EULOGIA
Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani
Volume 2, No. 2, November 2022 (63-72) https://ojs.sttblessing.ac.id/index.php/eulogia

Penerapan Teknologi Multimedia dalam Meningkatkan Minat Beribadah Remaja dan Pemuda

Agus Prihanto[1], Yuli Pheanto[2], Jeffery David Menda[3]
[1,2,3]Sekolah Tinggi Teologi Blesing Indonesia, Makassar
Correspondence: agusprihanto1971@gmail.com

***Abstract**: Currently, many young people are no longer interested in worship. These young people think that worship service at church is an activity that is not interesting and tedious. Unattractive and less communicative worship will affect the congregation's enthusiasm during the service, especially in youth worship services. The writing of this scientific article uses descriptive qualitative research methods, focusing on the role of multimedia technology and increasing interest in worship in youth ministry in the church. Multimedia and audio-visual technology in every service is indispensable, including in youth service of youth ministry. Moreover, multimedia technology can make youth worship more attractive and more varied. Multimedia technology can display song lyrics and sermon materials using power points, video clips, or spiritual films that can awaken their faith and be a form of variation in youth worship. Therefore, various worship services will provide enthusiasm and increase interest in worship for young people.*

Keywords: multimedia; worship enthusiasm; young people

Abstrak: Pada saat ini banyak remaja dan pemuda yang sudah tidak tertarik lagi dalam beribadah. Remaja dan pemuda seringkali beranggapan bahwa pelayanan ibadah di gereja merupakan suatu kegiatan yang tidak menarik dan sangat membosankan. Ibadah yang kurang menarik dan kurang komunikatif akan mempengaruhi antusias jemaat saat mengikuti ibadah, khususnya dalam pelayanan ibadah remaja dan pemuda. Penulisan artikel ilmiah ini menggunakan metode penelitian kualitatif diskriptif, dengan fokus penelitian adalah peran teknologi multimedia dan meningkatkan minat beribadah pada pelayanan remaja dan pemuda di gereja. Teknologi audio visual dan multimedia dalam setiap ibadah sangat diperlukan, termasuk dalam ibadah pelayanan remaja dan pemuda. Teknologi multimedia dapat membuat ibadah remaja dan pemuda lebih menarik dan lebih bervariasi. Teknologi multimedia dapat menayangkan teks lagu, materi khotbah dengan power point, video clip, ataupun film-film rohani yang dapat membangkitkan iman mereka sekaligus menjadi bentuk variasi dalam ibadah remaja dan pemuda. Ibadah yang bervariasi akan memberikan gairah serta meningkatkan minat dalam beribadah bagi remaja dan pemuda.

Kata kunci: minat ibadah; pelayanan multimedia; remaja dan pemuda

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan bertambahnya pengetahuan manusia, maka teknologi menjadi lebih berkembang. Teknologi ini membantu umat manusia untuk mempermudah melakukan pekerjaan-pekerjaan yang harus dikerjakannya. Seiring dengan berkembangnya zaman maka kebutuhan akan teknologi bagi umat manusia juga makin berkembang. Teknologi bukan hanya digunakan dalam bidang-bidang industri atau usaha saja, namun teknologi juga merupakan kebutuhan sehari hari bagi kehidupan manusia secara pribadi. Produk teknologi digunakan baik untuk menunjang kebutuhan rumah tangga, maupun untuk kebutuhan pribadi. Bahkan teknologi tidak hanya menjadi bagian dari kehidupan kalangan tertentu saja, tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan semua kalangan sosial dan kelompok usia serta semua *gender* baik laki-laki maupun perempuan.

Demikian juga gereja dalam usaha menjalankan tugas panggilannya untuk melakukan kehendak Tuhan, sudah banyak gereja yang mempergunakan teknologi yang sesuai

dengan perkembangan zaman saat ini. Tentang hal ini, Alkitab menuliskan bahwa Daud juga melakukan kehendak Allah pada zamannya atau dengan kata lain Daud melayani Tuhan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan pada masanya. Dalam Kisah Para Rasul 13:36a: "Sebab Daud melakukan kehendak Allah pada zamannya". Dalam hal ini gereja juga harus melakukan kehendak Tuhan sesuai dengan perkembangan zaman. Gereja harus menjadi pelayanan yang *up to date*, sehingga dapat menjawab kebutuhan jemaat dan masyarakat.

Pada zaman sekarang ini teknologi merupakan bagian penting dari kebutuhan kehidupan manusia. Setiap kelompok usia dapat dikatakan sangat membutuhkan teknologi, terlebih bagi usia remaja dan pemuda yang tidak dapat lepas dari hal ini, teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja dan pemuda.[1] Saat ini teknologi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi semua orang, bahkan diberbagai bidang kehidupan termasuk di dalam gereja. Sudah banyak gereja saat ini yang memanfaatkan teknologi dalam setiap pelaksanaan kegiatan di gereja, baik dalam kegiatan-kegiatan ibadah hari Minggu, bahkan dalam kegiatan-kegiatan yang lebih kecil misalnya rapat, ibadah kelompok kecil dan kegiatan lainnya.

