

topik bulan ini

APA YANG DICARI OMK
DARI MAIN GAME?

ADIKSI GAMING

MENJAJAKI PELUANG
KARIR DI INDUSTRI
GAME

TANYA KRISMAPEDIA

CHRISTUS VIVIT



♦ edisi JULI 2023 ♦

BULETIN PENDAMPING

Pengembangan Komunitas Basis

PKB

KATA PENGANTAR

Salam damai sejahtera dari Tuhan kita Yesus Kristus kepada semua kakak pendamping Orang Muda Katolik (OMK) dimanapun Anda berada. Saya berdoa semoga damai dan sukacita dari Tuhan Yesus selalu beserta Anda! Perkenalkan kami dari Domus Cordis (DC), sebuah Komunitas Katolik yang bergerak untuk menginspirasi orang muda mengubah dunia dalam Kristus. Kami memiliki kerinduan untuk melihat semua orang muda hidup di dalam Kristus dan membawa perubahan kepada dunia dimana OMK berada. Untuk itu, DC menghadirkan Program Pengembangan Komunitas Basis (PKB). **PKB** adalah program pendampingan OMK dan para pendamping OMK di dalam wadah komunitas sehingga menjadi murid-murid Kristus yang berkarya aktif dalam Gereja dan Masyarakat.

Buletin yang Anda pegang dan baca saat ini adalah sebuah produk dari program PKB untuk mengejar mimpi agar semua orang muda menjadi murid-murid Kristus. Buletin ini bernama Buletin Pendamping Pengembangan Komunitas Basis yang bertujuan untuk

membantu Anda dalam menjalankan peran dan panggilan Anda sebagai Pendamping OMK di dalam kelompok-kelompok basis OMK. Bagaimana cara menggunakan Buletin Pendamping ini? Buletin Pendamping ini akan berisi artikel-artikel yang dapat membantu Anda memperluas wawasan Anda akan budaya orang muda dan perangkat-perangkat untuk mengembangkan relasi dengan OMK berupa informasi dan berbagai topik untuk memulai percakapan dengan OMK.

Buletin edisi ini akan membahas tentang game dan impaknya dalam dunia OMK, beberapa pertanyaan iman Katolik dari **#TanyaKrismapedia**, dan membaca bersama **Christus Vivit** (Seruan Apostolik Paus Fransiskus kepada Orang Muda Katolik) Bab 1 “**Apa yang Dikatakan Sabda Tuhan tentang Orang Muda**”.

Harapan doa kami menyertai Anda semua, kakak-kakak pendamping OMK, dimanapun Anda berada agar komunitas basis OMK yang Anda dampingi semakin berakar, bertumbuh, dan berbuah di dalam Kristus. Semoga Buletin Pendamping ini sungguh bermanfaat bagi pelayanan Anda!

Tuhan Yesus memberkati,

Redaksi. 

TAHUKAH ANDA?

Kami telah bertanya pada **251** OMK berusia **13-25 tahun** dari 23 propinsi di Indonesia tentang **kebiasaan bermain game** mereka. Periode survey ini adalah dari tanggal 3-17 Juli 2023.

149
responden
Laki-laki



102
responden
Perempuan

Top 5
propinsi asal
responden

DKI Jakarta
Banten
Jawa Tengah
Jawa Barat
DI Yogyakarta



Kebanyakan OMK mengeluarkan uang

< Rp100ribu
(195 dari 251 responden)
setiap bulan untuk bermain game.

Alasan utama OMK
bermain game adalah:

BOSAN!
sehingga mencari
kesenangan

(160 dari 251 responden)



28% responden bermain < 1 jam
51% responden bermain 1 - 3 jam
21% responden bermain > 3 jam

Platform terbanyak untuk
bermain game adalah:

Mobile Phone

disusul **PC** dan **Console**
(PS, XBOX, Nintendo Switch)



Alasan-alasan terbanyak lain:

- Healing (32),
- Ingin menjadi bagian dari kelompok (20),
- Main dengan anak, teman, atau hobi (15)
- Melarikan diri dari situasi hidup (14)

Lihat detail hasil survey di instagram @domuscordis



Apa yang dicari OMK dari bermain * game?

