

THE EFFECTIVENESS OF PASTORAL COUNSELING SERVICES FOR YOUNG PEOPLE ADDICTED TO GADGET

EFEKTIVITAS PELAYANAN KONSELING PASTORAL TERHADAP GENERASI MUDA YANG KECANDUAN GADGET

Meldianto
Institut Agama Kristen Negeri Toraja
meldiantopatasik@gmail.com

(Received: 02-07-2023; Reviewed: 09-08-2023; Accepted: 20-11-2023;
Published: 30-11-2023)

Abstract. *Gadgets are communication technology devices. Gadget wars now make people's lives easier and more comfortable and bring changes in mindsets and even touch the ground of human character and attitudes. The impact of excessive use of gadgets is bad for the attitude of the younger generation in life. The impact is that it results in bad behavior that interferes with learning, interferes with the health and attitudes of the younger generation and causes excessive spending. So it takes direction and limits from parents for children to use gadgets. To overcome gadget addiction can be done psychologically and non-psychologically. Non-psychological actions can be done through pastoral counseling to addicts. Here the congregation is trained to be able to testify (not just fellowship) about God's work in his life. The pastoral witness is the answer to human needs regarding warmth, care and support, so pastoral care is aimed at the ability of the congregation to preach the gospel which is basically the priesthood of all believers. The results of the study found that preventing the bad influence of technology on youth, it has been explained that the most important thing is to invite young people to see technology based on God's Word then guide them and teach them to be responsible for the use of technology through pastoral counseling.*

Keywords: *Gadgets, Youth, Pastoral Counseling.*

Abstrak. *Gadget adalah perangkat teknologi komunikasi. Perang gadget sekarang membuat hidup orang lebih mudah dan nyaman serta membawa perubahan pola pikir bahkan menyentuh tanah karakter dan sikap manusia. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan yaitu buruk bagi sikap generasi muda dalam kehidupan. Adapun dampaknya yaitu berakibat pada perilaku yang buruk mengganggu belajar mengganggu kesehatan dan sikap generasi muda serta menyebabkan pengeluaran berlebih. Maka dibutuhkan arahan dan batasan dari orang tua untuk anak memanfaatkan gadget. Untuk mengatasi kecanduan gadget dapat dilakukan secara psikologis dan non psikologis. Tindakan non psikologis dapat dilakukan melalui konseling pastoral kepada pecandu. Di sini jemaat dilatih hingga mampu bersaksi (bukan hanya persekutu saja) tentang pekerjaan tuhan dalam hidupnya. Pengembalaan kesaksian tersebut yaitu adalah jawaban tentang keperluan manusia mengenai perhatian kehangatan, pengembalaan dan dukungan, jadi pengembalaan ditujukan terhadap kemampuan jemaat sebagai pemberitaan Injil yang dasarnya imamat am semua orang yang percaya. Hasil penelitian ditemukan bahwa mencegah pengaruh buruk teknologi bagi pemuda telah dijelaskan bahwa hal yang paling utama adalah mengajak para pemuda untuk melihat teknologi berdasarkan Firman Tuhan kemudian membimbingnya dan mengajarkannya bertanggungjawab terhadap penggunaan teknologi melalui konseling pastoral.*

Kata Kunci: *Gadget, Generasi Muda, Pastoral Konseling*

PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan tahap penghubung internasional yang timbul karena adanya pertukaran pemikiran, produk, pandangan dan aspek lainnya. Majunya infrastruktur telekomunikasi dan komunikasi termasuk munculnya internet dan telegraf adalah faktor penting dalam zaman globalisasi yang menimbulkan dorongan saling membutuhkan antar negara dalam bidang budaya dan ekonomi. Globalisasi ditimbulkan karena perkembangan teknologi yang semakin familiar. Fenomena ini dalam peradaban dunia sepertinya sudah mendarah daging pada setiap makanan, kegiatan, pakaian, gaya

hidup sudah tercampur dalam peradaban globalisasi. Globalisasi merupakan sebuah kenyataan yang nyata pada insan Yang berkarir terus-menerus pada kehidupan dunia (Artsandculture 2022).

Pengaruh yang dirasakan dalam kemajuan era globalisasi terhadap kehidupan pribadi juga berdampak pada kehidupan masyarakat dunia. Salah satunya adalah kemajuan yang pesat dalam bidang teknologi informasi. Yang dimaksud di sini adalah internet. Definisi internet merupakan alat komunikasi yang dilaksanakan lewat komputer. Dalam internet terdapat ribuan jaringan internet yang mempermudah semua orang terhubung ke belahan dunia sehingga disediakan internet informasi yang tidak terbatas. Internet saat ini sudah bisa diakses dalam bentuk perangkat terkecil sekalipun, salah satunya dikenal oleh para remaja dengan sebutan gadget.

