

Implementasi Multimedia Interaktif pada Kegiatan Ibadah Minggu GBKP Majelis Tanjung Raja

Sinta Marito Siagian¹, Ferdinan Rinaldo Tampubolon², Agustina Ginting³, Lamtiur Sinambela⁴, Samaria Chrisna HS⁵

Politeknik Negeri Medan

E-mail: sintasiagian@polmed.ac.id, ferdinantampubolon@polmed.ac.id,
agustinaginting@polmed.ac.id, lamtiursinambela@polmed.ac.id,
samariachrisna@polmed.ac.id

Article History:

Received: 9 November 2023

Revised: 12 November 2023

Accepted: 17 November 2023

Keywords: *Easyworship;*
Small Group Discussion;
Multimedia Interaktif

Abstract: *Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini sangat mendukung setiap kegiatan salah satunya adalah kegiatan keagamaan dan Easyworship merupakan salah satu dari aplikasi teknologi. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah mentransfer pengetahuan dan teknologi pada masyarakat non produktif salah satunya adalah gereja. Dengan adanya kegiatan sosialisasi dan pelatihan easyworship mampu meningkatkan potensi pemuda-pemudi terhadap kreativitas dan inovatif dalam pelayanan peribadatan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dengan membentuk small grup agar pelatihan ini lebih fokus kepada individu dan terkesan tidak monoton. Tim pengusul juga mendampingi tiap kelompok jika pada saat pelaksanaannya ada kendala yang dihadapi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah pemuda-pemudi di GBKP Tanjung Raja memperoleh pemahaman tentang aplikasi tersebut dan mereka juga semakin antusias untuk mengembangkan kemampuan masyarakat dalam mengoperasikan aplikasi easyworship yang menjadi perwujudan telah adanya kolaborasi teknologi di tempat tersebut.*

Pendahuluan

Pada dasarnya perkembangan teknologi mampu memberikan dampak pada segala aspek salah satunya dari kehidupan beragama yang sangat penting bagi kehidupan remaja maupun pemuda (Prihanto, Pheanto, & Menda, 2022). Perubahan perkembangan teknologi yang sedang terjadi adalah pemanfaatan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan keagamaan. Adanya multimedia interaktif makin secara perlahan sudah mulai meninggalkan

tata cara yang konvensional seperti penggunaan kertas teks nyanyian maupun liturgi (Refialy, Rande, & Salhuteru, 2021). Pemanfaatan Teknologi secara tepat mempunyai manfaat seperti mempermudah aktivitas atau pekerjaan manusia, sehingga manusia yang diharapkan sebagai user harus beradaptasi dengan perubahan dalam bidang teknologi ini.

Perkembangan yang sangat membantu dalam kegiatan keagamaan yaitu penggunaan aplikasi Easyworship (EW) yang menjadi jenis multimedia interaktif. Easyworship (EW) merupakan suatu program yang dapat menampilkan syair lagu pada saat keperluan kebaktian di gereja. Terdapat tiga komponen penting dalam Easyworship diantaranya syair (teks), gambar (image) dan video. Ketiganya tersimpan dalam database Easyworship (Rupilele et al., 2021). Dengan memiliki database yang lengkap, maka tampilan Easyworship dapat dibuat dengan mudah dan cepat karena cukup memilih dan mengurutkan syair lagu yang sudah tersimpan dalam database. Urut-urutan lagu ini disebut *schedule*. Keunikan lainnya dalam Easyworship adalah penggunaan sistem monitor ganda. Hal ini berbeda dengan Powerpoint. Pada saat mengoperasikan powerpoint, kita akan melihat bahwa tampilan yang ada di layar komputer operator sama persis dengan tampilan layar proyeksi. Namun, dalam Easyworship tampilan layar komputer operator akan berbeda dengan layar yang diproyeksikan (Ritonga & Marbun, 2022).

Pemuda dalam gereja adalah faktor yang memegang peranan yang sangat besar dalam mendukung pelayanan dalam bergereja (Panggarra & Sumule, 2019). Setiap kegiatan pelayanan tentu harus mengikutsertakan para pemuda/i. Sehubungan dengan banyaknya jumlah pemuda (pemuda/i) maka tim pengurus pengabdian memberdayakan pemuda/i dalam membantu pelayanan dengan memanfaatkan multimedia interaktif seperti penggunaan aplikasi easyworship. Dengan demikian diharapkan pemuda-pemudi dapat meningkatkan potensi dan kreativitasnya. Gereja saat ini sudah dihadapkan pada perkembangan multimedia sehingga dapat memasukkan unsur-unsur visual dalam peribadatan (Tuwohingie, Koloay, & Papuas, 2021). Pada kenyataannya gereja harus mempunyai para pelayan sebagai tulang punggung organisasi agar dapat menjaga dan membina serta berkomunikasi antar anggota di dalam organisasi tersebut (Tandililing, 2022).

