

Perkembangan Teknologi Multimedia di Era Postmodern dalam Pengaruhnya terhadap Ibadah Jemaat GMIM Genesaret Pateten

Kristo Mewengkang^{1*}, Maria E. Tulangouw², Vanny N. Suoth³

¹⁻³ Fakultas Teologi, Universitas Kristen Indonesia Tomohon, Indonesia

*Penulis Korespondensi: kmewengkang@gmail.com¹

Abstract. *This research discusses the development of multimedia technology in the postmodern era and examines its profound influence on the life of the church. In this era, the presence of multimedia technology provides both new opportunities and complex challenges for the church in carrying out its mission and maintaining the relevance of its message. The study emphasizes that technology can serve as a bridge between tradition and modernity, helping the church to communicate values of faith more effectively to the congregation and the wider public. The research applies a qualitative approach with data collection techniques that include direct observations in the field, in-depth interviews, and analysis of related phenomena obtained from relevant sources. The findings highlight that multimedia technology has the potential to become an important mediator in connecting the context of contemporary life with the growth of the congregation's faith, especially in worship practices, spiritual formation, and outreach activities. Thus, technology is not only a tool but also a partner in ministry.*

Keywords: *Challenges; Church; Mediator; Multimedia Technology; Postmodern.*

Abstrak. Penelitian ini membahas perkembangan teknologi multimedia di era postmodern serta pengaruh yang ditimbulkannya bagi gereja. Dalam konteks postmodern, gereja tidak dapat melepaskan diri dari arus perubahan teknologi yang begitu cepat. Teknologi multimedia bukan hanya dipandang sebagai alat bantu komunikasi, melainkan juga sebagai sarana strategis untuk memperluas jangkauan pelayanan dan menyampaikan pesan iman kepada jemaat maupun masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang bersumber langsung dari lapangan, serta dianalisis melalui fenomena yang relevan dengan praktik pelayanan gereja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gereja memiliki peluang besar untuk memanfaatkan multimedia dalam mendukung kegiatan ibadah, pendidikan iman, serta penguatan komunitas. Namun demikian, tantangan juga muncul terkait kesiapan sumber daya manusia, pemahaman etika digital, dan potensi pergeseran makna ibadah akibat dominasi teknologi. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi gereja agar mampu menggunakan teknologi secara bijak sebagai mediator yang menghubungkan konteks zaman dengan pertumbuhan iman jemaat.

Kata kunci: Gereja; Mediator; Postmodern; Tantangan; Teknologi Multimedia.

1. LATAR BELAKANG

Karunia dan kemampuan yang diberikan kepada manusia yang beragam dan unik menjadikan kehidupan di era sekarang semakin bervariasi. Berbagai macam cara dimanfaatkan dan dimaksimalkan dalam mana menjawab kebutuhan fisik bahkan juga psikis manusia yang secara tidak langsung menuntut suatu pola hidup yang maju dan modern berjalan beriringan dengan terjadinya perkembangan zaman yang bersifat dinamis. Era ekonomi disrupsi yang merupakan era ekonomi yang terbagi lewat kebebasan menjalankan perekonomian yang bergerak sangat cepat dengan perkembangan zaman yang tergolong tak dapat ditebak (Yukaristia, 2010). Dewasa ini perkembangan di era postmodern ini sumber daya manusia yang berkualitas terus berevolusi dalam berbagai bidang yang menopang setiap sendi kehidupan.

Perkembangan teknologi terlebih khususnya yang terjadi di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya zaman, internet sebagai elemen utama dalam penggunaan teknologi menurut We Are Social sebuah lembaga yang bergerak di bidang data internet, e-commerce dan media sosial, per Januari 2022 mengalami peningkatan dengan 204,7 juta pengguna internet, walaupun hanya mengalami kenaikan yang tidak terlalu besar yakni hanya sebesar 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Namun tren penggunaan internet selama periode 5 tahun terakhir sejak 2018 berkembang pesat sebesar 54,25% (We Are Social, 2021).

Kehadiran teknologi yang menyentuh tiap bidang tentunya eksis dalam kehidupan pelayanan gereja. Di lain sisi, kebutuhan dalam rana psikis dan rohani yang dimiliki manusia dapat dipenuhi dalam keyakinan akan teologis terhadap sang pencipta (Mulyadi, 2020). Agama dalam hal ini kekristenan turut menjawab panggilan Allah di tengah era gereja postmodern, berbagai agenda bahkan kegiatan gerejawi turut memanfaatkan kehadiran teknologi dalam praktiknya. Ibadah menjadi salah satu sarana pemanfaatan teknologi dalam kehidupan gereja, dalam praktik ibadah penggunaan teknologi secara langsung dan tidak langsung hadir dan menjadi unsur dalam kegiatan ibadah.

Kehadiran teknologi di jemaat GMIM Genesaret Pateten menjadikan pertumbuhan jemaat di era postmodern sejalan dengan menjawab tantangan zaman yang ada. Pemanfaatan yang paling signifikan yang juga menjadi tren dalam perkembangan jemaat terlebih dalam Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM) adalah kehadiran tim multimedia yang menjadi sarana pelopor dalam hal teknologi dalam jemaat. Menjawab kebutuhan yang ada dalam era postmodern maka lewat inisiatif yang ada dari beberapa individu yang kemudian dilantik secara resmi sebagai komisi gereja. Kehadiran mereka turut membantu bahkan menjadi suatu komisi resmi yang dipilih dan dilantik dalam menjalankan tugas yang berkaitan dengan media teknologi dalam kehidupan jemaat.

Hadirnya komisi tim multimedia dalam jemaat yang sebagian besar kurang mementingkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi terutama dalam kegiatan ibadah dikarenakan unsur ibadah yang dianggap tidak memerlukan intervensi dari kehadiran teknologi multimedia dan sebagian besar jemaat belum terlalu mengenal dan akrab akan pemanfaatan teknologi multimedia sehingga muncul keadaan yang kurang nyaman dalam pengaplikasiannya. Memperjelas minat jemaat akan penggunaan teknologi nampak terasa masih kurang maksimal, bahkan ketika ada dalam bahasan ataupun penggunaan teknologi jemaat nampak kurang memanfaatkan dan memaksimalkan kehadiran teknologi. Bahkan

dalam kegunaannya terlebih khusus jika ditinjau dalam penggunaan praktik ibadah, jemaat masih terikat dalam tradisi-tradisi gerejawi yang dianggap tidak bisa dikontekstualisasikan sesuai perkembangan zaman yang ada sehingga ibadah modern seringkali menjadi hal yang kurang sesuai dengan ajaran kristiani.

