



BAB II

TINJAUAN ARENA PENGEMBANGAN ORANG MUDA KATOLIK DI YOGYAKARTA

Dalam Bab II ini akan dipaparkan mengenai Arena Pengembangan Orang Muda Katolik sebagai gambaran mengenai fasilitas pengembangan spiritualitas orang muda Katolik ini. Akan diuraikan mengenai definisi Arena Pengembangan Orang Muda Katolik dalam kaitannya dengan orang muda dan cara pengembangan spiritualitas orang muda Katolik yang berupa pembinaan OMK, pemahaman akan batasan prinsip aksi-refleksi sebagai penghayatan spiritualitas sekaligus pendekatan yang akan diterapkan di dalam perancangan Arena Pengembangan Orang Muda Katolik, dan gambaran lokasi yang akan mewadahi Arena Pengembangan Orang Muda Katolik.

2.9. Definisi Arena Pengembangan Orang Muda Katolik

Arena berarti suatu gelanggang. Bertolak dari istilah gelanggang remaja (melihat Arena Pengembangan Orang Muda Katolik mengacu pada subyek yang sedikit banyak sama, yaitu remaja-orang muda) merupakan ruang atau tempat yang biasanya dipakai para remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yang berguna. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002). Seperti yang telah disinggung sebelumnya, pengembangan orang muda Katolik merupakan pengembangan pribadi orang muda dalam sisi spiritual yang dihayati dalam nilai-nilai Katolik.

Arena Pengembangan Orang Muda Katolik merupakan suatu arena pengembangan spiritualitas bagi OMK yang terwadahi dalam komunitas muda Katolik khususnya baik komunitas lingkungan, komunitas basis⁵, maupun gereja terutama di lingkup kevikepan DIY, dan juga untuk

⁵ **Komunitas Basis** dipandang sebagai satuan umat yang relative kecil dan yang mudah berkumpul secara berkala untuk mendengarkan firman Allah, berbagi masalah sehari-hari, baik masalah pribadi, kelompok maupun masalah sosial, untuk mencari pemecahannya dalam terang Kitab Suci. Komunitas Basis ini juga terbuka untuk merangkul saudara-saudara beriman lain



menjalin komunikasi dan persaudaraan yang solid antar orang muda lewat interaksi yang dilakukan serta pendalaman diri yang dilakukan secara *unity* dengan penghayatan spiritualitas nilai-nilai Katolik melalui aksi-refleksi.

Untuk mendapatkan gambaran lebih lanjut dari Arena Pengembangan Orang Muda Katolik, perlu diketahui seperti apa pengembangan spiritualitas orang muda Katolik dan mengenai orang muda dan komunitasnya dalam kaitannya sebagai subyek-bina.

2.10. Pembinaan OMK sebagai Usaha Pengembangan Spiritualitas OMK

2.2.1. Orang Muda dan Batasannya

Manusia mengalami perkembangan bertahap di dalam kehidupannya. Mulai dari usia kanak-kanak (umur 1-5 tahun), usia sekolah dasar (6-12 tahun) dimana dalam tahap ini anak-anak mulai menyadari hal-hal di luar dirinya, wawasan konkretnya berkembang, namun masih belum bisa mengembangkan kemampuan analisisnya.

Usia Adolesen (13-20 tahun) merupakan tahap perkembangan ego dimana pencarian identitas diri, mencari jati diri untuk bisa diterima oleh masyarakat sekitar ini dilakukan. Usia ini, manusia mengalami perubahan drastic pada tubuhnya baik postur tubuh ataupun genitalnya sehingga ia menjadi sangat sibuk dengan dirinya sendiri (*superego*). Usia ini disebut usia remaja yang sering mengalami kebimbangan, baik dalam menghadapi perkembangan fisik maupun mentalnya, maka pada usia ini penting keberadaan kelompok usia sebaya yang memacu pada kegiatan positif, jalinan komunikasi yang sehat juga harus mendukung apalagi dalam lingkungan keluarga.

Memasuki tahap berikutnya, merupakan usia dewasa awal (21-30 tahun), mereka telah menemukan karakter kepribadian dan memahami dirinya sendiri. Hal ini membuat mereka mampu memantapkan kemampuan sosialisasinya. Pada tahap ini, penampilan fisik menjadi sarana pokok untuk bisa menarik lawan jenis.



Tahap berikutnya adalah tahap dewasa (31-60 tahun), dalam usia ini, manusia dianggap betul-betul dewasa penuh, baik fisik maupun karakter psikologisnya. Merupakan usia yang produktif dari segi pemikiran dan financial. Selain itu mereka mampu menempatkan peran dalam masyarakat.

Tahap terakhir dari fase perkembangan manusia adalah masa tua (lebih dari 60 tahun). Pada tahap ini, manusia dianggap berada dalam usia kebijaksanaan. Pada tahap ini kebahagiaan muncul dalam suatu *flashback* ke masa muda, dan biasanya kesukaan masa muda akan kembali sehingga akan melakukan hobi seperti masa muda namun yang tidak menguras energi fisik. (Mutiarsih dkk, 2007).

Dari tahap-tahap perkembangan manusia di atas maka yang disebut orang muda adalah para muda-mudi yang berumur 13 sampai 20 tahun. Namun untuk penyesuaian yang lebih mudah dalam pembentukan pembinaan orang muda maka usia yang dimaksud dalam hal ini adalah usia 15-24 tahun yang mencakup para muda-mudi dalam usia Sekolah Menengah Atas dan umur studi di Perguruan Tinggi. (Mangunhardjana, 1986). Maka pada Arena Pengembangan Orang Muda Katolik ini, orang muda sebagai subyek-bina dibatasi pada usia 15-24 tahun.

2.2.2. Karakter Orang Muda

Karakter dasar dari orang muda adalah ada kemauan berkembang, keberanian untuk bertindak sebagai pembaharu yang original, berbeda dari yang lainnya. Daya cipta, kreativitas, dan idealisme tinggi terhadap keyakinannya, keberanian untuk tampil beda, kebutuhan akan pujian dan perhatian, kekuatan fisik yang masih prima, dan semangat kejujuran serta kesetiaan terhadap sesuatu yang diyakininya. Orang muda lelaki diidentikkan dengan ketangguhan yang maskulin, mandiri, kuat, dan gesit. Sedangkan orang muda perempuan diidentikkan dengan feminitas, cantik, ramah, bersih, dan lembut.

Karakter orang muda terbentuk dipengaruhi oleh budaya/tradisi kolektif, hal-hal yang bersifat hereditas, kebiasaan dalam keluarga, kematangan berpikir dan bersikap dalam keluarga maupun masyarakat



setempat. Kehadiran masyarakat seharusnya dapat menjadikan orang muda yang berkarakter mau berbagi dengan mengikuti kegiatan yang ada di dalam masyarakat. Oleh karena itu sangat penting adanya *public space*, *public activity*, *public relation* yang dapat mendorong komunikasi berbagai lapisan generasi.

Pada prinsipnya, orang muda lebih menyukai hal-hal yang bersifat praktis, *simple*, dan tidak berbelit-belit tetapi menantang. Sebab tantangan mampu membuat mereka termotivasi dan menjadi lebih hidup (Mutiarsih, dkk, 2007).

