

BAB V

PENUTUP

Setelah mendapatkan hasil dari penelitian lapangan yang telah dibahas pada Bab IV, akhirnya sampailah pada kesimpulan, implikasi dan saran dari penelitian sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Sesuai penelitian ini yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh Model Kepemimpinan Gembala dan Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah Terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, kecenderungan Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah Cukup Bertumbuh secara signifikan. Hipotesis 1 yang menyatakan bahwa kecenderungan pertumbuhan gereja di Indonesia adalah kurang bertumbuh, tidak terbukti.

Kedua, kecenderungan Model Kepemimpinan Gembala secara signifikan Telah Diterapkan Maksimal. Hipotesis 2 yang menyatakan bahwa kecenderungan Model Kepemimpinan Gembala secara signifikan sudah diterapkan maksimal adalah terbukti.

Ketiga, kecenderungan Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah secara signifikan adalah Tertarik. Hipotesis 3 yang menyatakan bahwa kecenderungan ketertarikan orang muda mengikuti ibadah adalah kurang tertarik, tidak terbukti..

Keempat, terdapat hubungan yang Positif dan signifikan antara Model Kepemimpinan Gembala (X_1) terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia (Y) memiliki hubungan tergolong Sedang. Kontribusi variabel Model

Kepemimpinan Gembala terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah sebesar 29,3%. Hipotesis 4 menyatakan bahwa secara signifikan pengaruh model kepemimpinan gembala terhadap pertumbuhan gereja di Indonesia adalah positif, terbukti.

Kelima, terdapat hubungan yang Positif dan signifikan antara variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah dengan Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah memiliki hubungan Kuat. Sumbangan variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah sebesar 50,2%.. Hipotesis 5 menyatakan bahwa secara signifikan pengaruh ketertarikan orang muda mengikuti ibadah terhadap pertumbuhan gereja di Indonesia adalah positif. terbukti.

Keenam, hubungan secara bersama-sama variabel Model Kepemimpinan Gembala dan variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah Positif dan memiliki hubungan yang Kuat. Secara bersama-sama sumbangan Model Kepemimpinan Gembala dan variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia sebesar 54,2%. Hipotesis 6 menyatakan bahwa secara signifikan pengaruh secara bersama-sama model kepemimpinan gembala dan ketertarikan orang muda mengikuti ibadah terhadap pertumbuhan gereja di Indonesia adalah positif, terbukti.

Ketujuh, indikator dari Model Kepemimpinan Gembala dan Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah yang paling dominan membentuk munculnya Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah dari variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah yaitu Senang Mengucapkan Berkat Bagi Sesama. Senang Mengucapkan Berkat Bagi Sesama akan maksimal ketika didukung oleh Merasa

Bersyukur pada Tuhan dan Bersukacita Pergi Beribadah. Semakin Senang Mengucapkan Berkat bagi Sesama ($X_{2.5}$), maka Pertumbuhan Gereja di Indonesia (Y) akan semakin meningkat dari kondisi sekarang ini. Hipotesis 7 yang menyatakan bahwa indikator dari Model Kepemimpinan Gembala dan Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah yang paling dominan membentuk munculnya pertumbuhan gereja di Indonesia adalah Pengabdian Diri dari variabel Model Kepemimpinan Gembala, tidak terbukti.

Kedelapan, Berdasarkan hasil analisa bersama-sama secara konsisten menunjukkan bahwa variabel moderator Wilayah (X_7) merupakan variabel moderator yang paling dominan mendorong atau berpengaruh langsung untuk membentuk Pertumbuhan Gereja di Indonesia (Y). Adapun moderator indikator wilayah (X_7) dipengaruhi oleh moderator Usia (X_4) dan moderator indikator Jenis Kelamin (X_3). Dari Uji Beda Independent T Test disimpulkan bahwa Pertumbuhan Gereja di Indonesia Group Rentang Wilayah Indonesia Barat dengan di Group Rentang Wilayah Indonesia Tengah, Barat dengan Timur, Tengah dengan Timur tidak ada perbedaan. Hipotesis 8 menyatakan bahwa latar belakang yang paling dominan membentuk pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah usia, tidak terbukti.