Jika dahulu orang kristen membaca Alkitab dengan mempergunakan buku manual yang cukup besar dan berat, maka sekarang ini orang dapat membaca Alkitab melalui *smartphone* atau di media internet yang sangat simpel. Sekarang ini cukup banyak para pendeta yang memilih untuk membawa *tablet* atau *smartphone* naik ke atas mimbar untuk berkhotbah dari pada membawa buku catatan. Bahkan saat berkhotbah tidak lagi menggunakan Alkitab cetak melainkan menggunakan *smartphone* ataupun menampilkan ayat-ayat Alkitab dengan menggunakan teknologi multimedia. Hal ini banyak terjadi di banyak negara di dunia, contohnya di negara Nigeria di dalam sebuah jurnal yang diterbitkan oleh *Olabisi Onabanjo UniversityI* menuliskan bahwa di negara tersebut banyak pendetanya berkhotbah dengan menggunakan *smartphone* ataupun media internet.[2] Kenyataannya kemajuan dalam dunia teknologi dapat memberikan kesempatan bagi gereja untuk menyebarkan berita Injil dan dapat menjangkau dunia secara luas. Teknologi menjadi salah satu pendukung yang digunakan dalam ibadah di gereja, bahkan teknologi juga dapat mempermudah gereja untuk berinteraksi dengan masyarakat luas.

Dari hasil penelitian Juvensius Kowono Effendy dan kawan-kawan, terhadap salah satu gereja yang berada di Surabaya, menjelaskan bahwa adanya kebutuhan visual dan multimedia dalam setiap ibadah mereka, khususnya dalam setiap ibadah pelayanan remaja dan pemuda. Dari hasil penelitian mereka dapat disimpulkan bahwa ibadah yang kurang menarik dan kurang komunikatif akan mempengaruhi antusias jemaat saat mengikuti ibadah, khususnya ibadah remaja dan pemuda.[3] Dari hal ini maka dapat dipahami bahwa salah satu bagian yang penting dalam melaksanakan ibadah adalah teknologi multimedia. Sampai saat ini masih ada gereja-gereja yang kurang menyadari betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pelayanan, termasuk untuk mendidik kerohanian remaja dan pemuda di gereja.

---

[1] John Piper, *Melawan Godaan Dunia Yang Sudah Jatuh Dalam Dosa* (Bandung: Pionir Jaya, 2014)., 32

[2] Kolawole Oladutun Paul, "An Evaluation of the Use of Technology in the 21st Century Nigerian Church," *Pharos Journal of Theology* 100 (2019): 1–8, https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59563404/TECHNOLOGY20190606-71089-fbal87-libre.pdf?1559873288=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAn_Evaluation_of_the_Use_of_Technology_i.pdf&Expires=1671860952&Signature=NqE8e8xHt~govjEq5zcZKI4BIQgAo1.

[3] Juvensius Jowono Effendy, Aristarchus Pranayama Kuntjara, and Ryan Pratama Sutanto, "Perancangan Lirik Animasi Sebagai Penunjang Ibadah Anak Muda Gereja Mawar Sharon," *Jurnal DKW Adiwarna* Vol. 1, No (2018): 1–10, https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7270.

Media teknologi merupakan sarana yang kuat dalam membentuk, serta menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan generasi muda sekarang ini.[4] Dapat dikatakan bahwa tidak mungkin kita berbicara tentang spiritual bagi generasi muda di abad XXI tanpa memahami pola dan prilaku generasi remaja dan pemuda yang hidup dipengaruhi oleh media teknologi. Teknologi merupakan media yang sangat penting dalam penyampaian informasi tentang moral dalam mengedukasi remaja dan pemuda.[5] Penggunaan media teknologi dalam melayani remaja dan pemuda di gereja merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting pada zaman ini.

Gereja yang tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman dan tidak menggunakan teknologi khususnya teknologi multimedia dalam beribadah, maka kemungkina besar gereja tersebut dapat mengalami hambatan dalam pertumbuhan jemaat dan dalam melakukan pelayanan di gereja tersebut, termasuk dalam melaksanakan ibadah. Hal ini tidak terkecuali untuk pelayanan remaja dan pemuda, pelayanan ini dapat juga mengalami hambatan dan masalah, karena anak muda sekarang ini identik dengan teknologi. Beberapa masalah yang dapat terjadi jika pelayanan remaja dan pemuda tidak memanfaatkan teknologi sekarang ini, antara lain: masalah dalam mengembangkan kreatifitas dan inovasi pada pelayanan, dalam menyampaikan materi pembelajaran/ khotbah kepada para remaja dan pemuda, menyampaikan informasi bagi pengurus pelayanan remaja dan pemuda, mengalami kesulitan untuk meningkatkan minat terhadap kegiatan pelayanan remaja dan pemuda, dan masalah lainnya. Dalam hal ini teknologi merupakan sesuatu yang bermanfaat dan dapat mendukung kemajuan dalam perkembangan pelayanan generasi remaja dan pemuda di gereja.[6]