Pelaksanaan ibadah di era postmodern ini secara tidak langsung menyingkap sifat dan karakter jemaat dalam merespons akan penggunaan teknologi dalam kehidupan bersama. Jemaat juga masih nampak memiliki sifat yang mengkhususkan diri ketika beribadah sehingga dalam pelaksanaan ibadah yang memiliki jejak digital dan rekaman, mereka menganggap bahwa pelaksanaan ibadah yang seperti demikian menghilangkan nilai dari praktik ibadah yang dilaksanakan. Seperti pada kebaktian hari minggu dikarenakan daya tampung yang tidak mencukupi dengan kehadiran jemaat dalam suatu sesi ibadah

Perbedaan yang terjadi inilah yang kemudian menjadikan penggunaan teknologi seakan-akan menjadi hal yang memecah pola pikir jemaat terlepas dari manfaat-manfaat yang disuguhkan dalam kehadirannya. Pola pikir yang melandasi kaitan teknologi dan teologi ini dalam jemaat kemudian mengarah ke arah tidak diperlukannya kehadiran dan penggunaan teknologi ini dalam rangka menjawab tantangan zaman di era gereja postmodern ini.

2. KAJIAN TEORITIS

Teknologi Multimedia

Secara etimologi kata teknologi berasal dari kata "*techne*" yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode dan seni. Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Ismail, 2020). Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti skill atau keahlian, keterampilan dan ilmu (Sudjana & Rifai, 1989).

Multimedia sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, berarti berbagai jenis sarana: usaha pembangunan untuk dunia komunikasi, pendidikan, dan sebagainya mendapat prioritas utama dan penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks seperti surat kabar, radio, televisi, dan sebagainya (KBBI, 2008). Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin)

“*multus*” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media (latin) berasal dari kata latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar (Simarmata et al., 2022).

Hofstetter mendefinisikan multimedia yaitu sebagai berikut “*Multimedia is the use of a computer to present and combine text, graphics, audio and video with links and tools that let user navigate, interact, create and communication*”. Yang artinya kurang lebih adalah : “Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video dengan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi” (Hofstetter, 2000). Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multis media dalam arti yang luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia.

Setelah memahami definisi dari teknologi multimedia, tentunya dalam eksistensinya multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media, memiliki 5 elemen fundamental yakni, teks, grafik, bunyi, video dan animasi.

a. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Meskipun mungkin saja ada multimedia tanpa teks, kebanyakan sistem multimedia menggunakan teks sebab sangat efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pengguna (Simarmata et al., 2022).

b. Gambar/Grafik

Gambar dalam multimedia interaktif bisa dikatakan sebagai unsur yang penting, karena dengan gambar kita dapat memvisualisasikan pesan/informasi yang bersifat abstrak guna memperjelas informasi yang disampaikan. Gambar yang dipilih harus bisa merepresentasikan informasi yang disampaikan, sehingga dapat mendukung/memperjelas informasi tersebut (Budiawan, 2019).

c. Bunyi/Suara

Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia. Antara lain dengan cara merekam menggunakan microphone atau pengeras suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Format yang mendukung suara adalah: mp3, wav, voc, snd, aud dan sebagainya (Yodanto & Purnomo, 2017).

d. Video

Video merupakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat teks atau gambar diam. Isi video lebih realistis dibanding animasi, tetapi video membutuhkan tempat penyimpanan yang besar.

e. Animasi

Animasi adalah salah satu unsur multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan informasi/pesan yang panjang dan kompleks. Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara runtut untuk menyajikan suatu proses tertentu (Budiawan, 2019).

Postmodern

Postmodernisme merupakan suatu istilah, definisi dan terminologi dari sebuah ide dan gagasan yang lahir dari gerakan karya seni dan sastra. Postmodern tercipta melalui pandangan-pandangan intersubjektivitas dari diskursus kebudayaan yang reflektif, spontan dan banyak perhatian. Berbagai aspek kehidupan melakukan tanggapan yang refleksi sekaligus pembahasan dari postmodernisme, sehingga segala bidang kehidupan terkooptasi dengan istilah tersebut, diantaranya bidang seni, arsitektur, sastra, prosa, puisi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik, filsafat dan psikologi.

Postmodernisme merupakan sebuah pandangan kritis terhadap proyek modernisme yang dianggap gagal memberikan perbaikan terhadap peradaban dunia dalam berbagai bidang kehidupan, sebab manusia modern cenderung positivistik, materialistik, individualistik dan rakus, sehingga terjadi eksplorasi dan eksploitasi berlebihan terhadap sumber daya alam. Manusia modern melalui rasionalisme positivistik-nya telah melakukan beberapa kesalahan yang membuat dunia mengalami kekacauan dari berbagai aspek vital yakni, ekonomi, politik, agama dan budaya.

Pola hidup manusia modern secara karakter telah berubah menjadi buas, jika merujuk pada pandangan Immanuel Kant karena kehilangan tabula rasa, dan lebih mementingkan dirinya sendiri dalam menjalani kehidupan. Sedangkan, secara identitas sosial masyarakat modern banyak bersifat anormatif sehingga banyak kerusakan terjadi dimana-mana. Modernitas secara ruang dan waktu diidentifikasi berdasarkan historisitas berdasarkan perkembangan pada era renaissance atau pencerahan, sedangkan postmodern direlasikan dengan kurun waktu pasca perang dunia II, dengan beberapa gejala sosial yakni lahirnya totalitas struktur sosial baru.

Mike Featherstone, seorang sosiolog sekaligus kritikus kebudayaan, postmodernisme memiliki 3 (tiga) ruang pengertian yang berada pada konteks kultural, yaitu;

- a. Sebagai perubahan bentuk teori, presentasi dan diseminasi karya seni dan intelektual yang tidak dapat dipisahkan dari perubahan mikro dalam wilayah;
- b. Sebagai perubahan ruang budaya yang lebih luas mencakup bentuk-bentuk produksi, konsumsi dan sirkulasi tanda dan simbol yang dapat dikaitkan dengan perubahan yang lebih luas pula dalam relasi keseimbangan dan kekuasaan dalam masyarakat;
- c. Sebagai perubahan praktek dan pengalaman keseharian berbagai kelompok yang menggunakan rezim penandaan (*regime of signification*) dalam berbagai cara dan gaya, serta mengembangkan sarana-sarana baru bagi orientasi dan pembentukan identitas (Tazid, 2017).

