



## EDITORIAL

Shalom Sahabat semua,

Sejak tahun 2016, kita telah melihat ada banyak produk teknologi baru yang bermunculan dan semakin berkembang, khususnya sehubungan dengan pemakaian alat-alat gawai. Karena itu, tidak dapat dielakkan, pada tahun ini akan lebih banyak lagi inovasi baru yang mencakup semua aspek kehidupan, termasuk dunia pelayanan. Sebagai orang Kristen, yang mau tidak mau ikut terlibat sebagai pengguna, kita harus bersyukur karena melalui pelayanan digital, penginjilan bagi generasi digital dapat semakin terbuka lebar. Tuhan telah memberikan kepada kita kesempatan emas. Karena itu, mari kita belajar hal-hal yang *up to date* supaya bisa memakai setiap kesempatan yang dibuka oleh Tuhan. Kita harus minta hikmat Tuhan untuk menyusun strategi yang tepat agar pada era teknologi ini kita bisa melayani dengan maksimal untuk kemuliaan Tuhan.

Simaklah beberapa sajian kami di edisi ini, termasuk reportase acara reuni pelayanan

[Code for the Kingdom](#) dan [†ED @SABDA](#) dari Yayasan Lembaga SABDA, dll..

Kiranya menjadi berkat bagi Sahabat semua. Salam IT4God!

In Christ,



Staf Redaksi IT-4-GOD,  
**Hilda**

### Referensi Pokok Doa Bagi Pendoa Syafaat

Berdoa untuk diri sendiri adalah hal yang mudah untuk dilakukan setiap hari. Tanpa diminta pun, kita akan lebih sering mengajukan daftar doa yang bersifat pribadi kepada Tuhan. Hal ini bisa mengaburkan [tujuan doa](#) yang sebenarnya, yaitu untuk menyelaraskan setiap rencana kita dengan kehendak Allah. Selain berdoa untuk diri sendiri, mungkin tidak boleh melewatkan berdoa syafaat, yaitu berdoa bagi kepentingan pekerjaan Allah yang lebih besar, baik itu dalam diri orang lain, bangsa dan negara, maupun dunia ini. Mungkin masalahnya karena kita tidak memiliki referensi pokok-pokok doa. Namun, kemajuan teknologi, apalagi dengan adanya ponsel dalam genggaman tangan kita, para pendoa semakin dipermudah untuk mengakses sumber-sumber doa. Karena itu, bagi Anda yang rindu untuk menjadi pendoa syafaat, saat ini Anda dapat memanfaatkan beberapa sumber pokok-pokok doa digital yang telah tersedia dengan sangat mudah. Simak sajian ICDW kali ini, selamat berdoa.

#### 1. Aplikasi Doa SeDunia



Aplikasi [Doa SeDunia](#) merupakan aplikasi yang sangat tepat bagi para pendoa yang rindu memengaruhi bangsa-bangsa bagi Kristus melalui doa. Aplikasi ini dikembangkan oleh [Yayasan Lembaga SABDA](#) dengan menyajikan buku [Operation World](#) yang ditulis oleh Jason Mandryk. Pokok-pokok doa yang diajukan dikategorikan berdasarkan negara, dan di dalamnya terdapat berbagai jenis tantangan doa yang dapat Saudara doakan. Selain berisi pokok doa, aplikasi ini menyediakan halaman khusus tentang "jawaban doa" yang berisi berbagai kabar keberhasilan dalam pengajaran maupun penginjilan di negara yang bersangkutan. Aplikasi Doa SeDunia juga menyediakan informasi mengenai profil negara yang menjadi sumber pokok doa, mulai dari bentuk bendera, lokasi geografis, demografi penduduk, pertumbuhan ekonomi, dll. sehingga dapat menambah wawasan Anda tentang kondisi negara-negara di seluruh dunia. Aplikasi ini sangat sesuai untuk para pendoa syafaat yang menaruh perhatian khusus pada doa bagi pekabaran Injil dan pekerjaan misi di dunia. Dapatkan secara gratis melalui [Google Play Store](#).

Download

#### 2. Publikasi Kalender Doa SABDA

Publikasi [Kalender Doa SABDA](#) (KADOS) adalah salah satu publikasi yang diterbitkan oleh Yayasan Lembaga SABDA (YLSA) yang menyediakan pokok-pokok doa syafaat bagi para pembacanya. Pokok-pokok doanya lebih menyoroti pelayanan dan juga



kondisi masyarakat dalam negeri (Indonesia) yang meliputi bidang pemerintahan, sosio-politik, ekonomi, pertahanan, pertanian, kesehatan, dan masih banyak lagi. Tidak lupa, peristiwa-peristiwa terkini yang menjadi isu publik dalam negeri juga menjadi pokok doa dalam kalender doa ini. Publikasi KADOS dirilis seminggu sekali, yaitu tiap hari Minggu, dan menyediakan pokok-pokok doa untuk satu pekan ke depan, dan dikirimkan kepada pelanggan lewat e-mail. Bagi Anda yang ingin menerima publikasi ini secara rutin, silakan mengirim permintaan berlangganan ke alamat e-mail berikut ini < [doa@sabda.org](mailto:doa@sabda.org) >.