David Stillman dan Jonah Stillman dalam bukunya Generasi Z menuliskan bahwa sekitar 91% gen Z berpendapat bahwa keputusan mereka untuk bekerja pada suatu perusahaan dengan melihat fasilitas kecanggihan teknologi dari perusahaan tersebut.[7] Data ini menunjukkan bahwa generasi muda pada sekarang ini lebih tertarik dengan kegiatan-kegiatan yang menggunakan teknologi. Jika kegiatan tersebut tidak menggunakan teknologi akan menyebabkan mereka mudah merasa bosan dan tidak tertarik pada kegiatan tersebut, termasuk dalam ibadah remaja dan pemuda di gereja. Dari hasil penelitian Santi Sahartian mengemukakan bahwa remaja dan pemuda kristen pada masa kini mulai banyak yang tidak lagi antusis dalam hal rohani.[8] Dalam artian banyak di antara remaja dan pemudah lebih memilih untuk mengikuti kegiatan yang lebih menarik di luar gereja dari pada mengikuti ibadah di dalam gereja.

Hasil riset *The Barna Group,* diperoleh data sebagai berikut: bahwa hampir 60% remaja-pemuda usia 15-29 tahun tidak lagi aktif terlibat dalam pelayanan di gereja.[9] Demikian juga dari hasil penelitian Bilangan *Research Center* menyatakan bahwa di Indonesia ada sekitar 97,4% generasi muda kristen yang datang ke gereja, mereka aktif

---

[4] Restifani Cahyami, "Pendampingan Pastoral Bagi Pemuda Dalam Menyikapi Pengaruh Teknologi," *OFSPREPRINTS* (2020): 1–2, https://osf.io/c49v8.

[5] Remegises Danial Yohanis Pandie, "Literasi Digital Berbasis Pendidikan Kristiani Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Era Disrupsi Teknologi," *Jurnal Edukatif* Vol. 4, No (2022): 5995–6002, https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2964.

[6] Lowry Patiri, "Pengaruh Pemakaian Teknologi Komunikasi Terhadap Pertumbuhan Rohani Remaja Umur 12-17 Tahun Di Gereja KIBAID Jemaat Dirgantara Makassar," *Repository STT Jaffray* (2018): 37–44, https://repository.sttjaffray.ac.id/media/publications/268990-pengaruh-pemakaian-teknologi-komunikasi-335483d6.pdf.

[7] David Stillman and Jonah Stillman, *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018).xvii

[8] Santy Sahartian, "Membentengi Pemuda Gereja Dari Ajaran Guru Palsu Melalui Pemahaman 2 Petrus 3:3," *Jurna Teologi Berita Hidup* Vol. 3, No (2021): 284–304, https://e-journal.sttberitahidup.ac.id/index.php/jbh/article/view/70/84.

[9] Agus Prihanto, "Peran Proses Mentoring Pemimpin Kaum Muda Bagi Perkembangan Pelayanan Pemuda Di Gereja," *Jurnal Jaffray*
Vol.16, N (2018): 175–196, https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/258.

menggunakan media yang terhubung dengan internet.[10] Data yang lainnya menunjukkan bahwa 13,9 % remaja dan pemuda kristen merasa bosan untuk mengikuti ibadah di gereja.[11] Dari data tersebut menunjukkan bahwa teknologi sangat berperan penting dalam meningkatkan minat beribadah bagi remaja dan pemuda. Namun pertanyaannya adalah teknologi yang bagaimana, yang dapat meningkatkan minat beribadah bagi remaja dan pemuda.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif diskriptif. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan realita empirik tentang peranan teknologi multimedia dalam ibadah remaja dan pemuda, terhadap minat beribadah dari remaja dan pemuda di gereja. Fokus penelitiannya adalah bagaimana teknologi multimedia dapat diterapkan di dalam ibadah remaja dan pemuda sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam beribadah. Dalam penerapan teknologi multimedia yang menjadi fokus pengamatan adalah teknologi multimedia apa saja yang dapat digunakan dalam ibadah remaja dan pemuda, serta bagaimana penggunaan teknologi multimedia tersebut dapat diterapkan dalam pelayanan ibadah remaja dan pemuda tersebut. Selain itu memberikan diskripsi tentang bagaimana minat remaja dan pemuda terhadap ibadah-ibadah yang menggunakan teknologi multimedia.

