



# Building Redemptive Youth Community Through Social Media

Ang Wie Hay

## Pertumbuhan Pemakaian *Smartphone*

**K**ehidupan manusia kini sulit dilepaskan dari perangkat teknologi informasi. Data-data statistik membuktikan tingkat penggunaan *smartphone* terus meningkat di berbagai negara, juga disertai terus meningkatnya *data traffic smartphone*. Pesatnya pertumbuhan dan pemakaian *smartphone* merupakan suatu tren dunia akan kebutuhan "All in one" terhadap komunikasi, hiburan, sosialisasi, bisnis, pendidikan, keagamaan dan informasi yang terintegrasi.

Dampak pemakaian *smartphone* juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap cara manusia berinteraksi, bersosialisasi dan berkomunitas. Jika dulu komunitas hanya terlihat di dunia nyata, sekarang komunitas sudah terlihat di dunia maya. Hal ini menyebabkan pergeseran definisi komunitas yang awalnya hanya dipahami secara geografis, sekarang menjadi komunitas dunia maya yang berbentuk *group chatting*, *group maya* atau *milis* melalui teknologi media sosial *Facebook*, *Whatsapp*, *Skype*, *Twitter*, dll.

## Generasi Google

Kaum muda menjadi populasi pengguna media *online* yang besar. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk

*chatting*, memeriksa situs jejaring sosial, menonton video *online*, mendengarkan musik, mengirim email dan browsing di internet. Generasi muda lebih mudah terjangkau ketergantungan, ketagihan dan kecanduan terhadap *smartphone*, internet, *game online*, media sosial dan sejenisnya. Salah satu buktinya adalah pemuda selalu membawa ponsel beserta *powerbank*-nya di mana saja. Media sosial sudah memengaruhi dan merubah cara hidup generasi muda menjadi generasi yang menundukkan kepala hampir setiap waktu. "No *smartphone*, No *gaul*" sudah menjadi slogan generasi muda modern.

Saat ini *smartphone* bukan hanya menjadi sebuah gaya hidup generasi muda modern, tetapi juga "kebutuhan hidup" generasi muda modern, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan informasi apapun dengan segera, tercepat, terkini, termurah, tanpa batas jarak, 24/7 *online*, interaktif dari berbagai belahan dunia. Bahasa kerennya disebut sebagai "Google Generation."

Generasi *Google* adalah generasi yang mempunyai ketergantungan pada internet dan generasi di persimpangan lautan informasi, generasi yang mempunyai rasio untuk mencerna logika-logika kebenaran informasi tapi juga generasi yang krisis kebijaksanaan untuk memilah-



milah informasi yang bermanfaat atau tidak.

### **Peperangan Rohani Era Digital**

*Smartphone* dan media sosial sebagai "kebutuhan" masyarakat modern saat ini menjadi alat yang penting, efektif, dan strategis bagi komunitas atau lembaga apapun untuk mempropagandakan atau menyebarkan ide-idenya dan memengaruhi massa dalam jumlah yang sangat besar.

Lembaga nongereja telah menggunakan teknologi informasi untuk menyebarkan berbagai konten pornografi, gambar-gambar sekularisme, animasi konsumerisme, video hedonisme, tulisan-tulisan pragmatisme, iklan materialisme, dan berbagai konten lainnya dengan maksud menjauhkan manusia dari Allah. Nabi-nabi palsu modern paling suka menggunakan media sosial, internet, *smartphone* dan komputer sebagai corong untuk mengecohkan pikiran manusia.

Berinternet menjadi sumber "solusi" bagi banyak orang, menghabiskan waktu berjam-jam bermain internet, *chatting* melalui multimedia. Internet sering menjadi pelarian untuk pornografi, video *game* kekerasan, praktik-praktik peramalan, ajaran radikal dan tempat mencari jawaban instan tanpa menghargai proses.