Dijelaskan dalam pengertian Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, bahwa istilah gadget awalnya dari bahasa Inggris yang definisinya “perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus”. Dalam KBBI definisi gadget adalah peranti mekanik atau elektronik yang berfungsi praktis. Karena membuat hidup manusia lebih mudah maka gadget mempunyai tempat penting di kehidupan manusia. Tetapi gadget juga bisa merubah pola pikir dan karakter serta sikap dari manusia. Dalam gadget disajikan berbagai macam informasi lewat jejaring sosial, media berita, informasi gaya hidup, hobi hingga menariknya berbagai hiburan untuk masyarakat. Gadget juga adalah alat elektronik yang dari hari ke hari mempunyai pembaruan dan adalah objek teknologi yang fungsinya khusus. Saat ini gadget menjadi bagian integral dari cara berkomunikasi zaman modern. Banyak negara yang lebih dari separuh penduduknya memanfaatkan gadget Dan makin hari pasaran penjualannya makin berkembang.

Orang tua perlu memperkenalkan anak-anak sejak dini terhadap kegunaan teknologi dalam zaman canggih ini supaya anak-anak dalam kehidupan tidak merasa asing untuk menghadapi peralatan tersebut. Banyaknya perkembangan teknologi yang masuk dalam kehidupan manusia, salah satu diantaranya teknologi komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Menurut salah satu pakar dari Institut Teknologi Bandung di Indonesia ada sekitar 5 sampai 10% orang yang tergolong pecandu gadget atau gadget mania yang terbiasa menyentuh gadget 100 sampai 200 kali dalam jangka waktu sehari. Jika dalam sehari waktu efektif manusia beraktivitas 960 menit atau 16 jam setiap hari maka orang yang kecanduan gadget itu menyentuh gadgetnya 4,8 menit sekali.

Generasi muda akan mengalami masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa dan memiliki beberapa perubahan berupa biologis, fisiologis dan sosial. Contoh dari perubahan psikologis adanya perubahan kestabilan emosi, cara berpikir dll. Generasi muda mempunyai sikap dan karakter penasaran yang tinggi jadi ingin selalu mencoba hal baru dan bisa berhubungan serta bersosialisasi dengan banyak orang salah satunya diwujudkan dengan hubungan orang tua pada generasi muda yang ingin merasa bebas tetapi dibatasi oleh orang tua dengan tujuan agar generasi muda terhindar dari sebuah konflik yang tidak diinginkan. Gadget mempunyai banyak fitur yang bagus dan seringkali mempercepat keakraban anak muda dengan orang lain. Manfaat positif yang didapatkan dari penggunaan gadget sangat banyak maka semua orang dengan mudah dan cepat bisa berkomunikasi. Dengan gadget yang memberikan banyak informasi dan mendorong generasi muda menjadi lebih kreatif maka memudahkan generasi muda dalam mencari berita dan informasi yang diperlukan terutama yang hubungannya bermain sambil belajar. Pada tahap ini generasi muda memang masih asik untuk bermain tetapi tidak bisa melepaskan diri dari proses pembelajaran (Ningsih, W., Sowwam, M., & Pratiwi 2022).

Pemanfaatan gadget dengan berlebihan akan mempunyai dampak negatif dalam keseharian tentang perilaku yang membuat generasi muda condong kecanduan memanfaatkan gadget dan harus dilakukan rutin dalam kegiatan sehari-hari. Dampak lain yang timbul karena siswa memanfaatkan

gadget secara berlebihan adalah mereka akan keasyikkan memanfaatkan fitur telepon dan SMS serta terus-menerus menggunakan aplikasi game dan MP3 yang biasanya akan membuat mereka lupa pada proses belajar. Hal tersebut akan mengakibatkan turunnya prestasi belajar. Dampak lainnya dari penggunaan gadget berlebih adalah mengganggu proses belajar yang menyebabkan kesehatan perilaku dan sikap generasi muda mengarah pada arah negatif dan timbul pemborosan. Maka dari itu orang tua perlu memberikan batasan kepada anak untuk memanfaatkan gadget.