Lahirnya postmodernisme pun tidak berarti tanpa memiliki kekurangan. Hal tersebut disebabkan cara berpikir dari postmodernisme yang terkadang masih sulit untuk diterima. Perlu diingat kembali bahwa postmodern mencakup banyak dimensi dari masyarakat kontemporer. Inti dari postmodern sendiri adalah suasana intelektual atau 'isme' tentang postmodern. Sulitnya menemukan definisi yang tepat untuk postmodern ini mendorong terjadinya perdebatan dari para ahli untuk menemukan aspek-aspek apa saja yang dapat dimasukkan dalam postmodern. Satu hal pasti yang dapat disimpulkan dari pemikiran para tokoh postmodern ini adalah kesepakatan bahwa postmodern ditandai dengan berakhirnya sebuah cara pandang universal. Ini dapat diartikan bahwa postmodern memiliki prinsip berupa sikap skeptis terhadap narasi besar (*grand narrative*). Etos postmodern adalah menolak penjelasan yang harmonis, universal, dan konsisten. Berbagai hal ini diganti oleh postmodern dengan sikap penghargaan terhadap perbedaan, serta hormat pada hal-hal yang sifatnya khusus, partikular, dan lokal, sekaligus dengan membuang yang universal (Wijayati & Indriyana, 2021).

Dunia postmodern menyangkal keberadaan meta naratif, sembari percaya setiap orang dapat membentuk “narasi” atau realistiknya masing-masing yang didasarkan pada pengetahuannya sendiri. Pendapat di atas disetujui oleh Jean Francois Lytard seperti komentarnya tentang postmodern pada awal kemunculannya, dengan mengatakan, “Postmodern sebagai ketidakpercayaan terhadap “meta narasi” (Hulse, 2003).

Meta narasi yang dimaksudkan di sini adalah Alkitab. Itulah sebabnya, ada empat aspek yang penting dan perlu diketahui untuk memahami situasi dunia postmodern, yaitu: terjadinya dekonstruksi, terdapat relativisme moral yang hendak menegaskan bahwa tidak ada yang mutlak dan pasti, pluralisme yang menegaskan adanya kesederajatan dalam semua agama, dan eksistensialisme, di mana hendak menegaskan bahwa bukan doktrin atau fakta empiris yang diperhitungkan melainkan apa yang saya rasa benar. Sebagai reaksi dan kritik terhadap modernisme dan lahir sebagai antisipasi semakin lemah dan kompleksnya persoalan ekonomi, sosial, budaya, politik dan seni, maka postmodern berani menerima dan membuka diri terhadap kemungkinan- kemungkinan yang ditolak oleh modernisme. Setiap kemapanan yang dibangun oleh modernisme, dirombak dan disusun kembali dengan wajah yang baru dan ragam yang kuat (Hulse, 2003).

Kemajuan postmodern itu ditandai dengan kemajuan dalam bidang kepemimpinan sekuler. Maka, hal itu sangat berpengaruh pada pelayanan di gereja (pengkhotbah). Hal ini disebabkan karena keterbukaan para pengkhotbah untuk mengadopsi konsep dan teori yang netral dari pemimpin sekuler untuk melengkapi seorang pengkhotbah dalam kepemimpinannya di pelayanan. Dengan adanya modernisasi umat manusia mampu mengaplikasikan ajaran agama dalam konsep ilmu umum. Teknologi sebagai salah satu produk modernisasi, masyarakat bisa dengan mudah memperluas khotbahnya melalui media dan juga memperluas jaringannya. Khotbah yang baik adalah khotbah yang mengutamakan firman Allah (Hananto et al., 2021).

Ibadah

Secara etimologi, ibadah berasal dari istilah ibrani *ābodah*, עֲבָדָה. Kata ini berasal dari kata dasar עָבַד, abad, yang berarti “mengabdikan”. Dari sudut makna, kata *ābodah* dalam Taurat dan kitab para nabi menunjuk pada penyembahan dalam Bait Allah yang merupakan pusat penyembahan. Dalam arti umum, ibadah berarti ketaatan kepada perintah Tuhan dan mengabdikan diri kepada-Nya (Yudianto, 2015). Kata Perjanjian Lama yang digunakan untuk berbicara tentang ibadah kepada Allah adalah *shachah* yang berarti “menundukkan diri” (Leight, 2007).

Dalam bahasa Inggris, istilah untuk ibadah adalah *worship*. Kata ini berasal dari bahasa Saxon, yaitu *worthscipe* yang terbentuk dari kata *worth* (*worthy*) dan *scipe* (*ship*). Kata *weorth* berarti penghormatan, kelayakan, sedangkan *scipe* mengacu pada menciptakan. Jadi, arti kata ini adalah sesuatu yang layak dilakukan. Istilah ini bisa juga diartikan menciptakan atau melakukan penghormatan. Istilah ini sejajar dengan istilah bahasa Ibrani *ābodah*, suatu kata kerja yang berarti melayani. Jadi, ibadah adalah melayani Allah dan kita semua dipanggil untuk menjadi pelayan Allah (Yudianto, 2015).

Dalam Perjanjian Lama, ibadah (penyembahan) meliputi seluruh hidup; ibadah adalah pusat perhatian umat Allah. Kemah Suci direncanakan dan diatur untuk menekankan prioritas dari penyembahan. Penjelasan tentang rinciannya membutuhkan 7 pasal dan 243 ayat dalam Kitab Imamat (Manafe, 2014). Musa mengatur ibadah orang Israel sesuai petunjuk Tuhan. Ada orang tertentu yang dikhususkan untuk melayani dalam ibadah ini. Orang Lewi dipilih secara khusus untuk menjadi imam dalam ibadah. Harun ditunjuk oleh Musa untuk mengkoordinir ibadah orang Israel. Miryam melayani memimpin puji-pujian orang Israel yang dinaikkan kepada Allah. Kitab Imamat menunjukkan kepada kita sistem dan aturan dalam ibadah Tabernakel. Jadi, ibadah tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Tuhan sendiri yang menunjukkan cara beribadah yang berkenan kepada-Nya. Orang Israel pun memiliki kalender tahunan untuk upacara agamawi, di antaranya Hari Raya Paskah (Kel. 12:23-27), Hari Raya Pendamaian (Im. 16:29-34), Hari Raya Pentakosta (band. Kis. 2), Hari Raya Pondok Daun, dan Hari Raya Roti Tidak Beragi (Kel. 12:14-20) (Yudianto, 2015).