HASIL PEMBAHASAN

Pendapat Gary J Anglin yang dikutip oleh Zainal Arifin and Adhi Setiyawan, menuliskan bahwa saat ini teknologi merupakan penerapan dari ilmu perilaku, dan alam, serta pengetahuan lainnya yang berjalan dengan suatu sistem tertentu untuk dapat memecahkan setiap masalah.[12] Teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan menjadi suatu alat, modifikasi, pengaturan dan prosedur yang digunakan oleh manusia untuk mempermudah aktivitas mereka secara efektif dan praktis. Penerapan teknologi merupakan proses dalam mempraktekkan teknologi pada suatu aktivitas atau kegiatan tertentu dengan tujuan orang lain dapat menerima perubahan dan memperoleh hasil atau tujuan yang diharapkan.

Oleh sebab itu tujuan dari penerapan teknologi dalam pelayanan remaja dan pemuda adalah sebagai suatu sarana pendukung dalam pelayanan tersebut untuk mencapai tujuannya, yakni agar anak dapat mengungkapkan pujian, hormat, syukur, dan kasihnya kepada Yesus dan semakin bertumbuh di dalam-Nya. Dengan teknologi maka dapat memberikan efisiensi dan efektifitas dari proses pertumbuhan rohani dari remaja dan pemuda tersebut.

Pelayanan serta penyampaian Firman Tuhan dalam pelayanan remaja dan pemuda yang tidak memanfaatkan media dan teknologi dianggap sudah tidak dapat memberikan daya tarik lagi bagi remaja dan pemuda, khususnya bagi anak-anak generasi Z dan generasi alfa. Generasi Z merupakan generasi yang tahun kelahirannya antara tahun 1995-2012.[13] Sedangkan generasi alfa merupakan anak yang lahir pada tahun 2010-2025.[14] Pada saat artikel ini ditulis generasi Z merupakan generasi yang berada pada

[10] Bambang Budijanto, *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*, ed. Bambang Budijanto (Jakarta: Gramedia, 2018).83

[11] Ibid.47

[12] Zainal Arifin and Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT* (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012).

[13] Stillman and Stillman, *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*.

[14] Marrisa Leviani Indrayana, Hendro Aryanto, and Aniendya Christianna, "Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengambangan Karakter Pada Generasi Alfa," *Jurnal DKV Adiwarna* Vol.1, No. (2018): 1–10, https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511.

rentang usia remaja dan pemuda. Generasi ini dapat dikatakan sebagai generasi yang melek terhadap teknologi, yang berarti mereka sangat paham dengan teknologi. Diperlukan penerapan metode dan fasilitas teknologi yang lebih menarik dalam pelayanan generasi remaja dan pemuda saat ini. Pelayanan remaja dan pemuda pada masa kini sudah seharusnya menggunakan teknologi, hal ini dapat memberikan daya tarik bagi pelayanan remaja dan pemuda. Pemanfaatan teknologi dapat mengurangi kesenjangan antara gereja dengan remaja dan pemuda, sehingga gereja dapat menjangkau mereka.[15]

Jika dilihat dari jenis teknologi maka teknologi dapat dibagi berdasarkan bidang-bidang kegunaanya, antara lain teknologi informatika, teknologi komunikasi, teknologi transportasi, teknologi medis, teknologi pendidikan, dan teknologi lainnya. Dalam gereja, kebanyakan yang digunakan adalah teknologi informasi, teknologi komunikasi Teknologi audio visual, teknologi multimedia dan beberapa teknologi lainnya yang berhubungan erat dengan pelayanan di gereja. Dari semua teknologi tersebut, yang banyak digunakan dalam pelaksanaan ibadah di gedung gereja adalah teknologi audio visual dan teknologi multimedia.

Teknologi yang dapat digunakan dalam ibadah pelayanan remaja dan pemuda antara lain audio visual, multimedia, internet, media sosial, sound sistem, lighting, dan teknologi lainnya yang cocok dalam pelayanan remaja dan pemuda. Biasanya pada daerah-daerah perkotaan dalam melaksanakan ibadah remaja dan pemuda telah didukung dengan teknologi *sound system*, *lighting*, dan multimedia yang baik, hal ini akan membuat anak remaja dan pemuda makin tertarik untuk beribadah dengan baik. Bagi gereja-gereja yang ada di kota-kota besar dengan jumlah anggota jemaat yang cukup banyak dan didukung dengan dana yang cukup besar untuk menyediakan fasiltas yang baik, maka teknologi dalam pelayanan merupakan hal yang biasa terlihat. Pelayanan remaja dan pemuda harus menghadirkan suasana ibadah yang nyaman, menyenangkan, dan menarik sehingga remaja dan pemuda tertarik untuk datang ke ibadah remaja dan pemuda dan mereka dapat beribadah dengan baik. Kompetensi para pemimpin remaja dan pemuda sangatlah penting dalam melayani anak remaja dan pemuda di gereja, oleh sebab itu para pemimpin remaja dan pemuda harus memperlengkapi diri dan menambah kapasitas dalam pengetahuan serta keterampilan yang baik, khususnya dalam hal teknologi. Hal ini bertujuan agar para pemimpin remaja dan pemuda dapat mengikuti perkembangan anak remaja dan pemuda di zaman sekarang yang sudah bersentuhan dengan teknologi sejak masa kecil mereka, sehingga tidak menimbulkan *gap* antara pemimpin dan anggota jemaat remaja dan pemuda tersebut.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dan sering digunakan dalam melaksanakan ibadah remaja dan pemudah di banyak gereja yaitu teknologi audio visual. Teknologi audio visual ini merupakan salah satu cara untuk menyampaiakan dan memproduksi bahan/materi dengan mempergunakan alat mekanis serta elektronik, untuk dapat menampilkan setiap pesan secara audio serta visual. Penggunaan teknologi audio visual ini memungkinkan untuk dapat memproyeksikan gambar menjadi dapat terlihat hidup dan memperdengarkan kembali suara serta penayangan visual yang berukuran lebih besar.[16]

