

Pelayanan Pemuda di Era Teknologi Digital

Ronal Paul Sitompul

Sekolah Tinggi Teologi Torsina Surakarta

paulsitompul17@gmail.com

Abstraksi

Era teknologi digital telah mengantarkan manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang membantu kebutuhan manusia. Dengan teknologi, apapun dapat dilakukan dengan mudah. Kreativitas, inovasi dan peluang-peluang baru pun muncul oleh kecanggihan berbagai macam aplikasi. Namun bagaimana dua sisi mata uang yang tidak mungkin bisa dipisahkan, dampak negatif dari perkembangan teknologi di era digital sekarang ini juga sangat mengkhawatirkan. Revolusi dalam pelayanan pemuda harus segera dilakukan dan mulai memberikan perhatian dan tenaga yang serius di dunia digital. Semua pemimpin gereja harus mengambil keputusan cepat dan tepat mengenai hal ini, agar pemuda gereja tetap mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan baik tanpa kehilangan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menggunakan teknologi canggih ini untuk menyebarkan nilai-nilai alkitabiah bagi generasi ini dan generasi yang akan datang.

Kata-kata kunci: digital; internet; media sosial; pelayanan pemuda

Abstract

Digital era has brought people entering a new lifestyle which cannot be separated from electronic gadgets. Technology becomes a tool that helps fulfilling human needs. Anything can be done easily with technology. Creativity, innovation and new opportunities are available due to super hi tech applications. However, as two-sided money which cannot be separated, there are negative impacts from this technology development which should be concerned. Revolution in youth ministry should be performed and consideration of digital world should be done. The fast and right actions should be taken by the church leaders about this matter so the youth generation in the church will be capable to catch up with the technology development without losing the Christianity values in their daily life, also they can use this high technology applications or gadgets to spread the bible values for this generation and the next generation.

Keywords: digital; internet; social media; youth ministry

PENDAHULUAN

Di negara bagian Illinois, Amerika Utara, terdapat sebuah kota bernama Streator. Pada saat memasuki Streator, pendatang akan terpana membaca tulisan raksasa dengan gambar sebuah bola bumi: "Selamat Datang di Streator, Pusat Pembuat Botol Sedunia". Tiga puluh tahun lalu, lebih dari 5000 orang di kota ini bekerja untuk dua perusahaan botol raksasa. Pada masa itu, berbagai produk cair seperti jus, susu, dan minuman lain dilarang dijual di Streator bila tidak dimasukkan ke dalam botol kaca. Pendek kata, pada tahun 1960-an, konon Streator adalah benar-benar menjadi pusat botol dan beling sedunia. Kini, Streator cuma menjadi kota kecil yang hidup senin-kamis tanpa antusiasme. Sesuatu telah terjadi. Pada awal tahun 1970-an, orang mulai bergeser menggunakan botol plastik, kaleng aluminium, dan karton untuk menampung berbagai benda cair. Streator juga berusaha mengatasi perubahan tadi dengan mengadakan suatu orkestrasi besar-besaran dari kekuatan produksinya, tetapi gagal total; bukan karena kurang motivasi, kurang terampil,

atau kurang gesit berespons. Streator gagal karena tidak mengenali peta yang sedang berubah secara mendasar. Suatu pergeseran paradigma terjadi dan Streator gagal memahaminya.¹

Belajar dari kisah memilukan tersebut, pelayanan pemuda yang diselenggarakan gereja harus menyikapi pesatnya pertumbuhan teknologi digital dengan benar bila tidak ingin ditinggalkan generasi saat ini. Kemajuan teknologi digital akan bisa menjadi sarana yang sangat mendukung kemajuan pelayanan pemuda, apabila disikapi dengan bijaksana oleh semua elemen yang terlibat langsung atau tidak langsung dalam pelayanan pemuda.

Ada masalah yang diangkat dalam tulisan ini yaitu tentang teknologi digital dan bagaimana pelayanan pemuda bisa berjalan dengan lebih baik di era teknologi digital.

Pertama, masalahnya adalah bahwa dunia digital belum diketahui beberapa generasi sebelumnya tapi

¹http://reformed.sabda.org/peta_perubahan_teknologi_komunikasi_dan_dampaknya_bagi_pelayanan_pada_abad_xxi_2. Diakses pada 29 April 2017

saat ini telah menjadi hal paling mendasar atau paling esensial dalam kehidupan. Dunia hari-hari ini telah dikuasai oleh komputer pribadi, internet, media sosial dan telepon genggam pintar (*smart phone*) di mana semua interaksi sosial sudah berpindah dari interaksi langsung menjadi interaksi di dunia digital atau disebut dengan dunia maya. Belum ada era sebelumnya seperti zaman ini yang paling dahsyat perubahan dalam berkomunikasi. Ini menjadi kejutan budaya bagi pemimpin yang usianya di atas 30 tahun saat ini, sehingga ada kesenjangan pendekatan dunia digital antara generasi tua dan generasi mudanya.²

