

Pelatihan dan Pendampingan Produksi Video Kreatif bagi Tim Multimedia Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta

Haryo Kusumo Aji^{*1}, Christian Andhika Pramudya², Reza Mahendra Putra³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

*e-mail: haryokusumoaji@unisri.ac.id¹, christianpramudia@hotmail.com²

Abstrak

Tim multimedia Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta menghadapi berbagai kendala dalam pengelolaan media digital, khususnya keterampilan produksi video, pengoperasian perangkat live streaming, dan pengelolaan konten visual yang mendukung pelayanan gereja. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya kualitas tayangan ibadah daring dan konten media sosial yang diproduksi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi tim multimedia melalui pelatihan dan pendampingan produksi video kreatif berbasis praktik. Kegiatan dilaksanakan pada 13 Juli 2025 di Ruang Multimedia Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta dan diikuti oleh 23 peserta. Metode yang digunakan meliputi pembekalan teori, demonstrasi teknis, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi berbasis proyek dengan pendekatan Project-Based Learning. Materi yang diberikan mencakup strategi multimedia gereja, pengoperasian kamera Sony HXR-NX100, serta penggunaan perangkat lunak vMix untuk live streaming. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap proses produksi video dan pengelolaan siaran langsung. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan video latihan, simulasi siaran ibadah, dan template grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pelayanan digital gereja. Program ini berkontribusi pada penguatan kapasitas multimedia gereja dalam mendukung pelayanan berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: Multimedia Gereja, Produksi Video, Pelatihan, Live Streaming.

Abstract

The multimedia team of Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta encountered several challenges in managing digital media, particularly in video production, live-streaming operations, and visual content development to support the church's digital ministry. These limitations affected the quality of online worship broadcasts and social media content. This community service program aimed to enhance the competencies of the multimedia team through practice-based training and mentoring in creative video production. The program was conducted on July 13, 2025, at the Multimedia Room of Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta and involved 23 participants. The implementation adopted a Project-Based Learning approach consisting of theoretical sessions, technical demonstrations, hands-on practice, mentoring, and project-based evaluation. The training materials included multimedia strategies for church ministry, operation of the Sony HXR-NX100 professional video camera, and the use of vMix software for live-streaming production. The results demonstrated an improvement in participants' understanding of video production workflows and live-streaming management. Furthermore, participants successfully produced practice videos, simulated worship broadcasts, and graphic templates that can be utilized in the church's digital ministry. Overall, this program contributed to strengthening the multimedia capacity of the church in supporting technology-based digital ministry.

Keywords: Church Multimedia, Video Production, Training, Live Streaming.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara mendasar cara manusia berkomunikasi, berbagi informasi, dan membangun relasi sosial. Media sosial, sebagai salah satu hasil kemajuan teknologi informasi, kini menjadi platform utama bagi individu, organisasi, dan komunitas untuk mendistribusikan konten secara cepat, luas, dan interaktif (Kietzmann, Hermkens and McCarthy, 2018; Verčič and Špoljarić, 2020). Fenomena ini tidak hanya terjadi di ranah komersial atau hiburan,

tetapi juga merambah ke sektor pendidikan, sosial, dan keagamaan, yang semakin dipengaruhi oleh budaya partisipatif di ruang digital (Jenkins, 2019).

Bagi lembaga keagamaan seperti Gereja Kristen Jawa (GKJ) Manahan Surakarta, media sosial menawarkan peluang besar untuk memperluas jangkauan pelayanan, menjangkau generasi muda, serta memperkuat ikatan jemaat. Dalam konteks organisasi keagamaan, penggunaan komunikasi digital bahkan telah membentuk pola baru dalam pelayanan rohani dan hubungan antara gereja dan jemaat (Harding, 2020; Morton, 2020). GKJ Manahan memiliki sejarah panjang dalam pelayanan rohani dan kegiatan sosial di Kota Surakarta. Kehadirannya di tengah masyarakat bukan hanya melalui ibadah rutin dan kegiatan gerejawi, tetapi juga melalui partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan kemanusiaan. Namun, di era digital yang kompetitif ini, cara penyampaian pesan rohani dan informasi kegiatan perlu menyesuaikan dengan kebiasaan konsumsi media masyarakat yang kini didominasi oleh konten digital berbasis visual, khususnya video (We Are Social, 2023).

