



APPPS LIVE

(Aplikasi Pelayanan Proyek Program Sabda)

DAFTAR ISI

1. REPORTASE

- Apps-†rain: Pelatihan "Digital Ministry" untuk Generasi Digital GRII Karawaci
- Apps-†rain: Membeli HP Baru untuk Studi Alkitab

2. KOMUNITAS

- Apps-†alks: Diskusi "Wabah Pokemon Go dan Tanggapan Gereja" di FB Apps4God

3. PELAYANAN / PROYEK / PROGRAM

- Apps-†alks: Ucapan Syukur Setahun Pelayanan Apps4God

4. AYO PA

- Training for Trainer Presentasi #Ayo_PA! di LPMI Surakarta

5. ARTIKEL+

- Pandangan Gereja terhadap Teknologi

EDITORIAL

Shalom Sahabat [Apps4God](#),

Bulan Juli adalah bulan istimewa bagi gerakan [Apps4God](#). Ya, tepatnya pada tanggal 23 Juli, gerakan Apps4God telah genap melayani masyarakat Indonesia selama satu tahun. Dalam perjalanan satu tahun ini, tim [Apps4God](#) telah diberi kesempatan oleh Tuhan Yesus untuk menggaungkan teknologi bagi kemuliaan Tuhan kepada banyak pihak, [khususnya gereja](#). Ada masa-masa senang dan sulit yang harus kami lalui sepanjang satu tahun ini. Dalam semua masa itu, satu hal yang nyata kami rasakan, yaitu Tuhan menyertai dan memampukan kami dalam melakukan tugas pelayanan untuk-Nya. Semua ini hanya karena anugerah dan kemurahan Tuhan. Kiranya melalui pelayanan Apps4God, banyak orang diberkati dan [visi Apps4God](#) untuk mengajak lebih banyak orang menggunakan [teknologi bagi kemuliaan Tuhan](#) dapat diwujudkan di gereja-gereja Indonesia.

Seluruh anggota tim Apps4God mengucapkan terima kasih kepada Sahabat [Apps4God](#) yang terus setia berjalan bersama dengan pelayanan ini. Kami juga sangat terbuka apabila Sahabat memiliki kritik ataupun saran bagi pelayanan ini, silakan kirim email ke redaksi kami di < live@apps4god.org > atau melalui media sosial kami. Salam **Apps4God**.

In Christ,



Hilda Debora,

Pemimpin Redaksi **APPPS LIVE**

hilda@in-christ.net

[Tentang](#)

REPORTASE

Apps-rain: Pelatihan "Digital Ministry" untuk Generasi Digital GRII Karawaci



Pada tanggal 13 Juli sampai dengan 17 Juli 2016, [Yayasan Lembaga SABDA \(YLSA\)](#) mengadakan pelatihan untuk beberapa anggota jemaat [GRII Karawaci](#), yang sebagiannya adalah [generasi muda gereja](#) tersebut. Mereka datang ke YLSA untuk diperlengkapi bagaimana menjalankan [pelayanan digital \("Digital Ministry"\)](#) di gereja mereka. Pelatihan ini dilaksanakan di Griya SABDA dan diikuti oleh 12 orang dan 10 orang dari Yayasan SABDA sebagai panitia dan "observer". Tujuan diadakannya pelatihan ini salah satunya adalah untuk membentuk paradigma atau kerangka berpikir tentang pelayanan digital bagi kemuliaan Tuhan, terutama untuk diterapkan dalam gereja guna menyambut "[generasi Z](#)" yang akan menjadi anggota gereja.

Beberapa materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini di antaranya: dunia digital, [generasi digital](#), [Alkitab digital](#), lean management, apa yang dapat dipelajari dari [pelayanan YLSA](#), [#ayo_PA!](#), dan segala hal yang perlu diketahui tentang [pelayanan digital](#). Sesi tidak hanya diisi dengan materi yang disampaikan satu arah dari pemateri saja, melainkan peserta juga diminta berdiskusi untuk membicarakan apa yang sudah mereka pelajari dan apa yang akan mereka

kerjakan selanjutnya. Dengan demikian, peserta tidak hanya "disuapi" pengetahuan baru, tetapi mereka juga didorong untuk membangun relasi dan kerja sama yang baik dalam sebuah tim kerja yang kompak.