2.2.3. Karakter Interaksi Orang Muda

Orang muda dalam hal ini merupakan orang muda yang termasuk dalam remaja madya (*middle adolescence*) dan remaja akhir (*late adolescence*) yaitu yang berusia 15-24 tahun. Orang muda ini memiliki karakter tersendiri dalam berinteraksi sosial yaitu:

1. Teman-teman sesama remaja memegang peranan utama dalam interaksi sosial remaja, sehingga tidak jarang sampai terjadi ikatan emosional yang kuat di antara mereka
2. Remaja cenderung memiliki sifat senang berkumpul/berkelompok dengan sesamanya, suasana ramai, santai, dan tidak terikat
3. Mulai berusaha untuk bergaul dan mengenal lebih dekat lawan jenis seusianya
4. Kecenderungan untuk bertindak ekstrim baik secara individu maupun berkelompok untuk menunjukkan eksistensinya pada masyarakat umum.
5. Dalam interaksi sosial, mereka memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama mengarah pada pengembangan diri/memperluas wawasan dan pengalaman hidup.
6. Dalam proses interaksi sosial walaupun mereka cenderung terbuka pada hal-hal baru dan masyarakat umum tetapi tetap menginginkan penghargaan terhadap privasinya.



Seperti yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya, pengembangan spiritualitas orang muda merupakan hal yang perlu dilakukan. Spiritualitas yang dihayati melalui ajaran agama sebagai pondasinya. Dalam hal ini pengembangan spiritualitas orang muda Katolik menjadi perhatian dan telah dijalankan dengan cara pembinaan orang muda Katolik salah satunya di Youth Center K3AS dengan tetap melihat karakter dan “kemudaan” yang menjadi potensi orang muda. Meskipun merupakan bagian integral dari pendidikan orang muda tetapi pembinaan yang dimaksudkan disini bukan –dan karena itu harus lain dari- pendidikan formal lewat jalur sekolah.

2.2.4. Persepsi tentang Pembinaan

Sehubungan dengan pembinaan orang muda yang berbeda dengan pendidikan formal lewat jalur sekolah, terdapat empat persepsi mengenai pembinaan, yaitu:

2.2.4.1. Pembinaan sebagai pendampingan

Belajar dari Yesus yang berjalan bersama murid-murid yang frustrasi (Luk 24: 13-35), seorang Pembina berziarah seiring-sejalan dengan orang muda dalam prgumulan mereka, dengan:

- bertanya dan mendengarkan dengan sabar dan penuh perhatian.
- menjelaskan dan membuka pikiran mereka pada saat yang tepat.
- membuat mereka menyadari kehadiran Kristus sebagai pengalaman kebangkitan.

Persepsi ini membangun kesadaran orang muda akan diri dan situasi lingkungan untuk membangun sikap hidup pribadi. Selain itu dengan pembinaan sebagai pendampingan orang muda akan mampu menciptakan iklim dimana subjek-bina (orang muda) dapat ‘terbina dan membina diri sendiri). Lingkungan sosial tidak lagi dilihat sekedar sebagai *input* yang sifatnya normative-imperatif, tetapi sebagai *stimulus* (rangsangan, tantangan) bagi perkembangan pribadi-sosial orang muda.



2.2.4.2. Pembinaan sebagai pelayanan

Berguru pada sikap, tindakan, dan ajaran Yesus yang melepaskan jubah kemudian membasuh kaki para murid – bagian terbawah dan paling kotor dari tubuh- (Yoh 13: 1-17), dengan sikap pelayanan, orang muda yang mengalami kehadiran, sikap, dan tindakan Pembina sebagai ‘pelayan dan abdi’ yang bebas dari pamrih, mereka juga akan bertumbuh dalam semangat pelayanan dan pengabdian sejati.

2.2.4.3. Pembinaan sebagai perwujudan cinta

Pembinaan yang dipandang sebagai perwujudan cinta mampu membuat pembina selalu siap berjuang dan berkorban, mencari jalan terbaik, berani mengambil resiko dan bertahan menghadapi berbagai kesulitan. Tanpa cinta tidak ada kreativitas; yang ada hanyalah rutinitas, duplikasi kegiatan dan pengulangan yang membosankan. Dengan pembinaan sebagai perwujudan cinta, maka Pembina akan selalu mencari cara pendekatan, metode, dan bentuk kegiatan yang kreatif agar memikat dan mengikat orang muda untuk berkomitmen pada nilai kebersamaan dalam komunitasnya.

2.2.4.4. Pembinaan sebagai pemberdayaan

Dengan ketiga pemahaman yang membentuk persepsi dasar dalam pembinaan, maka pembinaan akan menjadi suatu *empowerment*, pemberdayaan yang:

- menyadarkan & membebaskan
- memekarkan potensi dan membangun kepercayaan diri
- menumbuhkan kesadaran kritis-konstruktif-bertanggung jawab
- dan mendorong mereka berperan sosial-aktif

Pemberdayaan itu merupakan suatu proses yang berlangsung dalam tiga tahapan: penyadaran diri dan potensi, pengembangan daya kritis melalui model-model analisis sosial, dan penemuan bersama bentuk-bentuk pergerakan untuk pembaruan (Tangdilintin, 2008).



2.2.5. Prinsip Pembinaan Orang Muda

Prinsip pembinaan pada orang muda menyangkut pada lima hal. Proses yang didapat dari pengalaman, proses emosi dan budi, proses kebersamaan dan kerja sama, motivasi, dan materi yang dekat dengan kondisi hidup orang muda.

Proses yang didapat dari pengalaman diarahkan pada kegiatan-kegiatan berupa latihan dan praktek "*learning by reflected doing*". Disini orang muda sebagai peserta dibantu untuk mengalami dan kemudian tahu tujuannya.

Belajar dari proses emosi dan budi tidak hanya melatih pikiran saja, tetapi juga seluruh daya hati. Akan semakin intensif bila dapat mengungkapkan dengan kata, tulisan, gerak, lambing visual. Hal ini mengarah pada kegiatan yang melibatkan seluruh batin, kemudian diberi kesempatan untuk saling mengungkapkan satu sama lain.

Proses kebersamaan dan kerja sama mendorong orang muda untuk berinteraksi. Dengan membentuk kelompok sebagai perwujudannya akan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Lewat interaksi dalam kelompok orang muda dapat menjernihkan pandangan pengertian, sikap, dan perilaku pribadi, serta memperkaya pandangan, pengertian, sikap, dan perilaku orang muda yang lain.

Motivasi yang didapat dari melihat sendiri arti hal-hal yang dipelajari menjadi satu kesadaran pribadi yang dapat mendorong hal positif dari orang muda. Orang muda diajak untuk menemukan sendiri arti dari hal yang dipelajarinya, ini dapat dilakukan dengan mengajak orang muda untuk mengungkapkan hal yang dipelajari di depan orang muda lain, sehingga dapat saling memperkaya wawasan dan memperdalam kesadaran masing-masing.

Pengalaman orang muda dalam menjalani proses pendampingan menjadi sumber pelajaran terbesar. Pendampingan orang muda yang kontekstual dengan kondisi dan situasi hidup orang muda dapat memberikan pendampingan yang pas sehingga hasilnya dapat menjadi titik tolak yang dipegang orang muda. (Mutiasih, dkk, 2007).



2.2.6. Bidang Pembinaan Orang Muda

Pedoman Karya Pastoral Orang Muda (PKPM), panduan pendampingan orang muda secara nasional dari Komisi Kepemudaan KWI, merumuskan 5 bidang pembinaan:

1. Pengembangan Kepribadian, yang mencakup pengenalan dan penerimaan diri, kemampuan berelasi, dan ketangguhan fisik-mental.
2. Pengembangan Katolisitas, yang meliputi kehidupan iman dan penghayatan hidup rohani, serta kehidupan menggereja.
3. Pengembangan Kemanusiaan dan Kemasyarakatan untuk menumbuhkembangkan kepekaan dan kepedulian sosial, solidaritas sosial, pembelaan martabat dan hak asasi manusia, serta kesiapsediaan untuk terlibat dan berperan aktif dalam hidup bermasyarakat dan bernegara.
4. Pengembangan Kepemimpinan dan Keorganisasian untuk menyiapkan dan membekali orang muda potensial dengan kemampuan *leadership* agar semakin efektif menjadi garam dan terang, serta menumbuhkan minat dan kemampuan berorganisasi.
5. Pengembangan Intelektualitas dan Profesionalitas, yang antara lain meliputi kemampuan berpikir kritis-analitis-refleksif, serta penguasaan dan tanggung jawab profesi dengan mengembangkan etika profesi dan ethos kerja (Tangdilintin, 2008).

