

PELAYANAN MULTIMEDIA DI GEREJA DAN PENGARUHNYA TERHADAP PELAYANAN GEREJA

Nehemia Parmonangan Passaribu
Sekolah Tinggi Alkitab Penyebaran Injil (STAPIN) Majalengka
pdt.nehemia@gmail.com

Abstract

The rapid development of technology greatly affects human life. Technology has become a human need in the era of globalization. Along with the development of existing technology, the church is also taking advantage of it. The church develops multimedia-based technology. Multimedia has become a very important technology for the church, both in the city and in the region. With the development of increasingly sophisticated multimedia, it can help the church in carrying out church programs. However, there are still many churches who do not understand that the influence of multimedia is very large for church services, to advance the ministry, even to explore the gospel through online media and reach souls for His glory. Churches that utilize multimedia-based technology will experience better and more efficient services faster. Thus the church must move so as not to be left behind by the sophistication of multimedia-based technology. This study uses a qualitative method, namely by reading various articles as references that support the creation of articles.

Keywords: *Service, Technology, Multimedia and Church.*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi sudah menjadi kebutuhan manusia era globalisasi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, gereja juga memanfaatkan hal tersebut. Gereja mengembangkan teknologi berbasis multimedia. Multimedia menjadi teknologi yang sangat penting bagi gereja, baik gereja di kota maupun di daerah. Dengan perkembangan multimedia yang semakin canggih, dapat membantu gereja dalam menjalankan program gereja. Namun, gereja masih banyak yang belum memahami bahwasannya pengaruh multimedia sangat besar bagi pelayanan gereja, untuk memajukan pelayanan, bahkan sampai kepada mengeksplor injil melalui media online serta menjangkau jiwa bagi kemuliaan-Nya. Gereja yang memanfaatkan teknologi berbasis multimedia akan lebih cepat mengalami pelayanan yang lebih baik dan efisien. Dengan demikianlah gereja harus bergerak agar tidak ketinggalan dengan kecanggihan teknologi yang berbasis multimedia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan membaca berbagai artikel sebagai referensi yang mendukung pembuatan artikel.

Kata Kunci : *Pelayanan, Teknologi, Multimedia dan Gereja*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini teknologi menjadi bagian yang sangat penting bagi manusia. Baik dalam bidang Pendidikan, kesehatan, sosial, ekonomi, sampai kepada bidang kerohanian. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, akan sangat membantu masyarakat untuk terus berkarya dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui teknologi. Teknologi ini juga membawa pengaruh yang begitu besar kepada pelayanan gereja. Sekarang dapat dilihat dengan nyata seperti teknologi informasi di mana teknologi ini telah banyak kali digunakan di berbagai gereja untuk mendukung sarana pelayanan. Teknologi informasi merupakan alat atau media yang dibuat manusia untuk mampu melakukan pekerjaannya. Multimedia merupakan bagian dari teknologi informasi tersebut.

Gereja masa kini akan diperhadapkan dengan perkembangan multimedia, sehingga multimedia menjadi salah satu kebutuhan gereja. Dengan adanya multimedia akan mengantarkan kita kepada peribadatan yang baik melalui media visual dengan munculnya tayangan seperti tampilan teks, dokumentasi foto dan gambar.¹ Multimedia memiliki banyak arti yang berbeda apabila dilihat dari berbagai sudut pandang orang. Namun, secara umum multimedia erat kaitannya dengan penggunaan yang lebih dari satu macam media untuk dapat menampilkan informasi. Sehingga melalui penyajian multimedia akan mampu membantu pelayanan di gereja di bidang informasi, komunikasi, dan lainnya. Mungkin bagi beberapa orang menganggap bahwa multimedia hanya sebuah pelayanan yang bersifat tayangan yang hanya memperlihatkan teks-teks pujian, dan ayat alkitab di depan layar. Namun perlu untuk diketahui bahwa pelayanan multimedia ini memiliki perangkat-perangkat yang dapat disebut sebagai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Pelayanan Multimedia memiliki macam ragam dan cakupan yang luas. Multimedia juga memiliki hubungan yang erat dengan teknologi informasi, sehingga beberapa gereja memakai Departemen Divisi Multimedia dan Informasi. Multimedia juga membantu gereja dalam memberitakan Injil jarak jauh, ibadah secara virtual, live streaming, dan dapat membantu untuk pembuatan website, atau situs yang dibutuhkan. Dengan kelengkapan yang ada dalam Multimedia ini dapat menolong pelayanan gereja untuk terus maju dan berkembang di era modernisasi ini. Untuk menjalankan fungsi dari multimedia ini maka diperlukan adanya tim profesional atau yang ahli di bidang multimedia agar semua perangkat ataupun semua media dapat

¹Tuwohingide Desmin, Koloay Christian, And Papuas Alfrianus, "Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi," Jurnal Ilmiah Tatengkorang 5, No. 1 (2021): 2.

dijalankan sesuai dengan fungsinya sehingga menghasilkan tayangan yang baik.