## APPPS LIVE

### App-alks: Reuni Code for the Kingdom di Jakarta



Apakah Sahabat masih mengingat event [Code for the Kingdom](#) (C4TK) kedua yang diadakan bulan [Oktober 2016](#)? Ya, C4TK adalah ajang pesta code yang mengumpulkan para pengembang aplikasi untuk menciptakan karya yang dapat menolong orang-orang percaya memajukan pelayanan Tuhan. Pada tanggal 14 Januari 2017, C4TK kembali mengadakan event dalam tajuk reuni C4TK. Acara ini diadakan di Jakarta dan terbuka bagi peserta C4TK 2015, C4TK 2016, dan teman-teman lainnya yang terbebani dan sehati dengan visi misi C4TK.

Acara yang dihadiri oleh 30 peserta dari perwakilan beberapa tim proyek, panitia, dan juga tamu undangan ini diisi dengan beberapa kegiatan seperti pujian dan penyembahan serta sharing mengenai update project dari masing-masing tim. Ternyata, beberapa tim masih cukup aktif untuk bertemu, bahkan melanjutkan proyeknya secara penuh waktu. Selain itu, acara juga diisi dengan kesaksian dan sharing dari tim [RibutRukun.com](#) yang disampaikan oleh Maria, salah satu editor portal

tersebut, yang kemudian juga membuka sesi diskusi dan tanya jawab. Acara kemudian ditutup dengan fellowship dan makan siang bersama.

Dalam acara tersebut, ada beberapa informasi penting yang dibagikan, antara lain salah satu sponsor dari acara C4TK, [Insight Unlimited](#), mengumumkan akan memberikan dana hibah sebesar 25 juta rupiah untuk setiap proyek yang lahir dalam event C4TK sebelumnya yang sampai saat ini masih berjalan. Disediakan pula tempat bekerja gratis di co-working space mereka yang ada di Jakarta bagi mereka yang membutuhkan. Acara reuni ini juga akan dilakukan secara rutin setiap dua bulan sekali dan bagi Sahabat yang ingin terlibat dalam pertemuan berikutnya, silakan mendaftarkan diri di <http://www.meetup.com/kingdombuilder> sehingga bisa diundang dalam pertemuan berikutnya. Kiranya informasi ini bisa menjadi kabar baik bagi Sahabat yang kemarin tidak bisa mengikuti pertemuan tersebut. Mari menjadi bagian dari *Kingdom Builder* dan menciptakan berbagai inovasi yang bermanfaat bagi perluasan Kerajaan Allah. (Hilda)

## App-<sup>†</sup>alks: Menjangkau Melalui Multimedia dalam <sup>†</sup>ED @SABDA



Pada tanggal 20 Januari 2017, [Yayasan Lembaga SABDA](#) (YLSA) kembali mengadakan <sup>†</sup>ED @SABDA. Pelaksanaan <sup>†</sup>ED @SABDA kali ini merupakan bagian dari program kerja [tim Penjangkauan YLSA](#) sehingga tema-tema yang diangkat berhubungan dengan pelayanan penjangkauan. Dalam acara tersebut terdapat enam presentasi, yang salah satunya cukup menarik dan bisa menjadi inspirasi untuk mengaplikasikan pelayanan digital di era ini. Presentasi tersebut tentang *Menjangkau Melalui Multimedia* yang disampaikan oleh Hariyono Wongsohadi, seorang hamba Tuhan dari Gereja Kristen Kalam Kudus Surakarta. Dalam [presentasinya](#), beliau menjelaskan bahwa alasan kita perlu melakukan penjangkauan dengan memanfaatkan [multimedia](#) karena sangat relevan dengan tren kebutuhan zaman ini, yaitu bersuara,

menampilkan gambar berupa video, dan interaktif. Salah satu contoh adalah [YouTube](#). YouTube menyediakan sarana berbagi, tetapi yang menyediakan konten adalah kita. Dengan adanya situs berbagi seperti itu, tentunya jangkauan menyebarkan konten menjadi terbuka luas.