Arti kata dari audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* berarti dapat didengar sedangkan *visible* diartikan dengan dapat dilihat.[17] Teknologi audio visual merupakan teknologi yang mencakup berbagai perangkat untuk dapat memproduksinya,

[15] Hengki Irawan Setia Budi, "Minimalisir Konflik Dalam Gap Generasi Melalui Pendekatan Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Teologi Injili* Vol.1, No. (2021): 72–87, https://jurnal.sttati.ac.id/index.php/jti/article/view/11/8.

[16] Sugeng Susilo Adi, *Audio Scaffolding Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2012).35

[17] Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, Dan Penyuluhan* (Jakarta: PT. Gramedia, 1985). 11

mengolah dan menyajikan suara serta gambar. Teknologi audio meliputi sound system yang terdiri dari *mixer, speaker, mic*, dan perangkat lainnya, sedangkan teknologi visual perangkatnya seperti *projector*, layar LCD (*Liquid Crystal Display*), TV, kamera dan peralatan sejenis lainnya. Teknologi audio visual dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi remaja dan pemuda dalam pelaksanaan ibadah.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini maka teknologi audio visual dapat dikombinasikan dengan menggunakan perangkat komputer atau dengan perangkat digital lainnya. Teknologi audio visual yang dikombinasikan dengan prangkat komputer seperti ini sering disebut dengan teknologi multimedia. Teknologi multimedia merupakan kombinasi dari gambar, teks, suara, dan animasi serta video, yang dihasilkan oleh komputer ataupun perangkat elektronik lainnya yang kemudian dimanipulasi secara digital.[18] Menurut Munir teknologi multimedia diartikan sebagai penggunaan teknologi elektronik seperti komputer, *handphone*, kamera dan *mixer sound syistem* serta perangkat lainnya yang digunakan untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video yang digunakan pada suatu kegiatan.[19] Menurut Mayer (2009) seperti yang dikutip oleh Stephanus, berpendapat bahwa teknologi muti media merupakan penyajian materi dengan menggunakan kata-kata dan digabungkan dengan gambar. Kata-kata merupakan materi yang dipresentasikan dengan menggunakan teks ataupun ucapan, sedangkan gambar merupakan konsep yang disajikan dalam bentuk gambar.[20] Teknologi multimedia yaitu teknologi yang menggunakan teknologi komputer baik perangkat keras ataupun perangkat lunak dalam memproses dan menghasilkan teks, gambar, suara, dan animasi serta video secara digital.

Teknologi multimedia sangat bermanfaat dalam menyampaikan suatu pesan kepada *audience*. Dengan adanya teknologi multimedia maka dapat menolong kepada setiap orang untuk memahami dengan mudah setiap informasi yang disampaikan. Teknologi multimedia dapat memberikan manfaat dalam penyampaian serta dalam menerima informasi. Manfaat dalam menggunakan teknologi multimedia antara lain: lebih komunikatif, mudah dalam melakukan perubahan, intraktif, dan lebih mudah dalam menuangkan kreatifitas, serta dapat mengatasi kejenuhan.[21] Demikian juga dalam pelayanan remaja dan pemuda, pemanfaatan teknologi multimedia sangat berperan penting dalam ibadah. Khususnya dalam ibadah-ibadah remaja dan pemuda, teknologi multimedia dapat menjadi daya tarik tersendiri dan meningkatkan semangat bagi remaja dan pemuda untuk beribadah. Ibadah-ibadah remaja dan pemuda yang menggunakan teknologi multimedia tentunya akan mendapatkan perhatian khusus bagi remaja dan pemuda. Hal ini disebabkan karena remaja dan pemuda merupakan generasi teknologi, dimana segala sesuatu yang mereka kerjakan hampir seluruhnya menggunakan teknologi, termasuk dalam beribadah. Pendapat Doug Fields seperti yang dikutip oleh Robi Panggarra dan Leonard Sumuel menyatakn bahwa pelayanan ibadah remaja dan pemuda harus berusaha untuk menghilangkan pandanga bahwa mengikuti ibadah di gereja itu membosankan. [22] Bagi gereja-gereja di kota mungkin sudah banyak yang menggunakan teknologi multimedia, namun di beberapa daerah pedalaman khususnya, kebanyakan dari gereja mereka belum menggunakan teknologi multimedia. Kemungkinan yang menjadi kendala