Dari kelima bidang tersebut melahirkan divisi-divisi pembinaan orang muda berupa:

- Divisi Kaderisasi dan Pemberdayaan
Merencanakan dan melaksanakan kaderisasi orang muda Katolik, merencanakan dan melaksanakan pelatihan dan pengembangan bagi pengurus mudika paroki supaya semakin banyak orang muda terlibat dalam pengembangan umat dan masyarakat (varian kegiatan berupa Outbound, kemudian Pelatihan dengan materi yang disampaikan berupa Training for Trainers, Latihan Kepemimpinan Tingkat Dasar, Latihan Kepemimpinan Tingkat



Madya, Latihan Kepekaan Sosial dan Kemasyarakatan, Entrepreneurship/Kewirausahaan, Sex Education dan Narkoba), membangun kerjasama dengan lembaga-lembaga pemberdayaan masyarakat.

- Divisi Rohani
Merencanakan dan melaksanakan pendampingan rohani orang muda Katolik berupa kegiatan retreat.
- Divisi Media & Penerbitan
Menerbitkan modul-modul pendampingan (bisa bekerjasama dengan lembaga-lembaga penerbitan)
- Divisi Jaringan
Menjalin komunikasi dan kerja sama dengan kelompok-kelompok kategorial orang muda, misalnya: Mahasiswa dan Perguruan Tinggi, mahasiswa Katolik, KKMK dan komunitas-komunitas orang muda Katolik (Taize, Legio, Karismatik, karya sosial dan politik, dan sebagainya), mengembangkan jaringan komunikasi pelajar tingkat SLTA khususnya di wilayah Kevikepan DIY
- Divisi Penelitian & Pengembangan
Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pemberdayaan internal Tim Fasilitator, memikirkan, meneliti dan mengembangkan substansi, materi dan metode pendampingan orang muda agar menarik dan membangun positif.
- Divisi Pengelolaan / Service
Mengelola wadah pembinaan orang muda untuk service rumah tangga.

(sumber: www.youthcenterkas.net)

Dari paparan mengenai orang muda dan karakternya, mengenai pembinaan orang muda Katolik, serta pengalaman yang telah dilaksanakan di Youth Center K3AS dalam mengembangkan spiritualitas OMK, maka lahir varian jenis dan metode kegiatan yang diaplikasikan untuk



pengembangan spiritualitas OMK lewat pembinaan OMK yang merupakan hasil tanggapan dari minat OMK.

2.2.7. Varian Kegiatan Pembinaan OMK

Merujuk pada varian kegiatan yang telah dilakukan dalam pembinaan orang muda di Youth Center K3AS sebagai acuan dalam penerapan varian kegiatan pembinaan orang muda karena telah secara efektif dilaksanakan selama tujuh tahun. Varian kegiatan pembinaan orang muda tersebut yaitu:

a. Pelatihan dan Kaderisasi

Pelatihan dimaksudkan untuk pelatihan bagi para (calon) Pembina yang kurang lebih dilakukan selama lima hari (Training for Trainers) untuk melatih bibit-bibit pembina orang muda sebagai kader Pembina orang muda, sedangkan istilah kaderisasi diperuntukkan bagi pelatihan untuk penggerak dan pengurus komunitas.

Terdapat tingkatan-tingkatan dalam Kaderisasi yaitu:

o Kaderisasi Basis (Tingkat Reguler)

Dilakukan selama tiga hari dengan materi berupa dasar-dasar kekaderan, kesadaran / penemuan diri, militansi iman, penggerakkan dan pengorganisasian, pemurnian motivasi dan spiritualitas, basic and practical leadership skills, dan dasar-dasar kepemimpinan Kristiani.

o Kaderisasi Pratama (Tingkat Intermediate)

Dilakukan selama enam hari dengan materi yaitu kemampuan memfasilitasi ‘pengubahan diri’ menuju habitus baru, pemantapan kepercayaan diri, militansi iman dan moral, pembekalan managerial and leadership skills, serta soft skills (antara lain komunikasi personal, kelompok, dan public), assertiveness, analisis sosial, dan Ajaran Sosial Katolik.

o Kaderisasi Madya (Tingkat Advance)

Materinya bertujuan untuk meningkatkan kualitas para kader dengan kecakapan manajerial & strategic leadership organisasi,



strategi dan taktik pergerakan, spiritualitas martyria, kemampuan konseptual dan implementatif sekitar keadaban public baru. (Tangdilintin, 2008)

Kegiatan kaderisasi khususnya ditujukan untuk OMK memiliki karakter kegiatan yaitu terpimpin. OMK disini dipimpin oleh Pembina OMK, dengan alur kegiatan yang instruksional untuk menguji daya tahan masing-masing pribadi OMK, bahkan terkadang OMK dibuat tidak betah dengan membangkitkan masalah kecil menjadi besar, hal ini untuk melatih kedewasaan OMK dalam menghadapi konflik, mampu memimpin dirinya sendiri, sehingga nantinya akan lahir sebagai pemimpin yang memang berdaya tahan dengan militansi iman.

Menurut Floyd D. Ruch dalam bukunya *Psychology und Life*⁶, sebagai seorang pemimpin tentu memiliki tugas-tugas yang dilakukan, yaitu:

- *Structuring the situation*

Memberikan struktur yang jelas tentang situasi-situasi rumit yang dihadapi oleh kelompok. Memusatkan perhatian anggota-anggota kelompok pada tujuan-tujuan yang harus dicapai oleh kelompok dalam situasi rumit dilihat dari seluruh kepentingan kelompok. Penerimaan interpretasi pemimpin akan menciptakan *frame of reference* (patokan yang akan dilakukan).

- *Controlling group behaviour*

Mengawasi dan menyalurkan tingkah laku kelompok. Harus dapat mengawasi tingkah laku individual yang tidak selaras dan jelas menyeleweng. Menepati peraturan, dalam artian adanya peraturan jelas yang disepakati dan dipatuhi.

- *Spokesman of the group*

Harus menjadi juru bicara kelompok (*speaking for the group*). Suatu cara kepemimpinan bersifat demokratis. Menitikberatkan pada kepercayaan diri seseorang.

⁶ Floyd D. Ruch dalam Dr. W. A. Gerungan, Dipl. Psych. (2004)



Yang diharapkan tentu adalah munculnya pemimpin yang baik. Ciri-ciri dari pemimpin yang baik adalah:

- Persepsi Sosial
Kecakapan cepat melihat dan memahami perasaan, sikap, kebutuhan anggota kelompok.
- Kemampuan berpikir abstrak
Berpikir abstrak lebih tinggi daripada rata-rata anggota kelompok (intelijensi tinggi)
- Kestabilan emosi
Sikap perasaan positif terhadap lingkungan menciptakan emosi yang stabil, bisa menguasai dan mengendalikan diri.
(Gerungan, 2004: 138-148)

b. Outbound

Outbound sendiri berarti *out of boundaries* atau keluar dari batas. Outbound ini dilakukan dengan permainan-permainan yang memanfaatkan alam, sekaligus sebagai bahan pembelajaran bagi OMK, dengan sifat permainan yang menantang (untuk keluar batas). Tiap kegiatan atau jenis permainan yang dilakukan memiliki pesan yang diterjemahkan oleh masing-masing OMK, untuk membuka paradigma OMK yang melakukannya. Tiap kegiatan terdapat tema atau materi, yang diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk permainan, disini diibaratkan Pembina memberi kail pada OMK lewat kegiatan yang dilakukan, OMK sendiri yang akan memancing makna dari kegiatan tersebut. Dengan kegiatan ini, OMK bisa lebih mengenal batasan dirinya dengan tantangan dari kegiatan yang ada, ketika sudah mengenal batasan dirinya, hal tersebut dijadikan titik tolak untuk keluar batasannya, sehingga dapat membuka cara pandang yang kemudian memnentukan cara berpikir selanjutnya menentukan cara bertindak dan mendapatkan hasilnya, menjadi OMK dengan paradigma yang lebih positif.