Perkembangan teknologi digital akhir-akhir ini, coba dijelaskan oleh para teoritis, moralis, dan analis bahwa ada hubungan antara kebangkitan *The Net Generation* (Generasi Net) dengan apa yang disebut sebagai fenomena “kemosotan anak muda” (*the decline of youth*). Misalnya Robert

²Permasalahan ini diangkat oleh Rektor *Southern Baptist Theological Seminary*: Albert Mohler, “The Christian Leader in the Digital Age,” diakses 1 Mei 2017, <http://www.albertmohler.com/2014/02/19/the-christian-leader-in-the-digital-age-2/>

Bly dalam bukunya *The Sibling Society*, memandang sebagian besar kesengsaraan sosial berakar pada anak muda, teknologi, dan kemerosotan otoritas orangtua. Juga dalam bahasa John Nasbitt di salah satu bukunya *High Tech High Touch: Technology and Our Searching of Meaning*, generasi muda terjebak dalam “zona-zona mabuk teknologi.” Anak muda ini larut dalam dunia fantasi yang dibangun dari konstruksi hegemoni pasar yang memanfaatkan teknologi digital. Media digital ini telah tampil sebagai saluran perkembangan budaya.³

Kedua, masalah lain adalah banyaknya pelayanan pemuda dilakukan di dunia nyata dengan setia tetapi tidak peduli kepada dunia digital. Pelayanan yang demikian telah melakukan kesalahan yang fatal. Pelayanan tatap muka dan percakapan dianggap lebih berarti dan lebih nyata, sebenarnya dunia digital itu pun nyata tetapi dalam bentuk yang berbeda. Dengan kata lain, banyak pelayanan pemuda

³Idi Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi : Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta : Jala Sutra 2007), hlm. 96-98.

belum siap dalam menghadapi perubahan pola pelayanan, yang mana komunikasi telah menjadikan teknologi komputer dan dunia digital menjadi media paling *urgent* dalam berkomunikasi.⁴

Padahal fakta yang dihadapi hari ini adalah bahwa komunikasi secara nyata itu ada dalam dunia digital, situs atau web, dan dalam telepon pintar di dalam genggamannya manusia. Informasi yang nyata dibagikan dan secara global telah disebarluaskan lebih cepat dari sebelumnya. Percakapan nyata saat ini lewat suara, kata dan gambar, yang menghubungkan manusia di seluruh dunia.

Dalam tulisan ini mencoba mencari jawaban atas pergumulan menghadapi media dalam dunia digital ini. Jika pelayanan pemuda tidak meresponi perubahan ini dengan baik dan benar, maka pelayanan akan terbatas kepada orang-orang masa lalu atau pemuda “gaptek” (gagap teknologi) dan tidak peduli kepada dunia yang berbeda di depan. Adalah suatu fakta bahwa

⁴ Bacaan wajib bagi pemimpin Kristen adalah buku terjemahan yaitu Charles R. Berger (ed.), *Handbook Ilmu Komunikasi* (Bandung: Nusamedia, 2014).

orang yang tidak masuk di dunia digital makin lama makin berkurang dan mau tidak mau pelayanan pemuda berhadapan dengan dunia digital.

Tulisan ini akan menjelaskan apa itu teknologi digital, bahaya dan berkat teknologi digital, bagaimana mengembangkan pelayanan internet, dan bagaimana melayani pemuda dengan maksimal dan menanamkan nilai-nilai Kristiani di dunia digital ini.

Apa itu Teknologi Digital

Istilah “teknologi” berasal dari bahasa Yunani: *technologia* (τεχνολογία), *techne* berarti *craft* dan *logia* berarti ilmu.⁵ Istilah “teknologi” berasal dari bahasa Yunani: *technologia* (τεχνολογία), *techne* berarti *craft* dan *logia* berarti ilmu.⁶ Secara umum dari zaman prasejarah sampai postmodern ini, teknologi dapat didefinisikan sebagai proses di mana manusia mengubah alam untuk memenuhi kebutuhan dan

⁵ Definition of Technology. Merriam-Webster. mwl.merriam-webster.com/dictionary/technology. diakses pada 29 Mei 2017.

⁶ What is Technology? National Academy of Engineering.

keinginannya.⁷ Sebagai satu proses penaklukan alam, teknologi mempunyai kaitan yang erat dengan sains dan teknik (*science and engineering*), di mana sains berusaha mengerti bagaimana alam itu bekerja, teknik berusaha membentuk dunia ini untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia.⁸ Jika sejak zaman prasejarah, istilah teknologi dapat dikaitkan dengan penciptaan suatu alat meskipun tidak mutlak, dan di zaman modern, teknologi dikaitkan pada proses produksi atau manufaktur, maka belakangan ini di zaman informasi, teknologi dikaitkan dengan komputer dan komunikasi.