[18] Tay Vaughan, *Multimedia: Making It Work. 8th Edition* (New York: McGraw-Hill, 2011). 1

[19] Munir, *Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012).162

[20] Stephanus Turibius Rahmat, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (2015): 196–208, http://www.uic.edu/depts/.

[21] Munir, *Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.

[22] Robi Panggarra and Leonard Sumule, "Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda," *Jurnal Jaffray* Vol. 17, N (2019): 91–106, http://ojs.sttjaffray.ac.id/index.php/JJV71/index.

mereka adalah kurangnya dana untuk membeli peralatan teknologi multimedia dan minimnya pengetahuan mereka dalam menggunakan peralatan tersebut.

Teknologi multimedia merupakan salah satu cara untuk menghilangkan suatu pandangan bahwa ibadah di gereja membosankan. Dalam ibadah pelayanan remaja dan pemuda seharusnya menjadi tempat ibadah yang menggairahkan, penuh dengan inovasi dan kreatifitas yang tinggi serta pemanfaatan teknologi dengan maksimal. Jika hal tersebut tidak terpenuhi maka ada kemungkinan kebutuhan dari remaja dan pemuda tersebut tidak terpenuhi. Menurut Hutchcraft dan Whitmer mengemukakan bahwa cara terbaik dalam melayani remaja dan pemuda, dapat diawali dengan memenuhi kebutuhan mereka. Dengan kata lain bahwa pelayanan remaja dan pemuda harus berusaha untuk memenuhi kebutuhan mereka sesuai dengan perkembangan zaman.[23] Dalam hal ini salah satu kebutuhan remaja dan pemuda dalam beribadah adalah teknologi multimedia, yang mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi mereka.

Teknologi multimedia merupakan salah satu jawaban yang tepat dalam memenuhi kebutuhan ibadah remaja dan pemuda. Untuk melayani remaja dan pemuda di gereja, sangat perlu untuk memperhatikan kesediaan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung terlaksananya ibadah tersebut. Salah satu fasilitas yang perlu diperhatikan oleh gereja dalam ibadah remaja dan pemuda selain perlatan musik adalah tersedianya sarana multimedia.[24] Perangkat dari teknologi multimedia terdiri dari *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). *Hardware* (perangkat keras) dari teknologi multimedia terdiri dari: LCD (*Liquid Crystal Display*), komputer/laptop dan perangkat yang dapat digunakan untuk mengeluarkan suara dengan menggunakan sound system beserta kabel penghubung lainnya. Sedangkan *software* (perangkat lunak) terdiri dari aplikasi yang digunakan pada komputer atau laptop untuk dapat mengolah data dan menghubungkan dengan aplikasi lain untuk dapat ditampilkan melalui *hardware* (perangkat keras). *Software* (perangkat lunak) biasanya dapat menggunakan aplikasi *easy worship* untuk menampilkan teks-teks lagu dalam ibadah, penggunaan power point untuk menampilkan materi-materi khotbah, aplikasi pemutaran video (VLC, KM*Player*, Gom *Player*, Pot *Player*) dan aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat digunakan dalam mendukugn jalannya ibadah.

Teknologi multimedia interaktif merupakan kombinasi yang terdiri atas dua ataupun lebih media baik audio, grafik, teks, animasi ataupun video. Melalui teknologi multimedia ini dapat digunakan untuk memanipulasi dan mengendalikan perintah serta perilaku alami dalam sebuah presentasi.[25] Teknologi multimedia ini sangat berguna untuk mengolah setiap data yang ingin disampaikan dengan cara yang khusus, agar data tersebut dapat ditampilkan dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan minat setiap orang yang melihatnya. Dengan menggunakan teknologi multimedia dalam pelayanan ibadah remaja dan pemuda maka akan memberi dampak yang baik dalam meningkatnya minat untuk beribadah pada pelayanan remaja dan pemuda tersebut.

Sarana teknologi multimedia yang digunakan dalam pelayanan ibadah remaja dan pemuda sangat bermanfaat untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi generasi remaja dan pemuda, serta memberikan suasana ibadah yang menyenangkan. Tampilan gambar-gambar yang ada dilayar LCD (*Liquid Crystal Display*) akan memberikan daya tarik yang kuat bagi remaja dan pemuda yang hadir dalam pelayanan ibadah tersebut. Teknologi

[23] Prihanto, "Peran Proses Mentoring Pemimpin Kaum Muda Bagi Perkembangan Pelayanan Pemuda Di Gereja."