Media digital memberikan peluang bagi individu dan organisasi untuk menjadi produsen sekaligus distributor konten tanpa bergantung pada media tradisional. Dalam konteks gereja, produksi video dapat digunakan untuk menayangkan ibadah secara daring (*live streaming*), membagikan renungan harian, mempromosikan kegiatan pelayanan, hingga menayangkan dokumentasi kegiatan sosial. Selain itu, penggunaan visual storytelling menjadi aspek penting dalam memperkuat komunikasi rohani gereja (Ryoo, 2019). Potensi ini menjadi semakin penting mengingat data dari (We Are Social, 2023) menunjukkan bahwa lebih dari 80% pengguna internet menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menonton video secara online di berbagai platform.

Namun, potensi besar ini belum dimanfaatkan secara optimal oleh GKJ Manahan. Tim media gereja telah berupaya membuat dan membagikan konten melalui akun media sosial yang dimiliki, namun kualitas teknis, kreativitas, dan konsistensi penyajian konten masih perlu ditingkatkan. Tantangan serupa juga ditemukan pada organisasi keagamaan lain yang belum memiliki literasi teknis produksi video yang memadai (Pearce, 2020). Beberapa tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan keterampilan teknis dalam pengambilan gambar dan penyuntingan video, minimnya penerapan storytelling visual yang efektif, serta kurangnya strategi distribusi konten yang mampu memanfaatkan algoritma media sosial secara maksimal (Lipschultz, 2021).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam pola komunikasi organisasi, termasuk organisasi keagamaan, melalui pemanfaatan berbagai platform media digital sebagai sarana penyebaran informasi, interaksi dengan audiens, dan penguatan identitas organisasi. Media digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga menjadi bagian dari strategi komunikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) masyarakat terhadap organisasi (Appel *et al.*, 2020; Tafesse, 2020).

Dalam konteks pelayanan gereja, pemanfaatan multimedia tidak hanya mendukung penyelenggaraan ibadah secara daring, tetapi juga menjadi bagian dari strategi komunikasi organisasi dalam membangun interaksi dengan jemaat melalui berbagai platform digital. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi tim multimedia menjadi kebutuhan penting agar pelayanan digital dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan (Campbell, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*practice-oriented training*) dan pendekatan *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kompetensi teknis peserta karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual melalui penyelesaian proyek nyata. Pendekatan tersebut dinilai efektif dalam

meningkatkan keterampilan produksi media digital, kemampuan kolaborasi, serta pemecahan masalah dalam lingkungan kerja kreatif. Oleh sebab itu, pendekatan ini dipilih sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Selain itu, branding digital GKJ Manahan juga masih perlu diperkuat. Identitas visual, gaya penyampaian, serta konsistensi pesan dalam setiap konten merupakan faktor penting untuk membangun citra positif organisasi digital (Kietzmann, Hermkens and McCarthy, 2018). Tanpa strategi yang terstruktur, pesan pelayanan yang ingin disampaikan dapat tenggelam di antara arus informasi yang padat di dunia digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program pengabdian masyarakat yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan tim media GKJ Manahan dalam produksi video kreatif. Program ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga pendampingan berkelanjutan melalui pendekatan Project-Based Learning (PBL), sebuah metode pembelajaran berbasis praktik yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan teknis (Bell, 2018; Thomas, 2020). Program ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu memproduksi konten secara mandiri dan profesional. Fokus program meliputi teknik pengambilan gambar, pencahayaan, penyuntingan video, pembuatan template visual untuk branding, hingga strategi optimalisasi distribusi konten di berbagai platform media sosial.

Kegiatan pengabdian ini telah terlaksana pada Minggu, 13 Juli 2025, di ruang multimedia GKJ Manahan Surakarta, diikuti oleh 23 peserta dari tim dokumentasi video dan live streaming gereja. Pelatihan menghadirkan narasumber dari Prodi Ilmu Komunikasi UNISRI, yaitu Haryo Kusumo Aji, S.I.Kom., M.I.Kom. (pembekalan strategis multimedia untuk pelayanan digital gereja), Reza Mahendra Putra (pelatihan teknis kamera Sony HXR-NX100), dan Daniel Yulianto (pelatihan software vMix untuk live streaming). Tiga modul utama yang diberikan mencakup pembekalan peran multimedia dalam pelayanan gereja, teknik operasional kamera video profesional, serta panduan praktis vMix untuk siaran langsung yang berkualitas.