Selain pelatihan di dalam ruangan, para peserta juga mendapat kesempatan untuk membawakan [presentasi #ayo_PA!](#) di beberapa tempat lain, yaitu di [STT Berita Hidup](#), GUPdI Kwarasan, dan di [GKA Abdi SABDA](#).

Pada awalnya, beberapa orang mengaku sempat bingung memahami [materi](#) yang disampaikan. Namun, seiring berjalannya waktu, mereka dapat mengejar dan antusiasme mereka pun semakin meningkat bersamaan dengan semakin banyaknya hal baru yang mereka pahami selama sesi berlangsung. Terlebih lagi, meskipun kegiatan ini berlangsung padat sejak pagi hingga malam hari, ekspresi lelah tidak terlihat dari wajah para peserta. Mereka terlihat cukup senang dan menikmati setiap sesi dari awal hingga penghujung acara.

Apps-[†]rain: Membeli HP Baru untuk Studi Alkitab

Pada tanggal 19 Juli 2016, tim [Apps4God](#) kedatangan tamu dari salah satu anggota jemaat [GKA Abdi SABDA Solo](#), Ibu Suwarni. Ibu Suwarni aktif di persekutuan adi yuswa (lansia) dan sering berkunjung ke beberapa panti wreda untuk melayani orang-orang lanjut usia. Tujuan Ibu Warni menemui tim Apps4God adalah untuk mendapatkan [aplikasi-aplikasi studi Alkitab](#) di handphone-nya. Minggu sebelumnya, Ibu Warni sempat mengikuti presentasi [#ayo_PA!](#) yang dibawakan oleh [tim GRIL Karawaci](#) di gerejanya (17 Juli 2016). Dari [presentasi](#) itu, Ibu Suwarni sangat terkesan dengan pemaparan bahwa studi Alkitab dapat dilakukan dengan menggunakan handphone. Mendengar berita baik itu, Ibu Suwarni lalu segera membeli handphone Android dan meminta kepada kami untuk menginstall aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan [pendalaman Alkitab](#) seperti [Alkitab SABDA](#), [Kamus Alkitab](#), [Alkitab PEDIA](#), dan [Tafsiran](#).

Selain menginstall aplikasi ke HP Ibu Suwarni, tim [Apps4God](#) juga memberikan sedikit pelatihan kepada beliau tentang cara menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut sehingga beliau bisa lebih maksimal dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi ini untuk melakukan [studi Alkitab](#). Ibu Suwarni terlihat sangat senang dengan kepraktisan dapat membawa Alkitab dalam HP-nya ke mana pun beliau pergi. Beliau juga meminta agar tampilan Alkitab di handphone-nya di-*setting* dengan ukuran huruf yang lebih besar supaya bisa mengajak orang lain membaca Alkitab bersama. Karena handphone dan aplikasi Android adalah hal yang baru bagi beliau, maka tim Apps4God menyarankan agar beliau sering-sering mencoba menggunakan [aplikasi-aplikasi](#) tersebut supaya menjadi terbiasa. Selamat melayani Ibu Suwarni, selamat [menggali firman Tuhan](#). Tuhan memberkati.

Apps- alks: Diskusi "Wabah Pokemon Go dan Tanggapan Gereja" di FB Apps4God

[Pokemon Go](#) adalah game [augmented reality \(realitas ditambah\)](#) yang bisa dimainkan di dalam ponsel pintar dengan memanfaatkan [GPS \(Sistem Pemosisi Global\)](#), yang akan membawa penggunanya berjalan-jalan di dunia nyata menangkap monster virtual di tempat-tempat dekat lokasi ponsel dan melatih mereka bertanding. Permainan ini menjadi tren baru dan sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Beberapa gereja di luar negeri [melihat sebagai peluang](#) apalagi ketika gereja mereka menjadi ramai dikunjungi orang karena dijadikan salah satu lokasi penting dalam permainan ini. Lalu, bagaimana dengan gereja di Indonesia, bagaimana sebaiknya kita menanggapi tren ini? Berikut ini beberapa tanggapan dari Sahabat [Apps4God](#).