[24] Panggarra and Sumule, "Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda."

[25] Muhammad Rusli et al., "Pengenalan Dasar Multimedia Bagi Pelayan Pemuda Gereja Pouk Ichthus BDP," *Jurnal Abdimas* Vol.3, No. (2022): 25–27, http://alumni.kalbis.ac.id/index.php/kalbisabdimas/article/view/225.

multimedia dapat memberikan efektivitas dalam penyampaian informasi khususnya dalam ibadah remaja dan pemuda. Efektivitas penggunaan teknologi multimedia menurut Munir antara lain :

1. Dapat menggunakan beberapa perangkat atau media dalam penyampaian informasi lainnya.
2. Kemampuan dalam mengakses informasi dengan cara *up-to-date* serta memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak dalam penyajiannya.
3. Bersifat multi-sensorik, hal ini disebabkan karena teknologi multimedia dapat mempengaruhi beberapa indra, sehingga dapat mengarahkan pada tingkat perhatian yang lebih baik dan tingkat retensi yang baik bagi *audience*.
4. Menarik perhatian dan minat para *audience*, hal ini disebabkan pada teknologi multimedia memanfaatkan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Hal ini dapat membantu daya ingat *audience* lebih baik.
5. Media alternatif saat penyampaian pesan dengan cara yang dapat memperkuat kesan teks, suara, gambar, dan video, serta animasi.
6. Meningkatkan kualitas dari pada setiap penyampaian atau informasi yang diberikan kepada *audience*.
7. Bersifat interaktif dan menciptakan hubungan timbal balik atau dua arah antara setiap pengguna teknologi multimedia baik yang menyajikan materi maupun bagi setiap peserta. Interaktivitas ini dapat memungkinkan pengembang serta pengguna dalam membuat sesuatu informasi, dan memanipulasikannya, serta mengakses dapat informasi.[26]

Dalam penjangkauan generasi remaja dan pemuda dibutuhkan sebuah inovasi yang baik serta kreativitas yang dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka. Dari hasil penelitian Juvensius, diperoleh hasil bahwa penggunaan teknologi multimedia merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan, terutama pada saat ibadah remaja dan pemuda.[27] Dengan adanya sarana teknologi multimedia dalam ibadah remaja dan pemuda maka memungkinkan penayangan lirik lagu yang dinyanikan, sehingga yang belum hafal lagu yang dinyanyikan dapat turut bernyanyi dengan membaca teks yang ditampilkan. Teknologi multimedia juga digunakan dalam menayangkan video clip, atau film-film rohani yang dapat membangkitkan iman remaja dan pemuda, sekaligus menjadi bentuk variasi dalam ibadah.[28] Tentunya dengan ibadah yang bervariasi dapat membuat remaja dan pemuda lebih bergairah dan dapat membangkitkan minat mereka dalam mengikuti ibadah.

KESIMPULAN

Pada zaman sekarang ini generasi remaja dan pemuda tidak lepas dengan teknologi, termasuk untuk pelayanan ibadah remaja dan pemuda. Teknologi merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah kebosanan beribadah dari generasi remaja dan pemuda. Hasil survei dari Bilangan Research Center menyatakan bahwa di Indonesia 97,4% generasi muda kristen yang datang ke gereja menggunakan media yang terhubung dengan internet atau teknologi. Sementara dari hasil survei lainnya diperoleh data bahwa 60% remaja-pemuda usia 15-29 tahun tidak lagi aktif terlibat dalam pelayanan di gereja. Sedangkan data lainnya menuliskan bahwa 13,9 % remaja dan pemuda kristen merasa

[26] Munir, *Konsep Dan Aplikasi* Dalam *Pendidikan*.
[27] Effendy, Kuntjara, and Sutanto, "Perancangan Lirik Animasi Sebagai Penunjang Ibadah Anak Muda Gereja Mawar Sharon."
[28] Panggarra and Sumule, "Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda."

bosan untuk mengikuti ibadah di gedung gereja. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dalam setiap ibadah-ibadah remaja dan pemuda sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai atau disesuaikan dengan kapasitas dana dari setiap gereja.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk pelayanan ibadah remaja dan pemuda yaitu teknologi multimedia. Dimana teknologi multimedia ini merupakan teknologi yang dapat menggabungkan beberapa media, dan menggunakan teknologi komputer. Teknologi komuter tersebut dapat berupa prangkat keras (*hardware)* maupun prangkat lunak (*software*). Dalam hal ini terknologi multimedia melakukan proses penggabungan dan menghasilkan teks, gambar, suara, dan animasi serta video secara digital. Teknologi multimedia dapat digunakan dalam pelayanan ibadah remaja dan pemuda dan sangat bermanfaat dalam memberikan daya tarik serta memberikan suasana ibadah yang menyenangkan bagi remaja dan pemuda. Teknologi multimedia dapat menayangkan teks lagu, materi khotbah dengan power point, video clip, atau film rohani yang dapat membangkitkan iman mereka sekaligus menjadi bentuk variasi dalam ibadah remaja dan pemuda. Ibadah yang bervariasi akan memberikan gairah serta meningkatkan minat dalam beribadah bagi remaja dan pemuda.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Sugeng Susilo. *Audio Scaffolding Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2012.