Paradigma dalam konteks ini dipahami sebagai proses pengujian pengetahuan/pemahaman mengenai hidup yang terus-menerus untuk menemukan sebuah makna dalam upaya menjawab pertanyaan mengenai hakekat kehidupan itu sendiri. Paradigma dipahami sebagai proses karena mengandaikan adanya keterlibatan manusia dalam sebuah peristiwa kehidupan. Manusia hadir dan mengalami seluruh peristiwa hidup itu. Melalui kehadirannya manusia dengan seluruh daya yang ada di dalam dirinya membangun struktur pemikiran dan pemahaman. Kalau tidak hati-hati kadang kala struktur pemikiran dan pemahaman ini menjadi frame yang menyesakkan. Orang dapat terjebak dalam konsep “pokoke”. Outbound mengajak semua orang untuk sungguh terlibat dan mengalami segala macam dinamika yang ditawarkan sebagai upaya membongkar struktur pemikiran dan pemahaman yang menyesakkan tersebut. Pengujian dalam konsep ini menjadi berarti.

Di sisi lain perlu disadari bahwa manusia adalah pribadi kreatif. Manusia dianugerahi kemampuan dan potensi yang kaya. Oleh karenanya hidup manusia itu sendiri adalah kaya adanya. Potensi tersebut menjadi berarti kalau sungguh dihidupi. Dihidupi yang dimaksud adalah bahwa potensi-potensi yang ada itu disadari dan dikembangkan demi membuat hidupnya berarti. Dengan daya imajinasi yang dimilikinya manusia dapat menghasilkan berbagai macam bentuk kreasi. Bahkan berjuta-juta bisa jadi. Pertanyaannya bagaimana daya-daya yang ada di dalam diri kita ini kita optimalkan untuk menciptakan kreasi-kreasi baru. Dalam outbound manusia diajak mengenali dinamika yang ada di dalam dirinya (fisik-psikologis-pikiran dan perasaannya) untuk menemukan pemahaman-pemahaman baru yang dapat memperkaya diri. Insight kehidupan semakin tajam ditemukan dan diolah.

Proses paradigma diri menjadi mendalam kalau ditangkap melalui ketajaman batin. Dalam pergulatan batin ini, pencarian makna hidup yang lebih mendalam mulai diupayakan. Seluruh dinamika yang



dialami ditangkap bukan semata-mata sebuah permainan. Namun demikian, Permainan-permainan yang ada dipandang sebagai medium penemuan nilai-nilai kehidupan. Lebih jauh lagi, kita justru diajak masuk dalam pertanyaan mendasar mengenai hakekat kehidupan kita. Apa arti semua itu bagi hidup dan perjuanganku? Di manakah Aku dapat menemukan Tuhan melalui dinamika-dinamika kecil kehidupan kita selama ini? (Brtoalit, 2007: 32)

Terdapat dua tingkatan outbound yang dilakukan yaitu outbound tingkat intermediate yang berlangsung selama 24 jam dan outbound tingkat advance yang berlangsung selama 48 jam. Yang membedakan adalah bobot dari permainan dan tantangan yang ada, pada tingkat advance tentu lebih berat dibanding tingkat intermediate.⁷

Dalam outbound terdapat berbagai macam games, berikut adalah beberapa games yang paling sering dilakukan:

Menurut jenis dan instalasi permainannya terdapat 2 jenis permainan outbound yang akan diaplikasikan yaitu:

Low Rope Course

Low rope merupakan media permainan tali temali yang biasa diperuntukkan untuk fun dan keceriaan, permainan ini lebih mengandalkan ketangkasan pribadi dan kerjasama tim dengan dampak resiko minimal. Permainan ini disesign tidak diketinggian, sehingga praktis tidak memerlukan peralatan safety ketinggian sebagaimana halnya High Rope.



Gambar 2.1
Low Rope Course

Sumber: www.mproprovider.com

⁷ Informasi mengenai jenis tingkatan Outbound yang dibagi menjadi dua tingkat berdasar waktu tempuh dan bobot dari permainan yang dilakukan ini merupakan hasil wawancara dengan Rm. P. Noegroho Agung, Pr, yang pernah menjabat sebagai pemimpin/direktur di Youth Center K3AS. (2009)



High Rope Course

High Rope Course merupakan element paling menantang dan unik dalam course rope, permainan ini didesain dan dipasang di ketinggian antara 10 - 15 meter dan menggunakan peralatan-peralatan khusus dalam panjat tebing atau pekerjaan di ketinggian. Peralatan dikenakan pada setiap peserta dan dioperasikan oleh para operator untuk menjamin penggunaan alat dengan benar dan di bela oleh yang lainnya, sehingga peserta akan aman seandainya terjatuh dari permainan. Permainan ini akan lebih biasa diterapkan untuk kerjasama tim dan pengambilan keputusan secara individual, mengingat dalam permainan ini terdapat aspek-aspek yang meliputi:

- Keberanian dalam Pengambilan keputusan
- Sanggup Menerima tantangan
- Mengelola emosi
- Mengolah Komunikasi
- dan mendapatkan dukungan tim

Akan tetapi beberapa permainan ada juga yang lebih menonjolkan kemampuan pribadi dan keyakinan pribadi peserta.



Gambar 2.2
High Rope Course

Sumber: www.mproprovider.com

Berikut terdapat beberapa permainan Outbound yang sudah dioperasikan di Youth Center K3AS, dalam kaitannya mengenai tujuan, refleksi, dan khususnya sarana prasana yang dibutuhkan, meski



tidak menutup kemungkinan adanya permainan outbound lain yang akan diaplikasikan.

Jenis-jenis permainan:

- Low Rope Course:

1. Dirty Pool

Permainan Dirty Pool ini membutuhkan sebuah kolam besar yang berisi air kotor yang melambangkan lembah dosa. Di keempat sudut kolam terdapat tiang atau pohon yang kuat untuk digunakan sebagai penyangga jaring-jaring dari tali tambang yang nantinya peserta harus menyeberang melalui jarring tambang tersebut. Jaring dipasang cukup dekat dengan air dan cukup lentur. Peserta tidak boleh sampai menyentuh air kotor kolam. Sepintas memang seperti mengandalkan kemampuan pribadi peserta, tetapi sebenarnya membutuhkan bantuan peserta lain agar peserta yang bermain tidak jatuh ke “lembah dosa”.

2. Problem Solving

Diperlukan tembok dengan kucuran air terjun. Jika memungkinkan bisa dilakukan di sungai atau daerah aliran air untuk lebih menimbulkan sensasi menegangkan. Di puncak tembok diletakkan botol atau wadah yang berisi materi problem solving. Peserta bermain dalam kelompok dituntut untuk bekerja sama berjuang mengambil materi problem solving yang berada di puncak tembok.

3. Jomblo Night

Dilakukan pada malam hari. Peserta menggunakan penutup mata dan mengikuti alur yang sudah disiapkan (alur dapat berupa tali yang dihubungkan di antara tiang-tiang kecil). Membutuhkan area tertentu untuk membentuk alur tersebut dan tiap alur menuju ke beberapa tempat berbeda yang saling terpisah. Setelah mengikuti alur dan sampai ke tempat tertentu peserta memilih area di tempat tersebut untuk kemudian



merenung dan menjawab materi yang sudah diberikan dalam kesendiriannya.

Pada permainan Jomblo Night ini perlu disediakan penerangan yang sesuai baik pada alur dan tempat merenung.