MENJELAJAHI MOTIVASI DI BALIK BERMAIN GAME

Di dunia yang maju secara teknologi saat ini, game telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak orang. Baik itu di konsol, komputer, atau perangkat seluler, game telah memikat individu dari segala usia dan latar belakang. Tapi apa yang mendorong orang untuk menghabiskan waktu berjam-jam tenggelam dalam dunia virtual? Mengapa kita menemukan diri kita tertarik pada tantangan dan pengalaman yang ditawarkan oleh game? Dalam artikel ini, kami menyelidiki motivasi di balik bermain game dan mengeksplorasi mengapa orang bermain game.

1. Hiburan dan Pelarian

Salah satu alasan utama orang bermain game adalah untuk hiburan dan pelarian. Game memberikan pengalaman imersif yang memungkinkan pemain melepaskan diri dari tekanan dan tuntutan kehidupan sehari-hari. Melalui dunia virtual, individu dapat menjelajahi lingkungan baru, menggunakan identitas yang berbeda, dan memulai petualangan yang mengasyikkan. Baik itu melawan musuh yang ganas, memecahkan teka-teki, atau membuat struktur virtual yang rumit, game menawarkan bentuk hiburan menarik yang membawa pemain ke realitas alternatif.

2. Tantangan dan Prestasi

Manusia pada dasarnya didorong oleh tantangan dan keinginan untuk berprestasi, dan game memenuhi kebutuhan ini dengan sangat baik. Game sering menghadirkan pemain dengan tugas dan rintangan yang semakin sulit untuk diatasi. Rasa pencapaian yang diperoleh dari menaklukkan tantangan ini, apakah itu mengalahkan bos yang menantang atau menyelesaikan teka-teki yang rumit, bisa sangat memberikan kepuasan akan pencapaian. Kepuasan menguasai mekanik permainan atau mencapai skor tinggi memanfaatkan sifat kompetitif kita dan memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi.

3. Interaksi Sosial dan Komunitas

Bertentangan dengan stereotip gamer soliter, bermain game telah menjadi aktivitas yang sangat sosial. Game multipemain, komunitas online, dan forum game telah memupuk rasa memiliki dan keterhubungan di antara para pemain. Orang-orang bermain game untuk berinteraksi dengan teman, keluarga, dan bahkan orang asing dari seluruh dunia. Gameplay kooperatif, kompetisi berbasis tim, dan ruang sosial virtual memungkinkan individu menjalin hubungan, berkolaborasi, dan membangun komunitas berdasarkan minat dan pengalaman bermain bersama.





4. Pengembangan dan Pembelajaran Keterampilan

Game bukan hanya sumber hiburan tetapi juga jalan untuk pengembangan dan pembelajaran berbagai keterampilan. Banyak permainan membutuhkan pemikiran strategis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang cepat. Pemain sering mengembangkan keterampilan kognitif seperti koordinasi tangan-mata, kesadaran spasial, dan pemikiran kritis melalui gameplay. Selain itu, game edukasi dan simulator memberikan peluang bagi pemain untuk memperoleh pengetahuan dalam domain tertentu, seperti sejarah, sains, atau bahasa. Sifat interaktif dari permainan membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

5. Outlet Emosional dan Katarsis (Pelepasan Emosi)

Game memiliki kekuatan untuk membangkitkan berbagai macam emosi dalam pemain. Mereka dapat berfungsi sebagai pelampiasan katarsis untuk stres, frustrasi, atau bahkan kesedihan. Baik itu melalui berbagai aksi yang intens, penceritaan yang imersif/mendalam, atau narasi yang bermuatan emosional, game memungkinkan pemain untuk mengalami keseluruhan emosi dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Keterlibatan emosional ini dapat bersifat terapeutik, memberikan pelarian sementara dari tantangan kehidupan nyata dan memungkinkan individu memproses emosi mereka dengan cara yang sehat.

6. Kreativitas dan Ekspresi Diri

Banyak game menyediakan pemain dengan alat dan platform untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Baik itu mendesain dunia

virtual, membuat karakter unik, atau membuat karya seni dalam batasan game, game mendorong ekspresi diri dan menumbuhkan imajinasi. Platform dan mod pembuatan game memungkinkan individu untuk membuat game mereka sendiri dan membaginya dengan komunitas game, semakin memperkuat kreativitas mereka dan memungkinkan mereka untuk meninggalkan jejak mereka di lanskap game.