B. Implikasi

Dari penelitian ditemukan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara Model Kepemimpinan Gembala dan Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia. Atas dasar hasil penelitian ini, maka peran penelitian ini adalah menelaah pengaruh Orang Muda dan Kepemimpinan

Gembala dalam berkontribusi terhadap pertumbuhan gereja di Indonesia, dan bertujuan untuk memberikan masukan/usulan setelah melihat perkembangan yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian ini diperkaya dengan dilaksanakannya Focus Discussion Group sebanyak dua kali, yang melibatkan beberapa pihak terkait yaitu Ketua Umum Sinode Gereja AMIN (Angowuloa Masehi Indonesia Nias), Dosen STTB The Way (GBI Karawang), Sekum Sinode GPPIK (Gereja Persekutuan Pemberitaan Injil Kristus), Ketum Sinode GKKB (Gereja Kristen Kalimantan Barat), Sekum Sinode GKAI (Gereja Kristen Alkitab Indonesia), Sekum Sinode GKII (Gereja Kasih Kristus Indonesia), Sekum Sinode GKII (Gereja Kristen Indonesia Injili), Ketua 1 Sinode GPKB (Gereja Protestan Kalimantan Barat), Ketum Sinode Gereja Kristen Sangkakala Indonesia, Ketua Majelis Daerah Nias Sinode GKAI (Gereja Kristen Alkitab Indonesia), Sekum Sinode GBI (Gereja Bethel Indonesia), Gembala Sidang dan Pendeta dari Gereja Masehi Musafir Indonesia (*GMMI*), Gereja Kristen Nazarene (GKN), Gereja Bethel Indonesia (GBI), Gereja Kristen Pantekosta Yerusalem (GKPY), Gereja Sidang Pantekosta Di Indonesia (GSPDI).

Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa peran terbesar yang mendorong Pertumbuhan Gereja di Indonesia adalah dari variabel Ketertarikan Orang Muda Mengikuti Ibadah, sedangkan indikator yang paling dominan membentuk pertumbuhan gereja di Indonesia adalah Senang Mengucapkan Berkat Bagi Sesama di dukung oleh Merasa Bersyukur pada Tuhan dan Bersukacita Pergi Beribadah.

Dari hasil penelitian tersebut maka dibuat kebijakan sebagai berikut:

1. Kebijakan pertama

Meningkatkan pertumbuhan gereja di Indonesia oleh masing-masing sinode dan gereja lokal, melalui orang muda yang dapat menjawab kebutuhan dan tantangan jaman.

Kebijakan tersebut akan dijabarkan dalam beberapa strategi sebagai berikut.

a. Strategi pertama: Mengembangkan Gereja Hybrid

Mengembangkan gereja hybrid yang dapat menjawab kebutuhan dan tantangan jaman melalui media digital, dengan cara *hybrid* yaitu daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan), menggabungkan *offline* dan juga *online*, dan terbuka menuju *metaverse*/dunia virtual ke masa depan.

Gereja hybrid adalah gereja yang menyelenggarakan ibadah-ibadah, dan kegiatan-kegiatan lainnya secara *onsite* dan *online*. Saat ini setelah dunia dilanda Covid-19, selama pandemi gereja “didorong” untuk menyelenggarakan ibadah secara *online*, baik secara *streaming* atau direkam untuk ditayangkan di youtube. dan penggunaan lainnya. Gereja-gereja dikota besar mayoritas secara alami sudah berubah menjadi gereja *hybrid*, belum semua terutama di daerah.

Apa pentingnya membentuk gereja hybrid? 1) Bahwa orang muda dari generasi Y dan Z saat ini, lebih tertarik dengan media digital dan sudah menjadi bagian hidup sehari-hari mereka; 2) Ketika ketertarikan orang muda kepada ibadah itu kuat, maka kita perlu memfasilitasi dan memupuk ketertarikannya ini dengan menjadikan gereja lokal sebagai gereja hybrid. Disatu sisi diadakan ibadah dan pelayanan secara online, disisi lain harus tetap offline sebagaimana prinsip