"Gereja adalah orangnya, hatinya. Walau jemaat yang datang ke gereja bertambah, tetapi apakah hati mereka benar-benar ada di dalam Tuhan? Untuk orang Kristen, STOP membuang waktu Anda memainkan game ini, banyak hal yang harus kita lakukan karena waktu Tuhan sudah dekat. Tuhan 'kan tidak tanya berapa "pokemon" yang sudah kamu tangkap? So, berlutut dan berdoalah minta hikmat dalam menghadapi fenomena yang semakin aneh ini. Bisikan Iblis lembut sekali, dengan berbagai "excuse-excuse" yang sepertinya masuk akal, namun menjerumuskan. Salam Apps4God."



[Debrian Ruhut Saragih]

"Game adalah alat yang paling gampang buat kecanduan, karena itu membawa kita pada dunia yang baru dan berbeda. Dunia yang "baru" ini seakan memberi kita identitas baru, misalnya Pokemon Go membuat kita merasa jadi Pokemon Trainer. Masalahnya adalah apakah dengan identitas baru ini bisa membuat kita lebih dekat dengan Tuhan? Sebagai orang Kristen, tentunya kita punya identitas untuk mewujudkan mandat Injil dan mandat budaya. Di mana tempatnya Pokemon Go di sini? Inilah yang menarik, sebab pribadi saya berharap jangan sampai kita men-setan-kan game, padahal itu juga ciptaan dari Tuhan ([1 Kor. 8:6](#))."



[Harjono Honoris]

"Monster-monster itu acak di setiap tempat. Bagaimana caranya agar monster-monster itu berada di gereja, yang secara otomatis membawa orang yang bermain pokemon datang di gereja. Nah, setelah mereka datang, apakah ada ibadah atau cuma datang ambil monster pokemon itu sendiri?"



[Joy Lee]

Memang masih menjadi pro dan kontra apakah permainan ini bisa dipakai untuk [pelayanan gereja](#) atau kita hanya berusaha "memaksakan" efek dari permainan ini sebagai peluang. Bagaimana tanggapan Sahabat **Apps4God** sendiri melihat kondisi dan tren yang terjadi akibat permainan Pokemon Go ini? Mari bagikan tanggapan Anda di [komunitas Apps4God](#).

Berikan Pendapat Anda

PELAYANAN / PROYEK / PROGRAM

Apps-[†]alks: Ucapan Syukur Setahun Pelayanan Apps4God



Tim [Apps4God](#) sangat bersyukur kepada Tuhan Yesus karena pada tanggal 23 Juli kemarin, gerakan [Apps4God](#) telah genap melayani masyarakat Indonesia selama satu tahun. Pada kesempatan ini, kami ingin mengenalkan kembali apa itu gerakan Apps4God. Gerakan [Apps4God](#) adalah gerakan yang mendorong orang Kristen di Indonesia untuk memikirkan bersama bagaimana menggunakan [teknologi terkini untuk kemuliaan nama Tuhan](#). Gerakan ini terlahir untuk menjadi solusi bagi permasalahan abad 21 ini, yaitu lahirnya generasi baru, [generasi digital](#) yang lahir dan tumbuh bersama dengan perkembangan teknologi yang luar biasa. Kerinduan Apps4God adalah membawa teknologi yang adalah ciptaan Tuhan untuk dipakai menjadi alat yang memuliakan Tuhan. [Apps4God](#) berkomitmen mendorong generasi digital untuk giat [mengenal Tuhan](#) dan menggunakan teknologi yang mereka miliki bagi kemuliaan Tuhan.