Karena hal tersebut, para generasi muda perlu bimbingan dari orang dewasa tentang manfaat dari menggunakan gadget. Gadget sering dijadikan sebagian dari anak muda untuk lari dari krisis dan masalah yang mereka tidak kuasa untuk menghadapi. Dengan situasi generasi muda yang seperti ini maka sebagian besar gereja malah belum melaksanakan penanganan serius terhadap kondisi itu. Di antara generasi muda banyak yang merupakan aset dan masa depan yang berharga bagi bangsa dan negara sehingga sudah seyakinya secara khusus memperoleh perhatian lebih daripada orang dewasa. Ketidakfokusannya gereja terhadap anak muda dibuktikan dengan minimnya program konseling dan pendampingan bagi generasi muda. Lewat penulisan ini peneliti mencoba menganalisis, mengajak dan mencari tahu gereja supaya bisa segera melaksanakan konseling dan pendampingan bagi generasi muda yang mengalami kecanduan terhadap gadget. Lewat program konseling dan pendampingan yang ada di gereja maka sekarang gereja dituntut untuk lebih memperdulikan problematika anak muda yang kecanduan. Penanganan gadget pada generasi muda juga harus dilaksanakan dari dua sisi yaitu dari sisi keluarga dan anak muda sebagai lingkungan di mana generasi muda bertumbuh. Pada pelaksanaan proses konseling juga perlu diperhatikan aspek yang mengakibatkan generasi muda menjadi nyaman dalam proses konseling dan akhirnya konseling pun berhasil mencapai tujuan. Maka untuk melengkapi latar belakang di atas, peneliti akan membuat karya ilmiah yang berjudul: "efektivitas pelayanan konseling pastoral terhadap generasi muda yang kecanduan *gadget*."

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian dengan mendeskripsikan sekaligus menganalisis sebuah aktivitas, peristiwa, fenomena kepercayaan, sikap, dan persepsi pemikiran orang secara kelompok ataupun individu. Dijelaskan oleh Sugiono bahwa penelitian kualitatif secara mendasar bergantung pada pengamatan terhadap manusia. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik studi pustaka (Sugiyono. 2017:43). Informasi didapatkan melalui buku jurnal dan sumber literatur yang berkaitan dengan penelitian. Lalu setelah data terkumpul dianalisis dengan tata cara urutan reduksi data, *display* data dan melakukan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Pengertian Pastoral Konseling

Pastoral konseling diawali pada abad XX. Pada dasarnya konseling pastoral adalah penghubung antara ilmu teknologi terapan : *cura animarum* / *pastoral care* terhadap psikologi terapan dan konseling psikologi. Seiring berjalannya waktu konseling pastoral menjadi mandiri dan dewasa di tahun 1950-an. Saat ada gerakan konseling pastoral yang mendirikan sebuah asosiasi profesi : *American Association Of Pastoral Counselors* (AAPC) pada tahun 1903 merupakan puncak perkembangan konseling pastoral. Sedangkan di Indonesia saat berdirinya Asosiasi Konselor Pastoral Indonesia (AKPI) menjadi puncak perkembangan konseling pastoral (Bandangan 2020).

Konseling pastoral merupakan hubungan *feedback* atau interpersonal relationship antara penginjil, pendeta dan sebagainya (hamba Tuhan) yang bertindak sebagai konselor dan berhubungan dengan klient yaitu hamba yang minta dibimbing. Pada proses konseling konselor harus

melaksanakan bimbingan dengan suasana yang bagus dan ideal (*conductive atmosphere*) supaya muncul situasi di mana klien mulai mampu mengerti persoalan, kondisi hidup di mana klien berada supaya mampu ke depan melihat tujuan hidup serta menumbuhkan hubungan dan tanggung jawab kepada Tuhan dan dengan kapasitas yang dimiliki mencoba mencapai tujuan lewat kemampuan yang diberikan oleh Allah

Pada dasarnya konseling pastoral bermula dari karakter Allah yang Maha kasih terhadap semua manusia yang diciptakan Allah. Manusia dianugerahi dan diciptakan sesuai dengan kemampuan dan memiliki karakter maha kasih Allah karena manusia diciptakan sebagai *Imago dei*. Dalam lingkup ini penulis sependapat dengan Purves yang melakukan penolakan terhadap pemanfaatan perspektif pengembalaan. Penulis lebih memilih sudut pandang yang terjadi antara hubungan Allah dengan manusia yang diciptakan dan manusia dengan manusia. Dipilih juga oleh penulis dua paham filsafat manusia yang sesuai dimanfaatkan sebagai landasan teori dan teori konseling pastoral yaitu manusia dalam keberjumaan dan manusia sebagai makhluk holistik.