Era kita saat ini diberi julukan sebagai era digital yang dalam bahasa populer disebut juga sebagai era informasi.⁹ Istilah digital berasal dari kata *digitus* yang dalam bahasa Yunani berarti jari jemari yang

berjumlah sepuluh.¹⁰ Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix (angka pokok), yaitu 1 dan 0, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau angka-angka yang bisa digunakan juga untuk melambangkan ‘no’ dan ‘yes’, atau ‘off’ dan ‘on’ (bilangan biner atau bilangan sepasang).¹¹ Perkembangan teknologi digital adalah realitas yang tak terhindari oleh siapa pun atau institusi mana saja yang hidup dalam konteks globalisasi dan masyarakat berjejaring (*network society*). Mark Chan menuliskan bahwa semua peralatan teknologi yang kita gunakan pada zaman ini menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Kenyataan yang memperlihatkan kepada kita bahwa di era digital semua informasi berkembang luar biasa pesat dengan penggunaan teknologi digital di mana-mana. Sesuatu yang tidak bisa dipertanyakan lagi karena perkembangannya sudah terjadi dengan penetrasi yang mendalam. Perkembangan yang secara radikal sudah mengubah cara kita bekerja,

⁷ www.nae.edu/nae/techlithome.nsf/webinks/KGRG-55A3ER?OpenDocument. diakses pada 29 Mei 2017.

⁸ Ibid.

⁹ Tan Kim Huat, *Church + Society In Asia Today : Defining the Digital Age : Hitting the Heart of the Haunting* (Singapore : A Publication of the Centre for the Study of Christianity in Asia, Trinity Theological College, Volume 14 Number 1 April 2011), p.9.

¹⁰ <http://relanto.blogspot.com> diakses pada 23 Mei 2017.

¹¹ Tan Kim Huat, p. 10.

bermain, hidup dan menjalin relasi satu sama lainnya.¹² Penulis sepakat dengan Mark Chan, bahwa semua aspek kehidupan manusia sudah sangat dipengaruhi dan bergantung kepada teknologi digital. Teknologi telah menjadi kebutuhan manusia modern yang tidak tergantikan, karena manusia modern secara praktis tidak lagi dapat hidup tanpa teknologi. Dalam banyak hal memang terbukti bahwa teknologi digital telah merevolusi gaya hidup manusia menjadi lebih mudah, efisien, efektif dan nyaman namun juga penuh resiko.

Teknologi telah memberikan faedah dan kontribusi luar biasa bagi kesejahteraan umat manusia, walaupun bukan tanpa efek negatif yang akhirnya bersifat membatasi dan menjadi suatu ketergantungan bagi manusia itu sendiri. Jika dilihat secara positif, dengan adanya mesin cuci, ibu-ibu bisa lebih aktif dalam ibadah wanita, mendengarkan Firman dan melakukan pembesukan

serta penginjilan. Melalui pesawat terbang dan internet, misionaris dari luar negeri berdatangan untuk mengabarkan Injil di Indonesia. Itu secara aplikatif. Lebih jauh, teknologi menjadi lambang peradaban dari zaman ke zaman, dari bidang arsitektur dan teknologi pengukuran misalnya, mulai dari Menara Babel yang diintervensi oleh Allah sendiri sampai kepada WTC di New York yang diratakan oleh teroris. Bahkan, dalam era teknologi informasi ini, beberapa ahli pernah menobatkan internet sebagai salah satu keajaiban dunia.¹³ Keajaiban yang bila disikapi dengan bijaksana, akan mendatangkan kebaikan luarbiasa. Namun bila dijadikan tuhan, teknologi digital bisa sangat menyesatkan dan membawa dampak mengerikan terhadap kemanusiaan.

Dalam dunia digital ada beberapa bentuk (*platform*) dan teknologi yang dipakai dalam berkomunikasi. Dalam tulisan ini terlebih dahulu dibahas tentang berbagai bentuk

¹² Mark L.Y. Chan, *Church + Society In Asia Today Editorial* : Discipleship in the Digital Age,

(Singapore : A publication of the Centre for the Study of Christianity in Asia, Trinity Theological College, Volume 14 Number 1 April 2011), p.2-4.