Tim Multimedia tidak hanya profesional dalam tugasnya namun para pelayan multimedia juga harus melayani Tuhan dengan penuh semangat melalui pelayanan multimedia ini. Sebab para pelayan multimedia juga akan bekerjasama dengan beberapa pelayan lainnya demi mewujudkan layanan multimedia yang baik dan tepat sasaran. Pelayan multimedia tidak bisa dilakukan seorang diri saja, karena hal ini membutuhkan sebuah tim, maka untuk itu perlu dibentuk sebuah tim pelayanan khusus multimedia. Tim multimedia ini haruslah mampu memberi yang terbaik untuk kemuliaan Tuhan melalui pelayanan kebaktian umum, agar mampu menarik jiwa-jiwa untuk dapat mengenal dan mendekat kepada Tuhan, dan sampai kepada membawa mereka ke gereja. Maka dari itulah perlu kreativitas di bidang multimedia serta informasi.²

Pelayanan Multimedia ini memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mendatangkan perubahan di berbagai gereja, bahkan gereja yang kecil sekalipun. Hal ini penting untuk diperhatikan sebagai salah satu strategi gereja dalam mengakses materi-materi desain yang bagus, membina komunikasi di medsos, serta juga mampu memperkenalkan gereja lokal dengan metode daring (online) bahkan akan mampu lebih mudah dari yang sebelumnya.³ Gereja masa kini harus tahu dan mampu mengikuti perkembangan zaman, khususnya perkembangan teknologi. Dengan demikian maka gereja tidak akan ketinggalan dan terus berkarya untuk memajukan pelayanan demi kemuliaan Tuhan. Multimedia adalah satu di antara perkembangan teknologi, yang saat ini dibutuhkan di dalam gereja. Namun, masih ada gereja yang belum memanfaatkan teknologi ini sebagai alat penunjang pelayanan yang mungkin dilatarbelakangi kurangnya jangkauan listrik di berbagai daerah terpencil yang masih minimnya alat penerang. Dengan demikianlah gereja harus memperhatikan ini, Tidak hanya untuk gereja yang ada di kota-kota besar, multimedia ini juga harus dikembangkan gereja yang ada di daerah-daerah sehingga melalui pelayanan multimedia tersebut dapat meningkatkan kualitas pelayanan, mengembangkan pelayanan di gereja serta meningkatkan pertumbuhan gereja.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang dipakai untuk kajian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan literatur yang berasal dari buku, jurnal online, artikel ilmiah tentang perkunjungan gereja terhadap pertumbuhan rohani jemaat

² Michael Dievano, "Pengelolaan Multimedia Divisi Hagios Creative Ministry Di Gereja Hagios Family," *Stikom Yogyakarta* (2016): 19.

³ Ibid., 20.

pasca Covid-19.⁴ Terkait hal ini beberapa langkah penelitian dilakukan. Pertama, memahami secara umum mengenai informasi mengenai Covid-19 dan keadaan pasca Covid-19 melalui berbagai informasi literatur. Kedua, memahami peran gereja dalam memelihara pertumbuhan jemaat. Ketiga, strategi perkunjungan pelayanan pastoral pasca Covid-19. Keempat, melakukan penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pemahaman Tentang Multimedia

Pengertian Multimedia

Kata multimedia ini terdiri dari dua kata yaitu multi yang berarti mempunyai banyak atau lebih dari satu sedangkan media adalah berbentuk jamak yang terdiri dari saran, alat, atau tempat. Multimedia mempunyai istilah yang diartikan sebagai manipulasi berbagai informasi dalam berbagai bentuk gambar, video, tulisan, dan juga transmisi data yang terdapat dalam dunia maya dan kemudian diolah dalam bentuk digital.⁵ Teknologi multimedia digunakan untuk mengungkapkan metode untuk mengimplementasikan perubahan kepada yang menyaksikan.⁶

Bentuk multimedia adalah alat untuk menyampaikan pesan namun, dibedakan menjadi 2 bagian ialah seperti : ONLINE DELIVERY dan OFFLINE DELIVERY. Online Delivery yaitu multimedia yang bisa menggunakan jaringan untuk menyampaikan pesan atau suatu informasi dari satu komputer atau biasa disebut SERVER MACHINE sebagai pusat penyimpanan semua file atau data ke jaringan yang lainnya. Offline Delivery adalah multimedia yang disimpan dan harus menggunakan suatu alat penyimpanan. Dan alat penyimpanan tersebut harus bisa menyimpan file atau data yang besar, contohnya seperti DVD dan CD-ROM. Memasuki abad ke- 21 atau abad informasi membuat media Pendidikan berkembang, dalam hal ini bisa dilihat dari berbagai perpaduan teknologi informasi terhadap Pendidikan, contohnya seperti kegiatan belajar mengajar jarak jauh, dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer, dan juga dalam jaringan (daring). Dalam Multimedia ada juga namanya Multimedia Pembelajaran. Multimedia Pembelajaran yaitu sebagai peralatan media yang berbeda sudah di kumpulkan menjadi satu kemudian bisa digunakan untuk presentasi. Dalam hal ini, multimedia juga bisa diartikan sebagai tempat seluruh media yang digunakan untuk menyajikan bermacam-macam jenis materi pelajaran (hal 85 pembelajaran

⁴ Ananda Namora Hasibuan, "Faktor yang Berhubungan dengan Stress Petugas Kesehatan Dalam Penanganan Covid-19)" (2020): 2.

⁵Winia Waziana, Leni Anggraeni, And Nur Laela Sari, "Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia," *Jurnal Tam (Technology Acceptance Model)* 7 (2016): 22–26.

