

Teologi Digital Sebagai Landasan Etis Pendekatan Gereja Bagi Remaja Di Era Digital

¹ Syerina G C Tumiwa ² Rivay B Palumpung ³ Franky Tulungen

¹ Fakultas Teologi, Universitas Kristen Indonesia Tomohon

² Fakultas Teologi, Universitas Kristen Indonesia Tomohon

³ Fakultas Teologi, Universitas Kristen Indonesia Tomohon

Email: 1syerinatumiwa2001@gmail.com, 2rivaypalempung25@gmail.com, 3frankytulungen@ukit.ac.id

Abstract

The behavioral changes of teenagers in the digital era present a challenge and struggle for the Church. Therefore, this issue must be addressed and resolved to prevent further deterioration in the behavior of teenagers. This situation undoubtedly has a significant impact on the future of the. Given these circumstances, the Church still faces limitations in shaping and controlling the behavior of all the teenagers. Currently, many teenagers are unaware that the behavioral changes in the digital era will worsen their future if not promptly addressed. Therefore, the Church, as an institution, must play the role of a motivator and facilitator in the growth and development of the teenagers' behavior.

Keywords: Behavior, Teenagers, Digitalization, Church

Abstrak

Perubahan Perilaku Remaja di era digitalisasi merupakan tantangan dan pergumulan bagi Gereja. Maka hal ini harus dihadapi dan diselesaikan agar tidak memperpanjang perubahan perilaku yang terjadi bagi para remaja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kondisi ini tentunya berdampak besar bagi masa depan remaja. Dengan situasi ini, Gereja masih memiliki keterbatasan dalam membentuk dan mengontrol semua remaja. Saat ini masih banyak remaja yang tidak menyadari bahwa perubahan perilaku remaja di era digitalisasi akan memperburuk masa depan mereka jika tidak segera diperbaiki. Oleh karena itu Gereja sebagai institusi harus berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pertumbuhan dan perkembangan perilaku para remaja.

Kata Kunci : Perilaku, Remaja, Digitalisasi, Gereja

PENDAHULUAN

Gereja merupakan sebuah komunikasi yang tersebar di seluruh dunia dan memiliki peran penting bagi kehidupan manusia terlebih juga gereja memiliki peran penting bagi para remaja. Gereja melakukan komunikasi dengan anggotanya maupun dengan publik. Komunikasi itu dilakukan untuk menyatakan kabar baik. Namun, menyampaikan pengajaran injil yang menjadi tugas pokok gereja terlebih bagi para remaja, dalam meneruskan dan menyebarluaskan pengajaran Kristus kepada seluruh dunia.

Era sekarang ini dengan kemajuan dalam konteks teknologi telah menghadirkan inovasi yang baru melalui perkembangan teknologi digital yang sekaligus menandakan tradisi kehidupan manusia memasuki era digital. Era digital dikarakteristikan dengan kehidupan yang tidak terlepas dari perangkat elektronik.

Peran gereja sangat perlu dalam mengantisipasi pengaruh perkembangan teknologi yang ada agar tidak menjadi batu sandungan bagi pertumbuhan iman para remaja. Gereja berperan penting bagi para remaja karena dapat menjadi tempat untuk mengembangkan iman dan moral serta membina para remaja agar tidak terpengaruh di hal-hal yang negatif. Para remaja merupakan generasi penerus gereja dan bangsa, diharapkan para remaja dapat membawahi perubahan positif. Diharapkan para remaja dapat mewarisi dan melanjutkan ajaran dan tradisi gereja kepada generasi berikutnya.

Tantangan dalam kalangan remaja sangat besar karena penggunaan handphone yang semakin marak disaat ini banyak yang salah dalam menggunakan handphone, maka dari hal itulah yang membuat terjadinya ketergantungan para remaja pada handphone.¹ Gereja selalu memberikan pengajaran firman Allah kepada para remaja yang di mana para remaja berada dalam fase ingin mencari tau sesuatu yang belum sepenuhnya mereka lakukan, karena penggunaan handphone yang diberikan orang tua terkadang orang tua tidak lagi mampu mengontrol apa yang telah dilakukan oleh para remaja.

