbentuknya tim multimedia dan teknologi informasi GMIST Betania Kalama Darat yang anggotanya adalah pemuda gereja. Selain itu, tim telah memiliki kemampuan untuk membuat liturgi digital dan mampu mengoperasikan perangkat teknologi informasi. Tim pengabdian juga telah menyerahkan 1 unit LCD Projector dan 1 set screen projector 70 inch.

Kata kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi, Multimedia.

Abstract: The development of information technology continuously accelerates the dissemination of information via the internet so that it affects how people touch religion and has even influenced the lifestyle, habits and ways of relating to its users. The church today faced with the development of multimedia which can then include visual elements in Christian worship. Visualization media is a necessity in delivering worship through the display of text, pictures or film documentation. The use of projector screens and LCD TV has replaced the culture of people carrying Bible and hymn books including visual-images used as a medium for delivering sermons. The results achieved in those activity were the formation of a multimedia and information technology team at GMIST Betania Kalama Darat whose members are church youths. In addition, the team has the ability to make digital liturgy and was able operate information technology tools. The community service team also handed over one unit of LCD Projector and 1 set of 70 inch screen projector.

Keyword: Information and Communication Technology, Multimedia.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi yang didukung dengan teknologi multimedia semakin berkembang pesat. Layanan interaktif ini banyak dikembangkan oleh berbagai bidang, salah satunya ada bidang pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas (Priyanto, 2009).

Hal sejalan juga disampaikan oleh (Wahyuni, 2010) bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemerolehan belajar siswa hal ini dibuktikan dengan tingginya nilai pemerolehan belajar siswa yang memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis multimedia dibanding dengan siswa yang belajar tanpa teknologi multimedia. Bahkan menurut (Yohannis, 2019) Bidang yang juga memiliki peluang besar untuk pemanfaatan teknologi informasi berbasis

multimedia adalah bidang pelayanan gereja. Ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin terus-menerus mempercepat penyebaran informasi melalui internet sehingga mempengaruhi bagaimana cara masyarakat bersentuhan dengan agama bahkan telah mempengaruhi serta membentuk gaya hidup, kebiasaan serta cara berelasi para penggunanya (Campbell, 2013a dalam Afandi, 2018).

Gereja pada zaman ini diperhadapkan pada perkembangan multimedia yang kemudian bisa memasukkan unsur-unsur visual dalam peribadatan Kristen. media visualisasi menjadi kebutuhan dalam menghantarkan peribadatan melalui tampilan teks, gambar atau dokumentasi film. Penggunaan layar proyektor serta LCD TV telah menggantikan budaya orang membawa Alkitab serta buku kidung pujian termasuk visual-images dimanfaatkan sebagai media bantu penyampaian khotbah (Sasongko, 2013). Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan media digital akan menjadi bagian yang seiring-sejalan dengan cara gereja berusaha menjawab berbagai tantangannya di masa mendatang (Afandi, 2018).

Gereja Masehi Injili Sangehe Talaud (GMIST) khususnya jemaat Betania Kalama Darat merupakan salah satu jemaat yang belum memanfaatkan visualisasi multimedia dalam kegiatan peribadatan. Sehingga kegiatan peribadatan hanya ditunjang oleh buku liturgi yang ataupun liturgi khusus yang dicetak dan digandakan.

Penggunaan buku liturgi dan liturgi cetak dirasa tidak efisien dan tidak efektif karena Badan Pekerja Majelis Jemaat (GMIST) harus mengeluarkan biaya tambahan untuk anggaran penggandaan liturgi khusus

sedangkan buku liturgi yang disediakan untuk jemaat sering rusak dan hilang. Hal ini yang kemudian membuat jumlah buku liturgi di Jemaat Betania Kalama Darat semakin sedikit sehingga ketika dalam kegiatan peribadatan tidak semua anggota jemaat memiliki buku liturgi.

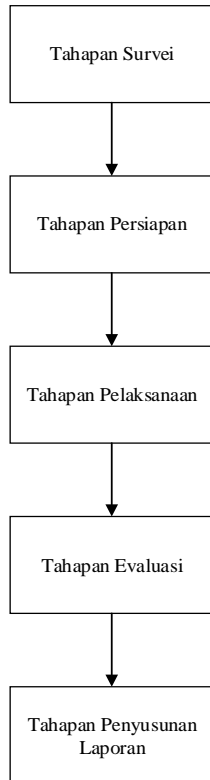
Berdasarkan hal tersebut diatas maka tim melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Stimulus (PKMS) berupa melakukan pelatihan penggunaan aplikasi easy worship untuk membuat liturgy digital serta bimbingan teknis cara menggunakan aplikasi ketika terkoneksi dengan LCD Projector dan membuat simulasi pelaksanaan ibadah menggunakan easy worship sesuai dengan liturgi jemaat. Selain itu tim juga menyediakan perangkat TIK LCD projector dan screen projector sebagai perangkat pendukung. Hal ini diharapkan dapat membantu BPMJ dan anggota jemaat Betania Kalama Darat dalam pelaksanaan peribadatan dengan menyediakan liturgi digital.