Gereja seharusnya menyadari bahwa peperangan rohani saat ini sudah memasuki wilayah dunia maya era digital. Sudah saatnya gereja membentuk bidang pelayanan multimedia teknologi informasi untuk memberitakan kabar baik lewat teknologi informasi. Jika gereja tidak handal dalam pelayanan multimedia teknologi informasi untuk mengajak manusia menerima dan mendekat pada Tuhan Yesus, maka dunia akan terus mengajarkan

manusia menolak Tuhan Yesus dengan multimedia yang sangat profesional. Gereja sebaiknya mulai gencar menggunakan media sosial untuk memberikan pesan atau konten kristianinya secara kreatif, melakukan pengajaran Injil dan pemberitaan Injil.

### **Komunitas Kristen di Dunia Maya**

Dampak dari adanya komunitas maya adalah terjadi perubahan interaksi dari *face to face* menuju interaksi *image to image*. Pada dasarnya komunitas Kristen di dunia maya adalah komunitas penunjang atau pendukung dari komunitas yang sesungguhnya di dunia nyata. Komunitas dunia maya diadakan bukan sebagai pengganti komunitas Kristen di dunia nyata. Komunitas Kristen adalah persekutuan organisme Kristen yang membutuhkan pertemuan muka dengan muka tanpa alat layar digital secara rutin tiap selang waktu.

Hal yang perlu diingat bahwa dunia maya tidak bisa menggantikan realitas sakramen, kebersamaan, keakraban di dunia nyata. Yang dibutuhkan bukan sekadar bersifat diskusi maya atau dialog maya tetapi realitas kesaksian hidup nyata (*offline*) sehari-hari untuk dijadikan teladan tanpa sensor layar kaca. Pertemuan rutin dalam dunia nyata dengan komunitas menjadi sepatutnya sebuah keluarga. Keinginan kuat untuk bertemu atau bersekutu dalam dunia nyata dengan segala kekayaan bahasa tubuh menandakan bahwa komunitas Kristen tersebut adalah komunitas yang sehat secara rohani. Komunitas dunia maya hanya bersifat pendukung dari komunitas dunia nyata. Karena keterbatasan waktu bertatap muka langsung di dunia nyata, maka media sosial membantu kita untuk saling berkomunikasi dalam jarak dan waktu yang



berbeda.

Gambaran dunia maya hanya memberikan gambaran maya, dan belum tentu sama dengan gambaran nyatanya. Bagaimanapun kehebatan komunitas dunia maya, tidak akan dapat menggantikan realitas dari komunitas dunia nyata. Karena itu, jangan sampai kita kehilangan komunikasi tradisional, bertatap muka.

Dalam berkomunitas melalui media sosial, komunikasi bergerak ke samping, tidak lagi *top-down*, lebih pada komunikasi massa, bersifat majemuk, multi arah, dialog antar pribadi semakin berkurang, dan monolog akan semakin ditinggalkan. Dalam berdiskusi di dunia maya, kita lebih mengutamakan argumentasi yang mempunyai validitas dan obyektivitas. Kita semua sama sejajar dan bebas dalam mengemukakan pendapat secara bertanggung jawab.

### Dampak Negatif Media Sosial

Media sosial adalah sarana pergaulan sosial secara *online* di dunia maya. Para pengguna media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling berkiriman pesan, saling berbagi, dan membangun jaringan. Selain mempunyai dampak positif, internet dan media sosial juga mempunyai dampak negatif. Dampak positif dari internet dan media sosial akan menjadi kecil dan dampak negatifnya akan menjadi besar jika kita tidak bijaksana dalam menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan dampak dari penggunaan alat-alat digital informasi:

1. Pemuda menjadi kecanduan dan ketergantungan terhadap internet, permainan *game online*, dan menghabiskan waktunya berjam-jam menggunakan media sosial tanpa tahu waktu. Dampak ini akan diikuti oleh dampak lainnya yaitu berkurangnya waktu untuk mengem-

bangkan diri, menjadi malas belajar, dan mengganggu konsentrasi belajar serta kesehatan.