Gereja merupakan persekutuan orang-orang yang percaya kepada Tuhan Yesus Kristus. Gereja mula-mula lahir dari iman para murid yang melihat dan percaya bahwa perjalanan hidup yang mendatangkan keselamatan telah dikerjakan Tuhan Yesus di tengah dunia. Gereja berasal dari bahasa Yunani "Ekklesia" diartikan sebagai sebuah kumpulan orang-orang yang dipanggil keluar dari kegelapan untuk bersekutu di dalam terang Tuhan Yesus Kristus yang ajaib, itu berarti hidup orang percaya hidup dalam Injil.²

Perilaku para remaja di era digitalisasi saat ini tentunya sangatlah berbeda, perilaku para remaja bisa kita lihat di lingkungan kita sehari-hari, para remaja ketika dihibau berulang kali oleh Pembina remaja bahwa ada persekutuan ibadah remaja dijemah, pembina menyampaikan melalui media sosial, toa yang ada di gedung gereja, para remaja mendengarkan penyampaian dan juga melihat penyampaian melalui group yang ada di media sosial, tetapi kenyataannya mereka tidak ikut bersama-sama dalam persekutuan ibadah, orang tua pun selalu mengingatkan kepada para remaja bahwa ada persekutuan ibadah tetapi para remaja mengabaikan ajakan untuk beribadah. Ketika juga sudah berada di era digitalisasi para remaja membuat perjanjian melalui handphone untuk melakukan pertemuan dengan orang lain, janji bertemu jam 5 sore, ketika jam sudah menunjukkan jam 4.45 remaja yang 1 mengecek temannya menanyakan keberadaan kalau sudah berada di mana. Temannya menjawab melalui handphone bahwa temannya sudah di jalan menuju tempat tujuan tetapi pada kenyataannya temannya masih berada di rumahnya baru menyiapkan diri untuk pergi ke lokasi perjanjian, hal inilah yang dilakukan oleh para remaja ketika berada di era digitalisasi. Perilaku-perilaku seperti ini yang terjadi sekarang di era digitalisasi yang dilakukan oleh para remaja secara berulang-ulang kali. Pengaruh dari era digitalisasi sehingga membuat para remaja berubah perilakunya.

¹ Sabdono Erastus, *Tata laksana kehidupan* (Jakarta: Rehobot Literature, 2015).

² Sibarani Poltak Y P., *Bolehkah gereja berpolitik: mencari pola hubungan gereja dan negara yang relevan di Indonesia*. (Jakarta: Ramos Gospel Publishing House, 2004), 40.

Dengan keberadaan di dunia era digital banyak mempengaruhi perilaku kehidupan para remaja, kehadiran teknologi telah menjadi tantangan yang baru bagi kita ketika berada di era digital. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir para remaja. Bisa dilihat para remaja kemana pun handphone merupakan kewajiban bagi mereka. Ketika handphone tertinggal mereka berusaha untuk kembali mengambilnya. Para remaja tidak bisa terpisah dengan handphone. Dengan kemajuan teknologi di era digital yang semakin canggih, terdapat dampak-dampak yang diakibatkannya.

Adanya temuan khusus dalam penelitian ini yaitu Gereja wajib memberikan waktu yang maksimal dalam memberikan pendampingan kepada para remaja, ternyata waktu yang diharapkan oleh para remaja tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh para remaja. Para jemaat menyadari bahwa para jemaat pun memiliki tanggung jawab untuk membimbing para remaja. Gereja menggumuli para Pembina remaja atau para pelayan yang berkualitas dalam membentuk perilaku remaja agar dapat menjadi teladan bagi para remaja.

Penelitian ini lebih spesifik merujuk kepada teologi digital dan lewat dari jurnal ini dibandingkan dengan jurnal-jurnal yang lain yang secara komprehensif membahas mengenai gereja dan remaja. Tapi penelitian memiliki keistimewaan adanya pendekatan Teologi digital sebagai sarana berteologi di jemaat apalagi dalam hal ini di era 4.0 kecanggihan teknologi membuat gereja terus eksis dalam menopang pelayanan dan juga membantu remaja dalam membangun spiritualitas karakter dan moral.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan Metode Kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan wawancara dan observasi.³ Penelitian ini bertujuan Mengetahui Untuk mengetahui peran gereja sebagai sahabat dalam mengatasi faktor-faktor penyebab para remaja berperilaku tidak sesuai dengan harapan di era digitalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Teologi digital

Disini saya menggunakan teori teologi digital Menurut Thomas F. Torrance yaitu dijelaskan bahwa paradigma teologi harus tetap mempertahankan integritasnya sebagai refleksi atas wahyu Tuhan yang berlandaskan Kitab Suci dan tradisi gereja, meskipun disajikan dalam konteks era digital⁴ hal ini juga menunjang dalam berteologi digital di jemaat apalagi para remaja yang ada sering sekali menggunakan teknologi dalam menunjang peribadatan. Namun untuk memahami lebih dalam mengenai penggunaan teologi digital tentu adanya etika yang perlu ditinjau kembali yaitu:

Etika Digital dan Tanggung Jawab Teologis menurut Thomas F. Torrance Dalam penggunaan teknologi digital, para teolog dihadapkan pada tanggung jawab etis yang tidak hanya menyangkut bagaimana teknologi digunakan, tetapi juga dampaknya terhadap pemahaman iman.