Arifin, Zainal, and Adhi Setiyawan. *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012.

Budi, Hengki Irawan Setia. "Minimalisir Konflik Dalam Gap Generasi Melalui Pendekatan Komunikasi Interpersonal." *Jurnal Teologi Injili* Vol.1, No. (2021): 72–87. https://jurnal.sttati.ac.id/index.php/jti/article/view/11/8.

Budijanto, Bambang. *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*. Edited by Bambang Budijanto. Jakarta: Gramedia, 2018.

Cahyami, Restifani. "Pendampingan Pastoral Bagi Pemuda Dalam Menyikapi Pengaruh Teknologi." *OFSPREPRINTS* (2020): 1–2. https://osf.io/c49v8.

Effendy, Juvensius Jowono, Aristarchus Pranayama Kuntjara, and Ryan Pratama Sutanto. "Perancangan Lirik Animasi Sebagai Penunjang Ibadah Anak Muda Gereja Mawar Sharon." *Jurnal DKW Adiwarna* Vol. 1, No (2018): 1–10. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7270.

Indrayana, Marrisa Leviani, Hendro Aryanto, and Aniendya Christianna. "Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengambangan Karakter Pada Generasi Alfa." *Jurnal DKV Adiwarna* Vol.1, No. (2018): 1–10. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511.

Munir. *Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Pandie, Remegises Danial Yohanis. "Literasi Digital Berbasis Pendidikan Kristiani Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Era Disrupsi Teknologi." *Jurnal Edukatif* Vol. 4, No (2022): 5995–6002. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2964.

Panggarra, Robi, and Leonard Sumule. "Pengaruh Pelayanan Pemuda Berbasis Kontekstual Terhadap Pertumbuhan Gereja Kemah Injil Indonesia Di Kota Samarinda." *Jurnal Jaffray* Vol. 17, N (2019): 91–106. http://ojs.sttjaffray.ac.id/index.php/JJV71/index.

Patiri, Lowry. "Pengaruh Pemakaian Teknologi Komunikasi Terhadap Pertumbuhan Rohani Remaja Umur 12-17 Tahun Di Gereja KIBAID Jemaat Dirgantara Makassar." *Repository STT Jaffray* (2018): 37–44. https://repository.sttjaffray.ac.id/media/publications/268990-pengaruh-pemakaian-teknologi-komunikasi-335483d6.pdf.

Paul, Kolawole Oladutun. "An Evaluation of the Use of Technology in the 21st Century Nigerian Church." *Pharos Journal of Theology* 100 (2019): 1–8. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59563404/TECHNOLOGY20190606-71089-fbal87-libre.pdf?1559873288=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAn_Evaluation_of_the_Use_of_Technology_i.pdf&Expires=1671860952&Signature=NqE8e8xHt~govjEq5zcZKI4BIQgAo1.

Piper, John. *Melawan Godaan Dunia Yang Sudah Jatuh Dalam Dosa*. Bandung: Pionir Jaya, 2014.

Prihanto, Agus. "Peran Proses Mentoring Pemimpin Kaum Muda Bagi Perkembangan Pelayanan Pemuda Di Gereja." *Jurnal Jaffray* _Vol.16, N (2018): 175–196. https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/258.

Rahmat, Stephanus Turibius. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (2015): 196–208. http://www.uic.edu/depts/.

Rusli, Muhammad, Ridha Sefina, Cornelius Bagas Wicaksono, and Joel Reinhard Bagenda. "Pengenalan Dasar Multimedia Bagi Pelayan Pemuda Gereja Pouk Ichthus BDP." *Jurnal Abdimas* Vol.3, No. (2022): 25–27. http://alumni.kalbis.ac.id/index.php/kalbisabdimas/article/view/225.

Sahartian, Santy. "Membentengi Pemuda Gereja Dari Ajaran Guru Palsu Melalui Pemahaman 2 Petrus 3:3." *Jurna Teologi Berita Hidup* Vol. 3, No (2021): 284–304. https://e-journal.sttberitahidup.ac.id/index.php/jbh/article/view/70/84.

Stillman, David, and Jonah Stillman. *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018.

Sulaeman, Amir Hamzah. *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, Dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1985.

Vaughan, Tay. *Multimedia: Making It Work. 8th Edition*. New York: McGraw-Hill, 2011.