2. Pornografi beredar secara bebas, keterbukaan tanpa batas, tanpa sensor, datangnya secara sporadis, sulit dibendung, interaktif, bersifat 24/7, dan dalam bentuk 2D/3D/4D.
3. Layar kaca melalui monitor komputer atau *handphone* adalah informasi *image* yang bisa diedit dan dipalsukan, sehingga di internet banyak beredar *username* atau *image* palsu. Jika kita tidak hati-hati berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal atau orang yang tidak jelas, maka kita akan terperangkap dengan segala kejahatan atau kepalusuan melalui internet, misalnya: penipuan data, pencurian *password*, *cyberbullying* dan pencurian data.
4. Berbagai informasi yang baik maupun yang menyesatkan dapat diperoleh dengan mudah secara sengaja maupun tidak sengaja. Jika pemuda tidak bijaksana dalam merespon berbagai informasi maka pemuda akan terjerumus dalam penolakan akan Allah.
5. Banyak nabi-nabi palsu modern menggunakan internet dan media informasi secara profesional untuk membutakan dan menolak tentang Yesus Kristus.

Gereja tidak bisa membendung kemajuan internet dan media sosial yang sangat bebas. Gereja hanya bisa memberikan konten tandingan dan lebih meningkatkan pengajaran Injil dan penyebaran Injil. Generasi muda dengan mudahnya menerima segala informasi secara kebetulan logika dan pengetahuan, tetapi gereja perlu mengajarkan kebijaksanaan untuk bagaimana memilah informasi secara



benar menurut iman Kristen. Membangun wawasan Kristen juga menjadi prioritas agar generasi muda mempunyai kerangka berpikir kristiani dalam meresponi segala informasi yang diterima.

### **Medan Pelayanan Strategis Media Sosial**

Medan pelayanan melalui media sosial adalah medan pelayanan yang strategis saat ini. Wadah bermisi kristiani mempunyai beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Media sosial menawarkan kesempatan tak tertandingi 24/7 untuk berelasi langsung dengan komunitas dan membangun jaringan pelayanan Kristen secara global.
2. Sebagai sarana untuk pekabaran Injil dan pengajaran Injil dengan jangkauan global, berpotensi besar menjadi agen penyebarluasan nilai nilai kristiani.
3. Fungsi utama dari media sosial adalah bersosialisasi dan membangun relasi kasih dengan meng-*update* status, memberikan wall atau komentar, mengupload gambar atau video.
4. Meningkatkan loyalitas komunitas dengan membangun relasi secara intensif tepat kristiani dan saling percaya.
5. Media sosial menjadi media sarana melayani komunitas dalam bentuk konseling, ngobrol, dan mendengar "curhat" juga lewat jalur pribadi.
6. Media sosial berperan membangun "*brand awareness*" komunitas Kristen dan sarana publikasi program, agar dikenal oleh masyarakat.
7. Media sosial berguna bagi para pemimpin Kristen untuk membaca dan mengetahui konteks zaman terkini.

8. Menggunakan media sosial sebagai media survei untuk mencari data perkembangan zaman dan kondisi jemaat terkini bagi pengembangan pendewasaan komunitas.

### **Manajemen Konten Media Sosial**

Konten di media sosial adalah hal yang sangat penting dalam menyebarkan nilai-nilai kristiani untuk melakukan pengajaran Injil dan pekabaran Injil. Memproduksi konten yang baru tiap waktu dan memperkaya konten dengan kualitas dan kemasan yang menarik menjadi daya tarik tersendiri agar media sosial tersebut selalu dinantikan oleh anggota komunitas setiap waktu. Banyak media sosial yang "sunyi" karena tidak ada konten yang baru setiap waktu.