METODE

Dalam mencapai target luaran yang diinginkan, alur pelaksanaan kegiatan PKMS di Jemaat GMIST Betania Kalama Darat, Kecamatan Tamako Kabupaten Kepulauan Sangehe dijelaskan pada Gambar 1. Adapun untuk metode pelatihan dilakukan dengan cara demonstrasi.

1. Tahapan Survey dan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan penentuan lokasi kegiatan PKMS sekaligus melakukan analisis permasalahan dilokasi kegiatan untuk mengkaji kebutuhan mitra sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan survey dilakukan dengan turun langsung ke lokasi mitra di Kampung Kalama Darat. Tim pengabdian berdiskusi dengan BPMJ dan ketua pemuda jemaat GMIST Betania Kalama Darat mengenai kendala yang dihadapi dalam kegiatan peribadatan maupun administrasi jemaat. Tim pengabdian juga menginventarisir perangkat teknologi informasi yang digunakan oleh mitra dalam melaksanakan kegiatannya.

2. Tahapan Persiapan

Selanjutnya tim melakukan persiapan meliputi Penentuan Sasaran Kegiatan, Pengadaan perangkatan TIK, penyusunan materi pelatihan, melakukan rapat kerja tim, briefing anggota tim serta koordinasi dengan mitra. Tim mempersiapkan software yang dibutuhkan, membuat modul pelatihan dan mempersiapkan perangkat teknologi informasi yang akan diserahkan kepada mitra.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan penggunaan easy worship dan pengenalan aplikasi Microsoft excel dilaksanakan pada tanggal 24 September 2020 di lokasi mitra. Pelatihan dilakukan secara demonstrasi, selain itu tim juga menyediakan perangkat pendukung seperti materi pelatihan, contoh file liturgi digital serta perangkat teknologi informasi 1 unit LCD Projector dan 1 Paket Screen projector 70 Inch.

Dalam pelaksanaan demonstrasi, setiap peserta pelatihan didampingi oleh instruktur pembantu.

4. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengkaji kegiatan PKM yang dilakukan apakah telah sesuai dengan target luaran yang ingin dicapai. Tahapan evaluasi pertama dilakukan tim bersama mitra pada tanggal 25 September 2020 setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan simulasi ibadah dimana para peserta pelatihan dibagi kedalam 4 kelompok dan setiap kelompok membuat liturgi ibadah digital dan kemudian mensimulasikan kegiatan ibadah menggunakan liturgi yang dibuat oleh kelompok, dimana setiap anggota kelompok berperan sebagai tim multimedia (operator LCD, Person In control (PIC), Sound Man) dan tim bertugas berperan sebagai pemimpin ibadah. Berdasarkan hasil evaluasi para peserta pelatihan telah mampu membuat liturgi digital sesuai dengan liturgi gereja dan mampu melakukan *troubleshooting* untuk kendala teknis koneksi Laptop dan LCD.

Tim juga melakukan monitoring pada tanggal 26 september 2020. Kegiatan monitoring ini dilakukan untuk melihat apakah tim multimedia telah mampu menerapkan penggunaan liturgi digital dalam kegiatan peribadatan di GMIST Betania Kalama Darat. Dari hasil monitoring ditemukan bahwa tim multimedia GMIST Betania Kalama Darat telah mampu menerapkan penggunaan liturgi digital menggunakan easy worship.

5. Tahapan Penyusunan Laporan

Tahapan terakhir adalah penulisan laporan kegiatan PKMS. Pada tahapan ini, tim melaporkan pelaksanaan kegiatan dalam 2 tahap, yaitu pelaporan kemajuan kegiatan dan laporan pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Lokasi kegiatan PKMS berlangsung adalah di Kampung Kalama Darat. Kampung Kalama Darat adalah salah satu kampung yang berada di Kecamatan Tamako Kabupaten Kepulauan Sangihe, Sulawesi Utara. Kampung Mahumu II berbatasan dengan Kampung Pananaru dan Kampung Dagho. Pelatihan dilaksanakan di gedung gereja GMIST Betania Kalama Darat. Pelaksanaan kegiatan dihadiri oleh BPMJ dan Majelis Jemaat, Pendeta Jemaat, Ketua dan Anggota Pemuda Jemaat.