Berikut adalah beberapa pendekatan berdasarkan pemikiran teologis Torrance yang bisa dijadikan fondasi untuk membangun "teologi digital":

Thomas Torrance menekankan bahwa pengetahuan akan Allah hanya melalui pewahyuan Allah dalam Yesus Kristus. Dalam konteks digital, ini berarti bahwa media digital tidak bisa menggantikan relasi personal yang menjadi inti pewahyuan Allah. Teologi digital menurut Torrance akan tetap menekankan pentingnya inkarnasi dan relasi langsung, meskipun menggunakan teknologi sebagai sarana komunikasi.

³ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007).

⁴ Thomas F. Torrance, *Theological Science* (Edinburgh: T&T Clark, 1996), 112

Thomas Torrance banyak berbicara tentang hubungan antara teologi dan sains. Ia mengusulkan bahwa teologi harus dikembangkan dengan pendekatan yang serupa dengan sains berakar pada realitas objektif (yaitu pewahyuan Allah) dan bukan asumsi subyektif. Dalam dunia digital yang dipenuhi informasi dan konstruksi realitas maya, teologi digital versi Thomas Torrance akan menekankan pentingnya realitas ontologis, bukan sekadar representasi virtual.

Thomas Torrance menolak pendekatan teologi yang terlalu konseptual atau abstrak tanpa merujuk pada realitas Allah yang dinyatakan dalam Kristus. Dalam kerangka ini, media digital hanyalah alat bantu, bukan pengganti dari pengalaman iman. Teologi digital harus memperhatikan batasan media digital, dan tidak membiarkan bentuk digital membentuk isi pewartaan Injil.

Dalam pandangan Thomas Torrance, mengenal Allah melibatkan keterlibatan eksistensial bukan hanya kognitif. Teologi digital yang setia pada Thomas Torrance harus menolak "konsumsi pasif konten rohani" dan malah mendorong partisipasi eksistensial umat, meskipun lewat platform digital.

Digitalisasi adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat koleksi perpustakaan digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber dan software pendukung. Dokumen audio dapat dialihkan ke dalam bentuk digital dengan bantuan program pengolah audio. Dokumen video dapat dialihkan ke dalam bentuk digital dengan bantuan program pengolah video.⁵

Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual. Tetapi cenderung kepada sistem pengoperasian yang otomatis dengan format komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Saat ini adalah zaman dimana era digital telah dimulai, semua serba menggunakan teknologi. Era dimana seluruh kegiatan manusia dikendalikan oleh kecanggihan teknologi yang disebut dengan digitalisasi.

Era digital sudah begitu marak, hal ini ditandai dengan makin luasnya jangkauan internet. Perkembangan era digital juga terus berjalan tanpa bisa dihentikan. Era digital adalah masa ketika informasi dengan mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung dengan internet. Dengan begitu, era digital dapat dikatakan sebagai masa ketika informasi lebih mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan dengan menggunakan teknologi digital. Kedua hal ini, baik era dan teknologi digital selalu berjalan beriringan serta saling memberikan dampak kepada masyarakat, khususnya pada para remaja sekali menerima informasi dari berbagai sumber.

Era digital saat ini menimbulkan pemusatan media yang memungkinkan para remaja menjadi partisipan aktif. Era digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Hal ini membuat orang tua menjadi garda terdepan dalam memberikan pemahaman terkait dengan pemanfaatan teknologi di era digital saat ini. Sehingga, orang tua berperan penting agar anak-anak mereka apalagi anak yang berusia remaja mendapatkan dampak positif dalam era digital. Melalui pendampingan orang tua kepada para remaja saat menggunakan gadget tentunya dapat meningkatkan peran keluarga dalam mendidik, membimbing bahkan mengarahkan para

⁵ Sukmana Ena, *Digitalisasi Pustaka* (Bandung: UPT Perpustakaan ITB, 2015), 1.

remaja di era digital. Karena tentunya kita mengharapkan kemajuan teknologi saat ini dapat bermanfaat bagi para remaja baik untuk meningkatkan kemampuan berfikir serta pembentukan mental para remaja.⁶

Hasil wawancara pendekatan gereja terhadap remaja.

