

Pelatihan Desain Konten Media Sosial Kreatif Untuk Promosi Kegiatan Gereja Bagi Muda-Mudi Gereja

¹AM. Hatuaon Sihite, ²Denni M. Rajagukguk, ³Monang Juanda Tua Sihombing, ⁴Riswan Limbong, ⁵Berto Nadeak, ⁶Abdul Sani Sembiring

¹Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

^{2,3,4,5,6} STMIK Mulia Darma, Rantauprapat, Indonesia

ABSTRACT

Active involvement of church youth in ministry is essential for fostering spiritual growth and creativity among Christian youth. In today's digital era, social media serves as a powerful platform to promote church activities in an engaging and modern way. However, many youths lack the skills to design content that is visually appealing and aligned with digital trends. This community service activity aimed to enhance the ability of the youth at GPP Church, Jl. Pelajar, Medan, in creating creative social media content using design applications such as Canva and CapCut. The implementation method included initial observation, hands-on training, mentoring, and evaluation of the participants' work. The results showed high enthusiasm from the participants and their ability to produce creative content in the form of posters, reels, and promotional church event designs. This training successfully improved their understanding and skills in designing and using social media positively to support church events and outreach. Furthermore, it empowered the youth to become creative digital ambassadors for the church, staying relevant to current technological developments.

Keywords: Church youth, digital creativity, social media, Canva, CapCut, church promotion, community service

Copyright © 2025 Marsipature Hutanabe.

All rights reserved is Licensed under a [Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License \(CC BY-NC 4.0\)](#)

PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi instrumen penting dalam komunikasi organisasi, termasuk gereja. Dalam satu dekade terakhir, platform seperti Facebook Pro (Meta for Business), Instagram, dan TikTok semakin dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan rohani, mengumumkan kegiatan, dan menjangkau generasi digital (Kaplan & Haenlein, 2020; Hutchings, 2017). Gereja-gereja modern memanfaatkan media sosial untuk membentuk komunitas daring dan memperluas jangkauan pelayanan mereka di luar tembok fisik gereja.

Facebook Pro menyediakan fitur analitik, penjadwalan konten, dan pengiklanan yang dapat membantu gereja menargetkan konten kepada segmen jemaat tertentu. Instagram, sebagai platform visual, sangat cocok untuk berbagi dokumentasi kegiatan gereja melalui foto dan reels, sementara TikTok menjadi ruang baru yang efektif untuk menyebarkan pesan-pesan rohani yang dikemas secara menarik dan singkat, terutama bagi generasi muda (Tanenbaum, 2015; Pew Research Center, 2021).

Hal ini menjadikan mereka sebagai aktor penting dalam pelayanan digital gereja. Namun, masih banyak muda-mudi gereja yang belum terlatih secara teknis dalam membuat konten visual yang efektif, estetik, dan informatif (Siregar, 2020).

Dalam memanfaatkan media sosial secara efektif, kemampuan desain konten menjadi sangat penting. Namun, kenyataannya banyak muda-mudi gereja belum terlatih dalam pembuatan konten visual yang menarik, konsisten, dan sesuai dengan karakteristik tiap platform. Padahal, desain visual berkualitas tinggi dapat meningkatkan tingkat keterlibatan (engagement) pengguna media sosial (Batey, 2018).

Pelatihan Desain Konten Media Sosial Kreatif Untuk Promosi Kegiatan Gereja Bagi Muda-Mudi Gereja– AM. Hatuaon Sihite, et.al

Untuk menjawab tantangan tersebut, tersedia berbagai aplikasi desain konten yang user-friendly dan cocok digunakan oleh pemula, seperti:

1. **Canva**

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, infografis, hingga konten media sosial. Canva menyediakan ribuan template siap pakai dan elemen visual (ikon, ilustrasi, font) yang memudahkan pengguna mendesain tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional (Setiawan, 2022; Yuliana & Wibowo, 2021). Canva sangat ideal untuk mendesain konten promosi ibadah, pengumuman acara, atau quotes rohani untuk Instagram dan Facebook.