persekutuan orang percaya tetap memerlukan pertemuan tatap muka juga mengingat generasi yang lain seperti generasi baby boomer kebanyakan terbatas didalam pemahaman dan penggunaan media digital. Saat ini sudah sangat diperlukan pengembangan media digital sebagai basis pelayanan gereja, baik untuk ibadah maupun untuk jenis-jenis aktivitas pelayanan lainnya; 3) Model gereja masa depan ini akan menggenapi atau mewujudkan apa yang Firman Tuhan katakan mengenai amanat agung perintah untuk memberitakan injil kepada segala bangsa dan perintah untuk memberitakan injil ke segala mahluk di seluruh dunia. Perkembangan pesat Teknologi digital dalam masyarakat terjadi hampir di semua bidang termasuk gereja. Gereja mau tidak mau harus melek teknologi untuk melayani umat. Gereja disadarkan melalui pandemi bahwa dunia digital menjadi basis pelayanan gereja saat ini. Covid-19 melahirkan ancaman kematian dan juga kesempatan buat gereja untuk menjangkau orang memenangkan jiwa kepada Kristus. Pada masa pandemi Covid-19, institusi yang mempunyai dua kanal layanan (online dan offline) mempunyai keunggulan yaitu kemampuan saling dukung antar kanal satu sama lain. Yang digital mendukung yang fisik dan yang fisik mendukung yang digital sehingga sinergitas keduanya mampu memberikan pengalaman baru yang berguna pada penggunaannya. Zaman Modern di era Digital saat ini identik dengan kebutuhan secara cepat, mudah, dan aman. Cepat dan mudah memproses segala sesuatu. Aman dalam menghindari banyak kontak fisik selama Covid, aman bagi anak perempuan ketika berinteraksi atau bekerja di tengah malam ke pagi hari.

Hal yang perlu diperhatikan: Teknologi digital dikembangkan adalah untuk melayani tujuan. Prinsipnya teknologi digital gerejani harus terikat pada tujuan

gereja yang memperlakukan Tuhan Yesus sebagai kepala gereja. Jadi teknologi adalah hamba tujuan.

1) Upaya pertama

Gembala, team kepemimpinan dan pengurus gereja lokal perlu membuka wawasan kemudian mau belajar dan menyepakati untuk menerapkan gereja hybrid sebagai strategi pertumbuhan gereja lokal. Dalam hal ini gembala perlu menginisiasi dan mensosialisasikan strategi gereja hybrid.

2) Upaya kedua

Melakukan perencanaan termasuk mengalokasikan sejumlah dana untuk pengadaan sarana media digital seperti jaringan internet, multimedia, sound system, video camera untuk streaming atau upload ke youtube, zoom meeting, LED Videotron yang memadai dan lain-lain yang dibutuhkan.

3) Upaya ketiga

Dibentuk team divisi multimedia dari jemaat yang mempunyai keahlian disana, termasuk diadakan training-training yang dibutuhkan.



Penjelasan Software

Peserta yang dilatih akan diberi penjelasan mengenai apa itu software easy worship dan software lain yang terkait yang biasa dipakai dalam menunjang kegiatan pelayanan gereja misalnya: power point dan easy worship. Kemudian dijelaskan pula fungsi-fungsi item dan toolbar dalam software easy worship.

Praktek (Demo Program)

Pada tahap praktek (Demo Program), peserta yang dilatih diberi arahan dari pemateri cara mengoperasikan software easy worship dan mempraktekkannya.

Evaluasi (Tes & Tugas Project)

Pada tahap evaluasi, semua peserta yang dilatih di tes secara tertulis maupun secara praktek, diberi tugas mengoperasikan untuk menguji pemahaman terhadap fungsi dari toolbar dan icon dari software easy worship, dan seluruh peserta pelatihan harus mengerjakannya.

4) Upaya keempat

Penggunaan sarana media digital. Media digital sebagai sarana komunikasi pada masa *new normal* ini berperan signifikan bagi gereja untuk mengikuti gelombang digitalisasi. Di era digital sekarang ini, semua orang diberikan kemudahan untuk mengakses informasi. Pemanfaatan media digital dapat menjadi penunjang pembelajaran atau untuk ibadah yang menarik. Berbagai media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring diantaranya Youtube, Google Classroom, Zoom Meeting, Instagram, WhatsApp, dan lain sebagainya. Penggunaan media sosial saat ini yang paling banyak digunakan tiga teratas yaitu Youtube, WhatsApp dan Instagram.

Jenis sarana media digital lainnya yang digunakan: a) Multimedia Interaktif: komponen multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain diolah serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya. Teknologi digital punya kemampuan memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang dinamis dan kreatif; b) Digital Video dan Animasi: pembelajaran

