**Makna Nama-nama Asrama**

1. **Asrama Putri I:  Pniel**

Kata Pniel berasal dari kata *Panim* (berarti muka, wajah) dan *El* (berarti Allah). Nama tempat ini berkaitan dengan kisah pengalaman Yakub (salah seorang bapa leluhur orang Israel) yang bergumul tidak menyerah dengan Allah di tempat ini. Ia bertahan bergumul demi mendapatkan berkat dari Allah. Dan dengan perjuangannya itu akhirnya Yakub mendapatkan juga berkat yang ia inginkan serta mendapatkan suatu pengalaman yang luar biasa, yakni melihat wajah Allah.

***Refleksi:***Nama ini dapat dikaitkan dengan proses pendidikan di asrama. Proses pendidikan karakter di asrama bukanlah merupakan suatu proses yang mudah dan tanpa perjuangan dari para mahasiswa. Tetapi sama seperti Yakub yang dengan gigih berjuang untuk mendapatkan berkat dari Tuhan, demikian juga IT Del berharap agar mahasiswa terus berjuang dalam proses membentuk diri di tempat ini. IT Del berharap melalui asrama, mahasiswa mendapatkan banyak ‘berkat’/kebaikan bagi dirinya dalam mempersiapkan diri menuju masyarakat global.

Selain itu, proses pendidikan karakter dapat dimaknai juga sebagai proses perjumpaan dengan Tuhan. Sebab melalui penanaman karakter MarTuhan, mahasiswa diajak untuk semakin dekat dengan Penciptanya, mengenal imannya, mengerti panggilan hidupnya dan diajak untuk mengalami pembaharuan budi sebagai dampak dari perjumpaannya dengan Tuhan melalui proses pendidikan MarTuhan tempat ini.

1. **Asrama Putra Perpustakaan: Betfage**

Kata Betfage adalah kata dari bahasa Aram yang berarti *perkebuan buah ara*. Buah ara sendiri adalah buah yang populer di daerah Arab yang memiliki banyak sekali manfaat.

Selain itu daerah Betfage juga dikenal melalui salah satu kisah terakhir perjalanan hidup Yesus. Dari tempat ini Yesus menyuruh murid-muridnya untuk mengambil keledai untuk digunakan olehNya dalam perjalanan masuk ke Yerusalem. Dan penduduk kota ini memberikan keledai tersebut dengan tulus untuk digunakan olehNya.

***Refleksi:***Berkaitan dengan cita-cita IT Del yang ingin melahirkan generasi-generasi yang mampu menjadi agen pembaharu di manapun keberadaannya, maka terbentuknya pribadi seperti “buah ara” yang dapat memberikan banyak manfaat positif bagi kehidupan di sekitarnya, merupakan harapan yang mutlak bagi IT Del. Melalui pengetahuan dan karakternya yang tangguh, diharapkan mahasiswa IT Del dapat memberikan banyak manfaat bagi sekitarnya. Dan sesungguhnya IT Del merupakan “perkebunan buah ara” tersebut. Lewat pendidikannya, IT menanam dan merawat pertumbuhan setiap mahasiswa agar mampu kelak menghasilkan buah yang unggul.

Selain itu perbuatan penduduk Betfage juga menjadi contoh karakter yang mulia, dimana penduduknya mau berkorban demi suatu Misi yang berguna bagi kehidupan banyak orang. Memiliki nilai-nilai seperti itu: menomorsatukan Tuhan, sikap mau berkorban, memikirkan kepentingan orang banyak; juga diharapkan akan tertanam melalui kehidupan berasrama.

1. **Asrama Putra Danau Toba: Antiokhia**

Antiokhia merupakan nama suatu daerah di Turki. Penduduk daerah ini dikenal dengan persaudaraannya yang kuat dan penuh kasih. Menurut sejarah kekristenan, daerah ini pernah menjadi pusat agama Kristen abad-abad pertama masehi dan di kota inilah para pengikut Yesus pertama sekali disebut sebagai Kristen.

Selain itu, persaudaraan mereka yang kuat juga nampak dalam peristiwa ketika pada masa Klaudius tersebar berita bahwa seluruh dunia akan ditimpa bahaya kelaparan yang besar, maka mereka tergerak hatinya dengan kasih dan mengumpulkan sumbangan sesuai dengan kemampuan mereka.