Dasar ibadah Perjanjian Lama adalah pada pernyataan, penebusan, perjanjian dan panggilan Allah. “Sebuah teologi ibadah harus mempertimbangkan tema kunci seperti wahyu, perjanjian, penebusan Allah dengan Israel dan panggilan bagi umat-Nya untuk hidup sebagai bangsa yang berbeda dan terpisah.” Allah menyatakan diri-Nya kepada para Bapa Leluhur. Pernyataan diri Allah adalah wujud dari perjanjian-Nya dengan manusia, yaitu untuk ‘bersekutu’. Para Bapa Leluhur menanggapi-Nya dengan membangun mezbah dan mempersembahkan kurban kepada Tuhan. Kemudian dalam peristiwa keluaran (penebusan) dari Mesir Allah mengadakan perjanjian dengan umat-Nya di gunung Sinai. Berdasarkan janji-Nya, Allah memanggil umat Israel untuk datang kepada-Nya, beribadah dan bersekutu dengan Allah. Jadi “Ibadah merupakan respon aktif kepada Tuhan dimana kita mendeklarasikan kelayakan-Nya. Ibadah tidak pasif, tapi partisipatif. Ibadah bukan hanya suasana hati, melainkan respon. Ibadah bukan hanya perasaan, melainkan sebuah deklarasi.”

Perkembangan pola ibadah yang terdapat dalam Perjanjian Baru memiliki pola yang lebih beragam dan kompleks dalam praktiknya apabila dibandingkan dengan ibadah dalam Perjanjian Lama. Ibadah Perjanjian Baru menunjuk kepada aktifitas ibadah manusia sebagai respons terhadap karya keselamatan Kristus, yang adalah penggenapan ibadah Perjanjian Lama (Manafe, 2014). Ada beberapa istilah terkait ibadah yang ditemukan dalam Perjanjian Baru yakni *leitourgia*, *eusebeia*, *therscheia*, *lateria*, *proskuneo*, dan *koinonia*.

Leitourgia diterjemahkan dengan kata pelayanan (Inggris: *service*). Kata ini dapat ditemukan dalam Filipi 2:17. *Eusebeia* menunjuk pada sikap mengakui dan menjunjung tinggi Tuhan. LAI memakai kata ini untuk makna ibadah (band. 1 Tim. 3:16; 4:8). *Therscheia* tiga kali digunakan dalam Yakobus 1:26-27. King James Version menggunakan kata religion dan bahasa Indonesia menerjemahkan dengan kata ‘agama’. *Latreia* artinya pekerjaan (*service*) atau pelayanan. Sering kali digunakan untuk raja sehingga dapat diartikan mempersembahkan. Atau juga bermakna pengabdian atau persembahan (Manafe, 2014). *Latreia* digunakan untuk menyatakan kewajiban menerapkan hidup beribadah bagi umat (Fil. 3:3) (Rachman, 2010). Kata yang paling umum digunakan adalah liturgi. Asal usul kata ini diambil dari dunia sekuler. Kata liturgi sendiri berasal dari dua kata yaitu *ergon* (melayani atau bekerja) dan *laos* (bangsa, masyarakat, persekutuan umat). Kedua kata tersebut diambil dari kehidupan masyarakat Yunani kuno sebagai kerja nyata rakyat kepada bangsa dan negara. Misalnya bayar pajak, membela negara dari ancaman musuh atau wajib militer (Rachman, 2010).

Ibadah utama dalam jemaat mula-mula (Perjanjian Baru) adalah hari Tuhan (Kis 20:7), walaupun ada acuan tentang kebaktian-kebaktian harian pada awalnya (Kis 2:46), tidak disebut mengenai kebaktian-kebaktian untuk memperingati kebangkitan Tuhan Yesus, dan turunnya Roh Kudus pada pentakosta. Ibadah agaknya diadakan di rumah orang-orang percaya, kesederhanaan merupakan ciri khas pelayanan-pelayanan rumah tangga ini, sebagian besar acaranya terdiri dari puji-pujian (Ef 5:19; Kol 3:16), doa, pembacaan kitab suci, dan penjelasan (Wahono, 2001). Pada waktu jemaat Kristen mula-mula beribadah bersama, mereka membentuk pola-pola ibadah yang agak berbeda dengan ibadah di rumah sembahyang. Ketika Yustinus Martir menjelaskan pola yang khas mengenai pelayanan ibadah yang khas dalam tulisan-tulisannya. Dapat diketahui bahwa jemaat Kristen mula-mula itu melaksanakan ibadah mereka pada setiap Minggu, hari pertama dalam tiap minggu. Mereka menyebut hari itu sebagai “hari Tuhan” karena pada hari itu Kristus bangkit dari antara orang mati.

Orang-orang Kristen yang mula-mulai bertemu setiap hari Minggu di Bait Allah di Yerusalem, di sinagoge atau rumah sembahyang, atau di rumah-rumah pribadi (Kis. 2:46; 13:14-16; 20:7-8). Beberapa pakar beranggapan bahwa Paulus mengajar di ruang kuliah “Tiranus” (Kis. 19:9). Hal ini menunjukkan bahwa jemaat Kristen mula-mula kadang-kadang menyewa gedung-gedung sekolah tau sarama-sarana lainnya. Para pakar percaya bahwa jemaat Kristen pertama melakukan ibadah pada setiap hari Minggu sore, dan ibadah mereka berpusat pada Perjamuan Tuhan. Namun, pada suatu saat, mereka mulai melakukan ibadah dua kali pada hari Minggu seperti yang diungkapkan oleh Yustinus Martir, sekali pada waktu subuh dan sekali pada waktu sore hari. Jam-jam kebaktian dipilih demi kerahasiaan dan disesuaikan dengan orang-orang yang bekerja, yang tidak bisa mengikuti kebaktian pada siang hari.

Adapun tata ibadahnya adalah: biasanya kebaktian pada waktu subuh adalah untuk pujian, doa, dan pemberitaan firman. Ibadah yang dilakukan tanpa persiapan oleh orang-orang Kristen pada hari Pentakosta menunjukkan suatu pola ibadah yang biasa digunakan. Pertama, Petrus membaca dari Kitab Suci. Kemudian ia berkhotbah dengan menggunakan ayat-ayat Kitab Suci yang diterapkan dengan keadaan jemaat pada masa itu (Kis. 2:14-42). Orang-orang yang menerima Kristus dibaptis, mengikuti teladan Yesus sendiri. Jemaat bernyanyi bersama, bersaksi dan saling menasihati untuk melengkapi ibadah mereka (1 Kor. 14:26) (Situmorang, 2019).