berbasis video seperti microvideo, tutorial, training video, screencast, presentation & Lecture, animasi digital. Kemampuan memfasilitasi pendidikan dan pelatihan secara otomatis, masif sekaligus fleksibel; c) Podcast: merupakan episode program yang tersedia di Internet. Podcast biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain; d) Informasi lebih banyak, mengenai jadwal ibadah, renungan, warta gereja dan lain-lain; e) Gereja menyediakan e-book, audio, video dalam bentuk digital tak terbatas jumlahnya; f) Gereja menyiapkan untuk menghadapi kemungkinan ibadah virtual dengan alat headset virtual reality yang bisa mewujudkan *digital presence*; g) Diskusi buku/video tatap muka Daring/online; h) Kotbah *online* dan atau di upload ke youtube; i) Komsel *online* di hari tengah minggu; j) Konseling *online* jangkauan lebih luas; k) *Prayer Fellowship* secara *online*; l) *Bible study* secara *streaming* dan atau di upload ke youtube; m) *Webtraining* secara online n) Pelayanan Mentoring lokal atau se Sinode o) Gereja hybrid yang menggabungkan Kombinasi teknologi Online to Offline, atau Offline to Online akan dapat membuat tugas gereja marturia, koinonia dan diakonia menjadi lebih efektif. Dengan catatan tetap *physical presence: direct and total experience*, tidak bisa digantikan oleh *online*. Tidak bisa terus-terusan online, diperlukan adanya *Engagement*, keterlibatan jemaat, bukan menjadi *Entertainment* seperti nonton, tidak kenal dengan sebelah.

5) Upaya kelima

Melakukan penyimpanan data digital/*Digital storage* dapat menyimpan data yang tak terbatas. Disimpan di *cloud storage* (menyimpan file, kotbah-kotbah,

dokumen, data jemaat, gambar, video). Kemampuan melaksanakan pendataan jemaat yang lengkap, update dan rapih.

6) Upaya keenam

Ada team yang melakukan riset dan developmen terkait dengan gereja hybrid dan segala permasalahannya. Sehingga pimpinan gereja bisa melakukan analisa, bisa me-redefinisi pelayanan, dan mengambil keputusan dengan melakukan kebaruaran-kebaruaran.

7) Upaya ketujuh

Digital presence membuat gereja bisa berada dimana saja, menjangkau siapa saja dan kapan saja (jangkauan lebih luas).

Penggunaan Augmented Reality (AR) yaitu teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time,. teknologi ini berusaha menggabungkan konten virtual ke dalam dunia nyata. Dan memungkinkan kita dapat berinteraksi dengan konten dunia maya di dunia nyata. Penggunaan Virtual Reality (VR) dengan teknologi yang berusaha menggabungkan dunia nyata ke dalam dunia maya. Dan memungkinkan pengguna dapat merasakan masuk ke dalam dunia maya tersebut. Perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya, membangun lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia, dan merespons kegiatan real-time atau operasi untuk orang, yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata dengan menggunakan alat headset virtual reality yaitu

oculus quest yang di produksi oleh Facebook Inc. Facebook sudah berganti nama menjadi Meta untuk meluncurkan membangun "metaverse" - dunia online di mana orang dapat bermain, gim, bekerja, dan berkomunikasi dalam lingkungan virtual, menggunakan headset virtual reality atau oculus quest.

b. Strategi kedua: Memaksimalkan Orang Muda

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada kecenderungan yang signifikan untuk orang-orang muda tertarik mengikuti ibadah, dan memberi kontribusi yang kuat terhadap pertumbuhan gereja Indonesia disaat ini.

Maka segmen orang muda patut dijadikan target sebagai kontributor utama dalam pertumbuhan gereja di Indonesia. Langkah pertama memaksimalkan orang muda, yaitu dengan melakukan kaderisasi pelayan dan pemimpin orang muda dari generasi Y dan Z. Krisis pemimpin muda yang berkualitas mengakibatkan gereja banyak kehilangan orang muda. Gereja harus memulai dengan mempersiapkan pemimpin-pemimpin muda yang dapat diandalkan. Metode terbaik dan sesuai dengan firman Tuhan untuk dapat menghasilkan pemimpin adalah dengan cara pemuridan atau yang sering disebut dengan mentoring. Mentoring merupakan suatu proses dalam pembentukan pemimpin agar nantinya pemimpin-pemimpin yang dihasilkan merupakan pemimpin yang berkualitas.

1) Upaya pertama

Membangun pemimpin-pemimpin orang muda.