Disampaikan oleh Ch. V. Verkin, bawa konseling pastoral pada bentuk yang muncul pada abad ke-20 telah mengkonstruksi mayoritas model refleksi terutama berdasarkan citra, Pegadaian, konsep dan asumsi ontelologisme dari psikologi, antropologi dan sosiologi secara operasional. Situasi demikian membuat bahaya di mana hubungan hidup antara iman Kristen yang dulu dilakukan dalam praktik konseling pastoral akan terhapus. Jika hal ini terjadi maka dunia konsepsi, persepsi dan makna pada konseling pastoral dalam melakukan tugas di dunia yang dikosongkan dari bahasa keselamatan, Citra Imam, bahasa religius, penebusan dan dosa. Pada bahasa tersebut dihubungkan dengan Thomas Oden yang memberikan peringatan untuk kita semua karena banjirnya literatur pastoral konseling yang dalam praktik kehidupan telah hilang identitasnya. Ini disebabkan karena sedikitnya harapan yang ditaruh serta perhatian terhadap model *care of souls* (*cura animarum*)

Ruang Lingkup Kecanduan Gadget

Data yang dilihat dari Lembaga Riset Digital *Marketing Emerketeer* memperlihatkan tahun 2018 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia jumlahnya melebihi 100 juta pengguna. Lembaga *We Are Social* pada tahun 2017 menyampaikan data bahwa di Indonesia telah beredar gadget atau telepon seluler sebanyak 371,4 juta atau sekitar 142% dari total penduduk Indonesia. Ponsel yang tersebar di Indonesia dibandingkan penggunaannya lebih banyak ponselnya ini menunjukkan bahwa di Indonesia satu orang bisa mempunyai lebih dari satu ponsel (Saputra, D. H., Sutiksno, D. U., Kusuma, A. H. P., Romindo, R., Wahyuni, D., Purnomo, A., & Simarmata 2020).

Fungsi gadget untuk orang yang memanfaatkannya adalah:

- **Petunjuk arah**
Saat orang menuju ke suatu tempat yang baru dan tidak ada orang lain yang bisa ditanya secara langsung maka gadget bisa digunakan untuk membuka aplikasi yang fungsinya menunjukkan arah supaya kita bisa menemukan tempat yang kita tuju.
- **Penyimpanan data**
Dengan kapasitas memori yang begitu besar ditanamkan pada gadget sekarang ini maka berguna untuk penggunaannya dalam menyimpan data yang bisa berupa gambar, video dan dokumen lainnya.
- **Sarana informasi**
Lewat gadget kita bisa tahu tentang hal baru dari semua informasi yang disajikan lewat internet dan dengan mudah melalui gadget bisa kita akses. Ini tentunya manfaat yang luar biasa bagi pengguna gadget tetapi bisa menjadi negatif jika pengguna tidak bisa membedakan mana informasi yang hoax dan informasi yang benar.

- Media hiburan
Gadget juga menjadi sarana hiburan yang cukup mumpuni bagi pengguna melalui layanan video *on demand*, *streaming*, aplikasi hiburan dan lainnya. Ini merupakan salah satu daya tarik gadget karena mempunyai banyak fitur yang lengkap sehingga pengguna bisa menikmati hiburan di dalamnya.
- Sebagai alat komunikasi
Gadget mempunyai fungsi utama sebagai alat komunikasi dan tujuan diciptakannya adalah mempermudah komunikasi dengan semua orang. Pelaksanaan komunikasi melalui gadget bisa dengan pesan singkat ataupun telepon. Dengan adanya gadget komunikasi menjadi lebih mudah apalagi didukung dengan koneksi internet. Sekarang ini komunikasi tidak hanya sebatas pesan singkat dan telepon suara tetapi juga sudah banyak aplikasi yang menyediakan jasa pesan gambar panggilan video dan lainnya.

Seseorang yang mempunyai kontrol diri rendah akhirnya tidak bisa mengendalikan perilakunya saat memanfaatkan gadget. Tingkat kecanduan orang terhadap gadget akan semakin tinggi apabila kontrol diri tidak ada. Selain kontrol diri yang menyebabkan orang menjadi kecanduan gadget adalah rasa kesepian biasanya seorang yang kesepian akan cenderung sedikit menghabiskan waktu untuk aktivitas sosial dan lebih banyak sendirian. Karena kesepian seseorang enggan bertatap muka dalam komunikasi dan mereka lebih condong berkomunikasi lewat gadget. Faktor penyebab yang ketiga yaitu *sensation seeking behavior*, ya itu orang cenderung melaksanakan sesuatu karena mencari sensasi pengalaman kompleks baru dan bervariasi. Tingkat kecanduan orang terhadap gadget akan semakin tinggi apabila semakin sering orang memperlihatkan *sensation seeking behavior* (Muliana 2019).