¹³ New Wonder No. 5: The Internet. Good Morning America, ABC News, 2006. abcnews.go.com/GMA/7Wonders/story?id=2654425&page=1 . diakses pada 30 Mei 2017.

dunia digital yang ada sampai tahun 2017 ini.¹⁴

Pertama, dunia menjadi digital memang dipengaruhi awalnya oleh dunia hiburan dan kaum ideologis yang ingin menghubungkan manusia di seluruh jagad raya ini. Ini dimulai dengan munculnya *www* atau *the world wide web*. Kemudian hal ini merambah ke semua bidang kehidupan manusia tanpa terkecuali. Sejak kurang dari dua puluh tahun lalu ketika internet *www* mulai muncul, saat ini sudah menghubungkan manusia sebanyak lebih dari dua milyar orang.

Kedua, perkembangan telepon genggam di mana saat ini ada 5,9 milyar orang mempunyai telepon genggam (Handphone atau disingkat HP) dan itu berarti ada 87% populasi dunia punya alat ini. Awalnya telepon genggam ini hanya berfungsi berbicara dan mengirim teks, lalu ditambah beberapa “games” dan permainan. Saat ini HP telah menjadi

alat transaksi untuk semua bidang kehidupan mulai dari alat komunikasi, perbankan, bisnis, mendapatkan informasi, berita dan hiburan dan segala bentuk pengetahuan dan sains. Bahkan di negara-negara berkembang sekalipun termasuk Indonesia sudah menjamur telepon pintar ini. Ini fakta bahwa saat telepon lama yang hanya berfungsi untuk menelpon dan mengirim SMS akan menjadi barang antik.

Ketiga, jurnalisme warga (*citizen journalism*) yang muncul dalam pembuatan blog adalah hal yang baru muncul 15 tahun yang lalu. Blog gratis yang terkenal seperti Wordpress atau blogspot adalah diminati untuk berinteraksi baik untuk berbagi ilmu, seni, hobi bahkan sampai bisnis. Saat ini pengguna blog itu diakses 300 juta orang dan jumlah blog yang ada sekitar 2,5 milyar halaman blog dan itu bertambah tiap harinya. Hari ini mesin pencari Google telah menjadi sumber segala-galanya bagi manusia. Untuk mencari makna kata tidak perlu ke kamus. Semua hal dapat dicari di Google mulai dari kesehatan, kehidupan pribadi,

¹⁴ Sangat penting mengetahui sejarah perkembangan dunia digital sampai saat ini. Bahan sejarah perkembangan dunia digital dapat dilihat selengkapnya di tulisan Maryann G. Billington dan Peter J. Billington, “Social Media Tools for Leaders and Managers,” *Journal of Leadership, Accountability and Ethics* 9, no. 6 (2012):11-19.

pendidikan, dan semua hal. Perpustakaan tradisional makin lama makin ditinggalkan terutama usia 30 tahun ke bawah. Semua informasi sudah tersedia di mesin pencari Google. *Citizen journalism* lalu berkembang saat ini sudah memakai media sosial.

Keempat adalah media sosial, di mana yang paling menghebohkan adalah *Facebook* dan *Twitter*. Ini dimulai dari seorang bernama Mark Zuckerberg di tahun 2004 dan saat ini sudah 1 milyar manusia terkoneksi dengan *Facebook*. Begitu juga dengan *Twitter*, Instagram, snapchat dan berbagai media sosial yang akan bermunculan terus menerus. Memang *Twitter* tidak begitu menggembirakan penggunaannya di Indonesia tetapi di Amerika *Twitter* menjadi alat yang dipakai media tradisional untuk melakukan tweet berita dan informasi mereka. Media sosial ini sangat berperan sekali, bahkan ditakuti para pemimpin dunia karena dia memiliki kekuatan yang menggerakkan perubahan bahkan pemberontakan sekalipun.

Yang paling menggemparkan juga tentunya penggunaan YouTube

yaitu mesin penyedia layanan video yang disiapkan oleh penggunanya dan dinikmati bersama dalam wadah YouTube. Semua yaitu segala jenis film video mulai dari hiburan sampai sains ada dalam YouTube. Anak muda sudah tidak asing lagi untuk mendapatkan informasi. YouTube merupakan mesin pencari video kedua yang digunakan manusia setelah mesin pencari google. Semakin waktu semakin meningkat peranan YouTube dalam mengubah informasi ke yang lebih visual.¹⁵

Teknologi digital bersifat transformatif, yaitu membawa perubahan. Media massa tradisional pun saat ini sudah menggunakan web atau situs internet, surat kabar yang dahulunya hanya versi cetak, sekarang bisa kita akses hanya dengan gadget karena memiliki versi elektronik, dan media sosial sudah merambah menggantikan telepon tradisional. Untuk menelpon orang

¹⁵Ambar Kusuma Ningrum, “*YouTube Stickiness* (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagi terhadap YouTube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi S1 Reguler FISIP UNS Angkatan 2012-2014),” Skripsi, S.Sos, Universitas Sebelas Maret, 2016. Temuan skripsi menyatakan makin hari makin banyak orang yang bergantung dan mencari informasi dan hiburan di YouTube.

sudah menggunakan Skype, Line, WhatsApps dan seterusnya. HP sudah menjadi komputer yang bisa menelepon dengan teknologi *voice calls*. Itu sebabnya membayar sms dan telepon akan menjadi barang langka dan diganti dengan cukup membayar internet data.