Namun pada saat survey ke lokasi langsung ditemui bahwa perkembangan teknologi belum dirasakan oleh setiap jemaat di GBKP Tersebut. Seperti belum tersedianya infokus dan pengetahuan tentang aplikasi multimedia interaktif. Padahal realitanya sudah banyak gereja-gereja yang sudah melibatkan teknologi dalam kegiatan peribadatannya. Pada dasarnya kegiatan ibadah konvensional seperti Penggunaan buku liturgi dan liturgi cetak dirasa tidak efisien dan tidak efektif karena Badan Pekerja Majelis Jemaat harus mengeluarkan biaya tambahan untuk anggaran penggandaan liturgi khusus dan juga buku liturgi juga sering rusak dan hilang, sehingga tidak dapat digunakan kembali. Berkaitan dengan adanya Revolusi industri 4.0 mengakibatkan adanya perubahan pola pikir manusia serta cara hidup dengan yang lainnya sesuai dengan dinamika kehidupan masyarakat dalam bidang teknologi maupun bidang yang lainnya sehingga seluruhnya diharapkan mampu berkolaborasi (Lekatompessy,

2020).

Adapun kendala bagi gereja GBKP adalah terbatasnya staf yang dapat menangani informasi Easyworship, sedangkan banyak anak muda di jemaat yang dapat terlibat dengan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang bagaimana menggunakan teknologi ini sehingga layanan peribadatan dapat didukung secara memadai. Kendala lainnya adalah belum ada pemuda/l yang mampu untuk mengoperasikan infokus sehingga perlu juga diberikan pembekalan kepada pemuda/l terkait penggunaan dan perawatan infokusnya. Rencana usulan pengabdian ini disambut baik oleh pemimpin di gereja tersebut, yang dibuktikan dengan surat kesediaan bekerjasama. Sehingga tim pengusul pengabdian pun mengusulkan untuk mengadakan pengabdian tentang implementasi multimedia interaktif menggunakan easyworship yang melibatkan para pemuda-pemudi gereja tersebut.

Pada analisis situasi yang telah diperoleh oleh tim pengusul saat melaksanakan survey di lokasi kegiatan dan hasil diskusi terhadap pemimpin di gereja tersebut dapat diuraikan permasalahan-permasalahan mitra yaitu :

1. Belum adanya teknologi yang dimanfaatkan pada gereja tersebut, seperti Infokus dan laptop
2. Lemahnya pemberdayaan pemuda/i dalam memanfaatkan multimedia interaktif
3. Belum adanya pengetahuan jemaat di GBKP tentang pemanfaatan aplikasi easyworsip dalam kegiatan ibadah minggu

Berdasarkan uraian permasalahan mitra maka diperlukan pengembangan IPTEK untuk mendukung kegiatan peribadatan. Walaupun letaknya di pedesaan penerapan teknologi harus tetap merata. Pada dasarnya multimedia juga memiliki peran yang penting dalam ibadah di gereja. Multimedia yang dimaksud adalah proyektor. Proyektor adalah media yang dibutuhkan pada kegiatan ibadah di gereja mengingat semakin banyaknya lagu-lagu baru yang dinyanyikan dalam ibadah. Dengan adanya proyektor, jemaat dapat bernyanyi dengan baik sambil membaca teks lagu-lagu pujian yang tertera di proyektor. Kehadiran proyektor dan komputer juga sangat membantu pengkhotbah dan jemaat.

Metode

Pada dasarnya kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat diperhatikan sebagai berikut:

1. Survey
Tahapan ini dilaksanakan dalam hal mengumpulkan informasi dan permasalahan mitra
2. Persiapan Pelaksanaan
Pada tahap ini tim pengusul menyusun modul cara mendownload dan tatacara penggunaan easyworship. Serta membuat *manual book* tatacara menggunakan infokus dan menghubungkan ke laptop.
3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan diawali dengan memberikan pemahaman tentang multimedia interaktif yaitu aplikasi easyworship. Tahap berikutnya memberikan pelatihan dengan cara demonstrasi cara menggunakan aplikasi easyworship, kemudian tata cara menghubungkan laptop ke infokus agar dapat terbaca oleh seluruh jemaat. Selanjutnya diberikan kesempatan kepada pemuda-pemudi untuk menggunakan aplikasi secara mandiri.

