

PENINGKATAN KETERAMPILAN PEMUDA GEREJA BERBASIS TEKNOLOGI VISUAL PADA PELAYANAN IBADAH DI HKBP PERUMNAS MANDALA KEC. MEDAN DENAI PROVINSI SUMATERA UTARA

**Samaria Chrisna HS¹, Sinta Marito Siagian² Ferdinan Rinaldo Tampubolon³,
Agustina Ginting⁴, Yessy Dea Silvia Saragih⁵**

^{1,3,4}Teknik Elektronika Politeknik Negeri Medan, Medan

^{2,5}Teknik Listrik Politeknik Negeri Medan, Medan

Alamat Korespondensi : Komplek Bekala Asri Blok J No.29

E-mail: ¹⁾samariachrisna@polmed.ac.id, ²⁾sintasiagian@polmed.ac.id,
³⁾ferdinantampubolon@polmed.ac.id, ⁴⁾agustinaginting@polmed.ac.id, ⁵⁾yessydea@polmed.ac.id

Abstrak

Perkembangan IPTEK sangat mendukung dalam setiap kegiatan manusia yang memberikan kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan seperti pemanfaatan teknologi visual seperti pemanfaatan penampil teks infocus. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat (PKM) yang dilakukan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan peningkatan keterampilan dalam penerapan teknologi visual dan penggunaan aplikasi Easy Worship pada pelaksanaan kegiatan peribadatan di gereja HKBP PERUMNAS Mandala kepada para pemuda-pemudi gereja. Kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan pemuda-pemudi gereja dalam melakukan pelayanan peribadatan dengan anggaran yang lebih efisien untuk pengadaan kertas ibadah gereja. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini akan diawali dengan pengenalan tentang pengenalan Software EasyWorship (EW) dan pelatihan penggunaan teknologi tersebut dan penerapannya dalam menampilkan tata ibadah pada Software EW. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode diskusi kelompok dan pendampingan oleh tim pelaksana. Berdasarkan kegiatan ini peserta mampu memahami aplikasi dan penggunaannya pada laptop, selanjutnya dalam hal peningkatan inovasi dan kreativitas pemuda-pemudi HKBP Mandala maka tim pelaksana melaksanakan kegiatan serah terima barang pada pengurus gereja tersebut.

Kata Kunci : Aplikasi Easy Worship, Ibadah Konvensional, Inovasi Teknologi

Abstract

The development of science and technology really supports every human activity which makes it easier to carry out activities such as the use of visual technology such as the use of the Infocus text viewer. This Program aims to provide knowledge and increase skills in the application of visual technology and the use of the Easy Worship application in the implementation of worship activities at the HKBP PERUMNAS Mandala church to the young people of the church. This activity can improve the skills of church youth in carrying out worship services with a more efficient budget for providing church worship paper. The method used in this activity will begin with an introduction to the EasyWorship (EW) Software and training on the use of this technology and its application in displaying worship services on the EW Software. This training was carried out using group discussion methods and mentoring by the implementation team. Based on this activity, participants were able to understand the application and use of it on laptops. Furthermore, in terms of increasing innovation and creativity of HKBP Mandala youth, the implementing team carried out the activity of handing over goods to the church management.

Key Words : Conventional Worship, Easy Worship apps, Technological Innovation

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berdampak dalam segala bidang di kehidupan manusia khususnya dalam menyelesaikan permasalahan dalam aktifitas sosial. Perkembangan teknologi juga berdampak dalam kehidupan beragama yang sudah mulai meninggalkan cara-cara konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan beragama (Maurenis, 2020) selain itu perkembangan yang pesat mengakibatkan gereja juga beradaptasi untuk menyesuaikan pelayanan sesuai dengan perkembangan zaman (Tambunan, 2021).