⁶Khikmah Novitasari, "Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 3, No. 01 (2019): 50.

multimedia), atau yang ingin di presentasikan. Contohnya saja seperti menggunakan WALL CHART ataupun grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Namun seorang ahli yang bernama Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong mengatakan bahwa multimedia secara tradisional harus menggunakan beberapa media sedangkan, multimedia pada zaman ini merujuk kepada penggabungan penyajian pembelajaran dari beberapa media.⁷

Multimedia mempunyai banyak kombinasi yang bisa memberikan informasi baik secara visual, auditori, dan kinestetik. Sangatlah membantu dalam menyampaikan pesan dan pemahaman yang akan dibagikan kepada banyak orang. Untuk menyampaikannya dalam bentuk tanyangan pun tidak begitu mudah. Merencanakan dan mempersiapkan semua alat dan aplikasi yang diperlukan, seperti computer yang sudah terkoneksi dengan internet. Pada tahapan selanjutnya menguasai aplikasi terbaru yang dapat mendukung dalam multimedia. Pada multimedia terdapat banyak aplikasi yang harus dipelajari, guna untuk meningkatkan hasil yang akan ditayangkan seperti mengedit video, flayer, tayangan tampilan.⁸ Manfaat multimedia bekerja secara meluas pada masa kini. Tersedianya perangkat-perangkat lunak dan keras yang memiliki keterkaitan erat dengan multimedia membuat semua aplikasi lebih mudah untuk diakses. Seperti yang dapat ditemukan di gereja, sekolah dan perusahaan semua menggunakan aplikasi Easy worship, yang juga banyak versi dalam internet, yang akan menghubungkan ke aplikasi lain seperti OBS (open broadcaster software) sudah seharusnya dikuasai oleh para pengajar.

Multimedia adalah sarana yang dioperasikan dan digunakan seorang Pelayan. Kemajuan teknologi pada saat ini sangat pesat bahwa sudah berkembang menjadi 5G, di mana ini akan semakin berkembang sampai pada generasi muda yang akan datang, dan yang terpenting adalah bagi para calon Hamba Tuhan harus memperlengkapi diri dengan bentuk pelayanan yang sudah mapan dalam mengoperasikan internet.⁹

Jenis-jenis Multimedia

Multimedia Interaktif

Multimedia ini berfungsi untuk dioperasikan dengan alat bantuan berupa mouse, keyboard, LCD, DVD dan lainnya. Alat ini biasanya digunakan untuk melayani sebagai monitor atau LCD buat menampilkan kegiatan seputar ibadah berlangsung sehingga jemaat yang belum paham bisa memahaminya.

⁷Al-Ta'dib, "2013 Vol. 6 No. 2 Juli - Desember Pembelajaran Multimedia Jurnal Al-Ta'dib," *Pembelajaran Multimedia* 6, No. 2 (2013): 85.

⁸Dini Destiani Siti Fatimah, Dewi Tresnawati, And Agus Nugraha, "Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D)," *Jurnal Algoritma* 16, No. 2 (2020): 173–180.

⁹Hutomo Setia Budi, "Perancangan Multimedia Sebagai Media Sosialisasi Sop Kepada Karyawan Pt. Transcon Indonesia," *Serat Rupa Journal Of Design* 1, No. 3 (2018): 461.

Multimedia Linier

Multimedia ini berupa musik, film, TV dan lain-lain. Namun di sebuah gereja yang dibutuhkan adalah musik, TV. Contohnya sebagai alat musik. Di sebuah gereja alat musik sangat berperan penting dalam sebuah pelayanan sehingga menghasilkan penyembahan yang begitu mendalam.

Multimedia Hiperaktif

Multimedia ini berfungsi sebagai alat untuk mengirim informasi. Contohnya website, bisa digunakan sebagai media untuk mengirim informasi.

Multimedia Kits

Multimedia ini hanya dapat berfungsi dengan bantuan perangkat selain komputer. Contohnya seperti CD room, kaset, audio. Multimedia ini biasanya difungsikan di gereja sebagai bahan untuk memutar bahan khotbah atau kesaksian dalam sebuah monitor untuk jemaat.¹⁰

Multimedia Berbasis Komputer

Multimedia diartikan sebagai alat penghubung antara satu media dengan media lainnya guna untuk memberikan informasi secara teks digital.

Peranan multimedia berbasis komputer memiliki peran untuk memberikan jawaban dalam pembelajaran yang dahulunya di lakukan secara tradisional yang belum dapat terlaksana.¹¹

Peran atau fungsi multimedia berbasis komputer adalah mempermudah pelajar untuk melakukan berbagai kegiatan aktivitas dengan suasana yang baru yaitu seperti menggunakan mesin ketik dengan beragam gaya tulisan dan terdapat format yang memungkinkan si pelajar untuk mengembalikan teks yang sudah terhapus. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer akan menjadi lebih interaktif terlebih lagi jika menggunakan "*link*" yang memungkinkan pelajar belajar sesuai dengan yang di inginkan.¹²

Multimedia berbasis komputer mampu membuat pelajar menjadi lebih aktif, kreatif, terampil, dan kritis dalam memecahkan masalah baik secara pribadi maupun berkelompok. Pembelajaran yang dilaukan dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dapat membawa nuansa baru bagi kita untuk lebih interaktif, efektif, efisien, dan bahkan menarik. Pembelajaran multimedia berbasis komputer juga dapat dilakukan secara mandiri atau bahkan berkelompok.¹³

¹⁰ S Mali, "*Pengembangan Multimedia Terhadap Pengajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid-19,*" Inculco Journal Of Christian Education 1, No. 2 (2021): 5,.

¹¹ Deni Hardianto, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Deni Hardianto*" (N.D.): 2.