Faktor-Faktor apa saja yang menyebabkan para remaja berperilaku tidak sesuai dengan harapan di era digitalisasi

Banyak Hal sebenarnya yang bisa mempengaruhi, termasuk kontrol orang tua, guru, pembina remaja, keadaan lingkungan sekitar, tetapi juga keadaan di dalam rumah tempat remaja tinggal, tumbuh dan berkembang. Pergaulan di sekolah dan luar sekolah juga turut berpengaruh, pergaulan yang buruk merusak kebiasaan yang baik. Remaja saat ini berbeda dengan remaja di tahun 90-an, sehingga tentu butuh pendekatan yang berbeda untuk kami sebagai pembina remaja membina para remaja saat ini. Kamipun sebagai pembina remaja harus jeli melihat situasi dan kondisi remaja saat ini, supaya mampu memberikan pembinaan yang tepat bagi mereka.⁷ Tapi juga karena sifat dan sikap seorang di usia remaja memang kadang sulit untuk dikendalikan, berkaitan dengan psikis dan kehendak atau hasrat yang besar.⁸ Makanya peran orang tua, pemerintah dan gereja juga penting sekali dalam membina para remaja supaya tidak terpengaruh di hal-hal yang negatif.⁹ Terlalu nyaman dengan fasilitas hiburan yang ada, sehingga ketakutan untuk mencoba hal baru dan Selalu membandingkan diri dengan orang lain.¹⁰ Kehidupan para remaja yang tidak mau ketinggalan trend, trend yang tidak baik juga tetap mereka ikuti sehingga menimbulkan penurunan moral ataupun kualitas spiritual Iman.¹¹ Jika remaja hidup dalam keluarga broken home pasti akan berpengaruh pada mental dan psikis bahkan seringkali terjun ke hal-hal yang tidak diinginkan misalnya narkoba, sex bebas dan lain-lain.¹²

Faktor yang menyebabkan para remaja berperilaku tidak sesuai dengan yang diharapkan di era digitalisasi yaitu tentang konten-konten ataupun artikel-artikel yang tidak sesuai, sehingga para remaja membuang kata-kata kotor. Juga ada Faktor Lingkungan, yang dimana para remaja yang sudah mengenal handphone dan kurang dalam membaur bersama dengan teman-teman di sekitarnya.¹³

Seperti banyak remaja yang sudah mulai menonton hal-hal yang seharusnya belum pantas ditonton pada usia remaja, dan banyak juga yang mereka tonton seperti kekerasan terhadap teman dan bully terhadap teman dan ketergantungan pada internet, pada akhirnya menyebabkan banyak remaja yang sudah tidak saling memberi kasih satu sama lain tapi malah saling berselisih.¹⁴

Teologi digital sebagai suatu pendekatan bagi remaja.

Dari hasil wawancara yang didapati oleh peneliti seputar teologi digital di jemaat penelitian saya, yaitu pemahaman pelayan khusus mengenai Teologi digital merujuk ke penggunaan multimedia pelayanan di jemaat, misalnya dalam hal ini penggunaan Laptop, Hp, printer, LCD alat-alat music sebagai fasilitas penunjang beribadah. Dan juga peneliti mendapati jawaban dari para informan remaja mereka

⁶<https://www.bantennews.co.id/pola-asuh-orangtua-terhadap-anak-di-era-digital/>, diakses Sabtu 2 November 2024, 13.10

⁷ Wawancara Penatua KL

⁸ Wawancara Pendeta JK

⁹ Wawancara Pembantu Pelayanan KK

¹⁰ Wawancara Guru Agama JK

¹¹ Wawancara Pembina Remaja CT

¹² Wawancara Penatua RG

¹³ Wawancara Remaja NE

¹⁴ Wawancara Jemaat NM

memahami bahwa penggunaan Apk seperti Facebook, Wa, Instagram dan Tiktok adalah cara mereka berteologi di jemaat dalam hal ini membuat Flayer, membuat konten rohani, membuat live streaming untuk beribadah.

Peneliti juga mendapati dalam penerapan teologi digital di jemaat, ada beberapa remaja lebih fokus ke permainan Game Mobile Legend, PUBG, Dota 2, dan juga game online yang membuat remaja ini lebih mementingkan game dari pada pergi beribadah. Peneliti juga mendapati bahwa peran Pelsus disini hanya mengingat-ingatkan untuk datang beribadah, namun kurang memberi pendampingan yang dimaksud disini pendampingan spiritualitas.