2. METODE

1. Sasaran Program

Sasaran utama program pengabdian masyarakat ini adalah tim media dan dokumentasi GKJ Manahan Surakarta, yang terdiri dari anggota pelayanan multimedia, pemuda gereja, serta jemaat yang memiliki minat di bidang produksi konten digital. Total peserta yang mengikuti pelatihan berjumlah 23 orang, mewakili berbagai divisi di tim dokumentasi video dan *live streaming* gereja.

Kelompok sasaran ini dipilih berdasarkan pertimbangan:

- a. Memiliki peran langsung dalam produksi konten multimedia ibadah dan kegiatan gereja.
- b. Memerlukan peningkatan keterampilan teknis agar hasil produksi sesuai standar konten digital modern (Pearce, 2020).
- c. Memiliki komitmen untuk menerapkan hasil pelatihan secara rutin dalam pelayanan multimedia.

2. Pendekatan dan Strategi

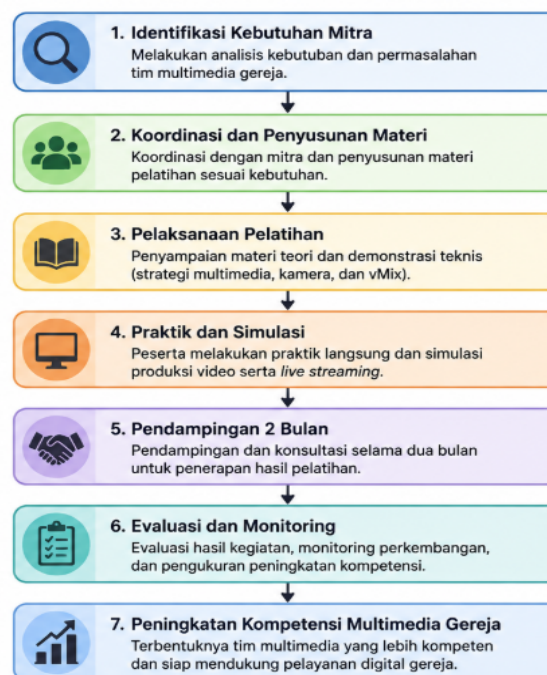
Program ini menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL), yang memadukan pelatihan teori, praktik langsung, pendampingan intensif, dan evaluasi berbasis proyek. Model PBL telah banyak digunakan dalam peningkatan keterampilan teknis dan pembelajaran vokasional karena memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman langsung (Bell, 2018; Thomas, 2020). Pendekatan pelatihan berbasis praktik juga sejalan dengan penguatan kapasitas komunitas sebagaimana dijelaskan Tafesse (Tafesse, 2020).

Pendekatan ini dipilih karena:

- Memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam memproduksi video dari tahap perencanaan hingga publikasi.
- Mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana peserta saling bertukar pengetahuan dan keterampilan.
- Menghasilkan karya nyata yang dapat langsung digunakan oleh GKJ Manahan sebagai bagian dari pelayanan digital gereja (Morton, 2020).

Strategi pelaksanaan meliputi:

- Pelatihan Terstruktur – Materi disusun sesuai kebutuhan GKJ Manahan, meliputi pembekalan strategis, teknis kamera, dan pengoperasian perangkat lunak *live streaming*.
- Praktik Langsung di Lokasi – Peserta melakukan simulasi pengambilan gambar, penataan pencahayaan, dan siaran langsung di ruang multimedia gereja, selaras dengan prinsip literasi produksi audiovisual (Pearce, 2020).
- Pendampingan Berkelanjutan – Tim dosen memberikan bimbingan Mingguan untuk memastikan keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan secara konsisten (Pramono and Sudrajat, 2021; Sari and Gunawan, 2022).
- Evaluasi Karya Peserta – Peserta menghasilkan video sebagai proyek akhir yang dievaluasi bersama.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan alur tersebut, setiap tahapan saling berkaitan dan dirancang untuk memastikan proses transfer pengetahuan berlangsung secara sistematis. Tahap identifikasi kebutuhan digunakan untuk menentukan materi yang sesuai dengan kondisi mitra, sedangkan tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk memastikan keterampilan yang diperoleh peserta dapat diterapkan dalam kegiatan pelayanan multimedia gereja secara berkelanjutan.

3. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahap berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Koordinasi dengan pengurus GKJ Manahan untuk menentukan jadwal, materi, dan kebutuhan teknis.
- 2) Survei fasilitas multimedia gereja untuk memastikan kesiapan peralatan seperti kamera Sony HXR-NX100 dan perangkat komputer untuk vMix.

Penyusunan modul pelatihan yang terdiri dari:

1. Pembekalan awal peran multimedia dalam pelayanan gereja (Harding, 2020).
2. Pelatihan teknis kamera Sony HXR-NX100 (Pearce, 2020).
3. Panduan praktis penggunaan vMix untuk *live streaming* (Hutchinson, 2021).

Perangkat lunak vMix dipilih karena memiliki kemampuan mendukung produksi siaran langsung berbasis multi-camera, pengelolaan audio secara real-time, integrasi grafis dan teks, serta kompatibilitas dengan berbagai platform streaming seperti YouTube dan Facebook. Fitur-fitur tersebut menjadikan vMix sesuai dengan kebutuhan operasional multimedia gereja yang memerlukan fleksibilitas dalam penyelenggaraan ibadah daring.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada Minggu, 13 Juli 2025 di Ruang Multimedia Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta yang berlokasi di Jalan Menteri Supeno Nomor 28, Kelurahan Manahan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah, meliputi tiga sesi utama:

1. Sesi Pembekalan Strategis – Menjelaskan peran multimedia dalam pelayanan digital dan strategi komunikasi gereja menggunakan media sosial, sebagaimana diulas dalam studi terdahulu mengenai digital ministry (Morton, 2020).
2. Sesi Pelatihan Kamera Sony HXR-NX100 – Meliputi pengenalan fitur, teknik framing, pengaturan fokus, *white balance*, *iris*, dan *ND filter*, sesuai prinsip produksi profesional (Pearce, 2020).
3. Sesi Pelatihan vMix untuk Live Streaming – Meliputi pengaturan input kamera, manajemen layout visual, transisi, audio, serta simulasi siaran langsung yang meniru kondisi ibadah nyata (Hutchinson, 2021).

c. Tahap Pendampingan dan Monitoring

Dilakukan secara berkala setiap minggu selama dua bulan pascapelatihan dengan fokus pada:

- a. Penerapan hasil pelatihan saat ibadah Mingguan.
- b. Peningkatan kemampuan teknis terkait framing, stabilitas kamera, pengaturan audio, dan koordinasi operator.
- c. Penguatan alur kerja produksi multimedia gereja sesuai konsep *community capacity building* (Tafesse, 2020).

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* karena peserta memperoleh pengalaman belajar melalui praktik langsung dalam menyelesaikan proyek produksi video dan simulasi *live streaming*. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan kompetensi teknis sekaligus kemampuan kolaborasi peserta dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses produksi multimedia (Guo *et al.*, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Pelaksanaan

Program Pengabdian kepada Masyarakat berjudul “Peningkatan Keterampilan dan Pendampingan Produksi Video Kreatif untuk Media Sosial bagi GKJ Manahan

Surakarta” telah dilaksanakan sesuai jadwal yang direncanakan, yaitu pada Minggu, 13 Juli 2025 bertempat di Ruang Multimedia GKJ Manahan Surakarta.

Kegiatan ini diikuti oleh 23 peserta yang terdiri dari anggota tim dokumentasi video, operator *live streaming*, dan jemaat muda yang memiliki minat dalam bidang multimedia. Tujuan utama kegiatan adalah meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan strategi distribusi konten multimedia gereja, sekaligus memperkuat identitas branding digital GKJ Manahan.

Pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada pendekatan Project-Based Learning (PBL), di mana peserta memperoleh pemahaman melalui praktik langsung sebagaimana disarankan oleh Bell (Bell, 2018) dan Thomas (Thomas, 2020) dalam konteks pelatihan teknis. Konsep pengembangan kapasitas komunitas melalui pelatihan terstruktur juga selaras dengan pendekatan *community capacity building* (Tafesse, 2020).

Kegiatan ini melibatkan tiga dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Slamet Riyadi Surakarta sebagai narasumber dan fasilitator, serta dua mahasiswa yang membantu proses dokumentasi, koordinasi peserta, dan pendampingan praktik selama kegiatan berlangsung.

2. Rangkaian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi ke dalam tiga tahap besar: pembukaan, pelatihan inti, dan penutup, dengan setiap tahap memiliki agenda yang terstruktur dan berorientasi pada pencapaian keterampilan praktis peserta.

Tahap Pembukaan

Kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB di Ruang Multimedia GKJ Manahan Surakarta dengan sambutan dari perwakilan Prodi Ilmu Komunikasi UNISRI dan pihak GKJ Manahan. Pada sesi ini, disampaikan tujuan program, manfaat yang diharapkan, dan garis besar materi pelatihan.

Pembukaan ini sesuai dengan prinsip komunikasi organisasional di ruang digital yang membutuhkan pemahaman konteks sebelum masuk pada teknik produksi (Kietzmann, Hermkens and McCarthy, 2018).

Tahap Pelatihan Inti

Pelatihan inti dibagi menjadi tiga sesi utama yang terstruktur dari konsep strategis hingga praktik teknis multimedia gereja.



Gambar 2. Penyampaian Materi Strategi Multimedia untuk Pelayanan Digital Gereja

Gambar 2 menunjukkan proses penyampaian materi mengenai peran multimedia dalam pelayanan digital gereja yang dilakukan oleh narasumber kepada peserta pelatihan.

Sesi Pembekalan Strategis Multimedia untuk Pelayanan Digital Gereja

Sesi ini membahas peran multimedia dalam membangun citra gereja, penyampaian pesan pelayanan melalui media sosial, serta dasar *content planning*. Studi komunikasi digital keagamaan menunjukkan bahwa gereja semakin mengadaptasi strategi digital ministry dalam pelayanan dan pemberitaan (Harding, 2020; Morton, 2020). Selain itu, elemen storytelling visual menjadi bagian penting dalam menyampaikan pesan rohani secara menarik (Ryoo, 2019).



Gambar 3. Praktik Pengoperasian Kamera Sony HXR-NX100.

Gambar 3 menunjukkan praktik pengoperasian kamera profesional yang meliputi teknik framing, fokus, white balance, dan pengaturan pencahayaan.

Sesi Pelatihan Teknis Kamera Sony HXR-NX100

Materi meliputi pengenalan fitur kamera, teknik framing, pengaturan fokus, *white balance*, *iris*, dan *ND filter*. Teknik-teknik ini merupakan bagian dari literasi teknis produksi video yang sangat krusial dalam menghasilkan konten berkualitas (Pearce, 2020). Latihan kelompok yang digunakan sesuai dengan prinsip PBL dan *hands-on learning* dalam pembelajaran teknis (Bell, 2018).



Gambar 4. Pelatihan penggunaan perangkat lunak vMix untuk live streaming.

Gambar 4 menunjukkan sesi simulasi siaran langsung menggunakan perangkat lunak vMix yang digunakan peserta untuk mengelola tata siar digital gereja.

Sesi Pelatihan Software vMix untuk Live Streaming

Peserta mempelajari cara mengatur input kamera, mengelola transisi, teks, layout visual, dan audio. Pelatihan ini relevan dengan kajian Hutchinson (Hutchinson, 2021), yang menekankan pentingnya kemampuan teknis untuk menjaga kualitas siaran langsung dan pengalaman audiens. Simulasi ibadah yang dilakukan juga sejalan dengan tren *virtual worship* yang semakin umum pascapandemi (Morton, 2020)(Pearce, 2020).

Tahap Penutup

Pada sesi ini dilakukan diskusi, tanya jawab, dan umpan balik dari peserta mengenai pengalaman selama pelatihan.