2. **CapCut**

CapCut adalah aplikasi editing video yang populer di kalangan content creator TikTok dan Instagram. Dengan fitur seperti transisi, efek teks, dan audio latar, CapCut memungkinkan pembuatan video singkat yang menarik dengan mudah. Aplikasi ini sangat cocok untuk merekam dan mengedit cuplikan kegiatan gereja, testimoni, atau konten refleksi rohani yang dikemas secara dinamis (Kurniawan & Wicaksono, 2023).

3. **Pixellab dan InShot**

Pixellab banyak digunakan untuk menambahkan teks dan efek grafis pada gambar, sedangkan InShot mempermudah editing video dengan rasio yang sesuai media sosial. Kedua aplikasi ini dapat melengkapi penggunaan Canva dan CapCut, terutama untuk personalisasi konten visual gereja.

4. **Adobe Express (sebelumnya Adobe Spark)**

Adobe Express menawarkan fitur desain dan video editing ringan yang dikombinasikan dengan pustaka konten Adobe. Meskipun lebih kompleks dari Canva, Adobe Express sangat cocok bagi peserta yang ingin mengembangkan skill ke level berikutnya (Adobe, 2023).

Meskipun banyak tersedia aplikasi, diperlukan pelatihan agar generasi muda dapat menggunakan alat-alat ini secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan digital dapat meningkatkan keterampilan komunikasi visual dan literasi media sosial pada remaja dan komunitas keagamaan (Nasrullah, 2020; Widiyastuti, 2018).

Gereja Protestan Persekutuan (GPP) Jl. Pelajar, Medan memiliki komunitas muda-mudi yang potensial namun belum optimal dalam memanfaatkan platform digital untuk promosi kegiatan gereja. Konten yang dibuat cenderung sederhana dan kurang sistematis dari segi desain, sehingga belum menarik perhatian publik digital secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan desain konten media sosial kreatif bagi muda-mudi gereja, menggunakan aplikasi Canva, CapCut, dan alat bantu sejenis. Dengan pelatihan ini, diharapkan terbentuk tim konten gereja yang mampu secara mandiri merancang dan menyebarkan informasi kegiatan gereja secara kreatif dan profesional melalui media sosial. Ini sejalan dengan konsep gereja digital (digital church) yang menekankan keterlibatan jemaat dalam komunikasi dua arah melalui media daring (Hutchings, 2017).

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif berbasis pelatihan langsung (hands-on training), yang dirancang untuk membekali muda-mudi gereja dengan keterampilan praktis dalam mendesain konten digital kreatif untuk media sosial.

Kegiatan dilaksanakan di ruang pertemuan Gereja Protestan Persekutuan (GPP) Jl. Pelajar, selama tiga hari berturut-turut pada bulan 10-12 Juni 2025. Peserta terdiri dari 25 orang muda-mudi gereja yang aktif dalam kegiatan pelayanan dan media sosial internal gereja.

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah remaja dan pemuda gereja yang aktif dalam pelayanan ibadah dan dokumentasi kegiatan, memiliki minat terhadap desain, media sosial, atau teknologi informasi, namun belum memiliki keterampilan formal dalam desain konten media sosial. Peserta ini dipilih karena mereka merupakan ujung tombak generasi digital gereja yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pelayanan yang kreatif, menarik, dan relevan dengan generasi muda saat ini melalui platform-platform digital seperti Instagram, TikTok, dan Facebook.

Metode pelaksanaan terdiri dari 4 tahapan utama:

A. Tahap Persiapan

1. Observasi dan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan.
2. Koordinasi dengan pengurus gereja terkait waktu dan fasilitas kegiatan.
3. Penyusunan modul pelatihan yang mencakup:
 - a. Pengenalan media sosial (Facebook Pro, Instagram, TikTok)
 - b. Prinsip dasar desain konten (komposisi, warna, tipografi)
 - c. Penggunaan aplikasi Canva, CapCut, dan InShot
 - d. Simulasi pembuatan konten promosi kegiatan gereja.
4. Persiapan alat: laptop, proyektor, koneksi internet, akun Canva & CapCut.

B. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama 3 hari dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Hari	Materi	Metode	Output
1	Pengenalan media sosial & strategi konten gereja	Ceramah interaktif, diskusi	Peserta memahami jenis platform & tujuan konten
2	Pelatihan desain menggunakan Canva	Praktik langsung, demo	Peserta mampu membuat desain poster, story & feed
3	Pelatihan editing video dengan CapCut & InShot	Praktik langsung, kelompok	Peserta mampu membuat reels, video TikTok, dan video promosi

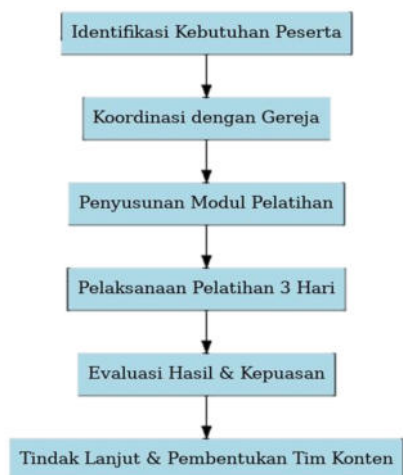
C. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua cara:

- a. Pre-test dan post-test desain konten, untuk menilai peningkatan kemampuan peserta.
- b. Kuesioner kepuasan, untuk menilai efektivitas metode pelatihan dan respon peserta.

Aspek yang dinilai dalam hasil desain peserta antara lain:

- a. Kesesuaian konten dengan tema rohani,
- b. Estetika dan komposisi visual,
- c. Kreativitas dan inovasi,
- d. Keterbacaan dan keterpahaman pesan.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

Media dan Aplikasi yang Digunakan adalah:

- Canva: untuk desain grafis (poster ibadah, quotes, story)
- CapCut: untuk editing video kegiatan gereja (reels, TikTok)
- InShot: untuk editing tambahan dan layout video
- WhatsApp Group: untuk komunikasi dan diskusi kelompok selama dan setelah pelatihan
- Instagram & Facebook Pro: sebagai media publikasi konten hasil karya peserta

Metode ini dipilih karena dapat langsung meningkatkan kompetensi praktis peserta, memperkuat kolaborasi antar muda-mudi, serta memungkinkan hasil pelatihan diterapkan secara langsung dalam konteks pelayanan digital gereja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini diikuti oleh 25 orang muda-mudi Gereja GPP Jl. Pelajar, Medan, dengan rentang usia 15–25 tahun, yang mayoritas merupakan pelajar dan mahasiswa aktif dalam pelayanan remaja dan pemuda di gereja. Sasaran kegiatan ini adalah mereka yang memiliki minat terhadap desain, media sosial, atau teknologi informasi, namun belum memiliki keterampilan formal dalam desain konten media sosial. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar peserta telah menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan TikTok, tetapi belum memahami teknik desain konten yang efektif dan profesional, serta belum pernah menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Peserta ini dipilih karena mereka merupakan ujung tombak generasi digital gereja yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pelayanan yang kreatif, menarik, dan relevan dengan generasi muda saat ini melalui platform-platform digital.

Sebelum pelatihan, hanya 4 peserta (16%) yang mampu membuat desain poster sederhana. Namun setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta menunjukkan peningkatan kemampuan secara signifikan, di mana mereka mampu menghasilkan berbagai desain promosi seperti poster ibadah pemuda, reels ucapan ulang tahun gereja, dan story Instagram untuk pengumuman kegiatan. Contoh hasil desain peserta menunjukkan peningkatan yang nyata dalam aspek estetika visual, penggunaan warna yang serasi, serta tata letak yang lebih menarik dan profesional. Kualitas desain peserta dinilai mengalami kemajuan yang signifikan

berdasarkan kriteria evaluasi yang meliputi komposisi, pemilihan warna, keterbacaan teks, dan daya tarik visual secara keseluruhan.