Selama satu tahun ini, Tuhan telah menolong gerakan [Apps4God](#) untuk mewujudkan visi-Nya dengan melakukan [roadshow presentasi Apps4God](#) di berbagai tempat, memberikan [pelatihan apps](#) kepada para pelayan Tuhan dan lembaga-lembaga pelayanan, membuat [komunitas](#) yang menjadi wadah pertemuan antara para user dan developer untuk memikirkan aplikasi apa lagi yang bisa dikembangkan untuk kemuliaan Tuhan, meluncurkan [situs dengan resource-resource](#) yang dapat menolong orang-orang menggunakan teknologi dalam pelayanan, dan masih banyak lagi. Kami bersyukur karena dari gerakan [Apps4God](#) ini, lahirlah gerakan [#ayo_PA!](#) Kami juga mengucapkan syukur untuk orang-orang yang telah bergabung dan ikut berkontribusi dalam pelayanan ini. Kiranya

ke depan nanti, pelayanan Apps4God dapat semakin memberkati lebih banyak orang. Berikut ini sebuah video yang berisi berbagai ucapan serta doa dari para anggota [Apps4God](#) bagi pelayanan Apps4God.



AYO PA

Training for Trainer Presentasi #Ayo_PA! di LPMI Surakarta



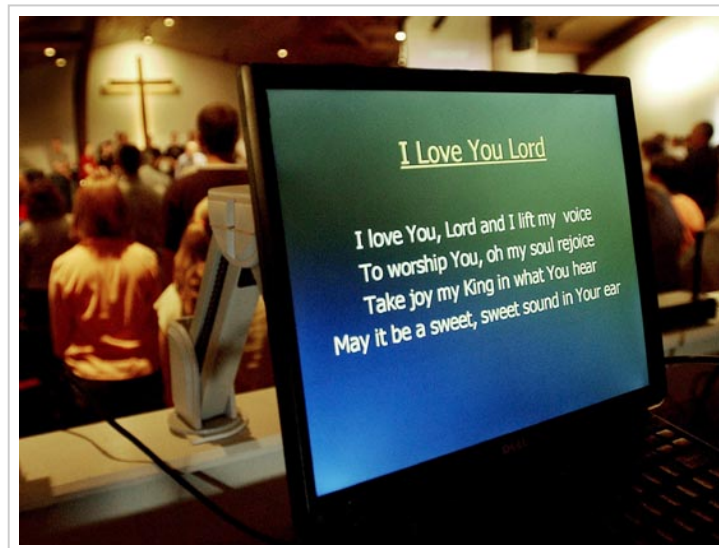
Lembaga Persekutuan Mahasiswa Indonesia (LPMI) cabang Surakarta memberi kesempatan kepada tim [Ayo_PA](#) untuk berbagi [visi misi](#) gerakan [#ayo_PA!](#) di kantor mereka yang diikuti oleh 8 staf LPMI pada tgl. 27 Juni 2016. Kegiatan ini seharusnya bisa menjadi kesempatan emas bagi para staf LPMI untuk lebih mengenal [generasi digital](#) dan bagaimana melakukan [PA digital](#) sesuai konteks zaman ini. Namun, karena para peserta adalah orang-orang yang termasuk dalam generasi digital immigrant, dan masih sangat awam dalam penggunaan [aplikasi Android](#), maka banyak peserta perlu belajar lebih dahulu hal-hal teknis dalam menggunakan aplikasi. Inilah tantangan bagi para staf LPMI

untuk melakukan [pelayanan digital](#) dengan gadget yang mereka miliki. Bagaimanapun, menyambut generasi digital adalah bagian dari rencana yang harus mereka persiapkan di masa yang akan datang.