¹² Ibid., 4.

¹³ Ibid., 5.

Komponen Multimedia

Multimedia merupakan teknologi informasi yang memiliki keunggulan mengirim dan menerima informasi lebih efektif dan mudah untuk dipahami. Dengan adanya komponen-komponen multimedia, dapat memperkuat informasi yang diperoleh. Multimedia merupakan pemakaian jenis media yang meliputi teks, grafik, suara, video dan animasi sebagai media pemberi pesan dan kemudian hadir komponen lain yaitu komponen interaktif. Komponen interaktif adalah komponen yang menggunakan komputer, dan aspek interaktif dalam multimedia seperti navigasi, simulasi, latihan dan permainan.¹⁴

Karakteristik Multimedia

Multimedia juga mempunyai dua karakteristik berdasarkan bentuknya yaitu : *Pertama*, bentuk linier ialah sebuah struktur multimedia di mana pengguna bernavigasi sesuai dengan urutan dari 1 frame atau bite informasi ke yang lainnya. *Kedua*, bentuk non linier ialah struktur multimedia bernavigasi secara bebas tidak di batasi oleh rute yang ditentukan. Dari karakteristik tersebut meliputi di antaranya yaitu : Presentasi multimedia dapat meliputi non lineal dan atau interaktif dan linear atau pasif. Multimedia dapat memuat hubungan terstruktur yang disebut Hypermedia. Mengembangkan multimedia, membuat judul multimedia dengan piranti authoring. *Ketiga*, Proyek multimedia ketika dipublikasikan disebut judul multimedia.

Secara umum dalam multimedia akan sering mendengar istilah berikut : Programmer multimedia yaitu orang yang akan mengolah suatu sistem secara keseluruhan dengan menggunakan authoring/bahasa pemrograman. Proyek multimedia yaitu sarana perangkat lunak pesan dan isi yang dapat di presentasikan pada sebuah layar komputer atau televisi juga disebut dengan proses pembuatan multimedia.

Dampak Negatif dan Positif Multimedia

Dampak Negatif

Dampak negatifnya yaitu : multimedia sebagai alat untuk bersaing di berbagai bidang, contohnya: dalam perdagangan, dalam meningkatkan kemajuan industry di perusahaan, dan sebagainya. Mendapatkan dan mengambil informasi yang kurang akurat atau belum sebenarnya peristiwa itu benar-benar terjadi. Membuat berita-berita hoax untuk tenaran. Mengambil keuntungan untuk diri sendiri. Dengan menggunakan multimedia yang terlalu berlebihan dapat membuat satu pihak dan pihak lainnya mengalami konflik di

¹⁴ Dievano, "Pengelolaan Multimedia Divisi Hagios Creative Ministry Di Gereja Hagios Family," 27.

dalam satu kelompok dengan kelompok yang lain, baik di dalam bidang ekonomi, sosial, politik, dan di dalam bidang lainnya.

Dampak Positif

Dampak Positifnya adalah sebagai berikut : Menambah pengetahuan dalam menggunakan teknologi. Membantu kita dalam proses pembelajaran melalui video, ilustrasi, dan aplikasi lainnya. Mempermudah kita untuk berinteraksi dengan dunia luar, melalui aplikasi-aplikasi yang telah disediakan. Menambah rasa ingin tahu lebih meningkat tentang mengenal media-media yang ada. Dengan mengenal multimedia dapat membuat kita semakin ingin berkarya mengikuti kemajuan teknologi dan dapat menguntungkan bukan hanya untuk satu pihak saja, melainkan bagi banyak pihak (semua orang).

Pemahaman Tentang Pelayanan Multimedia dan Pelayanan Gereja

Pengertian Pelayanan

Pelayanan adalah suatu tugas yang harus di laksanakan. Di dalam Akitab kata “pelayanan” pertama kali muncul pada kitab Perjanjian Lama, yang disebutkan dalam Yehezkiel 44:11 “Aku menetapkan mereka untuk bertugas di Bait Suci dan melakukan segala pelayanan yang berhubungan dengan itu dan melakukan segala sesuatu yang perlu di situ.” Dalam Bahasa aslinya שְׂרִית dan dalam Bahasa Yunani **diakonos**. Artinya ada yang telah ditentukan dalam melakukan sebuah tanggung jawab yang harus dilakukan di rumah Tuhan. Keharusan dalam satu tempat, satu tujuan, satu visi, dalam memposisikan diri.¹⁵

Pelayanan memang tidak menjadikan kita untuk dipandang oleh orang banyak. Dalam pelayanan juga harus mempunyai pemahaman dan motivasi yang benar bahkan apapun bentuk dari pelayanannya.¹⁶ Semua orang bisa melayani, bahkan Tuhan juga menempatkan pelayanan setiap orang sesuai dengan kapasitas atau kemampuan yang terdapat pada diri orang tersebut. Kemampuan melayani setiap orang tidak persama dan cenderung berbeda-beda dalam jemaat gereja. Pemimpin harus mampu melihat dan melibatkan serta menempatkan setiap jemaat untuk terlibat aktif dalam pelayanan yang berbeda-beda. Namun, seiring waktu berjalan membuat para anggota gereja untuk meninggalkan pelayanan.