Kesimpulan

Alasan mengapa orang bermain game sangatlah beragam. Dari hiburan dan pelarian hingga menaklukkan tantangan dan pencapaian (achievement), interaksi sosial, pengembangan keterampilan, pelampiasan emosi, dan kreativitas, game menawarkan berbagai motivasi dan pengalaman. Seiring kemajuan teknologi dan game yang berkembang, alasan di balik game cenderung berkembang dan beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pemain yang selalu berubah. Pada akhirnya, game telah menjadi bagian integral dari budaya kita, memberikan bentuk hiburan yang unik dan imersif yang terus memikat jutaan orang di seluruh dunia.

Memulai Percakapan

- Kenapa kamu bermain (atau tidak bermain) game? Kenapa?
- Game seperti apa yang biasanya kamu mainkan? Kenapa?
- Ketika bermain, kamu cenderung bermain sendiri atau bersama teman?
- Apakah kamu memiliki banyak teman melalui game?
- Apakah game membuatmu menjadi orang yang lebih baik? atau lebih buruk? Bisa jelaskan jawabanmu?





Dalam beberapa tahun terakhir, jumlah orang yang adiksi bermain game telah menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua, pendidik, dan pendamping OMK.

Meskipun game dapat menawarkan berbagai manfaat, bermain game yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan adiksi dan berdampak negatif pada kesehatan fisik, kesejahteraan mental, dan kehidupan sosial. Sebagai pendamping OMK, penting untuk memahami adiksi game dan faktor-faktor yang mendasarinya agar dapat secara efektif mendukung dan membimbing orang-orang muda yang mungkin sedang berjuang keluar dari adiksi game. Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi adiksi game, tanda dan gejalanya, serta memberikan panduan tentang cara mengatasi masalah ini dalam konteks pendampingan OMK.

Bermain game secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan adiksi.

Memahami Adiksi Game

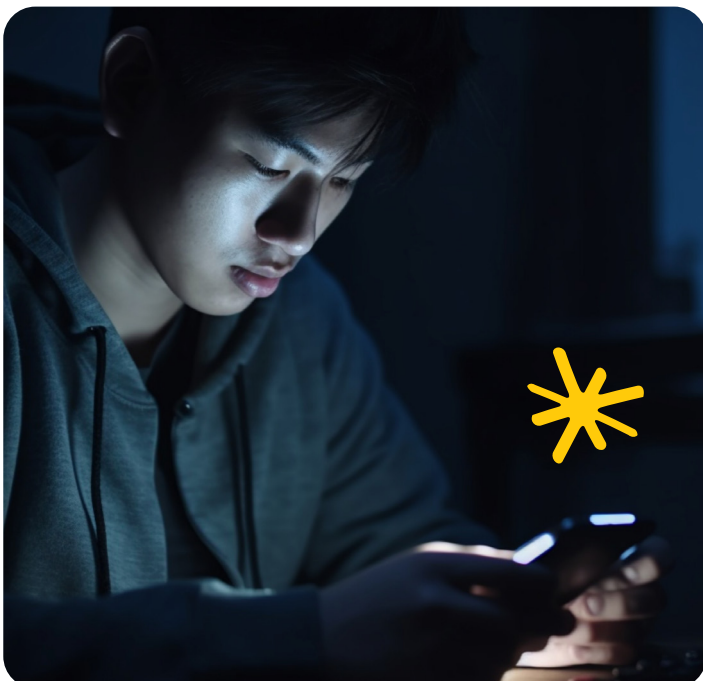
Adiksi game, juga dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD), ditandai dengan kebiasaan bermain game yang berlebihan dan tidak terkendali yang mengganggu kehidupan dan tanggung jawab sehari-hari. Sangat penting untuk disadari dan diketahui bahwa tidak semua pemain game akan mengakibatkan adiksi. Namun, faktor-faktor tertentu dapat berkontribusi pada munculnya dan perkembangan adiksi game, seperti:

1. **Pelarian dan Pengaturan Emosional:** Bermain game dapat memberikan jalan keluar yang mudah dari berbagai masalah di dunia nyata, menawarkan kelegaan sementara dari stres, kecemasan, atau kesepian. Beberapa individu mungkin mengandalkan game sebagai sarana pengaturan emosi, untuk mempermudah mengatasi kesulitan yang mungkin mereka hadapi dalam hidup mereka.
2. **Interaksi Sosial:** Komunitas game daring dan game multipemain dapat menumbuhkan rasa memiliki dan interaksi sosial. Bagi individu yang tidak memiliki jejaring sosial yang mendukung dalam kehidupan luring mereka, game dapat menjadi pengganti relasi di kehidupan nyata, yang menyebabkan keterlibatan berlebihan di dalam game daring.