Kegiatan ditutup dengan foto bersama dan penyerahan template grafis resmi yang dapat digunakan untuk kebutuhan produksi video GKJ Manahan.

3. Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan menjadi hasil langsung dan hasil jangka menengah.

a. Hasil Langsung

1. Peningkatan Kapasitas Teknis

Peserta mampu mengoperasikan kamera Sony HXR-NX100 secara mandiri, mengatur pencahayaan, dan melakukan *multi-camera setup* melalui vMix.

Peningkatan kemampuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Project-Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung dan penyelesaian tugas nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan teknis dan kolaboratif peserta dalam lingkungan pembelajaran praktis (Guo *et al.*, 2020). Hal ini memperkuat pentingnya literasi teknis dalam produksi video digital (Pearce, 2020).

2. Produk Konten Video

Peserta menghasilkan beberapa video latihan, termasuk dokumentasi pelatihan, teaser kegiatan gereja, dan simulasi siaran ibadah.

Pendekatan storytelling visual yang digunakan sejalan dengan prinsip komunikasi visual keagamaan (Ryoo, 2019).

Video yang dihasilkan peserta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam menerapkan prinsip komposisi visual, pengambilan gambar, dan penyusunan alur cerita. Hasil ini mendukung temuan penelitian terbaru yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan produksi media digital sekaligus kreativitas peserta dalam mengembangkan konten audiovisual (Niemi and Multisilta, 2021).

3. Penerapan Branding Digital

Template grafis yang digunakan secara konsisten memperkuat identitas digital gereja. Konsistensi ini sesuai dengan prinsip branding digital organisasi (Lipschultz, 2021).

b. Hasil Jangka Menengah

1. Peningkatan Kualitas Ibadah Online

Ibadah daring pascapelatihan terlihat lebih terstruktur dalam komposisi gambar, pencahayaan, dan stabilitas siaran.

Temuan ini sejalan dengan panduan teknis *livestream optimization* (Hutchinson, 2021).

2. Peningkatan Engagement Media Sosial

Perubahan kualitas konten mendorong peningkatan interaksi jemaat melalui platform digital.

Hal ini relevan dengan literatur mengenai hubungan kualitas konten dan

partisipasi audiens (Kietzmann, Hermkens and McCarthy, 2018; Verčič and Špoljarić, 2020).

Peningkatan kualitas konten yang diproduksi berpotensi meningkatkan keterlibatan audiens karena konten visual dan video memiliki tingkat interaksi yang lebih tinggi dibandingkan format teks. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kualitas konten visual berpengaruh signifikan terhadap *engagement* pengguna media sosial organisasi (Voorveld et al., 2018; Tafesse, 2020).

4. Pembagian Tugas Tim yang Lebih Efisien

Alur kerja multimedia menjadi lebih jelas dan terarah, sejalan dengan konsep *community capacity building* .



Gambar 5. Foto Bersama Peserta dan Tim Pelaksana Kegiatan.

Gambar 5 menunjukkan peserta dan tim pelaksana setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan.

c. Dokumentasi Publikasi

Kegiatan ini telah diliput oleh berbagai media daring seperti Radar Pos, Warta Joglo, Majalah Larise, dan lainnya. Publikasi ini memperluas jangkauan kegiatan dan menegaskan peran gereja dalam adaptasi pelayanan digital, sebagaimana dibahas dalam kajian digital ministry (Morton, 2020).

Evaluasi Kompetensi Peserta

Kompetensi	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Pengoperasian Kamera	45	86
Komposisi dan Framing	50	88
Penggunaan vMix	35	84
Live Streaming	40	85
Produksi Konten Video	48	89