Perlu diingat bahwa konten adalah alat untuk berelasi lebih dalam dengan komunitas. Jadi konten bukan hanya sekedar dikirim ke media sosial, tetapi juga sebagai umpan untuk ditindaklanjuti dengan sentuhan sapaan atau percakapan lebih dalam untuk membangun relasi dengan komunitas yang lebih mengakar. Media komunitas Kristen bersaing dengan media dunia (non-Kristen) dalam menyajikan konten yang menarik, justru media dunia lebih atraktif dan profesional menyajikan kontennya. Beberapa sifat konten yang seharusnya dipikirkan oleh komunitas Kristen adalah:

1. Konten yang bersifat kontemporer dan kontekstual, yaitu membahas berbagai bidang persoalan hidup manusia terkini sebagai jembatan yang mengkontekstualisasikan konten Alkitab kepada konten zaman ini.
2. Konten yang tidak "ditelan" oleh dunia modern. Konten yang mengintegrasikan topik berbagai bidang kehidupan dengan iman Kristen, tetapi

- tetap tidak kehilangan dasar alkitabiahnya.
3. Konten yang beresonansi dengan realitas masyarakat. Konten yang menyuarakan suara kebenaran Alkitab yang menjadi seruan persoalan dunia terkini.
  4. Konten yang diformulasikan oleh pendengaran ganda, yaitu mendengar akan suara Tuhan bahwa ke mana komunitas tersebut akan dibawa dan juga mendengar akan masalah yang terjadi pada masyarakat. Contoh-contoh variasi konten:
    - Renungan atau saat teduh yang dikirim setiap hari sangat menjadi berkat dan membangun kedewasaan rohani komunitas.
    - Merangkul buku. Membaca buku dapat memperluas wawasan dan mendapatkan gagasan yang baru. Mendelegasikan beberapa anggota untuk merangkul buku-buku yang baik lalu dibagikan kepada komunitas.
    - Memuji Tuhan. Dapat dilakukan di media sosial dengan cara mengirimkan rekaman suara atau rekaman video melalui *smartphone*.
    - Seringkali diskusi *online* menjadi tempat untuk menambah wawasan, karena setiap orang tidak mempunyai wawasan yang lengkap.
    - Media sosial menjadi tempat konsultasi, konseling, mencurahkan perasaan hati. Ini menjadi medan pelayanan yang strategis bagi para pemimpin Kristen di tengah keterbatasan waktu.
    - Diselingi dengan humor-humor sehat untuk menambah keakraban.
- Berikan *link-link website* atau *Youtube* untuk menambah wawasan atau pengetahuan Kristen.
  - Menginformasikan berita atau info yang bermanfaat, misalnya: Informasi beasiswa, lowongan pekerjaan, dll.
  - Mengirimkan ayat-ayat singkat atau renungan singkat untuk mengingatkan serta menguatkan iman Kristen.
  - Dengan cara mengirimkan konten video yang mendidik berupa kegiatan seminar, drama Natal, persembahan pujian, atau khotbah dan sebagainya.
  - Pendidikan Kristen. Misalnya kita bisa mengirimkan seri khusus pendidikan karakter Kristen untuk membangun karakter generasi muda.
  - Memberikan perhatian berupa ucapan selamat ulang tahun, kelulusan, atau hari pernikahan.
  - *Image/Banner/Animasi* adalah pesan visual gambar yang sangat efektif untuk ditangkap maknanya secara cepat oleh komunitas.
  - Foto kegiatan menjadi bagian yang menarik untuk dilihat orang, untuk mengenang atau merayakan berbagai kegiatan dalam momen tertentu.
  - Membagikan kesaksian hidup sehari-hari menjadi sarana belajar yang baik dalam saling mengerti kehidupan komunitas.
  - Saling mendoakan dalam suasana *online* adalah sesuatu yang sering kali menjadi kebutuhan khusus, ataupun juga bisa dilakukan dengan membagikan pokok doa.



## Etika Komunitas Maya

Pergeseran komunikasi dari *face to face* pada *image to image* atau *text to text* seringkali menimbulkan kesalahpahaman, maka perlu dibangun etika beraktivitas dalam dunia maya tersebut.