Kemajuan sebuah negara faktor penting ditentukan salah satunya oleh generasi muda. Hal ini karena generasi muda adalah tokoh yang memegang estafet terakhir sebuah negara. Sebagai penawar virus yang sudah lama menggerogoti pikiran dan otak generasi masa depan, maka generasi muda itu sendiri harus memberantas virus secara aktif yang dinamakan "gadget ". Bagi pemuda menggunakan gadget untuk hal yang positif sangat bermanfaat. Ini adalah dampak penggunaan gadget yaitu: nomophobia (fobia jika tidak membawa ponsel), sarang kuman, meningkatkan risiko kecelakaan, mengganggu pola tidur meregangkan hubungan dan masih banyak lainnya. Pemanfaatan gadget yang berlebih juga menyebabkan remaja kurang dalam berkomunikasi sosial serta sebagian besar waktunya dihabiskan untuk memainkan gadget di manapun.

Efektivitas Pelayanan Konseling Pastoral Terhadap Generasi Muda Yang Kecanduan Gadget

Pada zaman abad ke-21 ini Gereja sebagai tubuh Kristus yang melakukan pelayanan di dunia mempunyai tantangan yang berat termasuk di negara Indonesia. Pada zaman globalisasi ini dapat dilihat banyak perubahan mendasar yang hubungannya dengan penggunaan sistem teknologi informasi. Zaman globalisasi memberikan tantangan bagi pastoral di gereja yang membuat saling berkaitan dan kompleks antar faktor satu dengan yang lainnya bagi hamba Allah (pastur, pendeta, penggembala, penginjil, konselor, tua-tua dan diaken) serta jemaat (klien dan anggota). Cepatnya teknologi berkembang dalam bidang komunikasi melalui berbagai proses instan menjadikan masalah bagi jemaat yang ada dalam persoalan era kemajuan globalisasi dan dampaknya ada pada sosial, keamanan politik, budaya ekonomi dan pendidikan. Maka tidak akan mengejutkan bila strategi penggembalaan yang dilaksanakan terhadap persoalan jemaat yang tidak menentu dan dengan pesat berubah serta selalu Ada hal kontemporer yang perlu dirumuskan sesuai dengan pemikirannya.

Seperti manusia yang menjadi makhluk Allah maka diciptakan segambar seperti Allah (Imago Dei), manusia adalah citra dan mahkota dari segala ciptaan Allah. Pernyataan segambar dengan Allah jelas menggambarkan bahwa manusia mempunyai kemampuan dan keberadaan seperti

Allah. Pada diri manusia ada beberapa komponen yang tidak dipunyai oleh makhluk lain di mana komponen itu abadi juga dalam diri Allah. Maka manusia pun merupakan pribadi yang memiliki moral. Moral manusia meliputi tanggung jawab untuk mengambil keputusan atau bertindak sesuai pertimbangan-pertimbangan etisnya (Angin, Y. H. P., Yeniretnowati, T. A., & Arifianto 2020).

Pengembangan koinonia (persekutuan), Persekutuan bukanlah hanya kumpul-kumpul saja di antara orang percaya, tetapi di dalamnya ada “pemeliharaan anggotanya” agar iman bertumbuh. Oleh karena tujuannya adalah “iman jemaat yang bertumbuh” maka persekutuan perlu digembalakan (dipastoralkan). Pada pelayanan pastoral manusia diciptakan Allah sebagai makhluk hidup yang mempunyai berbagai hubungan dengan manusia lainnya. Dikatakan dalam PB bahwa manusia yang oleh Kristus diselamatkan dan yang kita layani dalam pastoral bukanlah manusia yang dalam isolasi tetapi manusia yang merupakan jemaat Kristus. Tujuan pelayanan pastoral adalah memperbaiki hubungan manusia yang rusak dan terganggu terhadap anggota jemaat lainnya yang kaitannya dengan kembalinya ke tempat persekutuan. Maka teman demikian fungsi lain dari anggota tubuh Kristus. Jadi di antara persekutuan dan pelayanan pastoral ada sebuah hubungan yang erat dan tidak dipisahkan karena pada dasarnya mereka adalah satu. Pengembangan marturia (kesaksian) merupakan pelayanan pastoral bagi para pelayan Tuhan. Di sini jemaat dilatih hingga mampu bersaksi (bukan bersekutu saja) tentang pekerjaan Tuhan dalam hidupnya. Pengembangan kesaksian tersebut yaitu merupakan jawaban mengenai kebutuhan orang terhadap perhatian penuh, kehangatan pengembangan dan dukungan. Jadi fokus pengembangan adalah kemampuan jemaat sebagai pemberita Injil yang dasarnya adalah imamat am semua orang yang percaya (1 Petrus 2) karena pada dasarnya semua orang yang percaya ditugaskan Kristus dalam pelayanan.