Hasil Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan kuesioner evaluasi dan tugas membuat satu konten visual dan satu video pendek promosi kegiatan rohani. Hasil evaluasi menunjukkan:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Pemahaman fungsi media sosial gereja	40%	92%
Kemampuan desain dengan Canva	28%	85%
Kemampuan edit video dengan CapCut	22%	80%
Kepercayaan diri membagikan konten	35%	88%

Sebanyak 92% peserta merasa puas dengan pelatihan dan menyatakan siap menjadi tim kreatif gereja. Mereka juga menyampaikan bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru tentang pentingnya digital branding bagi gereja. Peningkatan signifikan terlihat terutama dalam penggunaan aplikasi desain dan keberanian untuk tampil dan membagikan konten di media sosial.

Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan, seperti meningkatnya keterlibatan muda-mudi dalam pelayanan gereja berbasis digital, terbentuknya tim media sosial internal gereja yang siap mendesain dan mempublikasikan konten secara rutin, serta tumbuhnya kesadaran akan pentingnya citra dan komunikasi visual dalam pelayanan kekinian. Para peserta juga merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam melayani Tuhan melalui media sosial. Ke depannya, tim media gereja berencana untuk melanjutkan program ini secara berkala melalui pelatihan lanjutan dan kolaborasi antargereja.

Dampak Pelatihan terhadap Peningkatan Kompetensi Peserta

Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi melalui observasi dan kuesioner kepada para peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta menyatakan mengalami peningkatan signifikan dalam hal:

1. Pemahaman Desain Visual

Peserta mampu memahami prinsip dasar desain seperti keseimbangan warna, tipografi, dan hirarki informasi. Mereka juga mulai memahami pentingnya menjaga konsistensi identitas visual dalam setiap unggahan media sosial gereja.

2. Kemampuan Praktis Menggunakan Aplikasi Desain

Peserta tidak hanya memahami teori desain, tetapi juga mampu mempraktikkannya menggunakan aplikasi seperti Canva dan CapCut. Beberapa peserta menunjukkan kreativitas tinggi dalam membuat konten berupa flyer digital, video reels, serta IG story promosi acara ibadah dan persekutuan.

3. Keterampilan Strategi Promosi Digital

Muda-mudi mulai menyadari pentingnya membuat narasi promosi yang sesuai target audience. Mereka mampu membuat konten dengan CTA (call to action) yang efektif seperti "Datang dan alami berkat-Nya!", atau "Tag teman kamu dan datang bersama!"

Antusiasme dan Inisiatif Peserta

Salah satu indikator keberhasilan pelatihan ini adalah munculnya inisiatif dari peserta untuk membentuk tim kecil yang bertugas secara berkala membuat dan mengelola konten digital gereja. Tim ini kini bertanggung jawab atas akun Instagram dan TikTok gereja dan telah berhasil menaikkan jumlah pengikut sebesar 30% hanya dalam dua minggu setelah pelatihan. Mereka juga merancang kalender konten untuk mempromosikan acara rutin seperti ibadah pemuda, ibadah umum, serta event khusus seperti retret dan Natal pemuda.

Keterlibatan Aktif dalam Produksi Konten

Berikut beberapa contoh konten hasil pelatihan:

- Flyer Digital untuk undangan ibadah Minggu pagi, didesain dengan Canva menggunakan kombinasi warna hijau-emas khas identitas gereja.
- Video Reels Instagram berdurasi 30-60 detik menggunakan CapCut dengan animasi transisi dan backsound rohani modern, diposting setiap awal minggu.
- Instagram Story berupa polling dan pengingat jadwal ibadah, yang menarik interaksi aktif dari jemaat.