- High Rope Course:

1. Spider Web

Memerlukan dua pohon yang bersebelahan/tongkat/tiang yang diberdirikan (jarak \pm 2 meter) serta tali yang dibentuk jaring laba-laba di antara dua tiang/pohon. Peserta harus memasuki lobang yang telah dibuat dalam jangka waktu yang telah ditetapkan. Setiap lobang yang sudah dimasuki, tidak boleh dimasuki lagi oleh peserta yang lain. Peserta yang lain boleh membantu namun juga harus dari posisi awal kecuali bagi yang sudah berhasil melewati lobang sampai seberang.

2. Luncur / Flying Fox

Peserta menggunakan helm, sarung tangan dan tali pengaman. Kedua tangan berpegangan pada tali yang sudah disediakan. Saat akan meluncur sebisa mungkin peserta diminta untuk mengangkat kakinya ketika meluncur, hal ini memungkinkan peserta selalu dalam keadaan siap ketika mendarat. Instalasi luncur atau flying fox ini, jarak luncur dan ketinggiannya menyesuaikan potensi alam yang ada. Area di bawah area luncur sebaiknya merupakan area bebas, tidak dilalui orang atau terdapat benda-benda yang berbahaya.

3. Titian Tali

Titian tali ini membutuhkan dua konstruksi pada jarak tertentu (menyesuaikan keadaan alam) dan dihubungkan dengan dua tali loading yang dipasang sejajar atas dan bawah. Jarak antar tali \pm 1.50 m, atau bisa disesuaikan. Peserta mengenakan tali pengaman, helm, sarung tangan untuk memberikan rasa aman. Saat melakukan titian tali, kedua tangan berpegangan pada tali



sebelah atas. Kaki bertumpu pada tali pijakan yang berada di bawah, dengan posisi berjalan miring untuk meniti tali.

4. Rappling

Peserta mengenakan webbing dan tali pengaman yang telah dikaitkan pada webbing secara benar. Peserta menggunakan helm dan sarung tangan. Terdapat papan panjat tebing atau dataran curam (ketinggian menyesuaikan keadaan alam) yang digunakan untuk peserta melakukan rappling. Hal ini bertujuan agar peserta dapat melawan rasa takutnya dengan usaha untuk mencapai atau menuruni fasilitas rappling.

(Brtoalit, 2007)

Suasana *adventure* yang kembali ke alam menjadi suasana yang mendominasi dalam pengolahan area outbound. Melihat potensi site yang ada dan beradaptasi untuk mengaplikasikan permainan alam yang sudah dijelaskan di atas dengan melihat potensi site yang ada termasuk dimensi alat permainan. Keterbukaan dan interaksi peserta terhadap alam menjadi karakter dari kegiatan outbound. Selain suasana *adventure* yang akan dibangun, untuk membuka paradigma dapat diaplikasikan suatu ambiguitas, dimana peserta dihadapkan pada pilihan-pilihan yang menuntut untuk berpikir, membuka diri, dan dapat menentukan keputusan. Bisa berupa alur permainan yang bebas, sehingga peserta dapat memilih sendiri urutan dalam bermain.

c. Retret

Retret berasal dari kata La Retraite (Perancis) yang berarti “Mengundurkan Diri”. Mengundurkan diri dapat diasumsikan sebagai menyepi; menjauhkan diri dari kesibukan sehari-hari; meninggalkan dunia ramai.

Mengundurkan diri masih dapat di breakdown lagi menjadi tiga hal :

- o Mundur dari aktivitas hidup sehari-hari. Secara khusus meluangkan waktu untuk mengolah diri dan hidupnya.



- o Proses refleksi atas pengalaman yang pernah dialami oleh pribadi sebagai upaya memperdalam pertanyaan mengenai hakekat dan kualitas keberadaan hidupnya.
- o Secara khusus membangun sebuah disposisi batin untuk bertemu dengan Allah, sumber seluruh kehidupannya (mencari makna hidup yang paling dalam)

Dalam retreat itu sendiri tentu memiliki sebuah tujuan, tujuan disini dibagi menjadi 2 (dua) diantaranya adalah:

Tujuan utama : untuk bertemu Tuhan secara pribadi dan menemukan kehendakNya agar dapat hidup menurut kehendakNya.

Tujuan sekunder (Tujuan Pribadi) :

- Untuk mengandalkan pemilihan hidup
- Untuk penyegaran hidup rohani
- Untuk belajar berdoa
- Untuk mengenal siapakah aku
- Dan lain-lain

Terdapat persyaratan dasar yang dilakukan dalam retreat yaitu:

1. Proses doa.
2. Keheningan

Keheningan yang dimaksud meliputi dua hal, yaitu:

- Keheningan sebagai suasana yang dibangun; bertujuan untuk menciptakan medium bagi peserta. Dengan demikian peserta semakin mampu untuk masuk dalam renungan dan doa-doa secara lebih enak.
- Keheningan sebagai proses batin; dimaksudkan sebagai upaya pribadi yang siap untuk mengolah hidupnya bersama dengan Allah. Hal-hal yang terkait dengan persoalan terdekat, baik kalau sementara waktu diterima dalam batin dan disimpan untuk sementara waktu.

3. Keterbukaan.

Keterbukaan yang dimaksud meliputi dua hal, yaitu:

- Keterbukaan hati kepada Allah; menjadi bagian penting karena



dalam Retret “guru” utamanya adalah Allah sendiri. Untuk itu hati yang terbuka dimaksudkan sebagai sebuah bentuk kesiapan hati untuk diajar oleh Allah.

- Keterbukaan hati kepada pendamping; pendamping berperan sebagai pengantar peserta dalam mengalami perjumpaan dengan Allah. Keterbukaan pada pendamping perlu sebagai bentuk pengolahan bersama. (wawanhati dimungkinkan).

4. Kebebasan kehendak.

Karena Retret merupakan medium perjumpaan dengan Allah, maka dari diri peserta dibutuhkan suasana yang lepas bebas. Bukan karena terpaksa, tetapi karena ada motivasi terdalam dari peserta.

5. Kejujuran

Umumnya Retret mengarah pada penegasan atas pilihan-pilihan kehidupan yang nantinya akan dijalani sesudah Retret. Oleh karena itu, kejujuran dalam pengolahan dan proses penemuan-penemuan keputusan menjadi berarti. Dengan semakin jujur peserta diharapkan dapat memutuskan keputusan-keputusan hidupnya.

(sumber: www.youthcenterkas.net)

Terdapat beberapa macam retret yang terbagi atas bentuk, kategori peserta, dan jumlah peserta retret. Hal ini berpengaruh pada lama retret dan cara penyampaian retret.

Berdasarkan bentuknya, retret terbagi atas:

- Retret Tradisional: bentuk retret yang paling lazim dilaksanakan di Indonesia, dengan beberapa tambahan variasi bila diperlukan. Acara retret terdiri dari masukan pembimbing, para peserta yang lebih berperan sebagai pendengar, ibadat, dan devosi. Dilaksanakan di tempat yang hening, meski tingkat keheningan dapat berbeda-beda sesuai dengan acara dan juga sikap dari peserta itu sendiri.
- Retret dengan Bimbingan Pribadi: retret dimana peserta yang lebih aktif sejauh mendapat tugas khusus yang dilaksanakan dengan



bimbingan pribadi yang bertujuan untuk kemajuan kehidupan rohani peserta retreat.

- **Retret Gaya Civita:** retreat yang lazim dilaksanakan di Wisma Civita, Keuskupan Agung Jakarta, bagi peserta remaja kota besar. Salah satu unsure yang paling menonjol adalah adanya luapan emosional peserta yang cukup besar.
- **Camping Retreat:** pembinaan yang dikombinasikan dengan rekreasi di alam terbuka, khususnya bagi anak-anak dan orang remaja.
- **Retret Kontekstual:** retreat yang isinya paling sesuai dengan keadaan, kebutuhan, dan harapan peserta retreat.