Tujuan utama ibadah Perjanjian Lama adalah bersekutu dengan Allah pencipta. Allah menciptakan manusia untuk menjadi ‘sekutu’-Nya. Sekalipun dosa masuk dan merusak hubungan manusia dengan Allah, namun Allah tetap mencari manusia. Oleh anugerah-Nya manusia diberi jalan untuk beribadah (bersekutu) melalui perjanjian yang Allah sendiri buat. Kurban anak domba adalah jalan untuk menyelesaikan dosa, sehingga manusia bisa bersekutu dengan Allah. Itulah sebabnya, ibadah Perjanjian Lama dilengkapi dengan elemen-elemen penting demi terjalinnya relasi dengan Allah. Dan elemen-elemen itu sendiri adalah pemberian Allah (Manafe, 2014).

Tujuan ibadah Perjanjian Baru adalah memuliakan Allah Bapa yang menyatakan diri di dalam dan melalui Tuhan Yesus Kristus anak domba Allah, yang adalah kurban yang sempurna, tetapi juga yang adalah imam agung dari perjanjian yang baru. Yesus Kristus adalah sentral dalam ibadah Perjanjian Baru. Tidak ada hal lain yang memotivasi orang Kristen mula-mula ketika mereka berkumpul dan beribadah, hanya nama Yesus. Hal ini nampak dalam pengucapan “nama Yesus” dalam doa, nyanyian yang meninggikan dan memuliakan karya Kristus, dan dalam khotbah serta pengajaran (Manafe, 2014).

Ibadah yang sejati adalah ibadah yang melibatkan diri manusia dan Allah yang disembah dalam Yesus Kristus. Berbagai elemen pendukung juga yang menjadi unsur ibadah adalah untuk membantu jalannya peribadatan yang diselenggarakan. Keyakinan yang teguh terhadap Allah yang disembah dan penyerahan diri dengan sungguh-sungguh menjadi tuntutan yang harus dipenuhi dalam prosesnya demi mencapai tujuan ibadah yang diharapkan untuk dipenuhi. Hati yang baru, pemahaman yang diperbaharui, dan cara hidup yang berdasar pada Alkitab menjadi sasaran utama dalam tujuan ibadah. Agar nyata ibadah bukan lagi sebagai formalitas belaka atau pemenuhan kewajiban dalam umat beragama, tetapi menjadi sebuah kebutuhan bahkan gaya hidup mereka yang sungguh-sungguh menyembah Tuhan.

Landasan Alkitabiah

Teknologi menurut Kejadian 6:14-16

Allah memerintahkan Nuh untuk membuat bahtera. Bahtera ini seperti badan kapal, yang tidak cocok untuk dipakai berlayar di atas air (tidak ada kesempatan untuk itu, sebab tidak ada pantai untuk berlabuh), tetapi untuk mengapung di atas air, menunggu sampai air itu surut. Allah bisa saja mengamankan Nuh dengan pelayanan para malaikat, tanpa membuatnya sendiri melakukan pekerjaan, susah payah, atau urusan apa pun. Sebaliknya, Ia memilih untuk mempekerjakannya dalam membuat sesuatu yang akan menjadi sarana untuk melindunginya, baik untuk menguji iman dan ketaatannya maupun untuk mengajar kita bahwa tak seorang pun akan diselamatkan oleh Kristus kecuali orang-orang yang mengerjakan keselamatan mereka. Kita tidak dapat melakukannya tanpa Allah, dan Ia tidak akan melakukannya tanpa kita. Baik pemeliharaan Allah maupun anugerah Allah mengakui serta memahkotai usaha-usaha yang dikerjakan dengan taat dan tekun. Allah memberi tahu dia perintah-perintah yang sangat rinci tentang pembuatan bahtera ini, yang tidak bisa tidak pasti disesuaikan secara menakjubkan dengan maksud pembuatannya, sebab Hikmat Kekal sendirilah yang menjadi perancangannya (Henry, 2014).

Ibadah yang Menggunakan Teknologi Media menurut Mazmur 150:3-5

Di sini nampak bahwa dengan segala kesungguhan yang teramat sangat, manusia digugah untuk memuji Allah. Menurut anggapan sebagian orang, mazmur ini terutama dimaksudkan untuk kaum Lewi, untuk menyemangati mereka dalam melakukan tugas mereka di rumah Tuhan, sebagai para penyanyi dan pemain musik. Akan tetapi, kita tetap harus memandangnya berbicara kepada kita secara pribadi, yang dijadikan imam-imamat rohani bagi Allah kita. Panggilan berulang-ulang seperti ini mengingatkan kita bahwa kewajiban memuji merupakan kewajiban yang besar dan penting.

Dengan cara apa persembahan ini harus diberikan. Yaitu dengan segala jenis alat musik yang pada waktu itu digunakan dalam ibadah di bait suci (**ay. 3-5**). Sudah baik bahwa bukan urusan kita untuk mengetahui alat-alat musik jenis apa ini. Sudah cukup bahwa alat-alat itu dikenal dengan baik pada masa itu (Henry, 2014). Ibadah yang berkenan adalah ibadah yang berpusat terhadap Allah sebagai pencipta umat manusia. Manusia dikehendaki Allah untuk terus hidup dalam rasa syukur ini. Kebaikan dan kesetiaan-Nya yang menyertai kehidupan manusia, menjadi alasan untuk bersyukur dan beribadah kepada-Nya. Berbagai media pun menjadi elemen dalam suatu peribadatan, demi menciptakan suasana dan makna dalam ibadah itu sendiri. Penggunaan berbagai teknologi media ini adalah untuk menjadi sarana yang mempererat fokus dan tujuan penyembahan kepada Allah pencipta segala sesuatu.

3. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif adalah teknik pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dibandingkan metode kuantitatif dilihat dari penelitian akademisi. Meskipun dalam prosesnya sama tetapi prosedur kualitatif menggunakan data bahkan gambar (Creswell, 2016). Itulah mengapa penulis memilih penelitian metode kualitatif karena dalam rangka meneliti, penulis akan menggunakan pengumpulan data, analisis dan interpretasi. Penelitian metode kualitatif yang dipilih oleh penulis bertujuan untuk mengobservasi fenomena apa yang terjadi di lingkungan masyarakat terlebih dalam kehidupan gereja. Dalam pengumpulan data dan fakta lapangan, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai data kualitatif yakni berupa observasi, wawancara baik secara langsung atau tidak dan studi kepustakaan dan dokumen. Penulis juga menggunakan teknik analisis data penelitian kualitatif agar memudahkan penulis dalam memeriksa dan mengevaluasi data yang telah dikumpulkan agar relevan dan dapat digunakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh terkait wawancara dengan 20 orang responden maka dapat dilihat perbedaan bahkan kesamaan yang terjadi di lapangan. Teknologi multimedia dipandang sebagai salah satu jenis teknologi yang menggabungkan beberapa media menjadi satu dan dapat dinikmati bersama. Berbagai elemen yakni diantaranya, teks, gambar digabung dalam suatu multimedia yang dapat dinikmati secara audio visual. Teknologi sesungguhnya adalah perangkat yang sudah hadir sejak zaman dahulu, sebab teknologi bukan sekedar yang kerap kali dipahami sebagian besar orang, namun teknologi telah menjadi bagian dalam perkembangan kehidupan manusia. Bentuk dan cara kerjanya saja yang terus mengalami evolusi hingga dikenal seperti sekarang ini. Begitu pula dengan teknologi multimedia yang dikenal dan dipergunakan dalam zaman postmodern ini.

Kehadiran teknologi khususnya multimedia tentu memiliki alasan dan fungsinya. Kebutuhan manusia yang menyesuaikan dengan pola hidup postmodern membuat ketersediaan solusi bagi setiap orang menjadi alasan kehadiran multimedia. Beragam fitur pun fungsi estetika yang menjadi unsur dalam multimedia membantu kehidupan manusia menjadi sangat mudah. Proses yang lama dan membutuhkan beragam langkah kini disederhanakan dan dimudahkan lewat teknologi multimedia. Hidup terasa lebih mudah dibantu dengan perangkat dan sistem multimedia.

Sebagai bagian dalam interaksi manusia, teknologi multimedia juga menjadi sarana hiburan yang dapat dikonsumsi lewat konten-konten yang menarik yang ditawarkan. Konten edukasi, tayangan menarik bahkan sampai informasi terkini dapat dengan mudah diperoleh dan dinikmati lewat perangkat multimedia yang bisa dijangkau. Beragam informasi kini berada dalam genggaman tangan yang secara instan bisa diperoleh dari manapun dan kapanpun sehingga wawasan akan dunia yang luas semakin dipermudah dalam jangkauan penggunaan perangkat teknologi. Berita terkini yang terjadi di berbagai belahan dunia kini dapat diakses bagi setiap orang. Begitu pula dengan tugas kerja pelayanan bagi gereja, penyebaran informasi baik terkait ibadah dan kegiatan lainnya kini lebih mudah diakses dengan informasi yang mendetail tanpa harus memikirkan proses yang lama.

Komunikasi dengan berbagai pihak terasa sangat mudah, melalui media sosial yang ada kini dalam jarak yang jauh sekalipun dan kapan saja semua dapat terhubung sehingga kinerja pelayanan dapat dikatakan semakin maju dan jemaat menjadi semakin antusias terhadap terobosan–terobosan inovasi yang hendak dilakukan lewat penggunaan teknologi multimedia

ini. Pelayan khusus dapat secara langsung berkoordinasi dengan anggota jemaat terkait tempat pelaksanaan ibadah, waktu, bahkan petugas ibadah tanpa harus bertatap muka. Jemaat pun yang jikalau tertinggal soal informasi dapat secara langsung berkomunikasi dengan pelayan khusus tanpa harus memikirkan tempat dan waktu. Kreatifitas dalam beribadah juga menjadi hal yang dinikmati oleh jemaat. Pola hidup postmodern yang menuntut manusia hidup dengan dinamis menyesuaikan juga dengan sifat manusia yang gampang jenuh akan hal-hal konstan. Para pelayan khusus terbukti sangat terbantu dengan kehadiran teknologi multimedia. Menjamah setiap aspek pelayanan yang menjawab pula tugas gereja dalam rangka bersekutu, bersaksi dan melayani. Jemaat yang menggunakan perangkat teknologi multimedia dalam ibadah juga turut merasakan kemudahan dalam praktik ibadah.

Teknologi multimedia yang telah nampak menjadi bagian dalam perjalanan hidup manusia tentu menjadi unsur penting dalam setiap pekerjaan dan juga pelayanan. Berdasarkan data yang diperoleh penggunaan perangkat multimedia ada dalam skala yang besar bagi beberapa responden, menyesuaikan dengan kebutuhan hidup, pekerjaan dan pelayanan. Arus kerja dan juga pelayanan yang menuntut penggunaan multimedia yang menuntut beberapa responden untuk melakukan berbagai hal dengan perangkat multimedia. Sehingga beberapa responden merasa familiar bahkan terlihat semakin memahami cara kerja teknologi multimedia lewat kebiasaan penggunaan yang tinggi oleh mereka. Sebagian kecil responden dalam penggunaan teknologi multimedia, juga mengaku bahwa hanya ketika diperlukan saja, dalam kesimpulan mereka hanya dalam batas wajar penggunaan sehari-hari saja. Sehingga dilihat dari data yang ada, lebih banyak orang yang menggunakan teknologi multimedia dibandingkan yang tidak menggunakan, artinya dalam peradaban manusia di dalamnya ruang lingkup gereja, teknologi multimedia tak dapat dielakkan telah menjadi bagian yang penting dan menopang dalam kehidupan manusia.

Menurut data yang diperoleh, bahwa disamping pengaruh positif yang ditawarkan oleh teknologi multimedia, ada pula beberapa hal negatif menurut data dari beberapa responden, yakni diantaranya masih ada yang menganggap bahwa esensi dari ibadah akan hilang ketika teknologi multimedia dipergunakan dalam alasan yang sama beberapa juga beranggapan bahwa ibadah harusnya bersifat eksklusif dengan pengaturan yang telah diatur. Anggapan ini muncul bagi responden yang berusia 50 tahun ke atas yang tentu tidak terlalu familiar dengan penggunaan teknologi multimedia dalam suatu praktik ibadah. Sehingga teknologi multimedia dianggap menghilangkan fokus jemaat dalam beribadah.