Tantangan yang Dihadapi

Beberapa peserta sempat mengalami kendala teknis seperti keterbatasan perangkat (handphone dengan kapasitas memori rendah), dan kurangnya akses internet stabil. Namun, masalah ini diatasi dengan strategi kolaboratif, seperti bekerja berkelompok dan menggunakan Wi-Fi gereja saat sesi praktik. Selain itu, ada kebutuhan akan pelatihan lanjutan untuk materi yang lebih kompleks seperti analitik media sosial, pembuatan konten 3D sederhana, dan pengelolaan iklan berbayar (ads).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif bagi muda-mudi Gereja GPP Jl. Pelajar, Medan, dalam hal peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain konten media sosial secara kreatif untuk promosi kegiatan gereja. Melalui pelatihan yang menggunakan aplikasi seperti Canva dan CapCut, peserta tidak hanya memahami dasar-dasar desain visual dan pembuatan video singkat, tetapi juga mampu menerapkannya pada platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok secara tepat sasaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para peserta lebih percaya diri dan termotivasi untuk aktif berkontribusi dalam mempublikasikan kegiatan gereja secara menarik dan profesional melalui media digital. Untuk kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan agar pelatihan diberikan secara berkelanjutan dengan pendampingan lanjutan, serta melibatkan mentor yang memiliki pengalaman dalam bidang digital marketing gerejawi. Selain itu, pelatihan dapat diperluas mencakup strategi manajemen konten media sosial, analitik performa digital, serta penggunaan aplikasi kreatif lainnya seperti Adobe Express atau InShot, sehingga peserta mampu mengelola akun media sosial gereja secara konsisten, efektif, dan berdampak luas bagi komunitas.

REFERENSI

- Aisyah, N., & Lestari, I. (2020). Pemanfaatan Media Sosial dalam Promosi Kegiatan Keagamaan Remaja Masjid. *Jurnal Komunikasi Islam*, 10(2), 125-136. <https://doi.org/10.15642/jki.2020.10.2.125-136>
- Adobe. (2023). *Adobe Express for Education*. <https://www.adobe.com/express/>

- Kurniawan, R., & Wicaksono, A. (2023). Pemanfaatan CapCut untuk Pembuatan Konten Edukatif pada Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55–64.
- Setiawan, I. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Desain Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 103–112.
- Yuliana, S., & Wibowo, H. (2021). Pelatihan Digital Marketing sebagai Upaya Pemberdayaan Remaja Gereja. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Informatika (JPMI)*, 3(1), 21–29.
- Batey, M. (2018). *Designing for Social Media Engagement*. Routledge.
- Ganzevoort, R. R., & Roeland, J. (2014). Lived religion: The praxis of practical theology. *International Journal of Practical Theology*, 18(1), 91–101.
- Hutchings, T. (2017). *Creating Church Online: Ritual, Community, and New Media*. Routledge.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2020). Rethinking the digital world: A future-proof perspective. *Business Horizons*, 63(4), 465–475.
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Kencana.
- Pew Research Center. (2021). *Faith and Digital Life Report*. <https://www.pewresearch.org>
- Siregar, B. (2020). Optimalisasi konten media sosial gereja untuk pelayanan generasi muda. *Jurnal Komunikasi Kristen*, 5(2), 65–74.
- Smith, J. (2019). The digital church: Building community in a virtual world. *Journal of Religion and Communication*, 43(3), 214–226.
- Utami, D., & Rizki, L. (2021). Pemberdayaan generasi muda dalam digitalisasi kegiatan keagamaan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi*, 4(1), 56–62.
- West, D. M. (2017). *Going Viral: The Impact of Social Media on Church Growth*. Brookings Institution Press.
- Widiyastuti, S. (2018). Pelatihan desain grafis sebagai upaya peningkatan kompetensi siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 25–32.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.