Wujud dari pelayanan pastoral Kristen adalah berupa mengunjungi, mendorong, mendengarkan, mendampingi, memberi advokasi, memberi keramahan, membantu, merayakan, berteman memampukan, menghibur, berdoa dan merayakan. Pada pendampingan terhadap Pemuda remaja Kristen maka gereja akan menemukan masalah dan tantangan yang serius sejalan dengan kemajuan teknologi. Permainan anak muda yang sebelumnya hanya berhubungan dengan gerak fisik tetapi lambat lawan bermain beralih ke permainan digital yang memanfaatkan smartphone komputer baik offline atau online. Disampaikan Erzal Novrialdy, remaja yang berkembang dan tumbuh pada zaman globalisasi ini sangat riskan bersentuhan dengan kecanggihan teknologi yang bisa di sisi lain mempermudah mereka untuk memperoleh informasi bagi mereka generasi muda atau yang biasa disebut generasi Post milenials. Cirinya salah satu adalah tumbuhnya teknologi yang mudah diakses sehingga membuat remaja dikatakan generasi yang paling mengerti tentang teknologi (Tuu 2021).

Pendampingan pastoral mempunyai maksud menyampaikan pertolongan kepada orang baik dari segi sosial, jasmani, rohani dan mental. Tapi dalam prakteknya pelayanan tidak hanya dilakukan secara horizontal yaitu hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan tetapi pelayanan pastoral juga dilakukan hubungan vertikal yaitu antara manusia dengan Allah. Dari sudut kerohanian bahwa keluarga yang mempunyai kehidupan dan percaya serta takut terhadap Allah akan membuat anak lepas dari kecanduan gadget, ini bisa dilaksanakan dengan membangun Mezbah pada keluarga seperti pelaksanaan doa bersama. Membuat anak terlepas dari kecanduan gadget diumpamakan seperti menyelamatkan diri dari perbudakan teknologi yang bisa menuju ke kehidupan kepada dosa. Hal pertama untuk mencegah adalah dimulai sejak dini supaya bisa menyelamatkan generasi muda di masa depan.

Semua orang tua pasti mengarahkan dan mendidik anaknya supaya konsisten dalam hal yang baik. Orang tua mendidik anak tidak boleh hanya dengan kata-kata tapi harus dilakukan dengan contoh tindakan. Berikut adalah beberapa contoh tindakan yang bisa dilakukan orang tua kepada anak:

- Batasi internet pada anak
Perlu dilakukan pembatasan internet oleh orang tua terhadap anak dikarenakan internet adalah cara anak untuk tahu dan masuk dalam berbagai jaringan dunia maya.
- Disiplin dan tegas
Orang tua harus memiliki rasa disiplin dan tegas walaupun kadang menangis melihat anaknya bermain gadget. Tapi apabila orang tua selalu tunduk dengan kemauan anak itu juga merupakan sebuah kesalahan.
- Aktivitas fisik anak
Sangat penting bagi anak untuk melakukan aktivitas fisik karena membantu kegiatan anak baik di rumah atau di luar rumah. Aktivitas fisik yang banyak dilakukan anak akan membuat waktu anak bermain gadget kurang. Contohnya pada sore hari keluarga dan orang tua mengajak anak jalan-jalan dan terlibat dalam kursus yang mempunyai manfaat. Orang tua harus menaruh perhatian khusus dalam penggunaan gadget oleh anak di mana setelah dilakukan pembatasan pemanfaatan gadget yang namanya aktivitas fisik harus dilaksanakan anak dengan pantauan orang tua baik di lingkungan luar atau di rumah karena hal itu akan membuat anak langsung bersosialisasi dengan lingkungan yang baik.
- Batasan waktu dalam bermain gadget
Orang tua harus memberikan batasan untuk anak bermain gadget maka dengan kata lain hanya boleh waktu tertentu sesuai dengan kesepakatan orang tua dan anak untuk anak bisa memainkan gadget.