Tanda dan Gejala Adiksi Game

Mengenali tanda-tanda adiksi game sangat penting untuk intervensi dan dukungan dini adiksi game. Meskipun setiap individu mungkin menunjukkan gejala yang berbeda, beberapa indikator umum meliputi:

1. **Hanyut dalam game:** Terus-menerus memikirkan game, merencanakan sesi bermain berikutnya, atau menjadi gelisah dan mudah tersinggung saat tidak dapat bermain.
2. **Kehilangan Kontrol:** Ketidakmampuan untuk membatasi atau mengontrol waktu yang dihabiskan untuk bermain game, mengabaikan tanggung jawab lain, seperti tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau aktivitas sosial.
3. **Gejala Putus Obat:** Mengalami kegelisahan, lekas marah, atau perubahan suasana hati saat tidak dapat bermain game, mirip dengan gejala putus obat yang terlihat pada adiksi napza.
4. **Minat dan Relasi yang Terabaikan:** Kehilangan minat pada aktivitas yang sebelumnya dinikmati dan mengabaikan relasi dengan teman, keluarga, atau teman sebaya karena bermain game secara berlebihan.
5. **Penurunan Kesehatan Fisik:** Mengabaikan kesehatan fisik, seperti gizi buruk, kurang olahraga, dan kurang tidur karena sesi permainan yang terlalu panjang.



Mengatasi Adiksi Game dalam Konteks Pendampingan Orang Muda Katolik

1. **Pendidikan dan Kesadaran:** Didik diri Anda sendiri tentang adiksi game, penyebabnya, dan potensi konsekuensinya. Tetap mengikuti informasi terbaru dengan penelitian dan sumber daya terbaru untuk lebih memahami dan mengatasi masalah ini.
2. **Komunikasi yang Terbuka:** Ciptakan lingkungan yang aman dan tidak menghakimi di mana orang muda dapat secara terbuka mendiskusikan kebiasaan dan masalah bermain game mereka. Imbullah mereka untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan konsekuensi negatif apa pun yang mungkin mereka temui.
3. **Tetapkan Batasan yang Sehat:** Bantu orang muda membangun kebiasaan bermain game yang sehat dengan menetapkan batasan waktu bermain yang jelas dan mendorong keseimbangan antara bermain game dan aktivitas lainnya. Berkolaborasi dengan orang tua dan wali (jika ada) untuk memastikan konsistensi dalam menetapkan batasan sehat di rumah maupun di dalam pendampingan OMK.
4. **Kegiatan Alternatif:** Sediakan berbagai kegiatan yang menarik dalam pendampingan OMK yang dapat mengalihkan perhatian orang muda dari bermain game yang berlebihan. Tawarkan kesempatan untuk aktivitas fisik, ekspresi kreatif, layanan masyarakat, dan interaksi sosial untuk mempromosikan gaya hidup yang holistik.
5. **Jaringan Pendukung:** Jalin koneksi dengan profesional kesehatan mental atau konselor adiksi yang dapat memberikan dukungan khusus bagi individu yang berjuang melawan adiksi game. Berkolaborasi dengan para profesional ini untuk menawarkan lokakarya, seminar, atau kelompok dukungan yang mengatasi adiksi game dalam pelayanan orang muda.

Bantu mereka mengatasi adiksi game dengan mempromosikan kebiasaan bermain game yang sehat.



Kesimpulan

Adiksi game adalah kekhawatiran yang berkembang dan dapat berdampak signifikan pada kehidupan orang muda. Sebagai seorang pendamping OMK, memahami faktor-faktor mendasar yang berkontribusi terhadap adiksi game dan mengenali tanda dan gejalanya menjadi sangat penting dalam memberikan dukungan dan pendampingan yang efektif. Dengan menciptakan lingkungan yang terbuka dan tidak menghakimi, menetapkan batasan yang sehat, dan menawarkan aktivitas alternatif, Anda dapat membantu orang muda mengembangkan pendekatan yang seimbang terhadap bermain game dan mencegah atau mengatasi adiksi. Bersama dengan orang tua, wali, dan profesional kesehatan mental, Anda dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan kebiasaan bermain game yang sehat dan mendorong kesejahteraan orang muda secara keseluruhan dalam pelayanan pendampingan OMK.