Selain berbagi seputar gerakan Ayo_PA, tim [#ayo_PA!](#) juga memperlengkapi pelayanan LPMI dengan bahan-bahan yang mendukung pelayanan mereka, seperti [Alkitab Audio](#), traktat penginjilan, parakaleo, [DVD Library SABDA Anak](#), [DVD TELAGA](#), [DVD Konseling](#), dll.. Sekalipun pelayanan kali ini hanya dihadiri sedikit peserta, kami tetap bersyukur karena ada seorang peserta [generasi digital native](#) yang turut ambil bagian dalam acara ini. Peserta termuda ini cukup antusias dan memberikan respons yang baik terhadap [#ayo_PA!](#) Harapan kami, visi misi [#Ayo_PA!](#) bisa diteruskan kepada lebih banyak orang, terutama bagi generasi digital, supaya semakin mencintai firman Tuhan. (**Santi**)

ARTIKEL+

Pandangan Gereja terhadap Teknologi



Kata "[teknologi](#)" tentunya bukan hal yang asing lagi bagi kita, begitu juga dengan gereja. Namun, ada banyak gereja yang telah salah mengartikan kata ini. Banyak yang mengaitkan kata "[teknologi](#)" dengan penggunaan proyektor dan slide PowerPoint pada pelayanan mereka atau bahkan berpikir apakah mereka perlu menginvestasikan jutaan dana mereka untuk peralatan AV (Audio Video). Sebenarnya, gereja sejak dulu telah menjadi saksi dari [revolusi teknologi](#). Misalnya saja [Alkitab cetak](#) yang merupakan revolusi teknologi yang luar biasa dalam dunia abad pertengahan, yaitu mesin cetak, lalu berpindah ke proyektor, dan kini kita bisa membacanya melalui handphone kita masing-masing.

Memang, saat ini teknologi yang paling berkembang adalah teknologi informasi yang mengarah ke teknologi digital, di mana informasi diubah menjadi data digital dan diolah untuk berbagai kepentingan. Berbicara tentang [penggunaan teknologi digital](#) dalam gereja, kita akan menemukan 3 tipe gereja, yaitu:

1. Gereja Kuno -- yang terang-terangan menolak teknologi.
2. Gereja Kecanduan-Teknologi -- yang secara buta menerima teknologi, demi teknologi itu sendiri.
3. Gereja Digital -- yang menggunakan teknologi tertentu untuk tujuan yang spesifik.

Bagaimana dengan gereja Anda? Apakah gereja Anda telah memiliki [pandangan yang benar](#) tentang teknologi dan memiliki strategi yang menyiapkan gereja menghadapi era digital ini?

Pada Mulanya Adalah ... Teknologi *(In the Beginning Was . . . Technology)*

"Jika teknologi adalah sebuah ekspresi dari panggilan kita yang bersifat ciptaan untuk menciptakan, maka pertanyaannya bukanlah 'apakah perlu atau tidak' menggunakan teknologi, melainkan 'bagaimana' menggunakannya dan 'yang mana' yang harus digunakan."

James K.A. Smith

Gereja Tipe Tertentu: Gereja Kuno, Gereja Kecanduan-Teknologi, atau Gereja Digital? *(The Typecast Church: Old-School, Tech-Junkie, or Digital Church?)*

"Realitanya adalah seperti halnya menyalakan lampu-lampu di dalam sebuah gedung tidak akan membuat gedung itu penuh, memakai lebih banyak teknologi juga tidak akan menjamin kesuksesan."

Robert Coletti

APPPS LIVE

*Publikasi APPPS LIVE adalah suara dari gerakan Apps4God, yaitu gerakan yang mengajak orang-orang percaya, baik sebagai pengembang maupun pengguna teknologi, untuk bersama-sama menggumulkan bagaimana menggunakan teknologi bagi kemuliaan nama Tuhan.

Bergabunglah dengan kami:



Kontak: live@apps4god.org
Redaksi: Hilda, Ayu, dan Odysius

Anda menerima publikasi ini karena Anda berlangganan Publikasi APPPS LIVE. Untuk berlangganan atau berhenti berlangganan kirimkan email ke live@apps4god.org.

*Terbit sebulan 2 kali.

[Download Versi PDF](#)
[Lihat Versi Web](#)