Zaman perkembangan teknologi dan globalisasi bisa diibaratkan sebuah pisau yang mempunyai mata dua di mana bisa bermanfaat positif atau negatif. Kinerja gereja di masa depan perlu ditingkatkan untuk pelayanan dan harus terbuka dalam menerima perkembangan teknologi. Gereja sesuai dengan perkembangan teknologi yang pesat harus membuka mata yang lebar untuk menerima era modern. Kemajuan teknologi jangan hanya dilihat dampak negatifnya tetapi juga bisa dimanfaatkan kecanggihannya untuk melakukan pengembangan dalam bidang pelayanan. Hadirnya kemajuan teknologi akan membuat gereja bisa menjangkau generasi muda, karena saat ini gadget adalah kebutuhan pokok bagi anak muda, karena gadget anak muda bisa berkomunikasi, bermain, belajar, bersosialisasi dan pada konteks ini anak muda sangat berbeda dengan orang tua. Gereja harus memiliki perhatian yang mendalam terhadap anak muda apabila tidak ingin kehilangan penerus karena tidak adanya pembinaan dan pengarahan terhadap anak sesuai dengan kebutuhan gereja. tetapi gereja juga harus tetap meningkatkan dan mempertahankan peranan dorongan roh Kudus untuk merealisasikan amanat Agung dalam menjangkau generasi muda (Hadi 2015).

Disampaikan Clintbell pendampingan pastoral adalah sebuah pelayanan yang dilaksanakan gereja untuk membina kelompok atau individu yang sedang dilanda penyakit atau masalah dan perlu ditolong baik secara rohani atau jasmani. Pendampingan harus memperhatikan semua hal karena ini bagian dari pelayanan dan pelayanan ini tidak hanya sekedar dari gereja tetapi juga peran keluarga di dalamnya. Jika ditemukan generasi muda yang memiliki kecanduan terhadap gadget dalam jamaah maka tindakan yang harus dilaksanakan kerja adalah mendampingi dengan pendampingan pastoral di mana memiliki manfaat membantu generasi muda untuk menyelesaikan masalah kecanduan gadget, pada situasi ini gereja harus melengkapi orang tua supaya bisa seiring berjalannya pendampingan pastoral membantu gereja dalam melaksanakan pendampingan pastoral terhadap anaknya.

Dalam Alkitab, teknologi juga dicatat dalam beberapa bagian Alkitab. Beberapa di antaranya seperti kisah Nuh yang disuruh oleh Allah untuk membuat bahtera untuk menyelamatkan dirinya dan keluarganya dari air bah akibat dosa manusia (Kejadian 6:14-15). Selain itu, kisah kehidupan Salomo

juga merupakan bukti ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Alkitab (1 Raja-Raja 7-8), dan juga kisah Musa yang diperintahkan oleh Allah untuk membuat Kemah Suci (Keluaran 25:9). Selain itu, Allah juga menentang perkembangan IPTEK yang berlawanan dengan kehendak Allah seperti kemewahan Salomo yang membuatnya mencintai banyak perempuan asing dan kejatuhannya ke dalam penyembahan berhala (1 Raja-Raja 11:1-13).

Gembala mengambil peranan membimbing dan menegur para kaum muda saat mereka jatuh ke dalam lembah dosa. Salah satu tugas pendeta atau gembala maupun majelis dalam sebuah gereja adalah memimpin generasi muda supaya tumbuh dan mengenal Yesus Kristus. Rasul Paulus dalam suratnya kepada Timotius memberikan penjelasan kepada Timotius anak didiknya bahwa sebagai seorang gembala ada beberapa hal yang menjadi tugas mereka, seperti:

- Mengingatkan pemuda agar hidup pada ajaran yang sehat (1 Timotius 4:6)
- Menasihati pemuda pada ajaran yang sehat (1 Timotius 4:11)
- Mengajar pemuda sesuai dengan ajaran yang sehat (1 Timotius 4:11).

Maka dapat kita lihat efektivitas pelayanan konseling pastoral ini dapat mempengaruhi generasi muda dengan bertanggungjawab mempergunakan teknologi. Para gembala atau pendeta atau majelis dapat memberikan pembinaan kepada para pemuda untuk menyikapi perkembangan dunia. Mencegah pengaruh buruk teknologi bagi pemuda telah dijelaskan bahwa hal yang paling utama adalah mengajak para pemuda untuk melihat teknologi berdasarkan Firman Tuhan kemudian membimbingnya dan mengajarkannya bertanggungjawab terhadap penggunaan teknologi. Selain itu, ada beberapa hal lagi yang dapat dilakukan untuk membentuk para pemuda agar tidak terjerumus dalam penyalahgunaan teknologi. Beberapa hal ini juga bisa dilakukan oleh orang tua, guru agama, pendeta, ataupun majelis (Hutagalung 2021).

