**BAB I**

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dari masa ke masa, pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Hasil teknologi yang tidak digunakan secara bijak, bisa menjerumuskan manusia kedalam berbagai kejahatan.[[1]](#footnote-1) Di Indonesia, banyak orang yang beranggapan bahwa gadget adalah suatu perangkat canggih yang bentuknya kecil. Seperti smartphone dan smartwatch. Gadget merupakan objek teknologi (Alat) dengan fungsi lebih canggih dan praktis, serta memiliki bentuk/desain yang lebih mutakhir dibandingkan teknologi sebelumnya.

Teknologi adalah kemajuan dan kemajuan tidak dapat dihindari. Ia tidak bisa dihentikan dan tak peduli dengan implikasi-implikasi manusiawinya. Jadi teknologi mempergunakan realitas yang berada di luar pengaruh manusiawi.[[2]](#footnote-2) Di zaman yang modem pada saat ini, perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi.

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya.

Mampir seliap orang yang meng gunakan galget menghabiskan wakiu dalam sehari unluk menggunakan gadget.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan im formasi yang dibutuhkannya tiap hari.

Dalam industri perangkat lunak gadget mengacu pada program computer yang menyediakan layanan tampa perlu sebuah aplikasi independen yang akan diluncurkan untuk masing-masing, melainkan berjalan dilingkungan yang mengelola beberapa gadget. Dalam kehidupan sehari-hari, tentunya manusia melihat bermacam-macam jenis gadget yang hampir digunakan oleh semua orang salah satunya dalam ibadah-ibadah yang dilakukan oleh Gereja.3 Mulai dari tablet, handphone, laptop dan netbook.

Aplikasi gadget sangat membantu jemaat dalam melakukan ibadah pada hari minggu karena memudahkan jemaat untuk membuka aplikasi. Aplikasi yang sering digunakan dalam ibadah yaitu alkitab elektronik, tafsiran dan nyanyian-nyanyian rohani. Tapi pada kenyataannya, dalam ibadah hari minggu bukan hanya aplikasi itu saja yang dibuka tetapi jika sudah mulai bosan dalam beribadah banyak aplikasi-aplikasi lain yang sudah dibuka seperti Facebook, Whatsapp dan ada juga yang membuka aplikasi Games. [[3]](#footnote-3)

Di tengah-tengah harapan yang begitu besar yang ditumpukan pada ilmu dan teknologi untuk berperan makin menyejahterakan kehidupan umat manusia, suara kenabian yang kritis perlu juga di perdengarkan tentang kemungkinan terjadinya salah arah dalam perkembangan ilmu dan teknologi yang justru membawa malapetaka yang mengerikan.

Peringatan-peringatan adanya bahaya ilmu dan teknologi harus senantiasa dilancarkan untuk mengiringi perkembangannya yang begitu pesat dan spektakuler.[[4]](#footnote-4)

Hal ini seperti apa yang ditemukan oleh Emile Cailliet seorang pelopor ateisme Perancis yang dikutip oleh Douglas R. Groothuis dalam buku Membuka Topeng Gerakan Zaman Baru, “Jika hidup seseorang tidak sejalan dengan Finnan Allah, maka kerohanian orang itu akan kelihatan merosot tidak lebih dari pengalaman dunia yang membingungkan, dimana dinamisme alam akan terpancar dari jiwa orang itu.[[5]](#footnote-5)

Hal yang serupa ditemui di Jemaat To’lemo Klasis Seriti. Anggota jemaat sudah tidak membawa Alkitab lagi tetapi hanya menggunakan gadget, baik itu berupa handphone atau tablet.