Memulai Percakapan

- Kapan kamu main game? Main game apa biasanya?
- Berapa lama kamu main game? Main game sampai apa?
- Pernahkah bermain game menghalangi tanggung jawabmu?
- Apakah kamu pernah mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game?
- Apakah kamu punya teman yang mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game?



Menjajaki Peluang Karir di Industri Game

CAREER OPPORTUNITIES

Industri game telah mengalami pertumbuhan eksponensial dalam beberapa tahun terakhir, menjadi fenomena global bernilai miliaran dollar. Dengan jangkauan dan pengaruhnya yang terus berkembang, industri ini menawarkan berbagai peluang karir yang menarik bagi individu yang menyukai game. Apakah minat OMK Anda terletak pada pengembangan game, desain, E-sports, pemasaran, atau lainnya, industri game menghadirkan lanskap yang dinamis untuk mengejar karir yang menyenangkan dan memuaskan. Dalam artikel ini, **kami mempelajari beragam peluang karir yang tersedia dan menyoroti jalan menuju kesuksesan dalam industri game.**

1. Pengembangan dan Desain Game

Inti dari industri game terletak pada pengembangan dan desain game. Bidang ini mencakup berbagai peran, termasuk pemrograman game, desainer, artis, dan animator. Pemrogram game bertanggung jawab untuk membuat kode mekanisme dan fungsionalitas game, sementara desainer berkontribusi untuk menciptakan narasi yang menarik, sistem permainan, dan desain level. Artis dan animator menghidupkan dunia maya melalui grafis yang menakjubkan secara visual dan animasi yang menawan. Mengejar karir dalam pengembangan game seringkali

membutuhkan latar belakang yang kuat dalam ilmu komputer, pemrograman, desain grafis, atau disiplin terkait.

2. E-sports dan Game Kompetitif

Munculnya E-sports telah membuka banyak peluang karir bagi individu yang bersemangat dalam bermain game kompetitif. Organisasi E-sports membutuhkan profesional di berbagai bidang seperti manajemen tim, pembinaan, produksi acara, penyiaran, pemasaran, dan analitik. Pertumbuhan platform streaming langsung seperti Twitch juga telah menciptakan permintaan akan pembuat konten, streamer, dan influencer yang terlibat dengan komunitas game dan menyediakan konten hiburan dan edukatif. Membangun keahlian dalam game tertentu, mengembangkan kehadiran online yang kuat, dan membangun jaringan dalam komunitas E-sports dapat membantu membuka jalan untuk karir yang sukses di bidang yang menarik dan berkembang pesat ini.

3. Pengujian Game & Penjamin Kualitas

Pengujian game dan jaminan kualitas memainkan peran penting dalam memastikan bahwa game dipoles, bebas bug, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Penguji game dengan ketat memainkan game, mengidentifikasi dan mendokumentasikan masalah, gangguan, dan

masalah kegunaan. Umpan balik mereka sangat berharga dalam menyempurnakan pengalaman bermain game sebelum dirilis. Mata yang tajam terhadap detail, keterampilan analitis, dan hasrat untuk bermain game adalah kualitas penting bagi individu yang mengejar karir dalam pengujian game dan penjamin kualitas.

4. Penulisan Game dan Desain Narasi

Sama seperti dalam film dan sastra, mendongeng merupakan bagian integral dari game. Penulis game dan desainer naratif bertanggung jawab untuk menyusun alur cerita, dialog, dan pengembangan karakter yang menarik dalam game. Mereka berkolaborasi dengan desainer game, artis, dan pemrogram untuk membuat narasi imersif yang melibatkan pemain secara emosional dan intelektual. Keterampilan menulis yang kuat, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam tentang teknik mendongeng adalah aset utama dalam mengejar karir di bidang penulisan game dan desain naratif.

5. Pemasaran, Humas, dan Manajemen Komunitas

Di balik setiap game yang sukses terdapat tim yang didedikasikan untuk pemasaran, hubungan masyarakat, dan manajemen komunitas. Para profesional ini bertanggung jawab untuk mempromosikan game, membangun kesadaran merek, dan terlibat dengan komunitas game. Peran pemasaran dapat mencakup mengembangkan strategi pemasaran, mengelola kampanye media sosial, membuat materi promosi, dan melakukan riset pasar. Manajer komunitas memfasilitasi komunikasi antara pengembang dan pemain game, mendorong komunitas game yang bersemangat dan inklusif. Keterampilan komunikasi yang kuat, kreativitas, dan pemahaman mendalam tentang lanskap game sangat penting dalam bidang ini.