Hasil Penelitian

Bagaimana perilaku remaja ketika berada di era digitalisasi

Anak-anak yang saat ini berusia remaja lahir disaat teknologi sudah berkembang. Sehingga banyak remaja yang lumayan melek teknologi, mampu menggunakan komputer dan smartphone dengan berbagai aplikasi yang ada termasuk game online, facebook, Instagram dan lainnya. Tetapi tentu berdampak juga terhadap perilaku para remaja, beberapa remaja `masih mampu mengendalikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada, menggunakan teknologi dengan tepat baik secara fungsi tetapi juga waktu, sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah, kegiatan keagamaan dalam pelayanan bergereja dan banyak hal positif lainnya. tetapi ada juga beberapa yang ternyata kurang mampu mengendalikan diri, memanfaatkan teknologi secara berlebihan dan kurang tepat, kecanduan gadget, lebih fokus pada gadget dan kurang integrasi dengan sesama ataupun lingkungan sekitar, dengan mudah mengakses dan meniru hal-hal negatif diluar sana, dan banyak perilaku negatif lainnya. Perilaku remaja terbentuk dari keadaan yang memang sudah demikian. Sehingga menghadapi era digital mereka tidak lagi kaget bahkan mereka telah menguasai berbagai kemajuan teknologi di era digital. Perilaku para remaja tidak sabar karena sudah terbiasa dengan akses internet yang serba cepat. Para remaja Lebih suka pada hal-hal instan atau cepat. Para remaja lebih cenderung menggunakan teknologi tapi kemudian mengabaikan kehidupan orang-orang di sekelilingnya bahkan kesadaran untuk menghargai terhadap sesama sangat kurang. Selayaknya merespon era ini dengan hal-hal yang positif seperti menggunakan teknologi untuk mengembangkan potensi dan kemampuan dan bukan untuk menyebarkan berita hoax.

Dalam Era Digitalisasi banyak remaja yang berperilaku sama seperti apa yang mereka lihat di dalam handphone, baik dampak positif maupun dampak negatif. Para remaja saat ini lebih aktif menggunakan internet, media sosial, dan berbagai teknologi digital lainnya. Para remaja cenderung lebih banyak berkomunikasi secara online, serta terpengaruh oleh tren yang ada. Era digital menghentar para remaja dalam berperilaku lebih luas dalam melakukan sesuatu yang membuat mereka berkembang ataupun menjadikan remaja ini salah mengambil langkah sehingga terjerumus dalam pergaulan bebas, tapi ada remaja yang berprestasi dan menggunakan digital dengan baik membawa hal baik bagi banyak orang. Perilaku para remaja sangat dipengaruhi oleh orang tua yang ada dirumah, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Beberapa faktor dari orang tua yang dapat menyebabkan perubahan perilaku remaja yaitu : Pola Asuh dari orang tua, Orang tua Terlalu keras dan menekan para remaja membuat para remaja memberontak. Para remaja terlalu bebas tanpa ada aturan-aturan yang membuat mendisiplinkan para remaja dalam bertindak. Kurangnya perhatian dan kasih sayang dari para orang. Kekerasan dalam keluarga. Orang tua yang bertengkar, melakukan kekerasan fisik membuat para remaja mengalami stress, depresi atau bisa agresif. Keteladanan Para Orang Tua. Remaja cenderung meniru sikap dan kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua. Jika orang tua memiliki kebiasaan buruk seperti merokok, berkata kasar, atau tidak jujur, para remaja akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tua. Kondisi Ekonomi Keluarga, masalah ekonomi dapat menyebabkan tekanan bagi para remaja, memicu stress, mendorong para remaja mencari jalan instan untuk mendapatkan uang, seperti bekerja sejak dini

atau bahkan melakukan tindakan yang tidak baik yaitu mencuri. Harapan yang terlalu tinggi. Orang tua yang terlalu menuntut anaknya untuk berprestasi tanpa memahami kemampuan para remaja dapat membuat para remaja merasa tertekan, cemas atau bahkan kehilangan motivasi dalam pendidikan. Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak. Orang tua yang hanya sibuk dengan pekerjaan sehingga mengabaikan anak dalam keluarganya. Orang tua jarang berdiskusi atau mendengarkan apa yang diucapkan oleh anak, maka remaja mencari teman atau media lain untuk mencurahkan perasaan mereka. Remaja yang hidup dalam keluarga broken home berpengaruh pada mental dan psikis remaja. Remaja mengalami perubahan hormon karena pertumbuhan dan perkembangan yang bisa mempengaruhi suasana hati dan cara bereaksi terhadap situasi. Kepribadian yaitu faktor bawaan seperti temperamen dan cara berpikir dapat mempengaruhi perilaku para remaja. Pendidikan dan Pengetahuan, Remaja yang memiliki wawasan lebih luas cenderung memiliki pola pikir yang lebih matang dan perilaku yang baik, akan tetapi sebaliknya remaja yang memiliki wawasan yang bisa dikatakan dibawah cenderung tidak memikirkan yang matang dan sangat mempengaruhi perilaku para remaja.

Faktor yang menyebabkan Para Remaja berperilaku tidak sesuai dengan harapan

Anak-anak yang saat ini berusia remaja lahir disaat teknologi sudah berkembang, terekspos dengan teknologi, sehingga banyak remaja yang melek teknologi, mampu menggunakan komputer dan smartphone dengan berbagai aplikasi yang ada termasuk game online, facebook, Instagram dan lainnya. Perilaku remaja terbentuk dari keadaan yang memang sudah demikian.