Retret berdasarkan pada jumlah peserta terbagi atas:

- **Retret massal:** retreat yang diikuti peserta dalam jumlah sangat banyak, bahkan sampai 1000 peserta.
- **Retret individu:** retreat yang diadakan atas keinginan sendiri secara perorangan atau beberapa orang saja, misalnya satu keluarga yang terdiri dari lima orang peserta.

Retret yang berdasarkan kategori peserta: retreat yang berdasarkan peserta retreat yang biasanya satu kategori misalnya kategori pelajar, kategori komunitas muda, dan sebagainya. Kategori peserta retreat ini biasanya berdasarkan:

- Faktor kelompok biodata, khususnya usia
- Faktor status dan fungsi dalam gereja dan masyarakat
- Faktor profesi, pekerjaan atau tugas

d. Jaringan Komunikasi

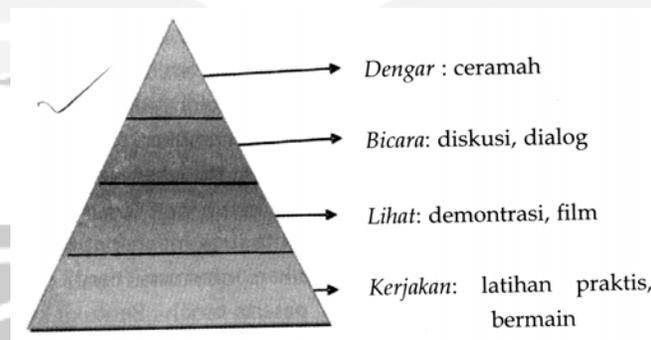
Jaringan Komunikasi atau Jarkom ini merupakan kegiatan temu komunitas muda Katolik sebagai bagian dari komunikasi antar komunitas sehingga dapat mempererat relasi antar komunitas dan sebagai waktu share dan berbagi antar komunitas sehingga diharapkan menjadi lebih solid. Kegiatan bisa diisi dengan pentas-aksi menurut kreativitas tiap



komunitas maupun sharing dengan metode kegiatan yang dikombinasi, akan dijelaskan pada sub-bab selanjutnya.⁸

2.2.8. Metode Pembinaan Orang Muda

Dalam varian kegiatan pembinaan orang muda yang sudah disebutkan di atas, penyampaian materi dalam membina orang muda dapat menggunakan metode berikut. Untuk efektivitas pembinaan, dalam satu kelompok bina, meskipun relative, idealnya anggotanya berjumlah antara 15-30an orang dengan metode pembinaan orang muda yang terdiri dari berbagai cara dan dapat berkembang menyesuaikan kebutuhan orang muda yang dibina. Metode pembinaan tradisional acap kali digunakan, hanya mengandalkan indra pendengaran (*auditif*), seperti ceramah, hampir seperti pengajaran formal di sekolah. Hal ini menjadi kurang efektif dibandingkan dengan metode yang mengandalkan gabungan indra penglihatan (*visual*), dan gerakan organ-organ tubuh (*motorik*) terutama dengan beraktivitas. Menurut penelitian piramida belajar (*pyramid of learning*) dapat digambarkan sebagai berikut (Tangdilintin, 2008)⁹.



Gambar 2.3

Pyramid of Learning

Sumber: Tangdilintin, P. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*

Metode-metode pembinaan (yang dapat dikembangkan secara kreatif) yang dapat digunakan dalam pembinaan orang muda antara lain:

a. Permainan (*games*)

⁸ Informasi mengenai adanya kegiatan Jaringan Komunikasi (Jarkom) ini merupakan hasil wawancara dengan Yohanes Aris Retnanto, salah satu pengurus tim Pembina di Youth Center K3AS yang bergerak di divisi Jaringan. (2009)

⁹ *Pyramid of Learning* disadur sang penulis Drs. Philips Tangdilintin, MM. dari sumber penulis Lunandi terbitan tahun 1982



- b. Dinamika Kelompok
- c. Kolase
- d. Poster
- e. Role-playing (Main Peran)
- f. Musik
- g. Film
- h. Diskusi dan Sharing
- i. Diskusi Panel
- j. Brainstorming
- k. Buzz-session
- l. Dialog Interaktif
- m. Bercerita
- n. Ekskursi Sosial

Metode kegiatan ini dilakukan dengan mengkombinasikan satu sama lain untuk memperoleh dinamika kegiatan yang diinginkan melihat situasi peserta pembinaan juga. Pada umumnya dilakukan saling berturutan dalam jangka waktu yang cepat, pemilihan ruang dapat dilakukan di area *outdoor* maupun *indoor* atau dapat divariasikan, untuk mengatasi kebosanan peserta.

Berikut adalah kegiatan yang dapat dilakukan secara personal maupun kelompok juga dan lebih membutuhkan kedalaman rohani dengan waktu hening atau perrefleksian total, karena kegiatan ini tiap individu orang muda diajak untuk merenung secara pribadi, kegiatan tersebut yaitu:

2.2.9. Kegiatan Rohani dalam Fasilitas Pembinaan Orang Muda

Arena Pengembangan Orang Muda Katolik yang merupakan fasilitas pengembangan spiritualitas OMK, tentu memiliki ciri khas khusus dalam kaitannya dengan kegiatan yang bernuansa rohani merujuk pada agama Katolik yang menjadi spirit itu sendiri. Beberapa kegiatan yang lebih menuntut pendalaman rohani adalah sebagai berikut:

- a. Konseling



Kegiatan curah hati peserta terhadap pendamping untuk membantu pemecahan masalah tertentu (umumnya psikologis) peserta. Dilakukan secara pribadi.

b. Meditasi/Renungan

Kegiatan untuk menuju pada kesadaran diri, inspirasi meditasi dapat diambil secara universal atau merujuk pada isi Kitab Suci. Meditasi dapat dilakukan dengan arahan pembimbing dan dilakukan secara berkelompok atau secara pribadi.

c. Ekaristi

Liturgi di dalam Katolik merupakan pengalaman keimanan dan sekaligus pengalaman estetis memiliki tujuan yang kreatif, yaitu pembentukan simbol, dan isi yang disimbolkan tidak lain menuju ke arah realitas, yakni kehadiran Kristus yang menyelamatkan, yang terekspresikan melalui tindakan ibadah, penataan ruang beserta fasilitas-fasilitas ibadah liturgi. Liturgi (dalam bahasa Yunani: *leitourgia*) berarti pelayanan yang dibaktikan bagi kepentingan bangsa. Liturgi sebagai perayaan misteri karya penyelamatan Allah dalam Kristus, yang dilaksanakan oleh Yesus Kristus, Sang Imam Agung bersama gerejanya di dalam ikatan Roh Kudus. Liturgi merupakan pengudusan (yang dilaksanakan Allah) dan pemuliaan (yang dilakukan umat yang dikuduskan), dengan melangsungkan ibadah Kristus sebagai Imam Agung dan mengamalkan tugas pertama dari tiga tugas pokok Kristus, yaitu sebagai Raja, Guru dan Imam. Salah satu upacara yang terpenting adalah **liturgi ekaristi** (berasal dari kata Yunani *eucharista*, digunakan untuk arti 'syukur'). Upacara ini terutama untuk memahami sesuatu yang diperankan oleh agama dalam kehidupan. Agama bersinggungan dengan titik kritis yang ditandai oleh sifat khusus yang menimbulkan rasa hormat yang luhur dan merupakan pengalaman religius yang suci (kata religius berhubungan dengan kata *religare*, bahasa Latin yang berarti mengikat, sehingga religius berarti ikatan). Jadi **upacara liturgi**



ekaristi bukan hanya sebagai pengalaman filosofis dan intelektual semata, tetapi juga melibatkan perasaan dan tindakan manusia. Liturgi ekaristi bersifat sakramental, dengan Kristus sebagai sakramen awal dan gereja sebagai sakramen dasar. Liturgi bukan hanya bersifat sederhana, tetapi melalui perbuatan yang ekspresif, komunikatif, kaya dan sangat kompleks, dan dalam perkembangannya yang lebih sempurna ke arah sifat-sifat karya seni. Liturgi bukan perayaan perseorangan, melainkan **perayaan bersama umat Allah.** Liturgi merupakan ibadah resmi yang dilakukan umat kepada Tuhan, dengan menekankan pada upacara dan aktivitas kebaktian, memiliki **urutan yang harus dijalankan umat secara sistematis yang telah ditetapkan secara hirarkis dan mengutamakan suasana keheningan dan kontemplasi.** Dalam pembinaan orang muda secara spiritual imani tiap pribadi orang muda, ekaristi menjadi suatu dasar penemuan Katolisitas sejati orang muda (Wardani, 2004).