6. Jurnalisme Game dan Pembuatan Konten

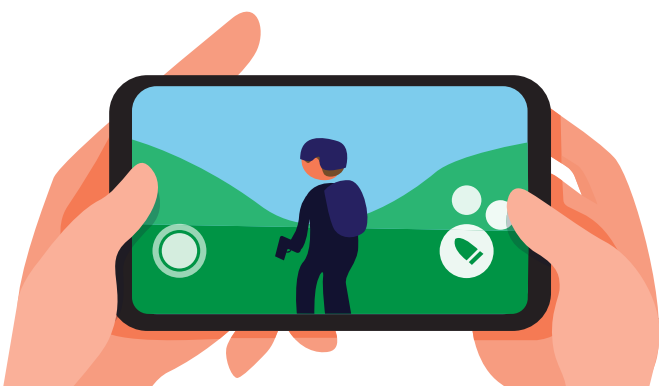
Industri game tumbuh subur di liputan media dan pembuatan konten. Jurnalis game dan pembuat konten memberikan ulasan, artikel berita, opini, dan konten video yang menginformasikan dan menghibur komunitas game. Bekerja untuk publikasi game, situs web, atau beroperasi sebagai pembuat konten independen, para profesional ini memainkan peran penting dalam membentuk opini publik dan mendorong percakapan tentang game. Keahlian menulis atau presentasi yang kuat, pengetahuan mendalam tentang industri game, dan hasrat untuk berbagi cerita dan wawasan merupakan hal mendasar untuk kesuksesan dalam jurnalisme game dan pembuatan konten.

Kesimpulan

Industri game menawarkan beragam peluang karir bagi individu yang menyukai game dan teknologi. Apakah minat Anda terletak pada pengembangan game, E-sports, pemasaran, penulisan, atau pembuatan konten, ada tempat untuk Anda di industri yang dinamis dan terus berkembang ini. Mengejar karir di bidang game membutuhkan dedikasi, pembelajaran berkelanjutan, dan mengikuti perkembangan tren dan teknologi yang sedang berkembang. Ketika industri terus tumbuh, kemungkinan untuk memenuhi dan mengejar karir dalam industri game hampir tidak terbatas. Jadi, jika Anda gemar bermain game, mulailah menjelajahi berbagai jalur yang tersedia dan mengambil langkah pertama untuk membangun karier yang sukses dan menyenangkan di dunia game.

Memulai percakapan

- Pernah gak kamu ingin/bercita-cita menjadi gamer? Kenapa?
- Apakah kamu ingin terlibat aktif dalam industri gaming?
- Apakah kamu pernah berpikir mengembangkan game?
- Apakah kamu pernah menulis cerita fantasi?
- Siapa kelompok E-sports atau pembuat konten favorit kamu? Kenapa?



Punya pertanyaan iman Katolik?

Krismapedia adalah karya dari Domus Cordis untuk orang muda, di Krismapedia kamu bisa mendapatkan konten seputar Katekese Katolik yang mudah dan menyenangkan. Saat ini platform yang digunakan adalah Instagram @krismapedia.

Tanya Krismapedia adalah sebuah sesi tanya jawab seputar iman Katolik yang diadakan seminggu sekali setiap hari Rabu lewat IG Story @krismapedia.

Ini ditujukan agar orang muda mendapat jawaban langsung yang mudah dan menyenangkan dari pertanyaan-pertanyaan aktual mereka. Jangan lupa untuk Follow, Like, Share, dan Save konten-konten Krismapedia ya!



Ada pertanyaan masuk:

#TanyaKrismapedia

Main game itu dosa gak sih, min?

Pertama-tama kita harus setuju dulu dengan "Apa itu dosa sebenarnya?"

Dosa adalah semua tindakan yang kamu lakukan yang menjauhkan kamu dari Allah. Sesudah kita setuju dengan definisi ini maka kita bisa cek bagaimana dengan bermain game?

Gereja Katolik sendiri tidak melarang apabila orang bermain game (terutama untuk bersantai dan istirahat), namun seperti berbagai kegiatan lainnya jangan sampai bermain game menghalangi tugas dan kewajiban kamu dan malahan hak-hak kamu sebagai anak Allah!