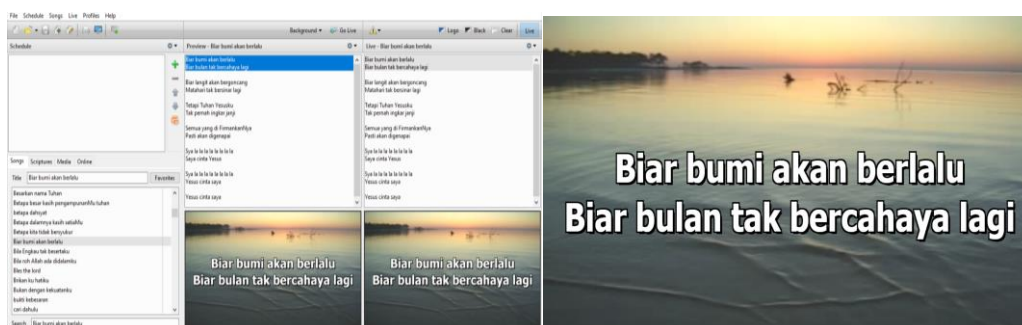
4. Tahap Evaluasi

Tahap akhir pada kegiatan ini adalah tahapan evaluasi yang bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi secara teknis para pemuda/l terhadap penggunaan aplikasi easy worship. Kegiatan Evaluasi direncanakan dengan memberikan satu bait lagu pujian yang diaplikasikan pada aplikasi.

Hasil dan Pembahasan

A. Tahap Persiapan

Pada Kegiatan ini ketua tim berkoordinasi dengan tim untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat implementasi. Adapun bahan yang dipersiapkan adalah media interaktif berupa proyektor dan layar proyektor. Selain proyektor, tim juga mempersiapkan layar (*Screen*) yang berfungsi untuk menampilkan gambar pada presentasi yang sudah dibuat pada aplikasi Easy worship. Setelah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksana, tim juga membuat modul tata cara penggunaan aplikasi easy worship. Modul tersebut dipergunakan pada saat implementasi kegiatan. Salah satu kelebihan dalam penggunaan aplikasi ini adalah pengerjaan project nya tidak harus menggunakan akses internet. Sebelum mengimplementasikan aplikasi ini pada gereja, tim pengusul terlebih dahulu mempersiapkan aplikasi tersebut dan membuat satu rangkaian ibadah di tempat tersebut. Adapun tampilan project pada aplikasi yang sudah dipersiapkan oleh tim adapat diperhatikan pada gambar 1.



Gambar 1. *Project pada Easyworship*

Aplikasi tersebut sangat membantu para jemaat di GBKP Tanjung Raja dalam memperhatikan lagu dan ayat-ayat serta warta yang akan disampaikan. Tentunya bagian ini dapat langsung ditampilkan pada layar proyektor. Proses pembuatan tata ibadah pada aplikasi ini tentunya sangat mudah dan efisien, serta dapat dikerjakan dimana saja.

B. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Pembukaan Acara Kegiatan

Kegiatan ini dimulai dengan kata sambutan dari ketua pengusul dan sambutan dari Ketua Pembinaan di Gereja GBKP Tanjung Raja. Selanjutnya pihak gereja menyerahkan seluruh rangkaian kegiatan kepada tim pengabdian. Kegiatan pelaksanaan diawali dengan menyampai terlebih dahulu pengenalan Proyektor dan layar proyektor. Pada saat pengenalan, tim menanyakan tentang proyektor. Namun para pemuda-pemudi tersebut ternyata belum pernah mengoperasikan atau menggunakan proyektor dan cara menghubungkan laptop ke proyektor. Sehingga tim memutuskan untuk memberikan pengarahan diawal tatacara menggunakan proyektor dan menghubungkannya. Tahap berikutnya adalah memperkenalkan aplikasi easyworship pada peserta pelatihan yang diperlihatkan pada gambar 2.