Dalam pelaksanaannya, kegiatan liturgy ekaristi memiliki perbedaan dengan Ekaristi formal yang dilakukan di gereja. Ekaristi ini lebih fungsional namun tetap tidak mengurangi inti liturgy. Misalnya, dalam Ekaristi di gereja memerlukan Diakon¹⁰ namun di Arena Pengembangan Orang Muda Katolik ini mungkin saja tidak diperlukan dikarenakan jumlah umat yang tidak banyak, hanya peserta pembinaan saja. Namun, dalam perkembangannya tetap diantisipasi jika tempat pelaksanaan liturgy ekaristi mengalami perkembangan radius pelayanan hingga ke luar Arena Pengembangan Orang Muda Katolik.

2.2.10. Formasi Pelaku Kegiatan

Dalam aplikasi metode pembinaan, terdapat beberapa alternatif formasi peserta yang dapat dipertimbangkan:

1. Formasi Lingkaran: menciptakan kebersamaan dan kesetaraan, semua peserta saling melihat, tak ada yang 'dikesampingkan' atau 'disudutkan'. Pembina bisa menempatkan diri 'di tengah',

¹⁰ Diakon adalah pembantu imam yang bertugas dalam menerima komuni dan lain-lain



misalnya, waktu memandu *games* atau ‘di antara’ peserta, ketika saat refleksi atau *games*. Formasi tersebut memberi sugesti untuk sikap terbuka, suasana akrab, santai, dan siap-sedia untuk berpartisipasi.

2. Formasi setengah-lingkaran: tetap memberi sugesti keterbukaan dan kesiapsediaan berpartisipasi, tetapi sekaligus memberi kesan agak sedikit formal dan pesan bahwa materi pembinaan lebih “berat”. Pembina menempatkan diri di tengah bagian lingkaran yang terbuka, biasanya dengan meja dan kursi serta *whiteboard* atau layar untuk LCD. Bila peserta cukup banyak, dibuat dua-tiga lapis.
3. Formasi U (*U-form*) tetapi tanpa sudut yang tajam. Memberi kesan lebih resmi dari formasi setengah lingkaran. Bagian terbuka penting untuk peragaan atau pemaparan materi entah lewat LCD atau *flipchart* atau *whiteboard*, biasanya digunakan untuk rapat yang membutuhkan pemaparan informasi atau pertemuan yang menghadirkan narasumber. Pembina/ narasumber mengambil tempat di ujung kiri atau kanan dari *letter U*, pada posisi serong, supaya tidak menghalangi layar/*whiteboard*. Juga dapat dibuat dalam dua lapis bila peserta agak banyak. Formasi ini, sama dengan formasi setengah lingkaran, mudah diubah ke formasi *buzz-groups*¹¹ jika dibutuhkan.
4. Formasi Sap-Trapesium. Untuk acara yang agak formal seperti diskusi panel, dialog-interaktif, yang menghadirkan (beberapa) narasumber. Pembina/moderator dan narasumber berada di titik pusat-depan, diusahakan sedikit lebih tinggi dari *floor*. Formasi ini memberi sugesti untuk ‘fokus’ ke depan, pada pemateri dan materi yang akan dibawakan. Formasi ini menciptakan ‘jarak psikologis’ (yang sering dibutuhkan untuk merangsang rasa ingin tahu) antara peserta dengan Pembina/narasumber.

¹¹ *Buzz-groups* adalah formasi dalam kelompok besar yang terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil dalam jangka waktu yang cepat (pembagian secara spontan).



5. Formasi kelas menciptakan kesan ‘guru-murid’, ‘tahu-tidak tahu’, tidak dianjurkan, meski kadang-kadang perlu untuk pengarahannya atau salah satu bentuk pelajaran agama. (Tangdilintin, 2008).

Kegiatan di atas merupakan kegiatan yang dilakukan orang muda sebagai peserta pembinaan, selain kegiatan tersebut terdapat kegiatan yang terbentuk dari divisi yang ada tersebut, yaitu kegiatan Tim Fasilitator yang meramu program kegiatan pembinaan orang muda dengan melakukan rapat dan diskusi tim, penyusunan program, maupun pengarsipan, dan kegiatan penerbitan modul sebagai materi untuk pembinaan orang muda. Ini merupakan laboratorium dari wadah pembinaan orang muda. Kegiatan pengelolaan tempat atau service merupakan kegiatan penunjang dalam pelayanan kebutuhan rumah tangga dalam wadah pembinaan orang muda.

2.3. Prinsip Aksi-Refleksi untuk Penghayatan Spiritualitas

Dari varian kegiatan yang berbeda karakter dan tujuan tersebut (dengan tetap berpedoman pada fokus pastoral), terdapat ciri khas yang dilakukan dari varian kegiatan tersebut sebagai spirit kegiatan yaitu eksplorasi diri dengan cara refleksi atau dengan rekoleksi, mengumpulkan kembali makna, dan menyadarinya sehingga mendapatkan *value* untuk pengembangan diri dan pengembangan komunitas. Hal ini dilakukan sebagai suatu **aksi-refleksi**, apa yang dilakukan menjadi suatu bahan yang dicerminkan kembali pada diri sendiri untuk menilai kembali diri sendiri dan menemukan maknanya untuk penghayatan spiritualitas diri sebagai pegangan hidup bagi diri yang kemudian digunakan untuk beraksi kembali menjadi pribadi yang matang dan dewasa dalam iman.

Dari karakter orang muda sendiri, dan pengalaman dalam pembinaan orang muda khususnya OMK, terkadang OMK masih belum menyadari bahwa dirinya dibina, lebih cenderung senang berkumpul dengan teman sebaya berguyub bersama dan menikmati kegiatan yang seru, tetapi belum benar-benar menghayatinya. Dalam pembinaan OMK, OMK perlu menyadari diri lebih jauh untuk menemukan perkembangan dari spiritualitas dirinya. Aksi-refleksi merupakan suatu wujud konkret-spirit,



apa yang dikaryakan oleh OMK kemudian direfleksikan, direnungkan dicerminkan pada diri sendiri sehingga menemukan makna dan nilai yang digunakan untuk lebih mengembangkan diri dan untuk berkarya lagi. Perefleksian atau penemuan makna ini bisa bersumber dari mana saja, yaitu:

- Wujud konkrit karya diri, manusia tidak hanya diam, tetapi berkarya, melakukan tindakan nyata. Dalam bertindak pun juga memerlukan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Dari apa yang dilakukan pasti terdapat karakter dan tujuan dari yang ingin dilakukan. Dengan meresapi apa karakter dan tujuan, tentu akan membantu penghayatan spiritualitas OMK. Seperti yang sudah dipaparkan dari varian kegiatan yang akan dilaksanakan oleh OMK yang nantinya mendorong OMK untuk lebih mengenal dirinya secara pribadi dan menghayati pribadi spiritualnya secara individu. Dengan merefleksikan tiap-tiap karakter kegiatan akan membantu penghayatan spiritualitas OMK.
- Sosialisasi diri, belajar tidak hanya dari diri sendiri, tetapi mengambil nilai dari sesuatu di luar diri. Terdapat hubungan timbal balik dari diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Hal tersebut dapat ditemukan melalui interaksi terhadap sesama untuk kemudian menjadi wacana bagi diri sendiri. Karakter interaksi sosial orang muda seperti yang sudah diuraikan sebelumnya menjadi acuan untuk memicu interaksi antar OMK yang dibina dengan orang lain untuk lebih mengembangkan spiritualitasnya.
- Nilai imani, nilai kodrati manusia yang lebih dibandingkan makhluk lain, kesadaran bahwa terdapat sesuatu di luar diri yang lebih besar dan menghidupi diri, tercermin dari manusia sebagai makhluk berketuhanan. Dalam hal ini esensi dan substansi dari agama Katolik yang menjadi lingkup nilai imani bagi OMK. Situasi yang dihadapi OMK kemudian dibandingkan dengan situasi “ideal” dalam gambaran tokoh iman yang diyakini menjadi bahan refleksi bagi OMK dan komunitas untuk mengembangkan sisi spiritualitasnya. Gambaran tokoh iman yang merefleksikan pembinaan OMK dapat digambarkan



melalui perjalanan kedua belas rasul yang menyertai Yesus sebagai Guru. Sama halnya dengan OMK yang dibina, rasul Yesus juga merupakan murid-murid Yesus yang mengalami pembinaan melalui kesediaannya dalam mengikut dan menyertai Yesus dan menjadi saksi Kristus. Perjalanan 12 Murid Yesus juga menunjukkan suatu komunio yang juga merupakan semangat Gereja. Sama halnya OMK yang mengalami pembinaan untuk pengembangan spiritualitas juga dibina dalam komunitas, untuk beraksi-refleksi melalui pribadi yang lain belajar berada dan berperan dalam komunitas. Penggambaran figure imani tersebut menjadi satu landasan aksi-refleksi dari pembinaan OMK untuk pengembangan spiritualitas OMK.

2.4. Yogyakarta sebagai Lokasi yang Mewadahi Arena Pengembangan Orang Muda Katolik

2.4.1. Tinjauan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Letak geografis Kota Yogyakarta terletak pada 110 24' 19" – 110 28' 53" Bujur Timur dan 07 49' 26" – 07 15' 24" Lintang Selatan. Luas wilayah keseluruhan dari Daerah Istimewa Yogyakarta adalah 3185,50 km², yang terdiri atas:

- Kabupaten Kulon Progo : 586,27 km²
- Kabupaten Bantul : 506,85 km²
- Kabupaten Gunung Kidul: 1485,36 km²
- Kabupaten Sleman : 574,82 km²
- Kodya Yogyakarta : 32,50 km²

2.4.2. Kondisi non-fisik Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki berbagai potensi. Potensi-potensi tersebut adalah:

1. Sebagai Kota Pendidikan dan Kota Pelajar

Yogyakarta banyak diminati oleh pelajar dari Yogyakarta sendiri maupun dari daerah lain karena, banyaknya perguruan tinggi di Yogyakarta dan kualitas yang sudah tidak diragukan lagi.



2. Sebagai Kota Budaya

Yogyakarta terkenal sebagai kota budaya, tentu saja karena Yogyakarta identik dengan adat tradisi kebudayaan yang masih kental dijalankan dalam kehidupan sehari-hari, serta tata pemerintahan yang masih mengikuti tradisi yaitu dipimpin oleh Sultan.

3. Sebagai Kota Pariwisata

Di Yogyakarta sendiri juga banyak obyek pariwisata yang terkenal sampai ke luar negeri. Mulai dari obyek pariwisata yang menawarkan keindahan alam, peninggalan sejarah masa lampau dan budaya, wisata belanja, dan obyek wisata yang menawarkan hal-hal khas kota Yogyakarta.

4. Sebagai simpul penting Gereja Katolik di Indonesia¹²

Yogyakarta menjadi simpul penting Gereja Katolik Indonesia karena DIY merupakan tempat studi imam, biarawan, suster dan bruder; model pastoral gereja; intelektual katolik; formatio kader muda -ada banyak Universitas di DIY- (sumber:<http://brtoalit.com/download/tepas/TEPAS%20DIY%202009/Selayang%20Pandang%20OMK%20DIY.ppt>, 2009).

2.4.3. Kriteria Tapak

Arena Pengembangan Orang Muda Katolik ini nantinya merupakan suatu wadah atau bangunan permanent yang bersifat public atau diperuntukkan untuk umum, walaupun memang sasaran utama yang dimaksudkan disini adalah orang muda, khususnya orang muda Katolik. Pemilihan tapak atau site sebagai lokasi Arena Pengembangan Orang Muda Katolik di Yogyakarta harus memenuhi kriteria berikut:

¹² Simpul berarti satu ikatan di jaringan yang linear. Hal ini mengartikan bahwa Yogyakarta menjadi salah satu kota dengan perkembangan aktivitas Gereja yang pesat dan berkesinambungan dan tempat studi kaum pastoraat, sehingga menjadi salah satu area yang kuat dalam Katolisitas.



1. Status kepemilikan tapak merupakan tapak milik kelembagaan Katolik terkait dengan tapak sebagai lokasi tapak Arena Pengembangan Orang Muda Katolik.
2. Lokasi tapak jauh dari perkotaan agar peserta tidak mudah dikunjungi kerabat dan tetap fokus dengan kegiatan pembinaan.
3. Tapak atau site memiliki akses yang baik untuk kendaraan besar, misalnya bus (mengangkut komunitas peserta).
4. Keterkaitan lingkungan yang mendukung keberadaan Arena Pengembangan Orang Muda Katolik yang terdiri dari varian kegiatan yang telah disebutkan, terutama kondisi alam yang menjadi potensi tapak yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan.





Alternatif 1



Gambar 2.4
 Alternatif Tapak 1
 Sumber: Google Earth, 2009

Status Kepemilikan Tapak	Saat ini merupakan tapak yang digunakan untuk <i>youth camp</i> APKM (Arena Pengembangan Kaum Muda) wilayah Kevikepan DIY, milik Keuskupan Agung Semarang
Lokasi Tapak	Berada di area pegunungan di wilayah Kaliurang, Yogyakarta wilayah utara, cukup jauh dari kota, dan lokasi cukup tenang
Aksesibilitas	Terdapat jalan beraspal yang dapat dilalui kendaraan besar (Jalan Kaliurang) di barat site selebar ± 8 m
Kondisi lingkungan & alam	TGL: hospitality, tempat penginapan atau wisma. Areal masih alami, banyak pepohonan, view berupa alam pegunungan dan batas timur site berupa tebing curam dengan view berupa persawahan, bukit, dan sungai Kalikuning. Potensi tapak berupa kontur dan sungai yang membelah tapak serta lahan masih berupa hutan alami.



- **Alternatif 2**



Gambar 2.5
 Alternatif Tapak 2
 Sumber: Google Earth, 2009

Status Kepemilikan Tapak	Tapak milik Gereja Babadan, yang saat ini merupakan lahan kosong bervegetasi
Lokasi Tapak	Berada di wilayah Babadan, berada di sekitar rumah-rumah penduduk, dan lahan bebas berupa lahan kosong bervegetasi dan sawah
Aksesibilitas	Tapak dapat dicapai dari jalan utama yaitu Jl. Laksda Adisucipto, di depan tapak terdapat jalan aspal tetapi hanya selebar ± 6 m
Kondisi lingkungan & alam	TGL: Gereja dan pemukiman penduduk. Areal berupa lahan kosong bervegetasi, dan sebagian berupa persawahan, kontur relatif datar. Potensi tapak adalah adanya view persawahan di sekitar tapak