Zaman sekarang ini Era digitalisasi sangat berpengaruh bagi kehidupan para remaja. Sesuai dengan jawaban para informan ada yang terpengaruh di hal-hal yang positif seperti menggunakan teknologi dengan baik untuk membantu aktivitas tetapi juga para remaja ada yg terpengaruh di hal-hal negatif, para remaja ketika sibuk menggunakan teknologi lupa dengan tanggung jawab yang lain. Peneliti menemukan sesuai dengan jawaban para informan bahwa remaja mulai malas beribadah karena lebih suka main hp di rumah atau, ada yang datang ke tempat ibadah tetapi saat beribadah sibuk dengan hp dan tidak fokus beribadah, bahkan ada remaja yang susah untuk tidak menggunakan handphone. Para remaja bersikap manja karena segala sesuatu lebih mudah untuk di cari dan di dapatkan. Para remaja mengabaikan orang lain di sekitarnya dan kehilangan interaksi sosial. Ini sebagai sikap anti-sosial karena para remaja lebih memilih berinteraksi dengan teknologi dari pada berinteraksi dengan orang-orang secara langsung. Melalui jawaban dari para informan Para remaja kehilangan fokus dalam belajar, bahkan sampai mengalami gangguan kesehatan. Rusak cara berpikir karena keseringan meniru hal-hal yang tidak baik lewat media sosial dan seringkali mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi sosial ada remaja yang lebih banyak mengurung diri di kamar untuk bermain game online. Tetapi ada juga yang oleh karena pemanfaatan teknologi yang tidak benar justru terperangkap pada berbagai bentuk-bentuk kenakalan dan kejahatan.

Maka sesuai dengan pengakuan dari beberapa informan dan sesuai dengan pengamatan dari penulis mengenai faktor yang menyebabkan perilaku remaja yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu banyak hal sebenarnya yang bisa mempengaruhi, termasuk kontrol orang tua, guru, pembina remaja, keadaan lingkungan sekitar, tetapi juga keadaan di dalam rumah tempat remaja tinggal, tumbuh dan berkembang. Pergaulan di sekolah dan luar sekolah juga turut berpengaruh, pergaulan yang buruk merusak kebiasaan yang baik. Faktor Lingkungan atau sosial karena banyak remaja yang terpengaruh di hal-hal negatif ketika bergaul dengan teman-teman sebaya atau dengan lingkungan yang mulai cenderung mengikuti tren zaman atau mengikuti gaya-gaya yang dilihat lewat media sosial. Perhatian dari Orang tua yang hanya sibuk dengan pekerjaan mereka dan tidak memperhatikan anak mereka yang berusia remaja. Kurangnya pemahaman tentang etika digital bagi para remaja ketika para remaja berada di era digitalisasi dan minimnya pendidikan karakter di sekolah atau lingkungan. Jika remaja hidup dalam keluarga broken home pasti akan berpengaruh pada mental dan psikis bahkan seringkali terjun ke hal-hal yang tidak diinginkan misalnya narkoba, sex bebas dan lain-lain. Dari

jawaban para informan dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan para remaja berperilaku tidak sesuai dengan harapan yaitu faktor internal yang berasal dari dirinya sendiri dan faktor eksternal yang meliputi keluarga, pergaulan, ataupun lingkungan.

Peran Gereja sebagai sahabat dan mengatasi faktor-faktor penyebab para remaja berperilaku tidak sesuai dengan harapan.

Dari beberapa jawaban para informan peneliti mendapatkan jawaban-jawaban yang beragam. Gereja yang didalamnya yaitu Pendeta Penatua Diaken Guru Agama Pembina Remaja tidak bosan-bosan mengingatkan para remaja apa yang tertulis dalam firman Tuhan, terus menerus memperdengarkan, mengajarkan Firman Tuhan kepada para remaja untuk senantiasa mampu membawa hidup semakin berkenan kepada Tuhan. Tetapi juga menyediakan ruang bagi para remaja lewat berbagai kegiatan pelayanan dan kegiatan-kegiatan positif yang dapat membantu para remaja mengekspresikan diri dengan cara yang positif. Gereja juga berperan aktif, memberikan pendampingan dan pembinaan bagi para remaja mengenai dampak negatif dari era digital. Gereja menganjurkan untuk memakai media komunikasi sebagai sarana atau alat untukewartakan Injil dalam komunikasi online. Contohnya membuat video-video tentang firman Tuhan. Gereja mengajarkan para remaja untuk berpikir kritis dalam mencerna informasi dan mengenali secara kritis konten-konten yang bersebaran, memberikan pengenalan bagaimana agar tidak melakukan atau menghindari yang namanya cyberbullying. Dengan mengadakan lebih banyak kegiatan gerejawi yang melibatkan para remaja. Gereja dapat meminimalisir dampak negatif bagi remaja dengan memberikan pendidikan moral dan spiritual, konseling, dan bimbingan.

