

Membesarkan Anak

Di Era Digital pada
Masa Pandemi



Lingkungan mempengaruhi perkembangan jiwa

- Kemiskinan dan kemakmuran
- Kekacauan dan ketidakamanan
- Keguyuban dan kerekatan



Gaya hidup mempengaruhi perkembangan jiwa.

**Di era digital gaya
hidup mengalami
perubahan drastik dan
ini mempengaruhi
perkembangan jiwa.**



Perubahan gaya hidup di era digital

- Semua menjadi *on demand* berarti bertambahnya pilihan dan meningkatnya desakan untuk pemuasan seketika.
- Besar kemungkinan kita bertambah impulsif, berakhir dengan kecanduan, pornografi, judi, *games*.



Perubahan gaya hidup di era digital

- Tidak perlu kontak langsung berarti berkurangnya interaksi sosial. Jurang pemisah di dunia maya begitu besar namun seperti fatamorgana, sepertinya tipis dan tak berarti, mengelabui mata.
- Masalahnya adalah relasi memerlukan waktu dan interaksi untuk berakar dan bertumbuh.



Perubahan gaya hidup di era digital

- Tidak perlu menyatakan diri secara terbuka berarti berkurangnya pertanggung-jawaban.
- Bisa mengkritik habis-habisan tanpa memperlihatkan muka.



Perubahan gaya hidup di era digital

- Komunikasi menjadi cepat dan langsung berarti konsep kampung global akan menjadi kenyataan. Apa yang terjadi di sana, akan dirasakan di sini; apa yang dianut di sana, akan dianut di sini.
- Orang mudah sekali terpengaruh dan ikut-ikutan; terpenting ikut *trend*.



Perubahan gaya hidup di era digital

- Internet akan membuka akses terhadap segalanya, pengaruh yang baik maupun buruk, seperti judi dan pornografi.
- Selain itu mudah mengembangkan kecanduan pada *gadget* itu sendiri. Tangan harus selalu mengusap gadget dan otak mencari-cari “informasi.”



Perubahan gaya hidup di era digital

- **Pengetahuan meluas, tetapi tidak mendalam sebab ulasan mendalam tidak tersedia dan tidak diminati, berakibatkan pada pemikiran yang mendangkal.**
- **Opini bertebaran tetapi ulasan mendalam sedikit.**



Perubahan gaya hidup di era digital

- Perjalanan panjang untuk menjadi terkenal dipangkas menjadi perjalanan singkat, berarti desakan untuk menjadi populer, untuk ditonton, membesar.
- Mudah sekali kita mengembangkan kepribadian semu, kepribadian untuk konsumsi umum supaya terkenal dan dikagumi.



Masalah mendasar era digital adalah:

- **PENAMPAKAN** menggantikan **KENYATAAN**
- **KECEPATAN** menggantikan **KEMATANGAN**
- **KELUASAN** menggantikan **KEDALAMAN**



Masalah mendasar era digital adalah:

- **KEBISINGAN** menggantikan **KEKRITISAN**
- **KEPEDULIAN** menggantikan **KEBAIKAN**
- **PERMISSIVE** terhadap sesama menggantikan **SUBMISSIVE** terhadap Tuhan
- **KETERBUKAAN** menggantikan **KEBENARAN**



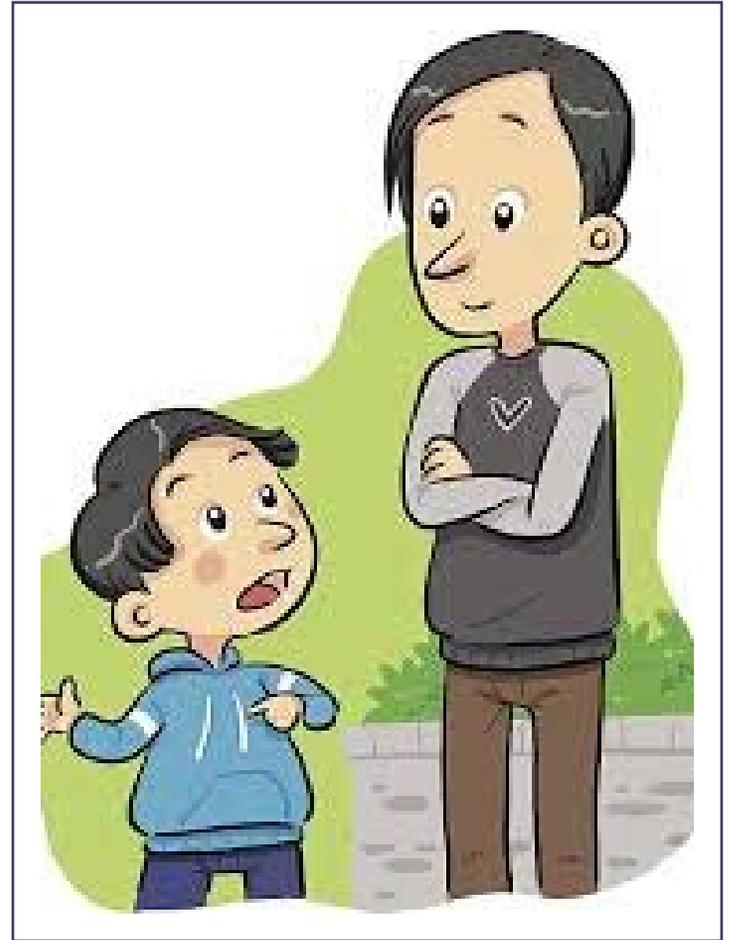
Pada akhirnya . . .