1. Penggunaan internet adalah orang yang bisa dengan bebas menggunakan "nama samaran" yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.
2. Penggunaan huruf kapital tidak perlu berlebihan, misalnya sampai satu alinea, hal ini akan memberikan kesan kurang menyenangkan. Penggunaan huruf kapital berlebihan seringkali dianalogikan seperti orang yang sedang emosi, marah, atau berteriak-teriak. Gunakan huruf kapital satu-dua kata untuk penegasan pada kata tersebut.
3. Sebaiknya kita membaca dulu sebelum kita bertanya, ketika kita ikut bergabung pada sebuah forum diskusi yang membahas salah satu isu. Setiap pertanyaan dan jawaban pada forum selalu diarsipkan untuk dibaca kembali.
4. Hindari serangan terhadap pribadi. Tetaplah fokus pada topik diskusi, tidak perlu menjadikan kelemahan pribadi lawan sebagai senjata untuk melawan argumentasinya. Berargumentasi rasional dengan data atau fakta saja, sedikit langkah diplomasi mungkin bisa membantu. Budaya-kontribusi diskusi yang sehat dan menjaga perasaan orang lain.
5. Kritik dan saran yang bersifat pribadi sebaiknya lewat jalur pribadi. Hindari mengkritik kepribadian seseorang di depan forum.
6. Hati-hati terhadap berita *hoax*. Tidak semua berita yang beredar di internet itu benar adanya. Sebelum me-

neruskan berita, pastikanlah terlebih dahulu bahwa informasi yang ingin Anda kirim itu adalah benar adanya.

7. Jangan posting apa pun atau kirim komentar dalam keadaan marah.
8. Hargai privasi atau rahasia orang lain dengan tidak menuliskan di media sosial, sekalipun dengan tujuan bergurau.

## Aplikasi Media Sosial

Media sosial menghubungkan orang-orang di keluarga, sekolah, pekerjaan, dan di mana saja dalam kehidupan sehari-hari lainnya. Hal ini menjadi kesempatan yang baik dalam melakukan pemberitaan Injil. Beberapa aplikasi media sosial yang biasa dipakai adalah *BBM*, *Whatsapp*, *LINE*, *Skype*, *E-mail*, *Milis* dan *Aplikasi Group*.

Untuk melakukan komunikasi massa melalui *chatting* atau *freecall* kita dapat mempergunakan fasilitas grup melalui aplikasi *BBM*, *Whatsapp*, *Line*, *Skype*, sedangkan grup email sangat berguna untuk melakukan surat-menyurat elektronik kepada anggota komunitas.

### 1. Facebook, Twitter

*Facebook* atau *Twitter* adalah media sosial yang terpopuler saat ini untuk menjangkau masyarakat luas.

### 2. Website, Blog

Saat ini *website* menjadi media komunikasi yang penting bagi sebuah komunitas untuk mempublikasikan dan meningkatkan nilai pemasaran sebuah komunitas. Membuat *website* atau blog pribadi, dapat dilakukan dengan mudah dan murah melalui *Blogger*, *WordPress*, *Joomla*, dll.

### 3. Youtube

Salah satu media sosial dalam bentuk video. *Youtube* adalah media sosial yang populer dan bernilai stra-

tegis untuk diisi dengan kesaksian iman, pendalaman iman, kegiatan seminar, dll.

#### 4. Aplikasi mobile

*Smartphone* seperti *Iphone*, *Blackberry*, *handphone* dengan OS An-

droid telah menjamur di Indonesia. Sudah waktunya bagi gereja untuk membuat aplikasi *mobile* misalnya berupa saat teduh, renungan, *game* kristiani, lagu rohani, media kristiani *online* dan lain sebagainya.



#### Bacaan yang Direkomendasikan:

Gunter, B., I. Rowlands and D. Nicholas. *The Google Generation*. Oxford: Chandos, 2009.

Stott, John R. W. *The Living Church*. Nottingham: IVP, 2007.

Cavalier, Robert J. *The Impact of the Internet on Our Moral Lives*. Albany: SUNY, 2005.

Ess, Charles. *Digital Media Ethics*. Cambridge: Polity, 2009.

White, Connie M. *Social Media, Crisis Communication, and Emergency Management: Leveraging Web 2.0*. Boca Raton, FL: CRC, 2012.