Maka dunia digital menjadi hutan rimba informasi dan diskusi/percakapan. Segalanya bisa ditemukan di internet hanya dengan *mouse* atau sentuhan layar lewat jari-jari. Semua dapat diakses mulai dari khotbah sampai pornografi, teroris, politik, hiburan dan banyak hal lainnya. Dari hal yang baik sampai hal-hal yang tidak baik sekalipun.

Internet dan teknologi digital telah menghubungkan manusia dan sekaligus pada saat yang sama memutuskan hubungan manusia. Ada istilah, dunia digital “mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat” yaitu persekutuan dalam keluarga dan pertemanan di dunia nyata.

Pada bagian lain, struktur sosial masyarakat diporakporandakan di mana anak remaja bisa lebih hebat dari seorang usia yang lebih tua. Bahkan mungkin blognya dibaca

lebih banyak daripada orang yang menyebut dirinya profesor. Dalam perdebatan sudah tidak ada lagi mana orang tua dan mana yang lebih muda. Manusia saat ini memasuki masa dimana untuk pertama kalinya, anak-anak bisa jauh lebih cerdas dari orangtuanya. Bahkan tidak jarang didapati, anak-anaklah yang mengajarkan orangtua bagaimana cara menggunakan *smartphone*, bagaimana menggunakan sosial media dan bagaimana mencari berbagai informasi dengan berseluncur di mesin pencari google.

Risiko di dunia digital adalah bahwa semua informasi dalam internet belum dapat dipercaya karena opini yang dibuat seringkali tidak diedit dan opini sesukanya. Penekanan kepada temuan kecepatan dan bukan kepada akurasi berita sebagaimana halnya prinsip dasar menulis dalam media-media yang meliputi unsur 4W+1H (*What, Who, When, Where dan How*). Mereka yang menulis di media sosial tidak mempedulikan kebenaran namun kecepatan informasi, tidak banyak yang mempertanyakan dan mencari kepastian berita yang didapatkan, dan ini jelas sangat merugikan.

Bahaya dengan melubernya informasi seperti ini adalah manusia memiliki daya perhatian yang sedikit atau kurang perhatian dan tidak dalam. Media sosial bisa justru membuat penggunanya menjadi anti sosial, tidak berbaur dengan masyarakat karena media sosial dianggap sudah memenuhi semua kebutuhan. Pada sisi lain media sosial membawa kepada demokratisasi dan bisa menembus daerah-daerah yang tidak bisa ditembus sebelumnya. Injil pun bisa masuk ke daerah-daerah yang dianggap tertutup.

PEMBAHASAN

Era Digital

Sebelum membahas pelayanan pemuda yang dikembangkan dalam era digital, penulis menganggap penting untuk memaparkan fakta-fakta menarik mengenai teknologi digital ini.¹⁶

1. Jika semua informasi yang beredar di internet dalam satu hari

direkam dalam bentuk DVD, akan menghasilkan 168 juta DVD.

2. Dalam satu hari, ada 294 milyar email yang terkirim. Jika email itu dalam bentuk surat biasa, kantor pos Amerika Serikat akan menghabiskan waktu selama 2 tahun untuk memroses surat-surat itu.

3. Setiap hari ada 2 juta posting atau tulisan di blog yang dibuat dan dipublikasi. Posting atau tulisan di blog itu bisa mengisi majalah Time selama 770 tahun non stop.

4. Setiap hari ada 172 juta pengguna yang mengunjungi Facebook, 40 juta yang mendatangi Twitter, 22 juta ke LinkedIn, 20 juta ke Google+.

5. Setiap hari ada 532 juta status yang *diupdate* di Facebook

6. Setiap hari ada 250 juta foto yang *diupload* di Facebook. Jika foto-foto itu dicetak dan ditumpuk, tingginya akan setara dengan 80 menara Eiffel.