- Penanaman Rasa Takut akan Tuhan.
Takut akan Tuhan menjadi modal utama para pemuda untuk bertanggungjawab dan bijaksana dalam menghadapi perkembangan dunia. Amsal 1:7 mengatakan "Takut akan Tuhan adalah Permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan".
- Menanamkan rasa bertanggung jawab.
Setelah pemuda memiliki rasa takut akan Tuhan, maka ia akan merasa memiliki tanggung jawab atas dirinya. Tanggung jawab itu kemudian dinyatakan dalam sikapnya mempergunakan teknologi yang ada padanya agar dipakainya untuk memuliakan Tuhan.

Pendampingan di mana dalam melaksanakannya ada kegiatan memberikan firman Tuhan menasihati dan mendoakan yang merupakan bentuk pelayanan kristo-centris. Karena dalam kegiatan itu diisi dengan membawa orang yang merupakan korban penyalahgunaan situasi dan ditujukan untuk berubah dan bertobat dari kebiasaan dan mengusahakan spiritualitasnya pada iman yang benar yaitu terhadap Yesus Kristus. Walaupun hanya terlihat sebatas pelayanan sosial tetapi menurut peneliti konseling atau pendampingan terhadap pengguna gadget yang mengalami kecanduan merupakan sebuah wujud pelayanan yang diibaratkan menjadi garam dan terang di dunia.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini disajikan fakta umum dan bacaan dari pelayanan konseling pastoral pada anak muda yang mengalami kecanduan gadget. Pada penelusuran fakta ditemukan para anak muda yang kecanduan gadget membutuhkan pendampingan yang tulus dan konsisten. Para pecandu gadget bisa kembali normal jika dengan sungguh-sungguh dan selalu tergantung doa terhadap Allah.

Selain itu dibutuhkan peran antara orang tua sebagai pengawas segala tindakan generasi muda peran gembala Allah dalam gereja sebagai konselor dan peran generasi muda itu sendiri yang berupa keinginan kuat untuk berubah. Yang menjadi jawaban pelayanan holistik dari perspektif pastoral konseling Kristen yang. Mencegah pengaruh buruk teknologi bagi pemuda telah dijelaskan bahwa hal yang paling utama adalah mengajak para pemuda untuk melihat teknologi berdasarkan Firman Tuhan kemudian membimbingnya dan mengajarkannya bertanggungjawab terhadap penggunaan teknologi. Teknologi merupakan karya manusia yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, namun jangan sampai merusak masa depan dan otak yang mengakibatkan ketergantungan yang merusak generasi muda. Pendampingan konseling pastoral sangat memberikan efek yang luar biasa untuk lepas dari kecanduan gadget dengan syarat harus benar-benar keinginan untuk sembuh sangat kuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Andangan, S. C. (2020). Pengembangan penerangan kontekstual sbagai konseling pemuda di gereja Toraja.
- Angin, Y. H. P., Yeniretnowati, T. A., & Arifianto, Y. A. (2020). Implikasi Nilai Manusia Dalam Praksis Kepemimpinan Menurut Kejadian 1: 26-27. *MAGNUM OPUS: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen*, 2(1), 47-61.
- Hadi, I. P. (2015). *Information and Communication Technology (ICT), dan Literasi Media Digital*. ASPIKOM, UWM, UKP dan UMM.
- Hardianti, H. (2016). *Dampak Penggunaan Facebook dalam Pembentukan Akhlak Generasi Muda di Sekolah MA (Madrasah Aliyah) Pompanua Kec. Ajangale Kab. Bone* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
<https://artsandculture.google.com/entity/m0cjr0?hl=id> diakses 23 Juni 2022 pukul 13:00 WIB
- Hutagalung, S. (2021). *Strategi Pelayanan Dan Penginjilan*. Yayasan Kita Menulis.
- Killinger, J. (2011). *Dasar-dasar Khotbah*. BPK Gunung Mulia.
- Muliana, I. W. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Komunikasi Interpersonal Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Skripsi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ningsih, W., Sowwam, M., & Pratiwi, D. R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas 5 & 6 SDN 1 PELEMGADUNG, KARANGMALANG. *Jurnal Keperawatan CARE*, 12(1).
- Saputra, D. H., Sutiksno, D. U., Kusuma, A. H. P., Romindo, R., Wahyuni, D., Purnomo, A., & Simarmata, J. (2020). *Digital Marketing: Komunikasi Bisnis Menjadi Lebih Mudah*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tuu, T. (2021). *Dasar-dasar konseling pastoral*. PBMR ANDI. 3–10.