Hal-hal yang kontekstual dalam bergereja yang dulunya menggunakan liturgi dan lagu berbasis teks/tulisan pada lembaran kertas sudah mulai ditinggalkan dan mulai beralih menggunakan teknologi multimedia interaktif (Camerling, Lauled, & Eunike, 2020). Teknologi pendukung dalam kegiatan ibadah Agama Kristen seperti *Easy Worship* sebagai penunjang multimedia pada ibadah (Tuwohingie, Koloay, & Papuas, 2021).

Software Easy Worship (EW) merupakan suatu program yang dapat menampilkan syair lagu pada saat kegiatan ibadah di gereja. Tiga komponen penting pada Easyworship diantaranya syair (teks), gambar (*image*) dan video yang kesemuanya disimpan ke dalam bentuk database di *Software EW* (Siagian, Tampubolon, Ginting, Sinambela, & HS, 2023). Database yang semakin lengkap, akan mempermudah dalam proses penggunaannya karena tinggal memilih dan mengurutkan syair lagu yang diperlukan. Untuk selanjutnya urutan-urutan lagu dinamakan *schedule*. Keunikan dari *Software EW* adalah penggunaan sistem monitor ganda yang berbeda dengan *Powerpoint*. Jika melakukan persentasi dengan powerpoint, tampilan layar komputer operator sama persis dengan tampilan proyeksi. Dan jika perlu perbaikan atau penambahan data, proses revisi akan terlihat di tampilan proyeksi. Sementara untuk *Software EW*, sistem monitoring ganda akan memberikan tampilan yang berbeda antara komputer operator dengan tampilan proyeksi (Ritonga & Marbun, 2022).

Pemanfaatan *Software EW* dapat diimplementasikan pada kegiatan peribadatan secara khusus di HKBP PERUMNAS Mandala. HKBP PERUMNAS Mandala merupakan salah satu dari 3320 gereja HKBP di Indonesia yang berada pada Distrik X Medan-Aceh (HKBP, 2024) dengan alamat di Jl. Elang II, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ibadah minggu berlangsung 5 (lima) sesi yaitu Ibadah Subuh pukul 06.00 WIB, Sekolah Minggu pukul 07.15 WIB, Ibadah Minggu Pagi pukul 08:45 WIB, Ibadah Minggu Siang pukul 10:30 dan Ibadah Minggu Sore pukul 18:00 WIB dengan pimpinan gereja Pdt. Alfrida Naibaho, S.Th. (Pendeta Ressor).

Kegiatan di HKBP terdapat 5 kali pelaksanaan ibadah yang kegiatannya masih dilaksanakan secara konvensional yaitu menggunakan kertas tata ibadah sebagai panduan jemaat dalam melaksanakan peribadatan. Seperti yang kita ketahui bahwa kertas ini akan terus di perbaharui untuk digunakan selama 5 kali peribadatan untuk jemaat yang berbeda setiap sesinya. Penggunaan kertas ibadah dipandang kurang efisien dan efektif dikarenakan pengurus gereja harus menganggarkan biaya cetak kertas ibadah yang jumlahnya terkadang kurang sehingga harus dicetak kembali dan terkadang berlebih sehingga kertas ibadah tidak dapat digunakan kembali. Selain tidak efisien dan efektif penggunaan kertas juga menjadi tidak ramah lingkungan karena dipergunakan setiap minggunya dengan 5 sesi kegiatan ibadah. Modernisasi pada dasarnya sangat dibutuhkan rumah ibadah seperti memanfaatkan teknologi visualisasi yaitu *Software EW*. *Software EW* ini mampu menampilkan seluruh tatanan rangkaian peribadatan tanpa harus menggunakan kertas secara berlebihan. Memperhatikan hal tersebut, Tim Pelaksana memberikan masukan untuk menggunakan *Software EW* untuk mengganti penggunaan kertas ibadah. Namun Penatua Gereja St. Jhonli Situmorang menginformasikan belum ada yang mengetahui tentang *Software EW* tersebut. Sehingga Tim Pelaksana mengusulkan untuk memberikan materi peningkatan keterampilan kepada pemuda terkait teknologi visual yang usulan ini disambut baik oleh pihak gereja yang ditandai dengan adanya surat kesediaan bekerjasama. Suasana kunjungan langsung diperlihatkan pada gambar 1.1 tampilan bagian dalam gereja, tampak luar ruang konsistori/ kantor gereja diperlihatkan gambar 1.2.



