

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di zaman generasi milenial ini, telah banyak kemajuan dan perkembangan-perkembangan teknologi. Terlebih pada bidang teknologi komunikasi dan informasi. Komunikasi memang sudah sangat menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat, atau sebaliknya semua aspek kehidupan masyarakat menyentuh komunikasi. Komunikasi ini sangat penting fungsinya untuk manusia, karena dengan komunikasi manusia dapat menyampaikan apa yang ada dalam pikiran dan hati nuraninya kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi juga dapat membantu manusia mengetahui dunia sekitar yang tidak di ketahuinya, dengan berkomunikasi dengan manusia yang lain, secara tidak langsung.

Untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi, berhubungan dan bersosialisasi dengan yang lain, maka manusia membutuhkan alat komunikasi. Alat komunikasi dibutuhkan ketika manusia yang lain berada dalam jarak yang jauh, atau berada dalam keadaan yang tidak memungkinkan manusia tersebut untuk saling berinteraksi. Alat komunikasi tersebut semakin berkembang pesat seiring dengan perubahan zaman. Sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek dalam kehidupan manusia. Saat ini teknologi komunikasi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas seperti penggunaan televisi, telepon, *gadget*, internet dan lain-lain, sudah menjadi hal yang biasa yang kita temui di kalangan masyarakat, terlebih di kota-kota besar.

Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman generasi milenial ini adalah dengan adanya telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau yang biasa di sebut dengan *gadget*. *Gadget* menjadi alat komunikasi yang sangat penting, karena mudah digunakan dan dapat dibawa kemana-mana. Fungsi *gadget* semakin terasa jika disediakan dengan layanan internet, karena saat ini telah memasuki era milenium ketiga atau disebut juga sebagai era internet. Internet dapat memudahkan manusia untuk mengakses segala sesuatu yang ingin

diketahui dari bagian negara mana pun. Internet dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi, menghubungkan dengan orang-orang yang sangat jauh, memudahkan manusia dalam mencari informasi dan mendapatkan berita-berita yang sedang terjadi.

Selain memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan sehari-hari, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya karena berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Dampak yang dimaksud yaitu bagi perkembangan otak, terlalu lama dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak, sehingga menimbulkan suatu masalah dalam berkomunikasi atau berbicara serta menghambat dalam mengekspresikan pikiran. misalkan saat sedang marah kepada seseorang maka semuanya diungkapkan di media elektronik ini.

Posisi *gadget* sudah menggantikan gaya hidup generasi milenial saat ini. *gadget* yang seharusnya dikendalikan oleh manusia berubah menjadi manusia yang dikendalikan oleh *gadget*. Misalkan saat bermain *gadget*, yang seharusnya bisa memaksimalkan waktu kapan akan berhenti bermain, tetapi pada kenyataannya waktu terbuang sia-sia hanya karena bermain *gadget* sepanjang hari. Posisi *gadget* pun bisa mengubah gaya hidup sebuah keluarga, misalkan saat orang tua sibuk dengan *gadget*nya, orang tua membiarkan anaknya bermain sendiri. Saat orang tua berbicara kepada anak-anaknya, anak kurang memperhatikan atau mendengarkan orang tua sehingga orang tua mengulang kembali perkataannya. Sehingga ada istilah di zaman sekarang yang menyatakan “*gadget* menjauhkan yang dekat, dan mendekatkan yang jauh”.

Posisi *gadget* di era milenial ini juga benar-benar mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Ada yang berubah menjadi seorang yang individualis, berubah menjadi lebih kreatif dan ada juga yang selalu ingin tampil menarik di media sosial, memamerkan barang-barang yang ia beli, atau tempat-tempat yang dikunjungi. Fungsi *gadget* pun berubah yang dahulu hanya untuk alat komunikasi, kini semenjak *gadget* yang dilengkapi dengan internet ini pun bukan hanya sekedar lagi sebagai alat komunikasi, melainkan sebagai sebuah kompetisi. Dimana perusahaan-perusahaan teknologi *gadget* pun ikut berlomba-lomba untuk

menciptakan *gadget* yang menampilkan banyak daya tarik tersendiri, Misalkan dalam segi aplikasi kamera. Gaya hidup di era milenial ini orang-orang lebih ingin mendapatkan pengakuan dari dunia maya dibandingkan dari orang-orang sekitarnya. Orang-orang akan berlomba-lomba menampilkan foto dan video terbaik yang mereka punya demi mendapatkan “*like*” di media sosial.