Keasyikan bermain game sampai lupa tidur dan telat bahkan tidak ke Gereja di hari minggu menjadi tanda jelas bahwa bermain game itu telah menjadi DOSA! karena menjauhkan kamu dari Allah dan peran kamu sebagai anak Allah!

Kuncinya adalah pengendalian diri! Bermain game is OK, tapi kebablasan bermain game yang TIDAK OK!

Tambahan: ada game yang memang secara moral buruk, seperti game pornografi, ini perlu kita jauhi. Stay Holy ya Krismates.

@krismapedia

CHRISTUS VIVIT! **Kristus Hidup!**

Bab 1: "Apa yang Dikatakan Sabda Tuhan tentang Orang Muda"

Mari bersama-sama
kita membaca Seruan
Apostolik Christus Vivit
dari Bapa Suci Paus
Fransiskus!

SERUAN APOSTOLIK PASCASINODE CHRISTUS VIVIT DARI BAPA SUCI FRANSISKUS BAGI SEMUA ORANG MUDA DAN SELURUH UMAT ALLAH

5. **Marilah kita mengumpulkan kembali kekayaan Kitab Suci**, yang beberapa kali berbicara tentang orang muda dan bagaimana Tuhan pergi menjumpai mereka. Dalam Perjanjian Lama
6. **Di masa ketika orang muda kurang diperhitungkan**, beberapa teks menunjukkan bahwa Allah memandang dengan cara berbeda. Sebagai contoh, kita lihat bahwa Yusuf adalah yang paling kecil dalam keluarga (bdk Kej 37:2-3). Namun Allah menunjukkan kepadanya hal-hal besar dalam mimpi dan dia mengungguli saudara-saudaranya yang lain dalam tugas-tugas penting ketika berumur kira-kira 20 tahun (bdk Kej 37-47).
7. **Dalam diri Gideon kita mengenal ketulusan orang muda**, yang tidak memiliki kebiasaan menutup-nutupi kenyataan. Ketika diberi tahu bahwa Tuhan ada bersamanya, ia menjawab: "Ah tuanku, jika Tuhan menyertai kami, mengapa semuanya ini menimpa kami?" (Hak 6:13) Namun Allah tidak gusar pada keluhan itu dan melanjutkan dengan menyuruhnya: "Pergilah dengan kekuatanmu ini dan selamatkanlah orang Israel" (Hak 6:14).
8. **Samuel adalah seorang pemuda yang kurang percaya diri**, namun Tuhan berbicara dengannya. Berkat nasihat dari seorang dewasa, ia membuka hati untuk mendengarkan panggilan Allah: "Berbicaralah Tuhan, hambamu ini mendengar" (1Sam 3:9,10). Dengan demikian, ia menjadi nabi besar yang turun tangan pada saat-saat genting bagi tanah airnya. Juga raja Saul adalah seorang pemuda saat Tuhan memanggilnya untuk memenuhi tugas perutusannya (bdk 1 Sam 9:2).
9. **Raja Daud dipilih ketika masih sebagai pemuda**. Ketika Nabi Samuel sedang mencari raja Israel masa depan, seorang laki-laki menawarkan anak-anaknya yang lebih besar dan terpelajar sebagai calon. Namun sang Nabi berkata bahwa yang terpilih adalah Daud yang muda, yang sedang menggembalakan kawanan domba (bdk 1 Sam 16:6-13), sebab "manusia melihat apa yang di depan mata, tetapi Tuhan melihat hati" (ay. 7). Kemuliaan kemudaan terutama terletak dalam hati, lebih dari kekuatan fisik atau dalam kesan yang ditimbulkan bagi orang lain.

Paus Fransiskus mengenang bahwa "Di masa ketika orang muda kurang diperhitungkan, beberapa teks menunjukkan bahwa Allah memandang dengan cara berbeda." (6).

Dia secara singkat menampilkan tokoh-tokoh muda dari Perjanjian Lama: Yusuf, Gideon (7), Samuel (8), Raja Daud (9), Salomo dan Yeremia (10), hamba Naaman Yahudi yang sangat muda, dan Rut muda (11).