***Refleksi:***IT Del memiliki harapan agar dirinya mampu menjadi ‘Antiokhia’, yakni sebagai pusat persekutuan yang penuh kasih dan persaudaraan dalam mempersiapkan generasi muda yang peduli dan memiliki solidaritas. Dengan kasih dan persaudaraan, diharapkan mahasiswa akan semakin mampu melihat berbagai persoalan sosial yang ada di sekitarnya dan terasah ketajaman hatinya untuk selalu tergerak memberikan segala ilmu dan keahlian yang ia miliki bagi pengabdian masyarakat.

Selain itu ‘Antiokhia’ juga menggambarkan salah satu wujud program dalam penanaman karakter MarTuhan, yakni pemuridan. Melalui program pemuridan, secara khusus mahasiswa Kristiani dibina untuk semakin mengenal dengan benar imannya kepada Kristus dan mampu untuk menjadi Pekabar Injil dimanapun mereka berada.

1. **Rusunawa 1: Mahanaim**

Kata Mahanaim berarti *pasukan atau bala tentara Allah*. Sejarah penamaan ini merujuk pada pengalaman Yakub yang bertemu dengan malaikat-malaikat Tuhan di tempat ini, sehingga tempat itu dinamakan Mahanaim.

***Refleksi:***Dalam pengamalan nilai MarTuhan, IT Del menyadari bahwa tantangan generasi Del untuk menyaksikan imannya tidaklah mudah. Tantangan saat ini insan Del harus menghadapi berbagai krisis moral dan berbagai krisis nilai lainnya sebagai dampak dari kemajuan zaman. Itu sebabnya insan Del harus siap dan membekali diri sebaik mungkin untuk menghadapinya. Perjuangan ini bagaikan perjuangan seorang *tentara*, yang selalu mempersiapkan dirinya dengan perlengkapan perangnya untuk berbagai tantangan yang datang. Mahasiswa Del berjuang bagaiakan seorang *tentara*. Melalui asrama perlengkapan yang dipersiapkan oleh IT Del bagi mahasiswa ialah perlengkapan rohani, yaitu: berikatpinggangkan kebenaran, berbajuzirahkan keadilan, berkasutkan kerelaan untuk memberitakan Injil damai sejahtera, menggunaan perisai iman dalam segala keadaan, memiliki ketopong keselamatan serta pedang Roh yakni firman Allah dan doa. Ini adalah modal yang dipersiapkan untuk menghadapi berbagai tantangan imannya.

1. **Rusunawa 2: Mamre**

Mamre merupakan salah satu daerah di tanah Palestina, yang berarti “kekokohan atau kekuatan”*.*

***Refleksi:***Kampus IT Del merupakan tempat sementara bagi para mahasiswa, untuk menempuh pendidikan, yakni sekitar 3-4 tahun. Untuk itu peluang waktu ini benar-benar dimanfaatkan oleh IT Del untuk mendorong terbentuknya karakter yang kokoh dan kuat pada mahasiswa. Hal ini akan menjadi salah satu bekal hidup bagi mereka kelak. Selain itu, ‘Mamre’ juga menjadi simbol harapan agar mahasiswa IT Del memiliki daya juang dan komitmen yang kuat dan kokoh dalam kehidupannya.

1. **Asrama Putra 1 (Asrama Kembar): Kapernaum**

Kapernaum adalah sebuah kota yang dulu pernah menjadi kota yang besar dan penting. Di tempat ini Tuhan Yesus melakukan tiga pelayanan penting: *mengajar, menyembuhkan orang sakit dan memanggil murid-muridNya*. Itu sebabnya Kapernaum dikenal juga sebagai kota tempat tinggal Yesus.

***Refleksi:*** Nama ‘Kapernaum’ menggambarkan tiga hal yang dilakukan melalui pendidikan asrama, yakni: mengajar, menyembuhkan dan menjadikan murid.