Bagaimana dengan pelayanan Kristen? Apakah penjangkauan bisa hadir melalui media ini? Tentu saja. Selain itu, berdasarkan data survei dari [APJII \(Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia\)](#) pada November 2016, sebanyak 256,2 juta penduduk Indonesia, 132,7 jutanya adalah pengguna internet dan 129,2 juta di antaranya adalah pengguna media sosial. Ini berarti menyampaikan Kabar Injil melalui multimedia di internet dan media sosial bisa sangat efektif.

Di tengah maraknya penggunaan sarana berbagi di media sosial, beliau juga memaparkan bahwa masyarakat Indonesia masih perlu belajar banyak bagaimana memakai media sosial dengan bijaksana. Berikut ini kesalahan-kesalahan umum yang sering terjadi karena pengguna media sosial (medsos) Indonesia kurang bisa membedakan antara dunia maya dan dunia nyata. **Pertama**, tidak bijak menjaga privasi. Pengguna medsos sangat bebas membagikan apa pun di akun pribadi yang bisa dilihat oleh banyak orang. **Kedua**, membagikan berita yang kadang kala tidak dibaca dahulu sampai selesai, bahkan berita yang belum jelas kebenarannya (*hoax*). Terakhir, menebarkan kebencian. Jika kita mau menjangkau melalui multimedia, beliau menganjurkan tiga tugas penting berikut ini:

1. **Menyadari identitas sebagai orang Kristen.** Identitas kita adalah anak-anak Allah, dan kita tidak boleh menjadi serupa dengan dunia ini.
2. **Berbagi nilai.** Menanggapi berita maupun membagikan posting orang lain dengan membagikan nilai-nilai kristiani.
3. **Berdampak di masyarakat.** Ikut terlibat dalam memverifikasi dan mengklarifikasi situs-situs penyebar berita *hoax*.

Respons peserta yang hadir cukup antusias dan setuju dengan pemaparan yang diberikan oleh Hariyono Wongsohadi. Pada sesi diskusi, banyak peserta mengajukan pertanyaan karena ingin tahu lebih lanjut. Bagaimana dengan Sahabat, apakah Sahabat tertarik untuk mulai menjangkau dengan menggunakan sarana multimedia? Mari berdiskusi lebih lanjut mengenai hal ini di dalam komunitas [Apps4God](#). (Hilda)

Komunitas Apps4God

**DIGITAL MINISTRY**

**Akankah Teknologi Membentuk Identitas dan Iman Anda?**



Ketika masih kecil, saya membangun seluruh dunia di dalam kamar tidur saya dengan menggunakan Lego. Untuk ulang tahun saya yang ke-10, saya meminta lebih banyak Lego untuk memperluas kekuatan pembangunan saya. Saya ingin menaklukkan dunia yang lebih besar dan lebih baik. Anak saya baru saja berulang tahun yang ke-10. Hadiah kejutan untuknya adalah sebuah dunia virtual di [Minecraft Realms](#), sebuah ruang digital yang hampir tak terbatas baginya untuk berbagi dengan teman-teman dekatnya. Dia juga mengajak saya bermain dengannya di sana. Kami mengadakan kompetisi membangun (saya kalah). Dia menciptakan rumah hantu digital yang sangat menakutkan (saya sampai kaget dibuatnya). Ia membimbing saya layaknya seorang jenderal dalam bermain permainan-permainan *sudden-death* (sejenis kompetisi di mana permainan akan berakhir ketika salah satu kompetitor lebih unggul dibanding kompetitor lainnya - Red.) di server publik (saya mati lebih cepat daripada yang dia bayangkan). Pada akhirnya, mainan anak saya akan menjadi peralatannya. Kemudian, peralatan itu akan membentuk kehidupan sehari-harinya di rumah dan di tempat kerja. Hal itu bahkan akan membentuk imannya. Mainan-mainan itu mungkin akan menjadi berhalanya. Sesering apa pun hal ini dikatakan sebelumnya, hal ini tetap perlu dinyatakan kembali. Bahwa teknologi-teknologi baru adalah tantangan dan kesempatan terbesar bagi orang-orang beriman.

- **Tidak Ada Sesuatu yang Baru di Bawah Matahari**
- **Lagu Baru dari Teknologi**
- **Jenderal-Jenderal dari Teknologi**
- **Biarkan Iman, Bukan Perangkat, yang Menentukan Siapa Anda**

Baca artikel selengkapnya:

Baca selengkapnya

Anda terdaftar dengan alamat: \$subst('Recip.EmailAddr').  
Anda menerima publikasi ini karena Anda berlangganan publikasi IT-4-GOD.



Redaksi: Hilda, Aji, Ariel, dan Odysius

[Unsubscribe](#) | [Download versi PDF](#) | [Lihat versi web](#)

BCA Ps. Legi Solo, No. 0790266579, a.n. Yulia Oeniyati

© 2017 – Yayasan Lembaga SABDA