7. Pornografi menjadi bisnis yang sangat diuntungkan melalui internet. Industri pornografi yang melibatkan media massa mencetak omzet sangat menggiurkan di seluruh dunia. Secara global, pornografi menghasilkan keuntungan yang lebih

¹⁶http://www.kompasiana.com/sukangeblog/8-fakta-unik-tentang-internet-yang-mungkin-tidak-anda-ketahui_550e61fa813311842cbc63b3.
Diakses pada 3 Maret 2017

besar daripada yang diperoleh dari gabungan antara keuntungan industri film yang sah dan industri musik. Di AS pornografi menghasilkan keuntungan kotor 1 juta US dolar per hari. Laporan CBS News (edisi September 5, 2004, “*Porn In The U.S.A.*”) menemukan, masyarakat Amerika membelanjakan tidak kurang dari 10 milyar dolar per tahun untuk konsumsi pornografi saja. Dan bisnis menggiurkan ini mulai merasuki para pemilik modal di Indonesia. Tabloid Lipstik hanya butuh Rp 3 juta untuk biaya operasionalnya dalam sebulan, namun pendapatannya dari iklan mencapai Rp 60 juta per bulan.¹⁷

8. Dilansir VR-Zone (1/7), diketahui jika pada 2010 lalu, tercatat jika 37 persen dari jumlah total situs yang ada di internet merupakan situs yang berbasis pada konten pornografi. Data ini sendiri diambil dari penelitian yang dilakukan oleh perusahaan web filtering asal Swedia bernama Optenet.¹⁸ Tentu jumlah ini terus bertambah begitu banyak setiap

tahunnya. Pada tahun 2015, sudah terdapat lebih dari 47 milyar website di seluruh dunia, berarti ada hampir 22 milyar website porno yang menawarkan godaan dan siap menghancurkan generasi ini.

Melihat fakta-fakta yang terjadi ini, penulis berpikir bahwa ini waktunya untuk gereja Tuhan dan khususnya pelayanan pemuda menghabiskan banyak waktu menggunakan teknologi digital untuk memperluas pengaruh pelayanan dan menjangkau sebanyak mungkin anak muda bagi Tuhan Yesus.

Apakah pelayanan itu? Hal ini harus dipahami terlebih dahulu oleh setiap orang yang mau melayani Tuhan dan terlibat aktif dalam pelayanan pemuda untuk menjangkau generasi yang sedang terancam oleh masifnya pengaruh negatif dari teknologi digital sekarang.

Secara etimologi, kata “pelayanan” memiliki makna yang amat kompleks. Dalam bahasa Yunani digunakan beberapa istilah, yaitu:

(1) **δουλόω (doulōō)** – melayani sebagai hamba atau budak! Pada zaman PB, seorang budak dapat

¹⁷Majalah Tempo, 20-26 Maret 2006

¹⁸<https://www.merdeka.com/teknologi/b-erapa-banyak-situs-porno-di-dunia-maya.html>. Diakses pada 2 Mei 2017.

dibeli atau dijual sebagai komoditi. David Watson menyatakan : “Seorang budak adalah seorang yang sama sekali tidak memiliki kepentingan diri sendiri. Dalam ketaatan penuh kerendahan hati ia hanya bisa berkata dan bertindak atas nama tuannya. Dalam hal ini tuannya berbicara dan bertindak melalui dia”. Benar-benar tak berdaya. Sebagai orang percaya, kita sekalian adalah orang-orang yang telah dimerdekakan dari dosa dan menjadi hamba (doulos) kebenaran (Roma 6:18), menjadi hamba Allah (Roma 6:22).

(2) **διακονέω (diakoneō)** – melayani sebagai pelayan dapur, yang menantikan perintah di sekitar meja makan (Mat. 8:15; Efs. 4:12). Ini bukan pekerjaan yang menyenangkan, karena seringkali ia akan menerima damprat dari orang yang merasa kurang puas dilayani. Dalam arti luas kata ini menyatakan seseorang yang memperhatikan kebutuhan orang lain, kemudian berupaya untuk dapat menolong memenuhi kebutuhan itu. Orang bisa saja bekerja sebagai budak (doulos) dan tidak menolong seorangpun; tetapi jika ia seorang diakonos, ia

berkaitan erat dengan upaya menolong orang lain (Luk 22:27; Yoh. 12:26; 1 Tim. 3:13).

(3) **ὑπηρέτης (hupérètés)** – melayani sebagai bawahan terhadap atasannya. Duane Dunham menyatakan bahwa seorang hupérètés adalah seorang yang segera memberikan tanggapan dan tidak banyak tanya tentang tugas yang dipercayakan kepadanya. Dalam bidang pelayanan ia adalah seorang kelasi kapal. Dalam Kisah 24:13 kita melihat sahabat-sahabat Paulus bertindak selaku hupérètés terhadap Paulus, yaitu menolong hamba Tuhan lain agar pelayanannya menjadi lebih efektif.

(4) **λειτουργέω (leitourgeo)** – melayani orang lain di depan publik (Kisah 13:2). Pelayanan ini dilakukan kepada sejumlah orang pada saat yang bersamaan, sehingga harus direncanakan dan terus ditingkatkan.

