

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Efektivitas dalam sebuah persekutuan sangat penting dan sangat dibutuhkan untuk menjaga keberlangsungan hidup sebuah organisasi gerejawi. Dalam konteks persekutuan pemuda gereja Toraja (PPGT), keaktifan anggota bukan sekadar soal kehadiran fisik, melainkan tentang bagaimana relasi dan keterikatan emosional antaranggota terbangun dengan kuat. Persekutuan yang efektif seharusnya menjadi tempat bagi pemuda untuk bertumbuh, berbagi beban, dan melayani bersama dengan sukacita. Persekutuan menciptakan hubungan persaudaraan yang nyata dan saling membangun di dalam Kristus.¹ Namun, pada kenyataannya, menjaga konsistensi keaktifan anggota di tengah perubahan zaman bukanlah perkara yang mudah.

Ini menjadi tantangan tersendiri bagi persekutuan dikarenakan munculnya fenomena di mana dimensi persekutuan tidak lagi terbatas pada gedung gereja atau pertemuan fisik, melainkan telah merambah ke dalam ruang ketiga digital. Adanya perubahan ini memiliki dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia baik tentang gaya hidup, realitas diri dan juga tentang baik

¹ Thio Donald Sgiaarto, *Manajemen Gereja Mengelola Gereja Di Era Digital* (Yogyakarta: Penerbit Buku dan Majalah Rohani, 2024).30-31

dan buruk.² Perubahan ini cukup signifikan terjadi terutama cara membangun komunikasi yang tadinya bertatap muka secara langsung berubah dengan pertemuan tidak langsung yang dimediasi oleh perangkat-perangkat digital.³

Seiring dengan perkembangan zaman ruang digital kini dijadikan sebagai ruang ketiga oleh kalangan pemuda saat ini. Dimana ruang digital tidak hanya dijadikan sebagai media atau alat dalam berkomunikasi melainkan dipahami sebagai sala satu ruang sebagai tempat pelarian dan ruang nyaman tanpa adanya tekanan dari siapapun. Ruang ketiga sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana ruang ini merupakan tempat terbentuknya komunitas tertentu. Ruang ketiga dijadikan sebagai tempat untuk berkumpul, bertukar informasi satu dengan yang lain selain di rumah maupun tempat kerja. Ruang ketiga bersifat netral, simple, fleksibel, dan memberikan rasa nyaman. Ruang ini bisa diakses oleh siapapun tidak memandang status seseorang, didominasi oleh percakapan, mudah diakses oleh iapapun dan di mana saja, sederhana dan dapat diterima oleh semua orang, dan serta memberikan suasana hangat dan nyaman.⁴ Berdasarkan karakteristik dalam ruang ketiga tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang digital saat ini juga dapat disebut sebagai ruang ketiga.

Berdasarkan observasi awal penulis pada pola interaksi PPGT Jemaat Ebenhaezer Podingao pengaruh hadirnya ruang ketiga digital sangat

² F.Budi Hardiman, *Aku Klik Maka Aku Ada Manusia Dalam Revolusi Digital*, ed. Erdian (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021).38

³ Marson and Henri Sirangki, "Kajian Filosofis - Teologis Tentang Kekerasan Dalam Ruang Publik Terdistorsi Lewat Era Post Truth," *Jurnal Teologi dan Biblika* 1 (2023): 120.

⁴ Wewin Febriana Dewi and Maria Veronika Gandha, "Seni Dan Budaya Sebagai Ruang Ketiga Dan Wadah Berekspresi Di Pondok Kelapa : Ruang Ekspresi," *Jurnal Stupa* 2 (2020): 1539.

berpengaruh pada efektivitas persekutuan. Kebanyakan dari anggota anggota PPGT di sana sangat ramai dan aktif berbicara di grup WhatsApp, tetapi ketika ada ibadah atau rapat fisik di gereja tingkat kehadiran dan partisipasi secara langsung sangat minim. Mereka lebih suka memberikan saran, komentar, atau tanda jempol di layar ponsel daripada hadir langsung memberikan tenaga dalam pelayanan dan bersama-sama dalam melaksanakan persekutuan.

Hal ini menjadi masalah dimana terjadi ketimpangan persekutuan di dunia maya sangat "hidup," namun persekutuan di dunia nyata (fisik) menjadi sepi dan minimnya kehadiran secara nyata. Secara teologis, fenomena ini dapat direfleksikan melalui konsep inkarnasi, di mana Yohanes 1:14 menekankan bahwa kehadiran Allah menjadi nyata dan konkret dalam diri Yesus Kristus. Di era digital, prinsip ini menantang pemuda agar tidak hanya menjadikan dunia maya sebagai ruang pelarian yang abstrak, melainkan sebagai sarana inklusif untuk memantulkan kasih Allah tanpa sekat (Galatia 3:28). Meskipun teknologi menawarkan cara baru untuk mengalami spiritualitas.⁵ Masalah ini menjadi serius karena makna "hadir" yang sebenarnya mulai hilang. Persekutuan Kristen seharusnya melibatkan kehadiran fisik secara nyata, sebagaimana Kristus yang datang ke dunia dalam bentuk manusia (Inkarnasi) untuk menyapa umat-Nya

Hal ini sangat berdampak pada tugas pelayanan gereja. Contohnya, pelayanan perkunjungan kepada anggota pemuda yang mengalami kelemahan