Gambar 1 Tampilan Bagian dalam Gereja



Gambar 2 Ruang Konsistori dan Kantor Gereja

HKBP PERUMNAS Mandala memiliki 750 Kepala Keluarga dengan sebaran pengelompokan seperti diperlihatkan pada tabel 1.1. Di dalam pelayanan jemaat, gereja didukung oleh pelayanan gereja sebanyak 42 orang.

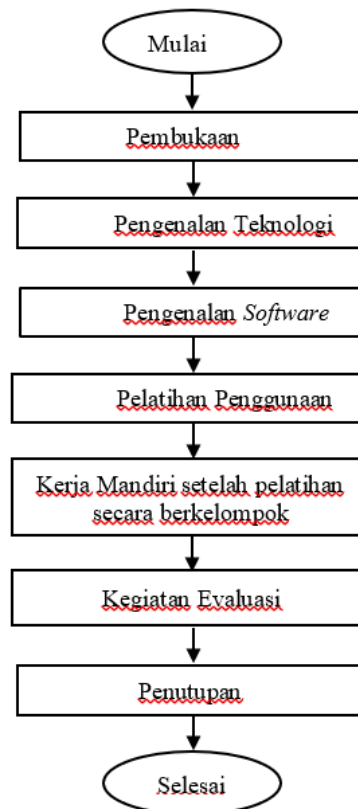
Berdasarkan Analisi situasi yang diperoleh Tim Pelaksana saat melakukan kunjungan langsung ke HKBP PERUMNAS Mandala dan berdiskusi dengan Penatua Gereja diperoleh permasalahan mitra seperti diuraikan sebagai berikut:

- 1) Belum adanya fasilitas/ inventaris teknologi persentasi yang digunakan dalam kegiatan ibadah seperti *infocus* dan layar proyektor,
- 2) Belum ada penerapan teknologi terkini dalam melaksanakan kegiatan ibadah karena masih memanfaatkan powerpoint dalam ibadah tertentu seperti hari kebesaran agama dan dilakukan oleh personal tertentu,
- 3) Belum adanya pengetahuan terkait *Software* EW yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ibadah di gereja.
- 4) Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan pengembangan dalam kegiatan pelayanan ibadah terkhusus pemanfaatan teknologi visual. Selain itu peran pemuda perlu ditingkatkan dalam pemanfaatan teknologi tersebut sehingga regenerasi dalam pelayanan dapat terus berjalan dan pemuda/i gereja dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta dapat mengurangi anggaran untuk pengeluaran biaya cetak kertas ibadah.

Memperhatikan situasi yang diperoleh, maka perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian untuk menjawab setiap permasalahan yang ada sehingga menciptakan suasana yang berbeda sesuai dengan inovasi yang ditawarkan

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dilakukan dengan cara demonstrasi dan pelatihan serta tanya jawab. Kegiatan pelaksanaan ini diawali dengan pembukaan oleh pengurus gereja. Setelah pembukaan dilakukan pengenalan tentang teknologi visual dilanjutkan dengan *Software* EW. Tahap berikutnya memberikan pelatihan dari penggunaan teknologi tersebut dan penerapannya untuk kegiatan ibadah. Selanjutnya secara berkelompok, peserta kegiatan membuat contoh penerapan berdasarkan pelatihan yang telah diberikan.