Dalam pembentukan kepemimpinan orang muda, gereja menyediakan kelas-kelas pemuridan yang bertingkat. Kelas 01 untuk pemula berisi tentang Keselamatan, Yesus

penguasa tunggal, Kuasa persekutuan, Baptisan, Hati Bapa sorgawi, Yesus menyembuhkan, Yesus pelepas, Kuasa Roh Kudus, Kuasa kesaksian, Keuangan yang merdeka, Pergaulan pria wanita/Keluarga Ilahi, Tertanam dalam gereja lokal, Murid sejati. Setelah lulus Kelas 01, maka dilanjutkan ke Kelas 02/pendewasaan rohani yang berisi tentang disiplin rohani/membangun kebiasaan-kebiasaan baru yang rohani berupa Menemukan kebenaran Firman Tuhan, Pujian dan penyembahan, Berdoa, Puasa, Persekutuan, Membangun dan mempertahankan kebiasaan yang baik. Setelah lulus Kelas 02 dilanjutkan ke Kelas 03 untuk pelayan, berisi tentang Panggilan, Karakter pelayan, Nilai-nilai pelayanan. Setelah lulus Kelas 03 dilanjutkan ke Kelas 04 untuk pemimpin, berisi tentang Karakter, Pelatihan kepemimpinan, Manajemen, Organisasi, Mentoring, Membangun sebuah tim. Salah satu syarat pemimpin adalah sudah menyelesaikan Kelas 01-04.

2) Upaya kedua

Menjadikan pemimpin-pemimpin orang muda yang sudah dimentor, menjadi mentor/pemurid dari orang-orang muda yang lain, yang butuh ditolong. Mereka diteguhkan dan didukung oleh gembala dalam menjalankan perannya sebagai pemimpin-pemimpin. Pada waktunya mereka dipersiapkan untuk melahirkan pemimpin-pemimpin baru di antara orang-orang muda yang ada.

3) Upaya ketiga

Menggabungkan baik secara fisik maupun virtual, setiap jemaat termasuk orang muda ke komunitas kategorial masing-masing untuk didampingi, dirawat dan bertumbuh di sana di tengah segala persoalan/tantangan hidup yang jemaat alami.

Komunitas kategorial disini adalah komunitas berdasarkan kelompoknya, misalnya anak muda masuk dalam komisi youth, anak remaja masuk kedalam komisi Teens.

4) Upaya keempat

Komunikasi rutin via media digital / *omni channel* untuk mempererat persekutuan kebersamaan yang saling mempengaruhi diantara orang muda. Baik melalui aplikasi media sosial yang digunakan misalnya Discord, Instagram, Tiktok, Facebook maupun di dalam website dicantumkan link sosial media dan youtube, juga sebaliknya di sosial media dan youtube mencantumkan link ke website, atau sosial media ke youtube. Termasuk ada kontak, email, fitur chat, dan lain-lain.

5) Upaya kelima

Gembala atau team kepemimpinan gereja, melibatkan pemimpin-pemimpin muda menjadi pengurus gereja yang siap diajak berdialog, menyumbangkan pemikiran yang kreatif, membagi hidup untuk merawat dan menggerakkan jemaat orang muda di gereja lokal.

6) Upaya keenam

Ibadah-ibadah yang diselenggarakan di gereja lokal dan ibadah pemuda interdenominasi, antar sinode, antar wilayah dan harus tetap berjalan didasari Firman Tuhan untuk menjangkau orang-orang muda, tidak boleh bergeser menjadi manipulatif, kompromistis, duniawi (seperti dugem, mengizinkan praktek LGBT).

7) Upaya ketujuh

Gereja-gereja perlu mempelajari pendekatan-pendekatan yang tepat kepada orang-orang muda, baik dalam acara-acara komunitas maupun dalam hubungan pribadi. Dalam hal ini gembala dan team kepemimpinan gereja perlu

memberikan ruang dan kepercayaan kepada orang-orang muda untuk berkreasi. Memberi kesempatan kepada orang muda mencurahkan ide-ide kreatif yang membangun, mengadakan acara, proyek, kepanitiaan, ibadah kreatif, dan lain-lain. Termasuk memberi ruang kepada mereka melakukan kesalahan dan belajar dari kesalahan, untuk kebaikan ke depan.

8) Upaya kedelapan

Evaluasi. Gereja perlu mengevaluasi kotbah-kotbah di ibadah orang muda dan ibadah raya (umum). Sangat diperlukan kotbah-kotbah yang relevan dengan dunia orang muda dan inspirasi. Dilihat dari tema dan isi kotbah tiap minggu, pengkotbahnya siapa, pembawaan pengkotbah bagaimana. Cek partisipasi orang muda secara berkala dalam group media digital, Cek berapa banyak orang muda yang hadir dalam ibadah, Cek berapa banyak orang muda yang terlibat dalam pelayanan. Cek *creative ministry* yang dihasilkan. Cek budget yang dikeluarkan.

c. Strategi ketiga: Mengaplikasikan indikator Senang Mengucapkan Berkata yang memberi kontribusi terbesar terhadap Pertumbuhan Gereja di Indonesia di dukung oleh Merasa Bersyukur pada Tuhan dan Bersukacita Pergi Beribadah.