1. *Mengajar*. Disini mahasiswa juga diajar akan berbagai nilai-nilai yang baik untuk dihidupi oleh mahasiswa agar tercipta pembaharuan karakter.
2. *Menyembuhkan*. Tidak hanya belajar, disini peran pastoral konseling juga dilakukan dalam rangka mendampingi mahasiswa sehubungan dengan pergumulan-pergumulan pribadinya. Melalui konseling pastoral, diharapkan mahasiswa mampu ‘disembuhkan’ dari berbagai persoalan yang dapat menggangunya dalam melaksanakan tugas belajarnya.
3. *Menjadikan murid*. Menjadi murid tidak sekedar berkaitan dengan bahwa mahasiswa harus menjalani proses belajar disini. Seorang ‘murid’ yang sejati adalah murid yang mau ikut berjalan dalam jalan-jalan yang telah diajarkan kepadanya.
4. **Asrama Putra 2 (Asrama Kembar): Silo**

Silo adalah daerah yang memiliki peran penting bagi suku-suku Israel Kuno, yakni sebagai pusat keagamaan atau tempat ibadah mereka. Selain itu, di tempat ini juga suku-suku Israel berkumpul dan membicarakan segala sesuatu yang penting untuk mereka, termasuk saat mereka membicarakan pembagian tanah atau milik pusaka sewaktu mereka dipimpin oleh Yosua.

*Refleksi:* Sebagai wadah tempat hidup bersama, tentulah kebersamaan, kekeluargan dan persekutuan bersama sangatlah dipupuk di asrama. Disini mahasiwa diberi wadah untuk berkumpul bersama dan membicarakan banyak hal berkaitan dengan kehidupan bersama di masing-masing asrama. Asrama IT Del layaknya ‘Silo’, yang menjadi pusat perkumpulan bersama orang Israel baik untuk beribadah maupun untuk membicarakan kepentingan bersama. Demikian juga Asrama IT Del, disini mahasiswa wajib mengikuti ibadah bersama dan perkumpulan mahasiswa (evaluasi) untuk membicarakan berbagai informasi dan persoalan bersama. Sehingga dengan demikian kebersamaan dan kekeluargaan dapat selalu terbina di asrama. Ini akan bermanfaat nantinya dalam membentuk *teamwork*  dan kepemimpinan yang baik.

1. **Rusunawa 3: Nazaret**

Nazaret merupakan salah satu kota terbesar di Arab. Kata ‘Nazaret’ sendiri berasal kata Ibrani *netzer,* yang berarti *tunas yang tumbuh.*

***Refeksi:*** Demikianlah IT Del, merupakan juga salah satu tempat untuk mendidik para tunas-tunas muda bangsa untuk bertumbuh dengan baik dan menjadi pribadi-pribadi yang besar nantinya. Asrama sendiri akan menjadi saksi bagi pertumbuhan tunas-tunas bangsa tersebut, bahkan turut menjadi wadah pertumbuhan untuknya.

1. **Rusunawa 4**: **Kana**

Kana merupakan nama sebuah provinsi di daerah Arab modern. Kata ‘Kana’ sendiri berasal dari bahasa Yunani *qana* yang berarti tempat alang-alang. Di tempat ini juga sejarah menunjukkan Tuhan Yesus melakukan mujizat yang pertama sekali, yaitu mengubah air menjadi minuman anggur, dimana air menjadi diubahkanNya menjadi sesuatu yang memiliki nilai lebih.

***Refleksi:*** “Menjadikan sesuatu yang biasa menjadi memiliki nilai lebih”, demikianlah refleksi dari Kana. Hal ini dapat dilihat dalam:

1. Alang-alang, merupakan salah satu tumbuhan yang biasa ditemukan dan dilihat. Namun dibalik itu ia dapat memiliki manfaat yang lebih: sebagai makanan ternak, akarnya sebagai penahan erosi juga dapat dijadikan obat tradisional.
2. Air, merupakan komponen yang biasa dilihat dan gampang ditemukan. Namun di Kana air diubahkan menjadi anggur berkualitas baik.

Demikian juga melalui pendidikan di IT Del, diharapkan mahasiswa memiliki berbagai nilai jual yang tinggi melalui berbagai kemampuannya dan karakternya. Sehingga nantinya mereka akan dapat tetap bertahan dan dibutuhkan dalam dunia persaingan global ini.