Gambar 2 Pengenalan Aplikasi Easyworship

Pada gambar 2 terlihat salah satu tim pelaksana menyampaikan materi tentang aplikasi easy worship. Pentingnya penggunaan aplikasi ini pada kegiatan peribadatan sebagai wujud pemerataan adanya aplikasi teknologi di daerah tersebut. Pada dasarnya seluruh peserta yang hadir masih belum mengenal aplikasi tersebut dan tidak memiliki pemahaman tentang software yang diperkenalkan oleh tim pengusul.

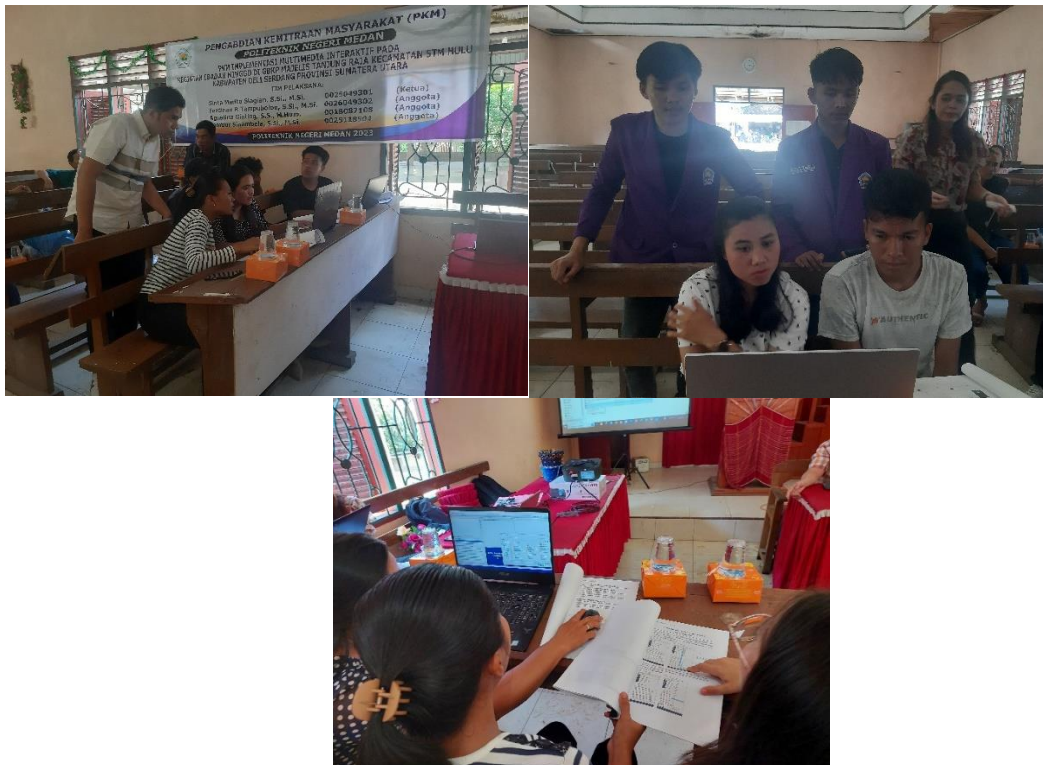
2. Tahap Pelatihan

Lalu kegiatan ini dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi pada seluruh peserta dengan menggunakan laptop. Metode yang diterapkan oleh tim adalah metode *small group* yang dibagi kedalam 3 kelompok dengan masing-masing laptop. Masing-masing kelompok didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. kegiatan ini berlangsung dengan cara mempraktekan secara langsung penggunaan aplikasi tersebut untuk kegiatan ibadah dihari Minggu yang diperlihatkan pada gambar 3 Seorang tim mempraktekkan pada laptopnya, lalu diikuti oleh peserta pelatihan dengan cara yang sesuai dengan modul pelatihan yang sudah dibagikan diawal



Gambar 3 Pembagian Kelompok dan Pelatihan

Masing-masing kelompok didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. kegiatan ini berlangsung dengan cara mempraktekan secara langsung penggunaan aplikasi tersebut untuk kegiatan ibadah dihari Minggu. Seorang tim mempraktekkan pada laptopnya, lalu diikuti oleh peserta pelatihan dengan cara yang sesuai dengan modul pelatihan yang sudah dibagikan diawal.