Setiap kata yang diucapkan maupun yang diketik memiliki dampak. Ada banyak orang yang mudah sekali mengeluarkan kata-kata toxic, penuh kebencian (*hate speech*), bahkan menyakiti orang lain. Kata-kata ini bisa berdampak jangka panjang. Ada banyak orang yang menjadi mudah putus asa karena sering diejek “enggak bisa apa-apa”. Orang toxic atau orang yang beracun, memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan dan memberikan dampak negatif pada orang sekitar.

Bahkan bisa saja kita sendiri memiliki sifat toxic. Sehingga kita perlu mengenali lebih dalam mengenali sifat toxic. Biasanya seseorang yang memiliki sifat toxic ini, merupakan orang yang susah merasakan kebahagiaan, suka memandang orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan kecurigaan, suka mengeluh dan hidupnya jarang merasakan kepuasan. Sifat toxic yang dimiliki seseorang bisa menular ke orang lainnya. Karena sifat toxic ini bisa merusak suasana yang menyenangkan menjadi suasana yang tidak menyenangkan. Baik dalam perbuatan maupun ucapan yang dilakukan orang toxic, bisa membuat sakit hati dan kelelahan secara fisik maupun emosional.

Amsal 25:11 mengatakan Perkataan yang diucapkan tepat pada waktunya adalah seperti buah apel emas di pinggan perak. Artinya sesuatu yang bernilai sangat penting dan berharga. Ada dua faktor: Untuk berbicara yang tepat, di waktu yang tepat. Pertama adalah hikmat dari Tuhan. Hanya Tuhan yang dapat memberikan kita perkataan yang tepat di waktu yang tepat dengan cara yang tepat. Kedua adalah penguasaan diri. Orang yang menguasai diri dapat berkata yang tepat menguatkan orang lain. Yakobus 3:5 Lidah walau kecil dapat memegahkan perkara-perkara yang besar. Orang yang menguasai diri dapat mengatakan yang bermanfaat yaitu yang membawa kehidupan. Yesaya 50:4 Tuhan ALLAH telah memberikan kepadaku lidah seorang murid, supaya dengan perkataan aku dapat memberi semangat baru kepada orang yang letih lesu. Setiap pagi Ia mempertajam pendengaranku untuk mendengar seperti seorang murid. Perkataan bisa menjadi berkat atau kutuk. Amsal 15:1 Jawaban yang lemah lembut meredakan kegeraman, tetapi perkataan yang pedas membangkitkan marah. Nada dalam perkataan bisa membuat orang marah. Perkataan

yang tepat disampaikan dengan cara yang tidak tepat akan menghasilkan hasil yang tidak tepat. Perkataan yang tepat, di waktu yang tepat dengan cara yang tepat akan memberkati banyak orang.

1) Upaya pertama

Disampaikan tema-tema kotbah tentang perkataan yang membawa berkat, perkataan yang memulihkan, yang membangun, yang menguatkan, yang meneguhkan, yang menyatakan kasih Tuhan, yang penuh kasih karunia. Disampaikan pengajaran untuk menghindari diri dari kata-kata menghina, kata-kata fitnah, cacian, kata-kata yang cabul, dan lain-lain. Upaya pertama ini dilakukan secara onsite dan online, disertai dengan game yang relevan, ilustrasi-ilustrasi.

2) Upaya kedua

Membangun kebiasaan positif menjadi gaya hidup saling mengucapkan berkat terutama di antara orang muda yang sangat saling mempengaruhi di komunitasnya secara online di media digital dan secara onsite. Contohnya dengan memberi HiFive, mengucapkan salam, mengucapkan berkat, mengucapkan kata-kata peneguhan, yel-yel, saling mendoakan dengan kata-kata yang membangun dan memberkati, dan lain-lain.