Jadi setiap pelayan Tuhan adalah: seorang hamba (budak) Kristus (doulos), seorang pelayan yang selalu rindu menolong orang lain dalam memenuhi kebutuhannya (diakonos), seorang yang tidak diperhitungkan namun pelayanannya

amat dibutuhkan (*hupérètés*), seorang yang disorot oleh banyak orang (*litourgikos*). Penulis merasa perlu memaparkan pengertian mengenai pelayan agar esensi pelayan yang terlibat aktif dalam pelayanan pemuda di era teknologi digital tetap berdasarkan prinsip-prinsip kebenaran Alkitab. Metode dan cara penjangkauan terhadap generasi ini dan generasi yang akan datang dapat berubah, esensinya tetap adalah untuk memberitakan Injil, membawa Kristus kepada dunia dan menjadikan segala bangsa muridNya. Penulis juga berpendapat bahwa apabila pelayanan pemuda yang akan dilaksanakan di era teknologi digital ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu mengerti mengenai konsep pelayanan dan tujuan pelayanan pemuda dilaksanakan, maka generasi akan terselamatkan dari segala pengaruh buruk yang menyertai perkembangan teknologi digital tersebut.

Pelayanan Pemuda di Era Teknologi Digital

Untuk memulai pelayanan pemuda di era teknologi digital, beberapa hal yang harus dilakukan

antara lain, pertama, berkonsultasi dengan gembala senior dan pemimpin serta majelis gereja. Amsal 15:22 mengatakan, "Rancangan gagal kalau tidak ada pertimbangan, tetapi terlaksana kalau penasihat banyak." Berkonsultasi dengan kelompok pemimpin di gereja serta mendapat dukungan dari para pemimpin tersebut adalah penting, agar tetap dalam pengawasan dan terbangun komunikasi yang baik.

Kedua, pelayanan pemuda harus dapat mengambil keuntungan sebesar-besarnya dari kemajuan teknologi digital dengan memanfaatkan blog, media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain), dan semua bentuk komunikasi yang tersedia di internet untuk menyampaikan kabar baik. Pelayanan pemuda harus dengan sengaja menyediakan waktu dan dana untuk mengembangkan pelayanan di dunia maya. Dengan membuat situs gereja atau pelayanan pemuda yang bisa diakses dari seluruh dunia di mana ada jaringan internet, ini berarti pelayanan menjadi tidak terbatas oleh dinding gereja, tidak dibatasi oleh durasi

ibadah, bisa mempengaruhi lebih banyak pemuda. Itu sebabnya diperlukan ahli dalam bidangnya untuk menyusun situs internet, di mana internet yang menarik untuk dikunjungi dan isinya dibaca oleh pembaca. Isi berita adalah segala-galanya. Orang mencari blog karena membutuhkan informasi. Harus ada komitmen dan secara reguler mengembangkannya. Itu sebabnya menyiapkan isi berita juga tidak kalah pentingnya dalam dunia digital. Bila dunia dapat dibagi menjadi tiga bagian, maka ada dinamakan Pre-Gutenberg di mana manusia berkomunikasi lewat oral yaitu menggunakan mulut untuk mengajar dan berkomunikasi lewat cerita. Lalu masuk abad ke-16 sebagai era Gutenberg di mana dikembangkan budaya menulis dan meledaknya pendekatan sains untuk membuktikan kebenaran. Maka abad ke-21 ini disebut abad Post-Gutenberg atau disebut Digital Era, di mana kembali ke dunia oral yang mengutamakan cerita tapi memakai teknologi digital yaitu berbagai media sosial baik Facebook, Twitter, Instagram, dan seterusnya. Maka cerita itu sudah tidak mengikuti

kaidah logika dan cara berpikir ilmiah. Semua sudah tidak berbentuk dan disebar oleh siapa saja. Ini masa di mana cerita-cerita itu sangat diperhatikan dan mendapat tempat dalam kehidupan manusia.¹⁹ Maka sebaiknya pelayanan pemuda memiliki divisi khusus untuk memastikan pelayanan di dunia maya dengan semua berita atau artikel atau kisah-kisah menarik tetap tersaji dengan baik dan konsisten sebagaimana pelayanan di dunia nyata dilaksanakan.