2. Materi Pelatihan

Adapun materi-materi yang diberikan oleh tim dalam kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

1) Teknologi Multimedia

Menurut Hofsetter dalam Rahmat (2015), Teknologi Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) dengan menggabungkan link and tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Definisi ini memuat empat komponen penting multimedia, yaitu: Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna supaya dapat menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri. Sedangkan Definisi Multimedia Interaktif menurut (Putra, 2013) merupakan

sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pengguna untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi.

2) *Easy Worship*

Pada sesi pelatihan penggunaan aplikasi *Easy Worship*, diberikan materi pengenalan fitur aplikasi *easy worship* yang dapat digunakan dalam pembuatan liturgi digital berbasis multimedia.

Berdasarkan informasi dari website resmi *easy worship* <https://www.easyworship.com/>, *easy worship* adalah aplikasi presentasi yang digunakan di Gereja sebagai media yang menampilkan informasi dalam bentuk multimedia.

3) *Pengenalan Aplikasi Microsoft Excel*

Kegiatan pengenalan *Microsoft Excel* adalah kegiatan yang disampaikan dengan memperkenalkan fitur - fitur aplikasi *Microsoft Excel*. Tim juga memberikan modul pelatihan agar peserta dapat mempelajari aplikasi *Microsoft Excel* secara mandiri.

4) *Bimbingan Penggunaan dan Koneksi LCD ke Laptop*

Pemuda gereja yang mengikuti pelatihan pembuatan liturgi digital juga dibekali dengan pengetahuan penggunaan LCD Projector untuk koneksi antara LCD Projector dan Laptop yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *easy worship*. Peserta juga diberi pengetahuan tentang pengoperasian aplikasi *easy worship* ketika terkoneksi dengan LCD Projector dan troubleshooting ketika ada hal-hal yang tidak diinginkan terjadi selama proses pengoperasian *easy worship*.

3. Hasil Monitoring

Pada saat pelaksanaan monitoring, tim multimedia dan teknologi informasi GMIST Betania Kalama Darat telah mampu menyajikan liturgi digital dalam kegiatan peribadatan. Semua perangkat pendukung berfungsi dengan baik dan dapat dioperasikan. Namun beberapa kendala yang dihadapi adalah kekurangan perangkat

pendukung seperti kabel VGA yang berukuran 20 meter, sehingga tim pengabdian kembali menyediakan kabel VGA 20 meter untuk koneksi laptop ke LCD. Selain itu, pengelolaan keuangan belum dipindahkan ke sistem yang tekomputerisasi menggunakan Microsoft Excel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi bersama mitra, hasil monitoring dan hasil evaluasi internal tim maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tersedianya liturgi digital sesuai dengan liturgi gereja
2. Tersedianya sumber daya manusia dalam hal ini anggota pemuda gereja yang memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia.
3. Perangkat teknologi informasi yang tersedia dapat digunakan secara optimal oleh gereja sehingga dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pelayanan gereja.
4. Mitra memiliki pengetahuan dan kemampuan menggunakan aplikasi dan perangkat teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
5. Mitra yang terlibat dalam kegiatan PKMS memiliki semangat dan kemauan belajar yang tinggi.
6. Perlu untuk melakukan tindak lanjut terkait pengelolaan keuangan jemaat yang terkomputerisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- <https://www.easyworship.com/>, download aplikasi easy worship, diakses Juli 2020
- Afandi, Y. 2018. Gereja dan Pengaruh Teknologi Informasi "Digital Ecclesiology". Jurnal FIDEI. Vol 1. No 2.
- Priyanto Dwi. 2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan. Vol 14. No 1.
- Putra, Ilham Eka. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. Jurnal TEKNOIF. Vol 1. No 2.
- Rahmat, S, T. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio. Vol 7. No 2.
- Sasongko, W. 2013. Seni Visual Dalam Peribadatan Kristen. Youth Ministry Suyono & Nugroho, Gesang Kristianto. 2012. Optimalisasi Microsoft Office
- Wahyuni Esti. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Pemerolehan Belajar. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan.
- Yohannis, Alfa Ryano. 2011. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Bangsa dan Negar