Gambar 4 Pelatihan penggunaan aplikasi

Gambar 4 merupakan proses pelaksanaan pelatihan yang dilakukan pada laptop masing-masing kelompok. Tim pelaksana turut mendampingi kegiatan tersebut dengan tujuan agar peserta lebih mampu memahami cara penggunaannya. Jika peserta tidak mengerti membaca

modul untuk diaplikasikan maka tim pelaksana membantu untuk memberikan pemahaman pada kelompok-kelompok tersebut. Peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini dan mereka cenderung aktif dengan metode yang diterapkan oleh tim pengusul. Selain itu, modul yang dipersiapkan oleh tim pengusul sangat membantu para peserta pelatihan dalam membuat satu project tata ibadah baik lagu maupun warta.

C. Tahapan Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pemuda-pemudi di GBKP Tanjung Raja tentang Aplikasi Easy worship. Hal tersebut dilihat dari awal mula pelaksanaan mereka tidak mengenal tentang aplikasi tersebut, kemudian diperkenalkan oleh tim pengabdian sehingga dapat disimpulkan mereka sudah mengenal tentang aplikasi Easyworship. Hal itu dapat dilihat dari evaluasi pelatihan yang sudah dilaksanakan. Seluruh tim mampu merancang ataupun mendesign tata ibadah singkat yang digunakan pada saat ibadah. Masing-masing kelompok mampu mengikuti arahan dari tim pelaksana pengabdian, hingga mampu mengimplementasikan aplikasi tersebut dengan metode live yang ditampilkan pada layar proyektor. Mereka juga mampu mengganti background yang diinginkan oleh peserta. Melihat kemampuan mereka dalam menyerap pengetahuan tentang teknologi tersebut maka tim pengusul menyimpulkan bahwa mereka dapat berkembang dalam penguasaan aplikasi tersebut jika dapat selalu berlatih menggunakan modul yang telah dipersiapkan. Berdasarkan hasil evaluasi selanjutnya tim pengusul memberikan inventaris pada gereja tersebut guna meningkatkan teknologi di gereja tersebut

Kesimpulan

Berdasarkan dari kegiatan evaluasi yang telah dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dapat berjalan sesuai dengan metode pelaksanaan yang telah dirancang. Para pemuda-pemudi sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan dibuktikan dengan berbagai pertanyaan yang diajukan pada tim pengusul saat masing-masing tim mengerjakan proyek. Adanya pelatihan pemanfaatan aplikasi tersebut berdampak pada kolaborasi teknologi di daerah pedesaan secara khusus di GBKP. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini terwujud berkat koordinasi antara pihak gereja di Desa Tanjung Raja dengan tim pelaksana. Diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut untuk tahun berikutnya di daerah tersebut yang masih minim dalam penerapan teknologi.

Ucapan Terimakasih

Para penulis dengan rasa syukur menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana DIPA Politeknik Negeri Medan tahun 2023 dengan nomor kontrak B/563/PL5/PM.01.01/2023

Daftar Referensi

Lekatompessy, Lendris. (2020). Kepribadian yang Tangguh dalam Menghadapi Tantangan di

Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan NOUMENA*, 1(1), 32.

Panggarra, Robi, & Sumule, Leonard. (2019). Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 91–106.

Prihanto, Agus, Pheanto, Yuli, & Menda, Jeffery David. (2022). Penerapan Teknologi Multimedia dalam Meningkatkan Minat Beribadah Remaja dan Pemuda. *EULOGIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 2(2), 63–72.

Refialy, Leonardo Petra, Rande, Danny, & Salhuteru, Gabriela. (2021). Pemberdayaan Multimedia Bergereja Pada Pemuda Jemaat GPM Souhuru Melalui Pelatihan Software Easy Worship. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 659–664.

Ritonga, Nova, & Marbun, Saedo. (2022). Pelatihan Worship Leader, Singer dan Multi Media Di GPdI Imanuel Kagungan Rahayu. *Jurnal PKM Setiadharmas*, 3(1), 20–30.

Rupilele, Frits Gerit John, Palilu, Aram, Lopulalan, Joseph, Lahallo, Fensca F., Pattiwael, Maya, Souliisa, Irwan, & Gifelem, Agustinus. (2021). Pemberdayaan Pemuda Gereja Protestan Indonesia (Gpi) Getsemani Kota Sorong melalui Pelatihan Penggunaan Software Easyworship. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community)*, 4(2), 78–91.

Tandililing, Mika. (2022). Workshop Aplikasi Presentasi Pada Tim Multimedia Gereja Klasik Makassar Tengah. *Seminar Nasional CORIS 2022*, 27–30.

Tuwohingie, Desmin, Koloay, Christian, & Papuas, Alfrianus. (2021). Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Tatengkorang*, 5(1), 39–43.