Gambar 3 Gambaran Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap akhir dari kegiatan ini dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi secara teknis para pemuda/i terhadap penggunaan teknologi visual dan *Software* EW. Kegiatan evaluasi direncanakan memberikan satu bait nyanyian dari buku lagu yang diaplikasikan pada *Software* EW. Kegiatan ini diakhiri dengan penyerahan perangkat teknologi visual kepada mitra dan ditutup oleh pihak gereja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini telah dilaksanakan di HKBP Perumnas Mandala di Jl. Elang II, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini berlangsung pada hari Sabtu 23 Agustus 2024 pada pukul 14.00 sd 17.00. Kegiatan dapat berlangsung karena dukungan dari seluruh pihak baik dari Politeknik Negeri Medan maupun Pihak HKBP Mandala yang berperan sebagai peserta pelatihan. Antusiasme peserta dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 35 orang yang dibentuk kedalam 5 kelompok pelatihan. Pada dasarnya sebelum kegiatan di mulai seluruh tim mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan.



Gambar 4. Tahap persiapan kegiatan pengabdian

Kegiatan pengabdian diawali dengan pembukaan oleh tim pelaksana dan disambut oleh tim HKBP yang dapat diperhatikan pada gambar 5. Pelaksanaan kegiatan ini juga berdasarkan pada Solusi yang ditawarkan. Salah satunya ada demonstrasi terkait dengan aplikasi. Aplikasi yang didemonstrasikan adalah *easyworship*. *Software Easy Worship (EW)* merupakan suatu program yang dapat menampilkan syair lagu pada saat kegiatan ibadah di gereja. Tiga komponen penting pada *Easyworship* diantaranya syair (teks), gambar (*image*) dan video



Gambar 5. Sambutan dari Pendeta Ressort

Berdasarkan gambar 5 pendeta resort sangat mengapresiasi kunjungan sekaligus kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di gereja tersebut, mengingat bahwa belum pernah ada kegiatan pengabdian yang diselenggarakan di tempat beliau mengabdikan saat ini. Oleh sebab itu, melalui sambutannya Pdt. Naibaho menyampaikan agar peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan hikmat dan mampu menyerap seluruh ilmu yang ditransfer oleh tim pelaksana pengabdian. Setelah sambutan selesai, maka dilanjutkan dengan doa. Kemudian kegiatan pengabdian berlanjut dengan penyampaian materi pelatihan yang secara langsung disampaikan oleh ketua tim pelaksana yang dapat diperhatikan pada gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan memperkenalkan terkait aplikasi *easyworship* kepada seluruh peserta. Diperoleh bahwa peserta pelatihan belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Hal itu diperoleh dari sesi tanya jawab singkat yang dilaksanakan oleh ketua tim pelaksana sekaligus sebagai pemateri. Pada tahapan ini 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. Setelah mendemonstrasikan aplikasi tersebut, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan yang dibuat kedalam bentuk kelompok yang dapat diperhatikan pada gambar 7



Gambar 7. Sesi Pelatihan

Gambar 7 merupakan sesi pelatihan yang dibuat kedalam kelompok dan didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. Kegiatan pendampingan sangat efektif dalam membantu peserta untuk mampu mempelajari modul yang langsung di aplikasikan pada laptop masing-masing kelompok. Kegiatan ini sangat interaktif di dalam kelompok karena banyak pertanyaan peserta yang dimunculkan untuk melaksanakan tugas project yang diinstruksikan oleh pemateri sebelumnya. Selain itu, tersedianya modul juga mempermudah peserta dalam mengerjakan project pembuatan *easyworship* sederhana. Modul ini merupakan wadah peserta untuk bisa mengupgrade pengetahuan tentang aplikasi tersebut, seiring dengan itu juga mampu meningkatkan inovasi dan kreativitas peserta dalam membuat atau menampilkan lagu-lagu yang dibawakan pada saat proses ibadah berlangsung.