- Penampakan, Kecepatan, Keluasan, Kebisingan, Kepedulian, *Permissive*, dan Keterbukaan menjadi GAYA HIDUP dan MORALITAS BARU.
- Menggantikan GAYA HIDUP dan MORALITAS LAMA yang dibangun di atas Kenyataan, Kematangan, Kedalaman, Kekritisan, Kebaikan, *Submissive*, dan Kebenaran.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Pertama, kita mesti spesifik dan *well-informed*. Jangan menyalahkan kemajuan teknologi secara membabi-buta. Kita harus tahu bagian mana yang baik dan tidak baik.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Kedua, kita mesti menjadi contoh yang baik dan konsisten. Jangan sampai kita mencela kemajuan teknologi tetapi mata dan tangan tidak bisa lepas dari *gadget* itu.
- Kita harus menjadi contoh bahwa kita menggunakan alat sebagai alat, bukan malah digunakan dan diikat oleh alat.



shutterstock.com • 504820261

Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Ketiga, kita mesti membimbing anak untuk melihat fungsi *gadget* secara umum yaitu keperluan dan hiburan.
- Termaktub dalam keperluan adalah komunikasi dan informasi; termaktub dalam hiburan adalah *games* dan *sharing of videos*.
- Semua boleh dan tidak salah tetapi harus sesuai porsi, tepat *content*.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Keempat, kita mesti mengarahkan anak kepada **KENYATAAN**, dan menariknya keluar dari **PENAMPAKAN**.
- Besar kemungkinan anak menjadi defensif sewaktu kita menyodorkan **KENYATAAN**; tidak apa, sebab ini perlu.
- Lakukanlah dengan **KASIH** dan **PENERIMAAN**.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Kelima, kita mesti membimbing anak masuk ke dalam proses **KEMATANGAN**, dan menariknya keluar dari **KECEPATAN**.
- Kematangan terjadi lewat interaksi, keterlibatan, konflik, dan stres.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Keenam, kita mesti mengarahkan anak kepada **KEDALAMAN**, bukan **KELUASAN**.
- Ajak anak berpikir mendalam, melihat dari pelbagai sudut, dan menempatkan diri dalam posisi orang.



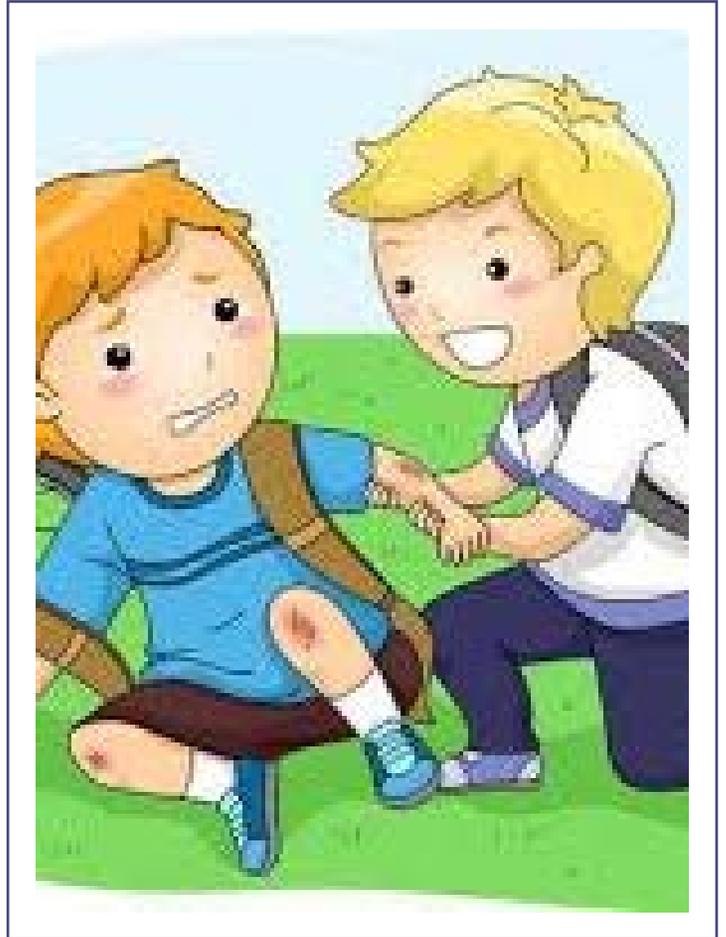
Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- **Ketujuh, dorong anak untuk berpikir KRITIS, bukan bersuara KERAS.**
- **Berpikir kritis dimulai dengan melihat diri secara kritis; dengan kata lain, mengenal diri secara tepat. Pikiran kritis yang keluar dari kebutaan atas kelemahan diri adalah cikal bakal kejemasan. Jadi, sebelum kritis terhadap orang, terlebih dahulu kita kritis terhadap diri sendiri.**