Hal-hal yang ditampilkan dianggap membuat fokus terarah hanya kepada apa yang ditampilkan proyektor sehingga pemimpin ibadah pun susana ketika beribadah kurang dirasakan. Perhatian ibadah juga seringkali teralihkan dengan kehadiran *handphone* yang menjadi tantangan ketika beribadah. Terlihat dalam pengamatan ketika beribadah, beberapa jemaat masih tetap menggunakan ponsel genggam ketika ibadah berlangsung di luar fungsi yang diperlukan ketika beribadah dan secara otomatis mengganggu fokus dan pengalaman ibadah. Terlebih dalam pengamatan, ketika berdoa beberapa anggota jemaat bukannya berdoa dengan sungguh-sungguh namun teralihkan fokus pada telepon genggam yang mengubah konsentrasi ketika mengikuti ibadah. Jemaat pun yang berada di sekitar ikut merasa terganggu akan hal ini.

Responden yang lain merasa bahwa hal ini sejatinya hanya dalam masalah penguasaan diri ketika beribadah, artinya bahwa hal ini bukanlah secara otomatis di bawah langsung oleh multimedia namun komitmen diri ketika beribadah yang seharusnya semakin dimaksimalkan. Gereja pun dalam pengamatan dan data dari responden nampak sangat menganggap serius penggunaan teknologi multimedia ini, sehingga gereja berupaya terus dalam pemaksimalan kehadiran teknologi dalam kehadiran gereja. Terbukti dalam data yang diperoleh dan pengamatan penggunaan multimedia, perangkat-perangkat yang mendukung ditopang oleh gereja lewat pengadaan inventaris multimedia yang berada dalam tanggung jawab tim multimedia sehingga menjadikan multimedia sebagai sarana yang mendukung dalam beribadah dan dapat dipakai sesuai fungsinya agar ibadah tetap terlaksana tanpa menghilangkan esensi dari ibadah tersebut.

Pembahasan

Manusia adalah ciptaan Allah yang dikaruniai akal budi, tidak seperti makhluk hidup lainnya. Tanggung jawab yang besar diembankan bagi manusia dengan karunia yang istimewa ini. Allah mengaruniakan manusia akal budi untuk mengusahakan yang terbaik bagi manusia dan bagi-Nya. Dalam Kejadian 2:15, “Tuhan Allah mengambil manusia itu dan menempatkannya dalam taman Eden untuk mengusahakan dan memelihara taman itu.” Pada mulanya Allah menghendaki manusia untuk melakukan setiap pekerjaan demi kebaikan manusia dan memelihara apa yang telah dijadikan-Nya. Jelas bahwa karunia yang Allah berikan adalah untuk diusahakan dan diupayakan dengan sebaik-baiknya.

Ilmu pengetahuan merupakan suatu perwujudan dari akal budi yang diberikan Allah bagi manusia olehnya segala kebutuhan hidup diolah sedemikian rupa lewat ilmu pengetahuan manusia. Berbagai hal dibuat oleh manusia sebagai jawaban atas amanat Allah lewat ilmu pengetahuan yang diperoleh dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Kebiasaan dan pola hidup manusia semakin berkembang dan bergerak maju dengan tuntutan zaman. Penyesuaian terus diberlakukan terkait pola hidup manusia yang dinamis. Lewat pengetahuan yang diberikan Allah, maka manusia mulai menyatakannya lewat alat-alat yang bertujuan untuk membantu keberlangsungan kehidupan. Inovasi yang diciptakan manusia yang paling dikenali hingga era sekarang ini akan fungsinya adalah teknologi.

Teknologi adalah alat yang mempunyai fungsi untuk membantu proses kehidupan manusia, teknologi sangatlah luas mencakup beragam alat yang inovatif yang dibuat oleh manusia lewat karunia yang Allah berikan. Penggunaan jenis teknologi yang sering dipakai dalam membantu pelayanan bagi gereja adalah teknologi multimedia. Teknologi multimedia membantu menyampaikan informasi dan menatalayani sebuah proses ibadah yang dilakukan. Dalam peristiwa yang tercatat dalam Alkitab, secara eksplisit memang kurang ditemui namun dalam beberapa peristiwa, kehadiran teknologi sesungguhnya mengambil peranan yang penting dalam perjalanan umat Tuhan. Kisah Nuh yang menggambarkan peristiwa air bah, memiliki unsur keterkaitannya dengan teknologi, bahwa Allah secara rinci dan jelas memberikan instruksi kepada Nuh untuk membuat sebuah bahtera. Allah menjelaskan bahan-bahan apa saja yang akan digunakan, susunan bahtera, lengkap dengan ukurannya. Dalam membuat bahtera, Nuh tentu saja menggunakan teknologi yang ada pada zaman itu untuk menyelesaikan bahtera. Bahkan dalam pembangunan Bait Allah, teknologi turut mengambil peran dalam prosesnya. Yesus pun dalam perjalanan pelayanannya menggunakan teknologi dalam proses pelayanannya, dimana Ia menggunakan berbagai media yang ada di saat itu untuk menyampaikan pengajarannya.

Teknologi multimedia yang digunakan pada tempat yang menjadi sasaran penelitian ini, jelas dalam penggunaannya bagi gereja terlebih khusus kepada praktik ibadah. Penerapan dan fungsinya memiliki tujuan jelas untuk menopang pelayanan gereja. Paradigma jemaat terkait teknologi multimedia tentu berbeda-beda, ada yang menanggapi dengan positif namun ada juga yang menanggapi dengan negatif. Gereja dalam hal ini mendukung kehadiran dan warna baru yang dibawa melalui teknologi multimedia bagi kehidupan jemaat. Firman Tuhan bahkan lewat amanat Allah jelas menjelaskan bahwa segala sesuatu harus diupayakan oleh manusia, erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi multimedia dalam ibadah. Ibadah yang

sejati adalah penyembahan yang berpusat kepada Allah sebagai pencipta alam semesta dan segala isinya. Maka situasi dan kondisi yang menyesuaikan dengan konteks pelaksanaan ibadah harusnya bersifat tidak terbatas sebab Allah yang kita sembah adalah Allah yang tak terbatas dalam kuasanya. Hati yang tulus yang menyembah yang seharusnya menjadi fokus utama dalam suatu pelaksanaan ibadah.