Berbagai upaya telah diusahakan agar gereja terus berjalan dalam masa pandemi. Sehingga pelayanan pada masa ini memang tidak terlalu melibatkan anggota gereja untuk berperan dalam pelayanannya, namun harus tetap beribadah dan bersekutu dengan Tuhan. Sistem pelayanan berubah dan

¹⁵ Joko Santoso, “Pelayanan Hamba Tuhan Dalam Tugas Penggembalaan Jemaat,” *Sanctum Domine: Jurnal Teologi* 9, No. 1 (2020): 1–26.

¹⁶ Ricky Sitindaon, “Sikap Etis Hamba Tuhan Terhadap Kolegialitas Dalam Pelayanan.” (2020): 1–9.

dalam beribadah juga mengalami perubahan. Keadaan ini mendorong pemimpin gereja untuk mengatur seluruh anggota gereja dalam pertumbuhan iman.¹⁷

Mengubah dengan menata ulang prinsip pelayanan dengan sebaik mungkin yang mendorong umat Tuhan dalam memenuhi kebutuhan spiritualnya. Dengan hal tersebut bukan berarti menimbulkan suatu persaingan dalam dunia pelayanan yang berubah menjadi tidak natural lagi dengan Alkitab. Sehingga mengakibatkan pemahaman yang salah yang dapat menimbulkan perdebatan antar gereja dalam dunia pelayanan.

Faktor dari terjadinya suatu keributan yang paling relevan pada saat ini disebabkan model pelayanan yang tidak mampu mengatur jam tayang pada saat ini dengan menggunakan media sosial. Sebenarnya peneliti melihat pelayanan pada saat ini sangat bagus dibeberapa kalangan.¹⁸ Namun dibeberapa kalangan lainnya ini malah menimbulkan sesuatu keributan.

Dalam pelayanan penyampaian khotbah, sharing, konseling, persekutuan doa, dan pelayanan apapun yang diketahui supaya tidak dengan tujuan untuk menonjolkan diri. Jabatan melayani dan memimpin menyadarkan akan tanggung jawab dalam pelayanan yang Yesus terapkan dalam pelayanan-Nya ketika masih di bumi. Di mana sekarang manusia semakin senang dalam kemajuan zaman dan gereja harus memiliki tujuan dan fokus pada visi yang harus dilakukan.¹⁹

Pengertian Pelayanan Multimedia

Pelayanan Multimedia terdiri dari dua kata, yaitu Pelayanan yang berarti tugas memberi diri untuk melayani sedangkan Multimedia yang berarti banyak atau lebih dari satu dan juga mempunyai fungsi untuk menyajikan secara langsung informasi yang di berikan. Multimedia adalah pengoperasian komputer untuk membuat desain tulisan, gambar, video, dan tampilan.

Keadaan dalam gereja sekarang mengalami perubahan yang dimana sudah seharusnya mampu untuk lebih memper erat hubungan antar sesama dengan yang lain dengan media sosial yang ada²⁰. Perubahan yang terjadi adalah hampir semau aktivitas manusia dapat dilakukan melalui media sosial, baik pertemuan yang menghubungkan semua anggota sebuah organisasi

¹⁷Harls Evan R. Siahaan, "Aktualisasi Pelayanan Karunia Di Era Digital," *Epigraphe: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, No. 1 (2018): 23.

¹⁸Peter Farrand And Wilson Jeremiah, "Tantangan Media Bagi Kaum Muda Dan Tanggapan Gereja Di Dalam Pelayanan Pastoral," *Consilium* 11 11, No. 1 (2014): 55-64.

¹⁹Robert P. Borrong, "Kepemimpinan Dalam Gereja Sebagai Pelayanan," *Voice Of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik Dan Agama* 2, No. 2 (2019).

²⁰Suharyadi Et Al., "Pembangunan Sistem Streaming Untuk Ibadah Daring Sebagai Solusi Penyelenggaraan Ibadah Di Masa Pandemi Covid-19 Di Gki Tegalrejo Salatiga," *Jms Magistrorum Et Scholarium* 2, No. 2 (2021): 245-256.

bahkan dapat menjangkau hingga keluar negeri. Tidak membutuhkan perjalanan yang panjang dan pengeluaran biaya yang besar hanya dengan menggunakan media sosial.

Namun kenyataan yang harus disadari adalah bahwa tidak semua orang dapat melakukannya selain dari mereka yang ahli dalam komputer saja yang menguasainya. Supaya para pengajar dapat menguasainya atau bisa mengajarkannya, maka perlu dilakukan pelatihan khusus untuk mempelajari cara mengoperasikannya. Dengan tujuan untuk dapat menjawab kebutuhan yang di perlukan pada masa kini. Penelitian ini memang mendorong pembaca untuk mengerti tentang arti dan tujuan dari multimedia yang berkembang pesat saat dan akan berkelanjutan terus di mana bukan hanya orang dewasa saja yang akan menguasainya tetapi juga anak-anak. Demikian juga di sekolah dalam menjalankan sistem pembelajaran dan mengajar, mempublikasikan hasil dari pelajaran dan pengajaran yang disampaikan. Seperti yang didapati dalam gereja yang menyampaikan kegiatan-kegiatan dan penyampaian khotbah-khotbah.