3) Upaya ketiga

Gembala menjadi figur bapa/ibu rohani yang baik dalam ucapan positif, yang membangun, yang meneguhkan, yang menyediakan waktu, membangun komunikasi yang bersahabat, memberi perhatian untuk meminimalisir gap generasi dengan jemaat orang-orang muda, dan juga untuk membangun hubungan sebagai pengayom/pelindung yang mempercayai & meneguhkan, pendamping yang memberi

petunjuk/arahan. Memberikan kepercayaan kepada orang-orang muda untuk menyatakan kebutuhan, berekspresi sesuai kelompok usianya dan memberi ruang untuk mereka mencoba dan salah sebagai kesempatan belajar.

4) Upaya keempat

Biasakan orang-orang muda sharing kesaksian hidup untuk membangkitkan semangat yang menjadi berkat buat orang muda lain yang mendengarkan.

5) Upaya kelima

Disampaikan tema-tema kotbah tentang bersyukur kepada Tuhan dalam segala keadaan sebagai tindakan iman atas kasih karuniaNya secara onsite dan online, disertai dengan game yang relevan, ilustrasi-ilustrasi.

6) Upaya keenam

Membangun kebiasaan positif menjadi gaya hidup saling menyatakan rasa bersyukur kepada Tuhan terutama di antara orang muda yang sangat saling mempengaruhi di komunitasnya secara online di media digital dan secara onsite. Contohnya mengucapkan "Haleluyah", "Amin", memberi kesaksian bersyukur atas pemeliharaan Tuhan.

7) Upaya ketujuh

Melibatkan orang-orang muda di pelayanan pujian dan penyembahan dan mengekspresikan rasa bersyukur kepada Tuhan lewat pujian dan penyembahan yang dilakukannya.

8) Upaya kedelapan

Disampaikan kesaksian bagaimana pertolongan Tuhan datang ketika tetap mengungkapkan rasa bersyukur pada Tuhan ketika dalam menghadapi situasi sulit. Sehingga pengalaman mengalami dijamah Tuhan, mengalami pertolongan Tuhan tersebut membuat dia dan orang muda yang mendengarnya akan mengucapkan syukur.

9) Upaya kesembilan

Disampaikan tema-tema kotbah tentang bagaimana bisa membuat orang muda bersukacita hadir dalam ibadah. Ibadah yang penuh sukacita berkaitan erat dengan pengenalan dan hubungan yang baik dengan Tuhan. Ketika umat Tuhan sungguh-sungguh menyadari bahwa Tuhan baik dan penuh kasih setia, maka ibadah akan menjadi suatu kerinduan dari hati. Ibadah yang dari hati tersebut akan menyebabkan menjadi bergairah dan bersukacita untuk hadir dalam ibadah. Disamping itu mereka pun akan senang bila lingkungan/fasilitasnya dan teman-teman cocok dengan mereka. Tema-tema kotbah mengenai ini disampaikan secara onsite dan online, disertai dengan game yang relevan, ilustrasi-ilustrasi.

10) Upaya kesepuluh

Membangun gaya hidup bersukacita hadir dalam ibadah terutama di antara orang muda sangat dipengaruhi oleh pertemanan. Keterlibatan mereka dalam komunitas sel menjadi sangat penting, berkomitmen bersama, menularkan sukacitanya di antara mereka, bahkan mereka akan mengajak teman-teman baru untuk masuk ke dalam komunitasnya baik secara online di media digital dan secara onsite.

11) Upaya kesebelas

Melibatkan orang-orang muda dalam pelayanan pujian dan penyembahan dan mengekspresikan rasa bersukacita hadir dalam ibadah lewat pujian dan

penyembahan yang dilakukannya. Orang-orang muda umumnya senang terlibat dalam pelayanan pujian penyembahan seperti bermain musik, menjadi singer bahkan worship leader. Hal ini menjadi motivasi untuk hadir ibadah dengan sukacita.

12) Upaya keduabelas

Disampaikan kesaksian bagaimana mereka bersukacita hadir dalam ibadah dengan berbagai penyebab dan pengalamannya sehingga menginspirasi teman-temannya dan menggelorakan sukacita mereka.

2. Kebijakan kedua

Meningkatkan pertumbuhan gereja melalui kepemimpinan gembala yang terbuka menghadapi tantangan jaman.

a. Strategi: Gembala yang mengabdikan diri untuk gereja masa depan

Telah dinyatakan di strategi kesatu bahwa gereja mulai saat ini sampai masa depan perlu melakukan perubahan untuk menjadi gereja hybrid dan gereja virtual seiring dengan perkembangan teknologi digital tanpa mengurangi nilai-nilai Alkitabiah. Model gereja masa depan ini akan menggenapi atau mewujudkan apa yang Firman Tuhan katakan mengenai amanat agung perintah untuk memberitakan injil kepada segala bangsa dan perintah untuk memberitakan injil ke segala mahluk di seluruh dunia.