Gereja secara terus menerus berupaya secara aktif dalam pembentukan perilaku remaja, komisi pelayanan remaja didalamnya berusaha memfasilitasi para remaja dengan keikutsertaan dalam berbagai kegiatan pelayanan gereja, baik kegiatan di jemaat, wilayah maupun disinode agar perilaku dan karakter para remaja bisa terbentuk, menjadi pribadi yang kuat, beriman dan bertanggung jawab. Gereja berusaha untuk selalu mengingatkan para remaja lewat persekutuan beribadah supaya tidak terpengaruh di hal-hal yang negatif. Bahkan peran gereja terlihat ketika bagaimana gereja membentuk sikap dan perilaku para remaja agar para remaja lebih mengarah pada apa yang Tuhan kehendaki dan itu dilakukan lewat berbagai kegiatan kerohanian yang seringkali dilakukan dalam organisasi gereja untuk membentuk karakter dan talenta para remaja. Begitu banyak program gereja dalam membentuk perilaku remaja. sebagai contoh remaja teladan, bible camp, retreat disetiap masing-masing jemaat. tetapi kembali lagi bahwa harus ada kontrol untuk memastikan apakah kegiatan tersebut benar-benar menghasilkan perubahan atau masih sangat minim. Gereja perlu lebih inovatif dalam menarik minat para remaja agar mereka tidak merasa asing dengan komunitas gereja. Gereja dalam membentuk perilaku remaja sudah sangat jelas namun tinggal dari pribadi masing-masing bagaimana menerima ajaran yang telah diberikan oleh gereja.

Kegiatan ibadah sudah pasti dilaksanakan yang didalamnya ditambahkan dengan beberapa pembinaan kepada para remaja. Dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan dunia remaja, gereja bisa menjadi tempat yang nyaman bagi para remaja untuk bertumbuh dalam iman.

Hasil Kritik

Membentuk perilaku para remaja merupakan tanggung jawab yang telah dianugerahkan oleh Tuhan, karena itu segala sesuatu harus dikerjakan dengan sepenuh hati bahkan dengan penuh tanggung jawab atas kesempatan yang telah dianugerahkan oleh Tuhan. Dalam mendidik para remaja adalah memberikan contoh dan teladan yang baik kepada para remaja. Mendidik para remaja dengan penuh kasih sayang, dengan penuh penguasaan diri dan mendidik para remaja dengan ketegasan bukan dengan kekerasan, segala sesuatu dicontohkan agar para remaja akan melakukan apa yang dicontohkan, hal-hal

yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Ternyata faktor pergaulan yang menyebabkan para remaja berubah perilaku di era digital, berperilaku tidak sesuai dengan apa yang diharapkan menjadi pengaruh yang sangat besar dalam pertumbuhan dan perkembangan perilaku para remaja. Sehingga pergaulan yang buruk yang mengakibatkan para remaja berperilaku tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dapat merusak kebiasaan yang baik.

Membangun, membentuk dan membimbing kembali perilaku para remaja sejak saat ini, tentunya butuh proses pastinya ketika gereja dapat membentuk perilaku para remaja bersama dengan orang tua atau jemaat pastinya para remaja akan menerima ajaran yang diberikan.

Dengan keberadaan di dunia era digital saat ini banyak mempengaruhi perilaku kehidupan para remaja, kehadiran teknologi yang semakin canggih di era digitalisasi telah menjadi tantangan baru bagi kita ketika berada di era digitalisasi, kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir para remaja. Sebagian remaja mampu mengatasi perilaku yang ada di era digital dengan baik. Kehidupan remaja merupakan sosok yang labil, yang mudah diombang-ambingkan. Fisik para remaja memang sudah kelihatan dewasa, tetapi dari segi psikis, para remaja belum dewasa, belum mampu bertanggung jawab.

Gereja selalu memberikan pengajaran firman kepada para remaja yang dimana para remaja berada dalam fase ingin mencari tau hal yang baru dan ingin mencari tahu sesuatu yang belum sepiantasnya para remaja lakukan.

Keberadaan para remaja sangat penting bagi masa depan gereja, karena remaja merupakan tiang punggung gereja, masa depan gereja oleh dan sebab itu para remaja perlu dipersiapkan dan dibimbing dengan baik agar masa depan para remaja menjadi baik. Gereja merupakan tempat yang paling utama untuk pertumbuhan dan perkembangan iman bahkan moral dari para remaja, apalagi pertumbuhan perilaku para remaja.