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- **Kedelapan, tekankan kepada anak bahwa lebih penting dari kepedulian adalah KEBAIKAN. Kepedulian bersifat situasional; sedang kebaikan bersifat PERMANEN, bagian integral dari diri.**
- **Kita menjadi baik bukan dengan cara berbuat kebaikan, melainkan dengan cara MENAATI perintah Tuhan. Sewaktu kita menaanti perintah Tuhan, kita menjadi baik.**



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Kesembilan, kita mengarahkan anak untuk *submissive* kepada Tuhan, bukan *permissive* terhadap sesama.
- Jiwa zaman digital adalah semua boleh dan semua baik; jadi, semua harus diterima. Kita harus mengingatkan anak akan perintah Tuhan yang lahir dari standar Tuhan, yang lahir dari kekudusan Tuhan.



Sebagai orangtua, apa yang harus kita perbuat?

- Kesepuluh, kita harus mengingatkan anak bahwa **KEBENARAN** tidak tergantikan oleh **KETERBUKAAN**.
- Kebenaran mesti dibalut dengan **KASIH**; sebab kebenaran tanpa kasih adalah penghakiman tanpa kemurahan. Keterbukaan tanpa kebenaran adalah penerimaan yang semu.



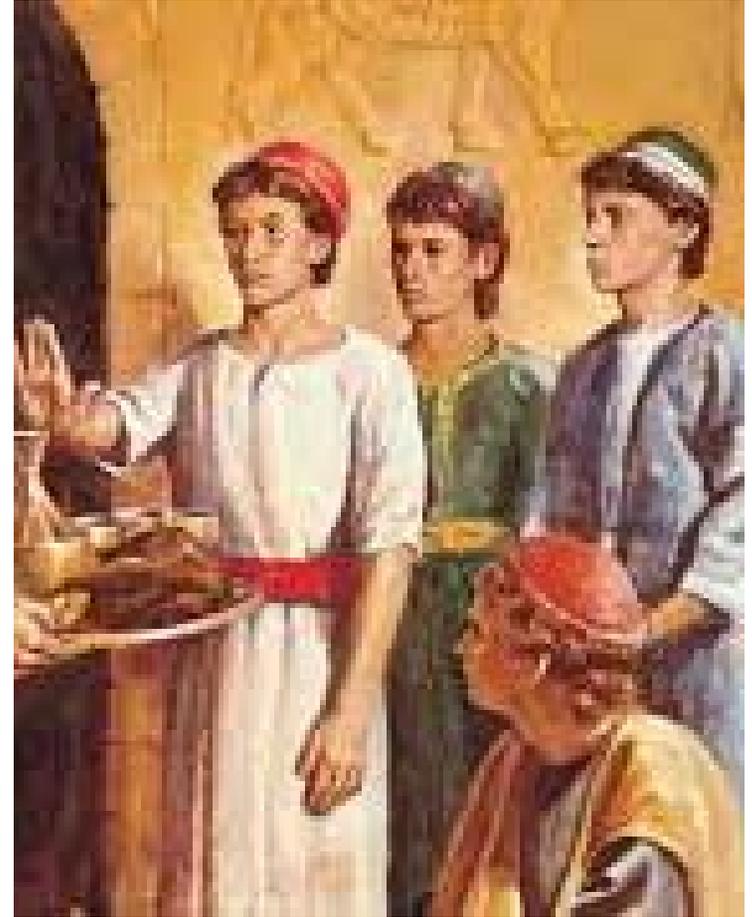
Daniel 4:8

- “Pada akhirnya Daniel datang menghadap aku, yakni Daniel yang dinamai Beltsazar menurut nama dewaku, dan yang penuh dengan roh para dewa yang kudus.”
- Ini adalah perkataan Raja Nebukadnezar.
- Yang sama dapat kita jumpai di 5:10-12 (dengan Raja Belsyazar) dan 6:20-21.