Pengamatan awal yang dilakukan Penulis yaitu banyak anggota jemaat yang membaca alkitab tidak melalui alkitab buku, tetapi melalui aplikasi alkitab yang ada di gadget baik berupa handphone atau tablet. Penulis bukan mempermasalahkan penggunaan gadget dalam membaca alkitab tetapi realita yang terjadi anggota jemaat bukan hanya membuka handphone atau tablet untuk membuka alkitab tetapi mereka dalam ibadah membuka aplikasi yang lain seperti facebook, whalsapp, instagram dan ada juga yang bermain games. Ironisnya itu bukan hanya dilakukan pemuda di jemaat to’lemo tetapi juga banyak dilakukan oleh orang tua di jemaat tersebut. Kesakralan ibadah hari minggu di jemaat to’lemo klasis seriti sudah mulai hilang dengan adanya penggunaan gadget.

Dalam penyampaian warta jemaat setiap hari minggu, selalu diingatkan kepada anggota jemaat bahwa alangkah baiknya kita jangan membawa handphone jika kita ingin pergi beribadah karena akan mengganggu jalannya ibadah, tetapi anggota jemaat tetap tidak mendengar apa yang disampaikan. Anggota jemaat yang menggunakan gadget mereka hanya saling berbisik satu sama lain bahwa mungkin yang lain sirik melihat kita. Alangkah baiknya ketika jemaat tidak membawa gadget dalam ibadah, boleh menggunakan gadget asalkan digunakan dengan baik yaitu dengan membuka aplikasi yang sehubungan dengan jalannya ibadah.

Jika hal tersebut terus dan terus dilakukan dalam ibadah maka dapat dikatakan bahwa ibadah hanya sebagai rutinitas saja, jemaat tidak betul- betul datang untuk menyembah Allah karena jemaat hanya mementingkan gadget yang dimiliki. Melihat hal tersebut, Penulis tertarik mengkaji karya ilmiah ini dengan judul analisis kritis efektifitas penggunaan gadget dalam ibadah hari minggu di jemaat to’lemo klasis seriti.

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu masalah tentang penggunaan Alkitab Elektronik dalam ibadah hari minggu.

1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana efektifitas penggunaan gadget dalam ibadah hari minggu di Jemaat To’lemo Klasis Seriti?

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis efektifitas penggunaan gadget dalam ibadah hari minggu di Jemaat To’lemo Klasis Seriti.

1. Manfaat Penelitian
2. Manfaat Akademik

Penulisan ini dapat menjadi sungbangsi pemikiran kepada jurusan Teologi dan PAK dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi sekarang ini.

1. Manfaat Praktis
2. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan pengambilan keputusan dalam menangani kasus-kasus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para Majelis Gereja dan Anggota Jemaat dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Melalui study pustaka (Library Researth) dengan membaca literatur- literatur yang berhubungan dengan pembahasan.
2. Melalui penelitian lapangan lewat observasi (pengamatan) dan wawancara.
3. Sistematika Penulisan

|  |  |
| --- | --- |
| BAB I | : Merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan. |
| BAB II | : Dalam bagian merupakan Kajian Pustaka yang membahas Pengertian Gadget, Teknologi dalam Pandangan Alkitab Perjanjian Lama (PL) dan Perjanjian Baru (PB) dan Gereja dan Teknologi. |
| BAB III | : Metodologi Penelitian |

BAB [V : Pemaparan hasil penelitian dan analisis BAB V : Penutup memuat kesimpulan dan saran

1. **Amiwati dan R. Budyarto,** Dampak Teknologi Terhadap Kehidupan Rohani Anak dan Remaja **(Gandum Mas),h.2** [↑](#footnote-ref-1)
2. William F. Fore, **Para Pembuat Mitos** (BPK Gunung Mulia, 2000), him. 71 [↑](#footnote-ref-2)
3. http:/Av\vw.en.\vi kipedia.org/wiki/gadget [↑](#footnote-ref-3)
4. Dr. Soclarman, Wcinala Sairin, loanes Rakhmat, **Fundamentalisme, Agama-agama dan Teknologi** (BPK Gunung Mulia, 1992), him. 12 [↑](#footnote-ref-4)
5. Douglas R. Groolhuis, **Membuka Topeng Gerakan Zaman Baru** (Penerbit: Momentum, 2010), him. 6 [↑](#footnote-ref-5)