Tugas pelayanan multimedia merupakan suatu bentuk kegiatan yang tidak terlalu terpandang, walaupun sebenarnya merupakan salah satu hal yang terpenting dalam memperlengkapi pelayanan di gereja memberikan dampak yang sangat besar pada zaman ini. Di mana pelayanan multimedia berperan penting dalam sistem ibadah. Artinya, ini adalah sebuah pelayanan yang harus diperhatikan oleh gereja dan mulai dikembangkan. Untuk dapat menguasai pelayanan ini, seorang harus memberikan diri untuk waktu dan belajar. Pelayanan multimedia sangat dituntut bagi gereja yang mau terus bersekutu dengan Tuhan, apalagi di masa ini ada persoalan-persoalan yang gereja harus jawab kebutuhan para jemaat secara spiritual²¹. Begitu juga dalam hal ibadah akan tetap berjalan dengan mengikuti peraturan yang telah di berikan pemerintah, namun ibadah pada saat ini mengarahkan lebih intim lagi bersama Tuhan.

Pada dasarnya, pelayanan multimedia dilakukan dengan tujuan membantu gereja dalam mengembangkan dan memajukan pertumbuhan iman jemaat dengan kemajuan teknologi pada zaman ini. Bukan hanya itu saja, pelayanan multimedia juga dapat bertujuan untuk memberikan strategi-strategi untuk memecahkan masalah gereja. Penelitian yang didapati adalah pada awal mulanya munculnya multimedia ini adalah dengan adanya acara-acara seminar yang diadakan di berbagai tempat yang di hadiri oleh banyak orang, karena itu orang yang datang tidak semuanya dapat menyaksikan. Dalam sepuluh tahun belakangan, ketika ada pertemuan-pertemuan, seminar bahkan acara resmi dan non-resmi, sudah menggunakan layar yang mampu menampilkan tayangan tulisan dan gambar yang di bantu juga dengan alat sound system yang ada. Bahkan hal itu juga masih dapat ditemukan di zaman

²¹Fredy Simanjuntak, Dewi Lidya Sidabutar, And Yudhy Sanjaya, "*Amanat Penggembalaan Dalam Ruang Virtual*," *Thronos: Jurnal Teologi Kristen* 1, No. 2 (2020): 99-114.

ini pun masih ada menggunakan. Tetapi di beberapa kota atau daerah tertentu sudah mengalami perubahan di mana sekarang banyak yang menggunakan televisi.

Perkembangan ini, tidak dapat dihindari oleh gereja karena hal ini didasarkan pada kebutuhan jemaat akan ibadah. Dengan situasi tersebut banyak jemaat tertolong bahwa pelayanan ini sangat berpengaruh dalam gereja.²² Padahal kenyataannya tidak semua gereja peduli akan pelayanan multimedia. Namun zaman sekarang, pelayanan multimedia mengharuskan gereja untuk mampu menguasainya. Karena pelayanan multimedia ini menjadi satu-satunya cara yang dapat digunakan untuk melakukan pelayanan.

Masalah yang terjadi pada saat ini dan masih relevan adalah kurangnya menguasai teknologi. Sebagai seorang Hamba Tuhan harus mampu meng-upgrade diri dalam menguasai teknologi terlebih. Setiap pelayan yang mengambil bagian dalam hal ini harus banyak belajar dalam mengoperasikan sistem yang ada, baik aplikasi dalam zoom, live streaming, aplikasi dalam edit video, dan pembuatan flyer. Berbeda dengan sebelumnya yang hanya menampilkan di layar LCD saja, dengan sekarang yang harus menampilkan juga dalam dua dunia yang berbeda yaitu, dalam tatap muka langsung dan online. Ada perbedaan yang besar yang harus dikuasai pada zaman ini. Gereja tidak bisa menghindari hal ini dalam melakukan sebuah pelayanan melakukan suatu visi misi Tuhan. Karena beribadah merupakan persekutuan dengan Tuhan, namun hal yang utama bagi umat kristiani, yang dimana Tuhan Yesus berkata dalam kitab injil Matius 18:20 "Sebab di mana dua atau tiga orang berkumpul dalam nama-Ku, di situ Aku ada di tengah-tengah mereka."

Dalam ayat ini sudah jarang untuk direalisasikan bahkan dengan kondisi seperti saat ini, yang tidak mendukung. Seperti apa sebenarnya dan bagaimana dapat sebenarnya bersekutu dengan Tuhan dengan menggunakan alat digital dapat menjamin merasakan hadirat sorgawi? Pengendalian diri ketika godaan dalam media sosial lebih besar dari pada kereseriusan mengancam pertumbuhan iman seseorang²³. Strategi dalam melakukan ibadah online merupakan tahap awal dalam mengayomi jemaat dan metode yang sangat baik untuk mencapai tujuan visi dalam gereja. Kegiatan ini tidak lepas dari suatu perencanaan yang sudah ditata dan dikonsep. Perencanaan merupakan titik awal dari mengayomi jemaat yang dilakukan oleh gereja.

Dari semua yang telah dibahas dapat disimpulkan pelayanan multimedia bukan hal yang mudah. Namun sangat dibutuhkan hati yang sungguh-sungguh, dan karakter seperti Kristus yang tidak menonjolkan diri dan tidak sombong dalam pencapaian segala sesuatu. Pada abad ini akan terus

²² Sari Saptorini And Sekolah Tinggi Teologi Baptis Semarang, "*Pelayanan Pemuridan Melalui Video Conference Dalam Gereja Masa Kini*," Available Online At 1, No. 1 (2021): 29–38.

²³ Muhamad A Dejan Rahman, "Perencanaan Pembelajaran Harus Mengikuti Perkembangan Zaman" (N.D.): 1–5.

mengalami perubahan yang semakin mendorong manusia untuk menggunakan alat canggih seperti HP, Laptop, TV, untuk menuangkan kreativitas seseorang.