Ketiga raja itu tetap memanggilnya, Daniel!

- Daniel tetap memanggil dirinya Daniel, apa pun yang terjadi di sekelilingnya. Ia melihat dirinya sebagai umat Tuhan Allah.
- Daniel tinggal di dalam Tuhan, ia tidak meninggalkan perintah Allah, mulai dari hal kecil seperti makanan sampai pada penyembahan kepada Tuhan.



Pelajaran buat kita dan anak kita

- Kita harus melihat diri sebagai seorang Kristen, pengikut Kristus. Inilah IDENTITAS diri kita.
- Kita tidak berkompromi dari hal kecil sampai hal besar.



Namun, jangan lupa satu hal ini:

- Daniel melayani tiga raja yang tidak menyembah Tuhan Allah dan ia diterima dan dihargai baik.
- Penyebabnya adalah, walau ia tidak BERKOMPROMI, Daniel sanggup BERADAPTASI.



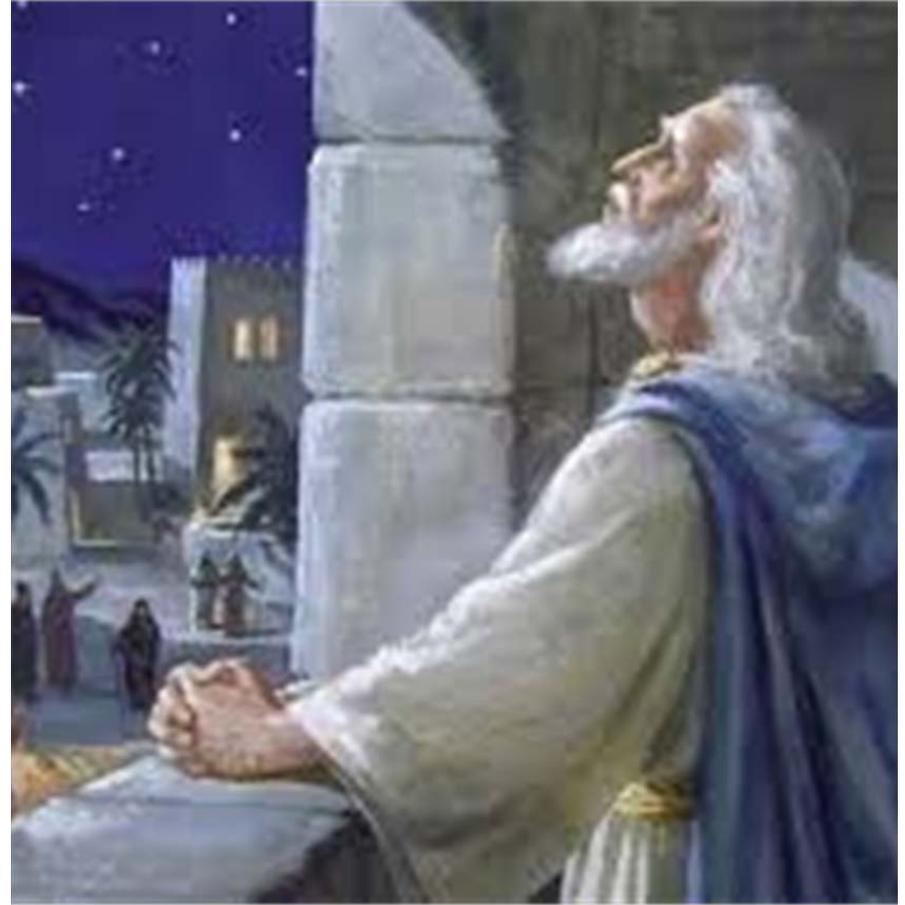
Pada era digital . . .

- Kita pun mesti BERADAPTASI tetapi kita tidak berkompromi.
- Beradaptasi bukan saja dilandasi atas prinsip “mana yang lebih efisien” melainkan juga, “apakah perlu.”
- Sudah tentu beradaptasi tidak dilandasi atas prinsip “mana yang lebih mentereng.”



Alasan kedua mengapa Daniel diterima dengan baik adalah:

- **Ia BERANI dan BERHIKMAT. Ia berani membayar harga, dan ia begitu berpengetahuan sehingga ia memberi sumbangsih besar.**
- **Pada akhirnya dua hal inilah yang membedakannya dari kebanyakan orang dan membuatnya diterima dan dihormati.**



Amsal 21:22

- **Orang bijak dapat memanjat kota pahlawan-pahlawan dan merobohkan benteng yang mereka percayai.**