Apabila diperhatikan, *gadget* saat ini tidak hanya dimiliki oleh orang tua dan dewasa saja, akan tetapi *gadget* dan internet tersebut sudah masuk ke dalam kehidupan anak kecil dan remaja. Kementerian komunikasi dan informasi (Kemenkominfo) yang bersumber dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa berdasarkan usia, pengguna internet terbanyak pada rentang usia 13-19 tahun, sebanyak 76,50% atau sekitar 98,50 juta pengguna. Lebih lanjut APJII menjelaskan berdasarkan layanan yang diakses, pengguna terbanyak adalah layanan Chatting sebesar 89,35% atau sekitar 125 juta pengguna. Urutan kedua adalah pengguna Sosial Media sebesar 87,12% atau sekitar 124,82 juta pengguna. Urutan ketiga adalah *Search Engine* sebesar 74,84% atau sekitar 107,2 juta pengguna (<https://isparmo.web.id/2018/08/01/data-statistik-pengguna-internet-di-Indonesia-2017-berdasarkan-survey-apjii/>).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *gadget* tidak hanya dimiliki dan digunakan oleh orang dewasa, tetapi *gadget* juga telah banyak digunakan di kalangan remaja dan anak-anak khususnya para pelajar. Dampak negatif dari *gadget* bagi pelajar yaitu, rasa ketergantungan pada *gadget*, kurangnya kedisiplinan para pelajar diakibatkan rasa ingin terus bermain *gadget*, banyak pelajar yang marah dan sering gelisah jika tidak diizinkan membawa *gadgetnya* ke dalam ruangan kelas. Ketika remaja merasa nyaman bermain dengan *gadgetnya* dia akan lebih sibuk di dunia media sosialnya (dunia maya) dan senang menyendiri agar tidak ada yang mengganggu saat ia memainkan *gadget* tersebut. Dan banyak para pelajar memainkan *gadget* mereka berjam-jam bahkan seharian tanpa memikirkan lingkungan sekitar. Hal tersebut akan mengganggu konsentrasi para pelajar saat proses belajar-mengajar sedang berlangsung. *Gadget* juga bisa saja bermanfaat jika dalam proses belajar-mengajar ketika guru menganjurkan

agar memakai *gadget* mereka saat sedang mencari sumber-sumber informasi ilmu pengetahuan terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Selain dalam kegiatan proses belajar mengajar, penggunaan *gadget* juga berdampak dalam ibadah remaja, mengapa demikian? Karena *gadget* yang dilengkapi dengan fitur internet dan sistem operasi *android* yang membuat penggunaanya dapat mengakses berbagai macam hal dan dapat mengunduh aplikasi apa saja yang dapat membuat remaja menjadi lebih fokus terhadap *gadget*nya, dibandingkan dengan saat ia beribadah atau mendengarkan khotbah. Kegemaran bermain *gadget* dikalangan para remaja saat beribadah sudah sangat memprihatinkan, karena saat beribadah banyak remaja yang seharusnya menggunakan *gadget* untuk mengunduh aplikasi Alkitab justru mengunduh aplikasi lain seperti *game*, dan media sosial (*Facebook, Twitter, Line, Instagram, dan Whatsapp*) bukan tidak boleh remaja mengunduh aplikasi ini akan tetapi, jika ingin membuka aplikasi tersebut remaja haruslah menggunakannya pada waktu dan tempat yang seharusnya.