3.2 Tahapan Evaluasi

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat peningkatan pemuda-pemudi di HKBP Perumnas Mandala tentang Aplikasi Easyworship. Hal tersebut diketahui pada saat sesi penutupan tentang mereview ulang singkat materi yang disampaikan oleh peserta pelatihan



Gambar 8 peserta menyampaikan yang diperoleh saat pelatihan

Berdasarkan gambar 8 peserta mampu menyampaikan secara singkat easyworship dan penggunaannya pada kegiatan peribadatan. Selain itu, peningkatan pemahaman peserta pelatihan juga dapat diperhatikan dari Seluruh tim atau kelompok 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 mengimplementasikan easyworship pada laptop maka tim pengusul menyimpulkan bahwa mereka dapat berkembang dalam penguasaan aplikasi tersebut jika dapat selalu berlatih menggunakan modul yang telah dipersiapkan. Sebagai bahan untuk meningkatkan inovasi dan kemampuan peserta dalam menguasai easyworship, maka tim pelaksana pengabdian memberikan alat maupun bahan yang diperlukan. Adapun alat dan bahan yang diberikan adalah layar proyektor, proyektor, flashdisk, kabel dan juga modul pelatihan. Kegiatan serah terima barang dapat diperhatikan melalui gambar 9. Kegiatan ini diwakilkan oleh pendeta J. Naibaho dan Sintua Situmorang yang nanti disampaikan kepada seluruh jemaat di gereja tersebut pada saat kegiatan ibadah berlangsung.



Gambar 9. Serah Terima Barang

Setelah pelaksanaan serah terima barang maka kegiatan pengabdian di akhiri dengan foto Bersama yang diperlihatkan pada gambar 10. Kemudian di tutup dengan kata penutup oleh pendeta yang menyatakan bahwa beliau sangat bersyukur kegiatan berlangsung dengan baik. Beliau juga berharap bahwa kegiatan ini dapat berdampak positif bagi jemaat-jemaat yang dipimpinnya. Pelaksanaan pengabdian ini tidak hanya sampai disini saja, tetapi dapat berlanjut untuk tahun berikutnya agar transfer ilmu pengetahuan dan teknologi semakin sempurna diterima oleh pemuda-pemudi tersebut.



Gambar 10. Foto Bersama peserta dan pengurus Gereja serta tim Pelaksana Pengabdian

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah terlaksana maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permasalahan Belum adanya fasilitas/ inventaris teknologi persentasi yang digunakan dalam kegiatan ibadah seperti *infocus* dan layar proyektor telah diatasi dengan diserahkannya proyektor pada gereja tersebut sebagai inventaris
2. Pengetahuan terkait *Software* EW yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ibadah di gereja telah diimplementasikan pada peserta pelatihan sebanyak 35 orang
3. Masa mendatang kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan Pelatihan-pelatihan aplikasi Canva, Prezi dan lainnya yang menunjang kebutuhan peribadatan Sehingga terciptanya inovasi yang menarik dan efektif serta kolaborasi antara teknologi

Acknowledgement (ucapan terima kasih)

Para penulis dengan penuh rasa syukur menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana DIPA Politeknik Negeri Medan tahun 2024 dengan nomor kontrak: B/503/PL5/PM.01.01/2024 tertanggal 1 Agustus 2024

DAFTAR PUSTAKA

- Camerling, Y. F., Lauled, M. C., & Eunike, S. C. (2020). Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 2(1), 1-22.
- HKBP, B. I. (2024). Huria Kristen Batak Protestan (HKBP).
- Maurenis, A. (2020). Kristen Dan Teknologi: Etika, Literasi Dan Ciptaan: Christianity and Technology: Ethics, Literacy and Creation. *Jurnal Teologi Amreta*, 3(2), 326374.
- Ritonga, N., & Marbun, S. (2022). Pelatihan Worship Leader, Singer Dan Multi Media Di GPdI Imanuel Kagungan Rahayu. *Jurnal PKM Setiadharma*, 3(1), 20-30.
- Siagian, S. M., Tampubolon, F. R., Ginting, A., Sinambela, L., & HS, S. C. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif pada Kegiatan Ibadah Minggu GBKP Majelis Tanjung Raja. *Bhinneka Tunggal Ika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 99-106.
- Tambunan, F. (2021). Analisis Dasar Teologi Terhadap Pelaksanaan Ibadah Online Pascapandemi Covid-19. *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani*, 4(2), 154-169.
- Tuwohingie, D., Koloay, C., & Papuas, A. (2021). Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Tatengkorang*, 5(1), 39-43.