Gereja harus extra memberikan nasihat dan bimbingan kepada para remaja agar tetap menjaga nama baik wilayahnya, organisasinya, dan nama baik remaja itu sendiri. Tentunya gereja harus bersama-sama mengambil bagian dalam rangka membina, menasihati dan mengarahkan para remaja ketika para remaja berada di era digital karena hidup adalah gereja yang dapat mengabarkan injil, menyatakan apa yang benar dan sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh Kristus Yesus. Gereja bersama-sama dengan orang tua atau jemaat mengambil perhatian pada tindakan-tindakan yang dilakukan para remaja di era digital.

Pelayanan gereja bagi remaja merupakan sarana untuk mengembangkan ajaran gereja bagi pengemangan iman remaja, untuk membawa remaja memiliki pengetahuan iman remaja, untuk membentuk remaja yang memiliki karakter anak Tuhan.

KESIMPULAN

Gereja lewat pendeta, guru agama, pembina remaja bahkan semua pelayan yang ada, tentunya harus lebih memperhatikan remaja yang ada agar nantinya para remaja dapat mempersembahkan hidupnya bagi Kristus, dan pembina remaja yang ada harus memperhatikan para remaja yang merasa minder terhadap teman-teman yang lain dan banyak meluangkan waktu dengan para remaja, memperhatikan apa yang dilakukan oleh remaja, dan mengikut sertakan para remaja dalam kegiatan-kegiatan gereja. Gereja jemaat dapat meningkatkan peran dan mampu menciptakan program-program yang aktif yang sesuai dengan keinginan dan minat dari para remaja sambil memperhatikan kelebihan talenta dari para remaja dan bisa menjangkau seluruh kehidupan para remaja yang ada. Mampu menunjukkan sikap kepedulian kepada para remaja dan ada tindakan yang bijaksana agar kasih yang sesungguhnya nampak dalam pelayanan dan pendampingan kepada para remaja dan sambil terus meningkatkan kepedulian dan kesadaran tentang betapa pentingnya pembentukan karakter bagi para remaja di era digitalisasi.

Bagi para remaja ketika berada di era digitalisasi harus tau menempatkan diri dengan baik dan memfilter terlebih dahulu setiap kemajuan yang ada, terutama kemajuan media internet di era digital dan para remaja tau berperilaku ketika berada di era digital.

Ketika para remaja mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baik maka pergaulan para remaja itu sendiri akan menjadi baik akan tetapi sebaliknya ketika para remaja salah bergaul atau salah beradaptasi di lingkungan yang kurang baik maka remaja itu sendiri akan menjadi remaja yang buruk dalam pergaulannya.

DAFTAR PUSTAKA

- E.B., Surbakti. *Kenalilah Anak Remaja Anda*,. Jakarta: PT. Elex Media komputindo, 2009.
- Ena, Sukmana. *Digitalisasi Pustaka*. Bandung: UPT Perpustakaan ITB, 2015.
- Erastus, Sabdono. *Tata laksana kehidupan*. Jakarta: Rehobot Literature, 2015.
- Gunarsa, Singgih D. *Psikologi Remaja*,. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003.
- “https://dampak dan upaya mencegah kenalakan remaja, diakses pada senin 11 November 2024, 12.00,” t.t.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>. Diakses pada Minggu 3 November 2024. 19.00, t.t.
- [50](https://repository. Karakter remaja, diakses pada senin 11 November 2024, 12.00, t.t.</p><p>Moleong, Lexy J. <i>Metode Penelitian Kualitatif</i>. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007.</p><p>Poltak Y P., Sibarani. <i>Bolehkah gereja berpolitik: mencari pola hubungan gereja dan negara yang relevan di Indonesia</i>. Jakarta: Ramos Gospel Publishing House, 2004.</p><p>Shilpy A., Octavia. <i>Motivasi belajar dalam perkembangan remaja</i>. Yogyakarta: Budi Utomo, 2020.</p><p>Yulia., Singgih, dan Gunarsa. <i>D. psikologi untuk remaja</i>. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010.</p><p>E.B., Surbakti. <i>Kenalilah Anak Remaja Anda</i>,. Jakarta: PT. Elex Media komputindo, 2009.</p><p>Ena, Sukmana. <i>Digitalisasi Pustaka</i>. Bandung: UPT Perpustakaan ITB, 2015.</p><p>Erastus, Sabdono. <i>Tata laksana kehidupan</i>. Jakarta: Rehobot Literature, 2015.</p><p>Gunarsa, Singgih D. <i>Psikologi Remaja</i>,. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003.</p><p>“https://dampak dan upaya mencegah kenalakan remaja, diakses pada senin 11 November 2024, 12.00,” t.t.</p></div><div data-bbox=)