Pengertian Gereja

Gereja muncul dimulai dari pelayanan ketika Yesus memanggil murid-murid-Nya untuk mengikuti-Nya dan rela meninggalkan segala sesuatu hanya menjadi pengikut-Nya. Dipanggil dalam satu persekutuan dengan Dia, yaitu Gereja. Jadi wujud gereja yang sesungguhnya adalah persekutuan dengan Allah. Berdasarkan asal usul kata etimologinya, “gereja” (port: igerija) berarti “umat kepunyaan Allah sendiri”, atau “Ekklesia” dari bahasa Yunani yang artinya “yang dipanggil keluar”. Gereja juga bisa didefinisikan sebagai tempat “Persekutuan orang-orang percaya”. Inilah sebutan yang banyak kita dapati di dalam kelompok masyarakat. Gereja juga merupakan kehidupan bersama yang berpusat kepada Yesus Kristus. Yesus merupakan buah pekerjaan Allah yang dirancang untuk menjadi penyelamatan manusia, yang didalamnya Roh Kudus bekerja dengan tugas misi penyelamatan.²⁴

Pengaruh Pelayanan Multimedia di dalam Gereja terhadap Pelayanan Gereja

Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi gereja didorong untuk tetap melakukan dan mempertanggungjawabkan tugas dan panggilannya sebagai pelayan dan Hamba Tuhan. 1 Korintus 9:20 berkata “Demikianlah bagi orang Yahudi aku menjadi seperti orang Yahudi, supaya aku memenangkan orang-orang Yahudi. Bagi orang-orang yang hidup di bawah hukum Taurat aku menjadi seperti orang yang hidup di bawah hukum Taurat, sekalipun aku sendiri tidak hidup di bawah hukum Taurat, supaya aku dapat memenangkan mereka yang hidup di bawah hukum Taurat.” Artinya seperti apapun keadaan dan kondisi yang mengancam sebagai pemimpin gereja mampu menjadi pembawa damai kepada orang banyak dan dalam dua dunia yang berbeda yaitu dilingkungan dunia nyata dan dunia maya.

Menggunakan media sosial mempunyai nilai pengaruh negatif dan positif. Pengaruh negatif yang terdapat mengakibatkan adanya kesombongan pada diri sendiri, lebih banyak meluangkan waktu di dunia maya sehingga orang-orang sekitar terabaikan, lupa waktu dikarenakan keasyikan dengan tampilan, hal-hal terbaru, informasi terbaru dari media sosial, lebih membanggakan kecanggihan dari pada kebenaran Firman Allah.²⁵

²⁴ Katrinaa Mina Tutu, “*Gereja Sebagai Persekutuan Yang Terbuka Bagi Masyarakat*” (2020): 3–4.

²⁵ Halimatus Sa’ Diah, Khairussalam Khairussalam, And Arif Rahman Hakim, “Dampak Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Desa Lok Batu Kabupaten Balangan,” *Jurnal Entitas Sosiologi* 11, No. 1 (2022).

Untuk membuat gereja sebagai tempat paling nyaman, pastinya kita harus membuat suatu hal yang menarik dan unik agar jemaat-jemaat tetap betah, dengan cara mengikuti perkembangan zaman. Untuk itu gereja harus lebih jeli dan teliti apa yang menjadi kebutuhan jemaat.²⁶ Gereja harus berani terbuka, agar lebih mudah untuk beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Membaharui diri dalam artian gereja siap bersaing untuk menyaring dan mengambil hal yang positif dari kemajuan teknologi masa kini dengan tetap mempertahankan nilai-nilai iman Kristiani. Gereja juga harus mengajarkan bagaimana cara menggunakan media komunikasi sosial yang ada dengan baik dan benar. Sebab melalui media komunikasi inilah semua orang akan mulai menuangkan ide-idenya terutama di dalam pertumbuhan iman seperti membuat konten kesaksian singkat dan lain sebagainya.

Dengan pelayanan multimedia yang ada di gereja juga mampu menyuarakan kebenaran atau menyampaikan Injil melalui media online seperti mengupload video-video khotbah di Youtube, renungan singkat di tiktok, tulisan-tulisan rohani di blogger, dan masih banyak lagi yang mampu digunakan tim multimedia untuk memajukan pelayanan di gereja dan menjangkau jiwa bagi kemuliaan-Nya. Dengan pelayanan multimedia akan menarik jiwa untuk datang beribadah dan pelayanan yang semakin hari mengalami perubahan yang lebih baik dikarenakan pelayanan multimedia yang mendorong perkembangan pelayanan gereja. Dengan adanya tim pelayanan multimedia akan memudahkan terlaksananya program-program gereja yang sudah diprogramkan.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi hal yang sangat penting dan yang utama bagi banyak manusia. Dengan teknologi yang semakin canggih, membantu masyarakat untuk dapat menciptakan hal baru, berkarya dan melakukan banyak hal. Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, gereja juga memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satunya adalah teknologi yang berbasis multimedia. Gereja memanfaatkan multimedia sebagai alat untuk memajukan pelayanan di gereja. Dengan berbagai fungsi yang ada multimedia menjadi salah satu teknologi yang dibutuhkan oleh gereja, baik gereja yang ada di kota-kota sampai kepada gereja yang ada di daerah-daerah. Dengan adanya multimedia yang dilengkapi dengan berbagai manfaat dimulai dari pembuatan video-video yang kreatif, membuat informasi kreatif, live streaming, membuat situs atau web gereja, dan lainnya. Dengan adanya multimedia akan sangat membantu pelayanan gereja, baik yang dilakukan secara offline maupun secara online.