⁵ Vincent Gaspersz, "Kristus Di Era Digital: Menjembatani Teologi Dan Teknologi Dalam Masyarakat 5.0," *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 2 (2023). 114

tubuh, dan kegiatan-kegiatan PPGT yang lainnya yang memerlukan pertemuan dan kehadiran secara langsung seringkali tidak terlaksana. Dikarenakan sedikitnya anggota PPGT yang hadir. Mereka beranggapan bahwa dengan memberikan pesan dan doa melalui group WhatsApp sudah cukup. Akibatnya, tiga tugas utama gereja yaitu bersaksi, bersekutu, dan melayani tidak bisa terlaksana dengan baik karena pemuda terlalu fokus dan nyaman di dunia digital. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan penulis untuk mengetahui apa saja faktor yang membuat pemuda lebih merasa nyaman di grup digital dibandingkan hadir langsung di gereja. Penelitian ini penting agar gereja bisa mencari cara supaya teknologi tidak menjauhkan pemuda dari persekutuan yang nyata.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis menemukan penelitian terdahulu sebagai acuan penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Adiatmoko dengan judul penelitian yaitu Analisis Teologis Psikologis Tentang Peran Teknologi Digital untuk Pertumbuhan Spiritualitas Pemuda Di Gereja Toraja Jemaat Rantepao'. Penelitian ini di fokuskan pada sejauh mana peran teknologi digital dalam pertumbuhan spiritualitas pemuda. Penulis menemukan bahwa pemuda menggunakan teknologi media digital untuk setiap kegiatannya namun memberikan sedikit ruang untuk menumbuhkan spiritualitas dari penggunaan teknologi digital. Namun belum membahas tentang apa saja faktor yang menjadi alasan pemuda aktif dan dominan dalam perskutuan digital

dibandingkan hadir secara langsung dalam persekutuan fisik, sebagaimana yang akan dikaji dalam tulisan ini.⁶

Hampir sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yetri Anisa Noti, Djoys Anneke Rantung, dan Lamhot Naibaho yang berjudul *Efektivitas Pelaksanaan Sekolah Minggu Online di Gereja Betlehem Oesapa Barat*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan sekolah minggu secara daring belum berjalan secara efektif karena keterbatasan sarana, kurangnya motivasi dari orang tua, serta minimnya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru dan teman-temannya. Penelitian ini menegaskan bahwa media digital belum sepenuhnya mampu menggantikan makna kebersamaan dan persekutuan yang terbangun melalui pertemuan secara langsung. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada efektivitas sekolah minggu online dan belum mengkaji secara khusus bagaimana ruang digital membentuk pola keaktifan persekutuan pemuda gereja serta dampaknya terhadap pelaksanaan Tri Tugas Panggilan Gereja.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas penulis menemukan kebaharuan dimana penelitian ini akan difokuskan untuk menganalisis hadirnya ruang ketiga digital dalam dimensi efektivitas keaktifan persekutuan pemuda gereja toraja

⁶ Dwi Adiatmoko, *“Analisis Teologis -Psikologis Tentang Peran Teknologi Media Digital Untuk Pertumbuhan Spiritualitas Pemuda Di Gereja Toraja Jemaat Rantepao* (Skripsi Institut Agama Kristen Negeri Toraja) 2019.

⁷ Lambot Naibobo Yetri Anisa Noti, Djois Rantung, *“Efektivitas Pelaksanaan Sekolah Minggu Online Di Gereja Betlehem Oesapa Barat,” Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 8 (2025).

jemaat ebenhaezer pondingao yang berdampak pada pelayanan tritugas panggilan gereja yaitu bersekutu, bersaksi, dan melayani.

B. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan pada apa yang menjadi faktor penyebab anggota keaktifan anggota PPGT Jemaat Ebenhaezer Pondingao, yang ditandai dengan tingginya intensitas interaksi di ruang ketiga digital (Grup WhatsApp) namun sangat rendah dalam partisipasi kegiatan fisik (Ibadah, Rapat, dan Diakonia). Secara khusus, penelitian ini akan menganalisis bagaimana hadirnya ruang ketiga digital tersebut dan dampaknya terhadap pelaksanaan tiga tugas panggilan gereja (*Marturia, Koinonia, dan Diakonia*) di tengah jemaat.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana menganalisis ruang ketiga digital dalam dimensi efektivitas keaktifan anggota PPGT di Jemaat Ebenhaezer Pondingao?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis hadirnya ruang ketiga (digital) terhadap dimensi efektivitas persekutuan Jemaat Ebenhaezer Pondingao'.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, manfaat penulisan yang hendak dicapai dalam memberi manfaat bagi:

1. Manfaat Akademis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kepada semua civitas akademis di IAKN Toraja khususnya mata kuliah pembinaan warga gereja.

2. Manfaat Praktis

Penulisan ini diharapkan agar dapat menjadi masukan bagi pemuda tentang pentingnya kesadaran dan efektivitas dalam persekutuan anggota PPGT dalam kehidupan berjemaat sebagai kader siap utus.

F. Sistematika Penelitian

Uraian sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

Bab I Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan semuanya tercakup dalam bab ini.

Bab II Bab ini mencakup landasan teori dan survey literatur yang akan dipelajari, seperti Gereja dan Tugas Panggilannya, Efektivitas Persekutuan Gereja, Ruang Ketiga Menurut Perspektif Ray Oldenburg.

- Bab III** Bab ini membahas metodologi penelitian, yang meliputi waktu dan Lokasi penelitian, jenis penelitian, yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informan, dan analisis.
- Bab IV** Bab ini membahas pemaparan dan analisis hasil penelitian yang meliputi pemaparan hasil penelitian dan analisis serta refleksi teologis.
- Bab V** Bab ini membahas Kesimpulan dan saran-saran.