Remaja yang membuka aplikasi seperti *game* dan media sosial inilah yang mengganggu konsentrasi dalam beribadah. Para remaja lebih memilih bermain *game* dan membuka media sosial, lebih suka melihat hal-hal apa saja yang sedang *viral* di media sosial. Dan sebagian remaja ada yang senang bermain *game online* secara bersama-sama dengan teman lainnya, sehingga konsentrasi untuk beribadah semakin kecil, hingga akhirnya tidak dapat lagi mengontrol diri untuk tidak memainkan *gadget* padasaat beribadah. Dampak dari *gadget* yang di bawa ke gereja membuat para remaja kurang fokus atau kurang konsentrasi dalam beribadah. Karena ada keinginan yang kuat untuk selalu *eksis* di media sosial, misalkan saat beribadah ada saja remaja yang membuka *Instagram*nya, melakukan siaran langsung sepanjang beribadah dan akan merasa sangat puas ketika mendapatkan penonton yang banyak dan komentar-komentar yang baik saat ia melakukan hal tersebut. Selain itu, banyak remaja yang menyempatkan diri untuk membalas satu persatu pesan yang masuk ke media sosialnya sehingga kurang memperhatikan firman Tuhan yang disampaikan oleh Pengkhotbah saat berkhotbah.

Setiap hari Minggu pada saat beribadah penulis memperhatikan bahwa pada saat jam ibadah remaja, banyak remaja menjadikan hari minggu menjadi hari bermain *gadget* sepuasnya. Karena tidak ada aktivitas sekolah dan kurangnya pengawasan dari orang tua dan tidak ada yang menegur ketika bermain *gadget* pada saat ibadah. Berbeda dengan lingkungan sekolah yang ada batasan dalam memainkan *gadget*. Menggunakan *gadget* saat beribadah membuat anak remaja menjadi anak yang kurang aktif di gereja. Saat gereja mengadakan ibadah yang bersifat tanya-jawab atau diskusi sulit untuk menjawab karena kurang konsentrasi dalam mendengarkan apa yang disampaikan oleh Pengkhotbah. Berdasarkan pengalaman penulis beribadah di Gereja Bethel Indonesia (GBI) plaza Pondok Gede Bekasi, penulis menemukan masalah bahwa remaja di gereja sering menggunakan *gadget* saat beribadah. Dimana *gadget* tersebut sering disalahgunakan pemakaiannya, misalkan yang seharusnya membuka Alkitab dari *gadget* tetapi malah membuka aplikasi lain sehingga tidak konsentrasi saat beribadah ataupun tidak memiliki sikap serius dalam beribadah.

Dari latar belakang yang penulis uraikan dan dari fenomena yang ada pada saat ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Dampak Penggunaan Gadget Dalam Ibadah Remaja GBI Plaza Pondok Gede Bekasi.**”

## **1.2 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak melebar dan meluas maka penulis membatasi penelitian ini pada masalah “Dampak penggunaan *gadget* dalam ibadah remaja GBI Plaza Pondok Gede Bekasi.”

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apa saja dampak penggunaan *Gadget* dalam ibadah remaja di GBI Plaza Pondok Gede?”

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai “dampak penggunaan *gadget* dalam ibadah remaja GBI Plaza Pondok Gede Bekasi.”

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan pelayanan anak dampak penggunaan *gadget* terhadap koseibadah remaja GBI Plaza Pondok Gede Bekasi.

##### **b. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Gereja**

Menambah wawasan bagi gereja tentang betapa pentingnya pendisiplinan penggunaan *gadget* saat remaja beribadah agar remaja serius dan menghormati jalannya ibadah.

###### **b. Bagi Pembina Remaja**

Menambah informasi bagi pembina remaja tentang betapa pentingnya bimbingan, arahan serta nasehat bagi remaja untuk tidak menggunakan *gadget* saat beribadah.

###### **c. Bagi Remaja**

Untuk mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya sikap serius dalam beribadah dengan meminimalisir penggunaan *gadget* saat ibadah ataupun menonaktifkan *gadget* sebelum ibadah dimulai.

###### **d. Bagi Penulis**

Untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* dalam ibadah remaja GBI Plaza Pondok Gede Bekasi.