²⁶ Cordier, "No Analisis Struktur Kovarians Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Di Rumah Dengan Fokus Pada Kesehatan Subjektif Title" (2019): 1-19.

Multimedia sangat berpengaruh bagi gereja karena dengan adanya multimedia juga mampu menarik atau menjangkau jiwa secara virtual dengan menampilkan hal-hal yang kreatif dan tentunya hal-hal yang bersifat rohani yang dapat membantu pertumbuhan rohani jemaat. Dengan demikian gereja haruslah memperhatikan hal ini, agar gereja tidak ketinggalan dengan zaman yang semakin berkembang dan semakin canggih dengan teknologinya. Gereja harus terus mengikuti perkembangan teknologi di era globalisasi yang terus menerus mengalami perkembangan dan perubahan agar gereja tidak tertinggal jauh, sehingga pemberitaan Injil juga tersampaikan sampai ke penjuru dunia melalui teknologi yang ada sehingga nama Tuhan dimuliakan oleh segenap umat manusia.

REFERENSI

- Al-Ta'dib. "2013 Vol. 6 No. 2 Juli - Desember PEMBELAJARAN MULTIMEDIA Jurnal Al-Ta'dib." *Pembelajaran Multimedia* 6, no. 2 (2013): 84–98.
- Borrong, Robert P. "Kepemimpinan Dalam Gereja Sebagai Pelayanan." *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik dan Agama* 2, no. 2 (2019).
- BUDI, HUTOMO SETIA. "Perancangan Multimedia Sebagai Media Sosialisasi Sop Kepada Karyawan Pt. Transcon Indonesia." *Serat Rupa Journal of Design* 1, no. 3 (2018): 461.
- Cordier. "No Analisis Struktur Kovarians Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Di Rumah Dengan Fokus Pada Kesehatan Subjektif Title" (2019): 1–19.
- Dejan Rahman, Muhamad A. "Perencanaan Pembelajaran Harus Mengikuti Perkembangan Zaman" (n.d.): 1–5.
- Desmin, Tuwohingide, Koloay Christian, and Papuas Alfrianus. "Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi." *Jurnal Ilmiah Tatengkorang* 5, no. 1 (2021): 39–43.
- Diah, Halimatus Sa', Khairussalam Khairussalam, and Arif Rahman Hakim. "Dampak Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Desa Lok Batu Kabupaten Balangan." *Jurnal ENTITAS SOSIOLOGI* 11, no. 1 (2022).
- Dievano, Michael. "PENGELOLAAN MULTIMEDIA DIVISI HAGIOS CREATIVE MINISTRY DI GEREJA HAGIOS FAMILY." *STIKOM Yogyakarta* (2016): 99.
- Farrand, Peter, and Wilson Jeremiah. "Tantangan Media Bagi Kaum Muda Dan Tanggapan Gereja Di Dalam Pelayanan Pastoral." *Consilium* 11 11, no. 1 (2014): 55–64.
- Fatimah, Dini Destiani Siti, Dewi Tresnawati, and Agus Nugraha. "Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D)." *Jurnal Algoritma* 16, no. 2

(2020): 173–180.

Hardianto, Deni. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Deni Hardianto" (n.d.).

Mali, S. "Pengembangan Multimedia Terhadap Pengajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid-19." *Inculco Journal of Christian Education* 1, no. 2 (2021): 95–106. <http://ejournal.stakanakbangsa.ac.id/index.php/ijce/article/view/20%0Ahttp://ejournal.stakanakbangsa.ac.id/index.php/ijce/article/download/20/11>.

Novitasari, Khikmah. "Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 3, no. 01 (2019): 50.

Santoso, Joko. "Pelayanan Hamba Tuhan Dalam Tugas Penggembalaan Jemaat." *Sanctum Domine: Jurnal Teologi* 9, no. 1 (2020): 1–26.

Saptorini, Sari, and Sekolah Tinggi Teologi Baptis Semarang. "Pelayanan Pemuridan Melalui Video Conference Dalam Gereja Masa Kini." *Available Online at* 1, no. 1 (2021): 29–38.

Siahaan, Harls Evan R. "Aktualisasi Pelayanan Karunia Di Era Digital." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 1 (2018): 23.

Simanjuntak, Fredy, Dewi Lidya Sidabutar, and Yudhy Sanjaya. "Amanat Penggembalaan Dalam Ruang Virtual." *THRONOS: Jurnal Teologi Kristen* 1, no. 2 (2020): 99–114.

Sitindaon, Ricky. "Sikap Etis Hamba Tuhan Terhadap Kolegialitas Dalam Pelayanan." (2020): 1–9.

Suharyadi, Teguh Wahyono, Irwan Sembiring, Agus Sugiarto, and Adriyanto Juliastomo Gundo. "Pembangunan Sistem Streaming Untuk Ibadah Daring Sebagai Solusi Penyelenggaraan Ibadah Di Masa Pandemi Covid-19 Di GKI Tegalrejo Salatiga." *JMS Magistrorum Et Scholarium* 2, no. 2 (2021): 245–256.

Tutu, Katrinaa Mina. "Gereja Sebagai Persekutuan Yang Terbuka Bagi Masyarakat" (2020): 3.

Waziana, Winia, Leni Anggraeni, and Nur Laela Sari. "Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia." *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 7 (2016): 22–26.