Seruan Apostolik Christus Vivit dapat dibaca selengkapnya di tautan berikut ini:

<https://www.dokpenkwi.org/wp-content/uploads/2019/08/Seri-Dokumen-Gereja-wi-No-109-CHRISTUS-VIVIT-3.pdf>

10. **Salomo, ketika harus menggantikan ayahnya**, merasa bingung dan berkata kepada Allah: “Aku masih sangat muda dan belum berpengalaman” (1Raj 3:7). Namun, keberanian kemudaan mendorongnya untuk meminta kebijaksanaan kepada Allah dan membaktikan diri bagi perutusan-Nya. Hal yang hampir sama terjadi pada nabi Yeremia, yang dipanggil untuk membangkitkan umatnya tatkala ia masih sangat muda. Dalam ketakutannya ia berkata: “Ah Tuhan Allah! Sesungguhnya aku tidak pandai berbicara, sebab aku ini masih muda” (Yer 1:6). Namun, Tuhan minta untuk tidak berkata demikian (bdk Yer 1:7) dan mengatakan: “Janganlah takut kepada mereka, sebab Aku menyertai engkau untuk melepaskan engkau” (Yer 1:8). Pengabdian Nabi Yeremia pada perutusan-Nya menunjukkan bahwa sesuatu menjadi mungkin bila kesegaran kemudaan dan kekuatan Allah disatukan.
11. **Seorang gadis Ibrani cilik yang pada waktu itu dalam pelayanan militer asing Naaman**, ikut campur tangan dengan iman untuk membantunya sembuh dari penyakitnya (bdk 2Raj 5:2-6). Ruth yang masih muda adalah contoh kemurahan hati dengan tetap tinggal bersama ibu mertuanya yang jatuh dalam kemalangan (bdk Rut 1:1-18) dan juga menunjukkan keberaniannya untuk melangkah maju dalam hidup (bdk Rut 4:1-17).

Dalam tulisannya selanjutnya, kemudian Paus Fransiskus beralih ke Perjanjian Baru. Paus mengenang bahwa “Yesus, yang selalu muda, ingin memberi kita hati yang selalu muda” (13) dan menambahkan: “Marilah kita ingat bahwa Yesus tidak menyukai kenyataan bahwa orang dewasa memandang rendah orang yang lebih muda atau memerintah mereka dengan sewenang-wenang. Sebaliknya, Dia meminta: “yang terbesar di antara kamu hendaklah menjadi sebagai yang paling muda” (Luk 22:26).

Bagi-Nya, usia tidak menentukan hak istimewa, dan seseorang yang berumur lebih muda tidak berarti bahwa ia kurang bernilai atau bahwa ia memiliki martabat yang lebih rendah.” Paus Fransiskus menegaskan: “. Kita tidak harus menyesal untuk menghabiskan masa muda kita dengan menjadi baik, dengan membuka hati kita kepada Tuhan, dengan hidup dalam cara yang berbeda.” (17).

Seruan Apostolik Christus Vivit
dapat dibaca selengkapnya di
tautan berikut ini:

[https://www.dokpenkwi.org/
wp-content/uploads/2019/08/
Seri-Dokumen-Gereja-
wi-No-109-CHRISTUS-VIVIT-3.pdf](https://www.dokpenkwi.org/wp-content/uploads/2019/08/Seri-Dokumen-Gereja-wi-No-109-CHRISTUS-VIVIT-3.pdf)

TENTANG DOMUS CORDIS

Domus Cordis (DC) adalah komunitas Katolik dengan misi menginspirasi orang muda untuk mengubah dunia dalam Kristus. DC membantu mewujudkan komunitas basis Katolik orang muda dengan menyediakan program pembinaan iman dan pendampingan. Selain itu, DC juga melayani pewartaan Kabar Gembira secara online maupun on-site, memberikan bimbingan retret, pendidikan seksual bagi remaja serta menggerakkan karya amal kasih bagi sahabat-sahabat pra-sejahtera.

Saat ini, komunitas DC berdomisili di Semarang, Sydney, dan berpusat di Jakarta.

DC Jakarta tergabung dalam Pertemuan Mitra Kategorial (Pemikat) di Keuskupan Agung Jakarta, dengan Moderator Romo Stevanus Harry Yudanto Pr. Sedangkan DC di berbagai lokasi lainnya tetap berada di bawah otoritas Gereja Katolik atau keuskupan setempat.

**inspiring
young
people to
change the
world in
Christ.**



Kontak kami di

-  +6281219977328
-  info@domuscordis.com
-  www.domuscordis.com