1) Upaya kesatu

Gembala berpikir dan bersikap terbuka untuk menghadapi tantangan gereja ke depan, mau belajar dan menjadikan gerejanya menjadi gereja hybrid bagi yang belum dan melanjutkan bagi yang telah melakukannya. Dan dengan penuh

pengabdian, menjadi teladan dalam mempersiapkan gereja hybrid dan mengembangkannya.

2) Upaya kedua

Gembala harus menjembatani atau melakukan koordinasi antara pemimpin generasi Y, Z dan generasi sebelumnya untuk menyamakan visi, perspektif tentang pelayanan untuk masa sekarang dan masa yang akan datang.

3) Upaya ketiga

Gembala menjadi motor penggerak perubahan, merencanakan bersama dan mensosialisasikannya kepada pemimpin dan seluruh jemaat.

4) Upaya keempat

Gembala mendorong generasi baby boomer untuk belajar mengoperasikan peralatan dan aplikasi yang digunakan oleh gereja seperti WA, Instagram, Youtube dan lain-lain. Jika perlu, gembala menunjuk PIC beberapa orang muda untuk mengajarkan pengoperasian aplikasi-aplikasi yang digunakan minimal di gereja lokal.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis memberi saran-saran sebagai berikut:

Kepada gembala, pimpinan gereja-gereja di Indonesia: supaya melakukan Focus Group Discussion diantara team kepemimpinan gereja mendiskusikan faktor ketertarikan orang muda mengikuti ibadah dan kepemimpinan gembala di gereja terhadap pertumbuhan gereja di Indonesia. Fokus memaksimalkan orang muda di gereja nya untuk menjangkau orang muda generasi Y dan Z yang jumlahnya 145,39 juta atau 53,81% orang di Indonesia saat ini. Segmen orang muda di Indonesia saat

ini akan memberi kontribusi yang paling besar untuk pertumbuhan gereja di Indonesia..

Kepada gembala, pimpinan gereja-gereja di Indonesia: supaya melakukan diskusi-diskusi terkait dengan membangun gereja hybrid, gereja virtual dan bentuk-bentuk lain yang mungkin terjadi. Dapat mendiskusikan mengenai manfaat, tantangan, ancaman, kendala-kendala dan menemukan peluang dan solusinya.

Kepada gembala, pimpinan gereja-gereja di Indonesia: supaya menggunakan sarana teknologi terkini untuk pelayanan pekerjaan Tuhan khususnya memenangkan jiwa. Gereja Tuhan perlu bermisi melalui media digital. Sebab pelayanan media berpengaruh besar dalam hal mengkomunikasikan Injil di era revolusi industri 4.0 ke 5.0 dan 6.0 ini. Bermisi melalui media digital sangat berguna untuk menjangkau setiap lapisan masyarakat yang sulit untuk dijangkau karena keterbatasan lokasi dan waktu. Bukan hanya itu saja, setiap lapisan umur dapat dijangkau dengan mudah melalui pelayanan media digital.

Kepada Sekolah-sekolah Tinggi Teologi di Indonesia: memasukkan mata kuliah tentang pengetahuan dan penguasaan teknologi digital, virtual di dalam kurikulumnya, agar lulusannya dapat menggembalakan di dunia virtual.

Kepada perpustakaan STT-STT di Indonesia: menyediakan e-book, e-literature, video terbaru dan jumlahnya banyak, memadai untuk menunjang proses pembelajaran mahasiswa STT.

Kepada orang muda Generasi Y dan Z, supaya memaksimalkan kesempatan sekarang ini. Inilah waktunya untuk orang-orang muda Kristen berkreasi dan mengambil tanggung jawab pelayanan yang terkait dengan teknologi digital untuk

mengadakan perubahan kearah gereja masa depan. Memanfaatkan teknologi mutakhir seperti *AI, VR, Intelligent spaces and smart places, Digital Twins, Voice Interfaces dan chatbot, Robot dan cobot*. Mempersiapkan pemimpin-pemimpin orang muda yang dapat melayani generasi Z yang unik yang jumlahnya saat ini lebih banyak dari generasi Y, menjawab kebutuhan mereka dan meningkatkan pertumbuhan rohani mereka digereja masa depan. Sebagai kata penutup: “Setiap masa ada orangnya, dan setiap orang ada masa nya”. Inilah masa nya orang muda. Haleluyah.