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta pada seluruh aspek yang diukur. Rata-rata capaian kompetensi peserta meningkat dari 43,6% sebelum pelatihan menjadi 86,4% setelah pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan Project-Based Learning yang digunakan mampu membantu peserta memahami sekaligus mempraktikkan keterampilan produksi video dan pengelolaan live streaming secara lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Gereja Kristen Jawa Manahan Surakarta berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam pengoperasian kamera video, pengelolaan live streaming menggunakan vMix, serta produksi konten multimedia gereja. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan teknis pada berbagai aspek produksi multimedia dan mampu menghasilkan karya video yang dapat dimanfaatkan dalam pelayanan digital gereja. Pelatihan ini sejalan dengan konsep Project-Based Learning yang menekankan pembelajaran melalui praktik langsung dan penyelesaian tugas berbasis proyek (Bell, 2018; Thomas, 2020). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi teknis peserta sebagaimana juga dijelaskan oleh Pearce (Pearce, 2020) dalam konteks produksi video digital. Selain peningkatan kemampuan individu, kegiatan ini juga berdampak pada penguatan kapasitas komunitas multimedia gereja, sesuai dengan prinsip *community capacity building*. Secara kelembagaan, GKJ Manahan memperoleh manfaat berupa peningkatan kualitas tayangan ibadah, kerapian komposisi gambar, dan konsistensi identitas visual pada konten-konten video yang diproduksi. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi multimedia memiliki peran penting dalam mendukung pelayanan digital gereja di era modern (Harding, 2020; Morton, 2020). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan keterampilan multimedia jemaat, sekaligus mendukung adaptasi pelayanan gereja terhadap perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Ke depan, program serupa dapat dikembangkan dengan fokus pada pelatihan editing lanjutan, manajemen konten media sosial, dan penguatan strategi komunikasi digital agar pelayanan gereja semakin relevan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Appel, G. *et al.* (2020) "The Future of Social Media in Marketing," *Journal of the Academy of Marketing Science*, 48(1), pp. 79–95. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11747-019-00695-1>.
- Bell, S. (2018) "Project-based learning for the 21st century: Skills for the future," *Journal of Educational Strategies*, 41(2), pp. 65–70.
- Campbell, H.A. (2021) *Digital Creatives and the Rethinking of Religious Authority*. London: Routledge.
- Guo, P. *et al.* (2020) "A Review of Project-Based Learning in Higher Education," *Learning Environments Research*, 23(3), pp. 431–447. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10984-019-09302-9>.
- Harding, R. (2020) "Digital communication practices in religious organizations," *Journal of Media and Religion*, 19(4), pp. 145–158.
- Hutchinson, A. (2021) "Optimizing livestream content for audience engagement," *Journal of Digital Broadcasting*, 9(2), pp. 33–47.
- Jenkins, H. (2019) *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Polity Press.
- Kietzmann, J.H., Hermkens, K. and McCarthy, I. (2018) "Social media dynamics in organizational communication," *Business Horizons*, 61(1), pp. 115–124.
- Lipschultz, J.H. (2021) *Social media communication: Concepts, practices, data, law and ethics*. New York: Routledge.
- Morton, D. (2020) "Digital ministry and virtual worship practices," *Practical Theology*, 13(3), pp. 229–245.
- Niemi, H. and Multisilta, J. (2021) "Digital Storytelling Promoting Twenty-First Century Skills and Student Engagement," *Technology, Knowledge and Learning*, 26(2), pp. 321–338. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09448-9>.

- Pearce, W. (2020) "Technical literacy in video production: Implications for digital storytelling," *Digital Media Journal*, 12(3), pp. 75–89.
- Pramono, A. and Sudrajat, T. (2021) "Peningkatan kapasitas literasi digital pemuda melalui pelatihan fotografi," *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 45–52.
- Ryoo, J. (2019) "Visual storytelling in religious digital communication," *Visual Communication*, 18(2), pp. 239–258.
- Sari, R. and Gunawan, D. (2022) "Pelatihan media digital untuk pemberdayaan masyarakat desa," *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), pp. 101–108.
- Tafesse, W. (2020) "Brand Experience in Social Media: The Role of Social Media Engagement," *International Journal of Information Management*, 54, p. 102123. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102123>.
- Thomas, J. (2020) "Evaluating project-based learning for technical skill development," *International Journal of Learning*, 14(1), pp. 1–13.
- Verčič, D. and Špoljarić, A. (2020) "Managing Internal Communication During Organizational Change," *Public Relations Review*, 46(1), p. 101904. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2019.101904>.
- We Are Social (2023) "Digital Report Indonesia 2023." Available at: <https://datareportal.com>.