Ketiga, harus selalu diingat bahwa pelayanan pemuda di era teknologi digital ini bukan berbicara soal teknologi, karena teknologi itu berkembang dan tidak ada batasnya. Bukan fokus kepada teknologi, tapi kepada perintah untuk memberitakan Injil. Tujuan keterlibatan pelayanan pemuda di dunia digital untuk membawa Injil, membawa nilai-nilai kekristenan yang mempengaruhi dunia. Tugas orang percaya untuk menjadi garam dan terang dalam dunia yang penuh kegelapan. Jadi,

¹⁹Samuel Chiang, "Post Gutenberg! Oral Preference Learners Welcome the Digital Era," diakses 27 Juni 2017, <http://www.missionfrontiers.org/issue/article/post-gutenberg>

dalam kemajuan teknologi ini Tuhan memberi kesempatan yang luas kepada orang percaya untuk mengasah kecerdikan dan ketulusan untuk menyaring semua nilai yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Alkitabiah dan menjauhinya dan memberi kontribusi aktif dan positif agar pewartaan kabar baik mengenai satu-satunya Juruselamat yang hidup yaitu Yesus Kristus Tuhan justru semakin mudah dan cepat untuk dilakukan. Pelayanan pemuda harus mampu menjadi interpretator utama atas teknologi bagi kemuliaan Allah. Pelayanan pemuda harus memperlengkapi diri dengan belajar Firman sepenuh hati dan mendalami ilmu dengan penuh kewaspadaan agar peran pelayanan pemuda sebagai garam dan terang dunia dalam berteknologi dapat dinyatakan dengan benar.

KESIMPULAN

Pelayanan pemuda di era teknologi digital berbicara tentang bagaimana pelayanan pemuda saat ini harus mengalami perubahan. Pelayanan pemuda tidak lagi hanya dilakukan dalam ruangan tertutup, dengan banyak hal yang membatasi.

Teknologi digital saat ini memberikan peluang seluas-luasnya untuk pelayanan pemuda kristen dapat memberikan pengaruh yang tidak terbatas waktu dan ruang. Teknologi digital membuat dunia saat ini tidak lagi dapat dipisahkan antara dunia nyata dan dunia maya. Dengan mengerti hal ini, semua yang terlibat dalam pelayanan pemuda harus segera mengambil langkah untuk mereformasi pelayanan jika selama ini pelayanan pemuda yang dilakukan hanya menasar kepada dunia nyata. Tulisan ini kiranya memberikan gambaran bagaimana pelayanan pemuda dapat tetap relevan dan menarik dan mencapai tujuannya menjangkau dunia dan generasi ini bagi kemuliaan Tuhan Yesus.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Charles R. Ed. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusamedia, 2014.
- Billington, Maryann G. dan Peter J. Billington, "Social Media Tools for Leaders and Managers." *Journal of Leadership, Accountability and Ethics* 9, no. 6 (2012):11-19.

- Chan, Mark L.Y. *Church + Society In Asia Today Editorial : Discipleship in the Digital Age*. Singapore : A Publication of the Centre for the Study of Christianity in Asia, Trinity Theological College, Volume 14 Number 1 April 2011.
- Chiang, Samuel. "Post Gutenberg! Oral Preference Learners Welcome the Digital Era." Diakses 27 Juni 2017, <http://www.missionfrontiers.org/issue/article/post-gutenberg>
- Huat, Tan Kim. *Church + Society In Asia Today : Defining the Digital Age : Hitting the Heart of the Haunting*. Singapore : A Publication of the Centre for the Study of Christianity in Asia, Trinity Theological College, Volume 14 Number 1 April 2011.
- Ibrahim, Idi Subandy. *Budaya Populer sebagai Komunikasi : Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta : Jala Sutra, 2007.
- Mohler, Albert. "The Christian Leader in the Digital Age." Diakses 1 Juni 2017, <http://www.albertmohler.com/2014/02/19/the-christian-leader-in-the-digital-age-2/>
- Ningrum, Ambar Kusuma. "YouTube Stickiness (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagi terhadap YouTube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi S1 Reguler FISIP UNS Angkatan 2012-2014)." Skripsi S.Sos, Universitas Sebelas Maret, 2016.
- "The Internet. Good Morning America." ABC News, 2006. Diakses pada 30 Mei 2017. abcnews.go.com/GMA/7Wonders/story?id=2654425&page=1.
- "Peta Perubahan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya bagi Pelayanan pada Abad XXI." Diakses pada 29 Mei 2017. http://reformed.sabda.org/peta_perubahan_teknologi_komunikasi_dan_dampaknya_bagi_pelayanan_pada_abad_xxi_2.
- "Definition of Technology. Meriam-Webster." Diakses pada 29 Mei 2017. [mw1.merriam-webster.com/dictionary/technology](http://www.merriam-webster.com/dictionary/technology).
- "What is Technology? National Academy of Engineering." Diakses pada 29 Mei 2017. www.nae.edu/nae/techlithome.nsf/weblinks/KGRG-55A3ER?OpenDocument.
- "Berapa Banyak Situs Porno di Dunia Maya." Diakses pada 2 Juni 2017. <https://www.merdeka.com/teknologi/berapa-banyak-situs-porno-di-dunia-maya.html>.