Lewat akal budi yang dikaruniakan Allah, manusia dikehendaki menjadikan dirinya bijak dan terus menambah dan mempertajam pengetahuan. Dalam pengertian sederhana, manusia dikehendaki untuk terus bergerak dan tidak diam dengan pengetahuan yang dikaruniakan. Peristiwa Covid-19 yang telah dilalui juga membawa refleksi dalam perkembangan teknologi multimedia bagi kekristenan. Bahwa dalam keadaan sulit dan tidak memungkinkan sekalipun, umat manusia terdorong untuk mencari jalan keluar lewat penggunaan teknologi multimedia demi kepentingan dan berlangsungnya ibadah dalam masa sulit. Ini menjadi perwujudnya amanat dan firman Allah untuk manusia. Segala yang dikaruniakan Allah adalah untuk diupayakan manusia apapun bentuk dan metodenya termasuk teknologi multimedia agar pengetahuan yang diberikan semakin terasah demi keberlangsungan kehidupan manusia dan memahami rancangan Allah dengan bahan pertimbangan yang diperoleh dari ilmu pengetahuan yang terus diberdayakan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Teknologi merupakan pemberian Tuhan yang dikelola melalui ilmu pengetahuan manusia, digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Gereja pun turut mengambil bagian dalam pemberdayaan teknologi multimedia, praktik ibadah kini menggunakan perangkat-perangkat teknologi dalam menunjang dan membantu jemaat mencapai pengalaman ibadah yang lebih terarah. Paradigma yang berbeda tentu turut mewarnai eksistensi teknologi multimedia dalam praktik ibadah, namun penggunaan teknologi sesungguhnya tidak akan lepas dari kehidupan manusia kapanpun itu, sebab perkembangan zaman tak akan berhenti dan ilmu pengetahuan manusia akan terus berevolusi maka gereja akan terus berkembang dan berkontekstualisasi di zaman apapun.

Tanggung jawab yang besar menjadi tanggungan bagi gereja dalam merespon dan memaknai kehadiran dan penggunaan teknologi multimedia. Pengaruh yang dihadirkan menjamah setiap aspek kehidupan gereja dan jemaat menjadi saksi akan karya Allah yang dinyatakan lewat kehadiran dan perkembangan teknologi. Kemudahan yang ditawarkan sungguh nyata dan memiliki potensi baik yang bersifat positif maupun negatif.

Kemudahan dan keefektifan memang menjadi ciri khas dari teknologi multimedia sehingga telah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Ibadah bagi umat Kristen telah menjadi aspek penting dalam penyembahan kepada Tuhan. Maka berbagai media yang dapat membantu kepentingan ini akan dipergunakan sesuai kebutuhan termasuk teknologi multimedia. Ibadah yang menggunakan teknologi multimedia merupakan perwujudan dari karunia Allah atas ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia dan dimaksimalkan bagi pelayanan gereja di era postmodern ini.

Saran

Gereja perlu semakin responsif terhadap pengaruh negatif akan teknologi multimedia. Gereja sebagai wadah yang menyediakan ruang untuk perkembangan teknologi multimedia diharapkan bukan hanya berfokus dalam pengaruh positif yang ditawarkan teknologi multimedia namun semakin memperlengkapi pemahaman bagi jemaat tentang kehadiran dan fungsi teknologi multimedia. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam merespon praktik ibadah yang menggunakan teknologi multimedia.

Pemahaman yang sesuai dengan makna ibadah yang benar harus dipertajam. Jemaat harus memperbaharui pemahaman terkait makna ibadah yang dilakukan, yaitu untuk menyembah Allah dengan hati yang tulus dan memahami makna kontekstualisasi dalam pelaksanaan ibadah di era postmodern ini. Agar teknologi multimedia tidak dipandang sebagai hal yang menghambat tugas kerja pelayanan.

Talenta dan ilmu pengetahuan harus diberdayakan bagi kelangsungan tugas gereja. Pelayan khusus dan jemaat kiranya dapat semakin memahami sumber daya manusia yang tersedia terkait teknologi multimedia dan memaksimalkannya dalam praktik ibadah bagi gereja. Perhatian dan apresiasi yang sesuai menjadikan talenta dan ilmu pengetahuan tidak sia-sia dan menjadi jembatan penghubung bagi pertumbuhan gereja di zaman mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Abu Tazid. (2017). *Tokoh, konsep dan kata kunci teori postmodern*. Yogyakarta: Deepublish.
- Budiawan, H. (2019). *Desain media interaktif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Digital 2021: The latest insights into the 'state of digital'. (2021). We Are Social. Retrieved November 8, 2022, from <https://wearesocial.com/us/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Hananto, T., et al. (2021). *Antologi Exsequendum Didaktik: Teologi Praktika dan Pendidikan Agama Kristen* (Vol. 1). Sulawesi Tengah: Pustaka Star's Lab.

- Henry, M. (2012). *Tafsiran Matthew Henry kitab Mazmur 101–150*. Surabaya: Momentum.
- Henry, M. (2014). *Tafsiran Matthew Henry kitab Kejadian*. Surabaya: Momentum.
- Hofstetter. (2000). *Multimedia literacy*. New York: McGraw-Hill Education.
- Hulse, E. (2003). *Postmodernisme: Serangan terhadap jantung kekristenan sejati*. Jakarta: SETIA Press.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (3rd ed.). (n.d.). Entry: “Multimedia.”
- Leight, R. W. (2007). *Melayani dengan efektif: 34 prinsip pelayanan bagi pendeta dan kaum awam*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Manafe, F. S. (2014). *Ibadah yang berkenan (Teologi Ibadah)*. Jawa Timur: Literatur YPPH Batu.
- Mulyadi. (2020). *Antara teknologi dan teologi: Theopanoptik dalam pendisiplinan aktor di perpustakaan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rachman, R. (2010). *Pembimbing ke dalam sejarah liturgi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Simarmata, J., et al. (2022). *Sistem multimedia*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Situmorang, J. T. H. (2019). *Mengenal dunia Perjanjian Baru*. Yogyakarta: PBMR ANDI.
- Sudjana, N., & Rifai, A. (1989). *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Wahono, S. W. (2001). *Di sini ku temukan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Wijayati, H., & Indriyana, R. (2021). *Postmodernisme: Sebuah pemikiran filsuf abad 20*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Yodanto, Y., & Purnomo, F. A. (2017). *Panduan mahir pengantar teknologi informasi*. Surakarta: UNS Press.
- Yudianto, D. (2015). *Becoming a true worshiper*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Yukaristia. (2010). *RE-Memorize*. Jawa Barat: CV Jejak.