

Redefining Leadership in the Digital Age

Daniel Ronda

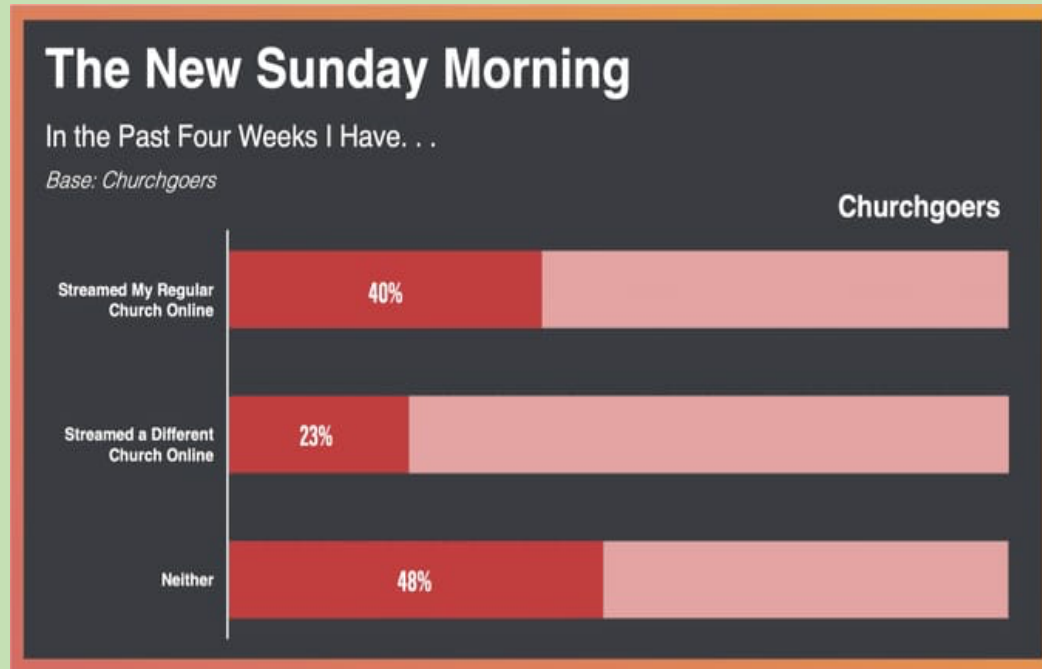
Kepemimpinan adalah Pengaruh

Pemimpin adalah seorang yang
mampu mempengaruhi orang
yang dipimpinnya ke dalam
agenda Tuhan

Gereja sudah berada dalam era digital

- Permasalahannya bagaimana pemimpin dapat mempengaruhi orang yang hidupnya lebih banyak dihabiskan di dunia digital?
- Di era pandemi ini pertemuan pemimpin gereja dengan jemaatnya sudah banyak terjadi lewat teknologi
- Pemimpin organisasi pun berhadapan dengan kerja lewat digital untuk berjumpa dengan orang yang dilayaninya

Kondisi jemaat saat ini dalam masa pandemi



Sumber: Carey Nieuwhoff

Prediksi Gereja di Amerika
Gereja model ini akan kosong
dalam lima tahun ke depan



Permasalahan dan Ketakutan Pemimpin Rohani

- Masih ada pemimpin yang menganggap hape itu mainan – dan sudah memiliki konsep bahwa hape dan teknologi adalah lebih banyak bahayanya daripada kegunaannya.
- Pemimpin takut masuk ke dunia media sosial karena “baper” dan takut “bullying”
- Ada takut kecanduan teknologi seperti yang dilihatnya dalam observasi kehidupan.
- **Akibatnya – kita kehilangan PENGARUH.**

Solusi untuk Didiskusikan

- Konsep e-leader yang diambil dari konsep e-leadership
- **E-leadership** is a social influence process, mediated by technology, to produce a change in attitudes, feelings, thinking, behavior, and performance with individuals, groups, or organizations to direct them toward achieving a specific goal by Avolio and Kahai (2002)

Mendefinisikan Kepemimpinan Baru

- Jadilah pemimpin **e-leader** – pemimpin yang mempengaruhi dunia dengan memakai teknologi untuk melakukan pelayanan dan memimpin.
- Dia harus mempelajari kembali **relasi komunikasi sosial** di kalangan milenial yang bahasanya non-hirarki. Pemimpin harus menggunakan sarana komunikasi terkini untuk berkomunikasi
- Pemimpin harus meningkatkan **keterampilan dalam berkomunikasi**, khususnya kemampuan berbicara di media sosial baik menulis maupun berbicara lewat video (Misalnya YouTube).

- Pengikut e-leader bukan lagi jemaatnya atau organisasinya, tapi banyak sekali sudah yang menjadi **pengikut virtual**.
- Pemimpin harus belajar dan terjun langsung **memahami fenomena komunitas dunia virtual** (apa yang menjadi tren dan cara pikir mereka)
- Pemimpin di e-leader tidak lagi mengenal senioritas dan usia untuk mempengaruhi. **Siapa pun yang menguasai teknologi dan informasi maka dia akan memiliki pengaruh**. Maka pemimpin e-leader harus menambah kualitas dan kompetensi dirinya dalam bidang teknologi informasi serta konten yang relevan.

- Pemimpin e-leader harus memimpin dengan **cara pikir global** yang penuh dengan keberagaman. Sukuisme, kelompok dan denominasi sudah tidak bisa menjadi pengaruh lagi dalam kepemimpinan masa depan.
- **Tempat dan waktu sudah tidak menjadi pembatas** dalam kepemimpinan e-leader.
- Pemimpin e-leader harus belajar menjadi **orang yang memberi inspirasi dan motivasi.**
- **Jangan lupa O-2-O** – walaupun menjadi e-leader maka tetap penting pertemuan fisik dengan mengkombinasikan “online to offline”

Kesimpulan

- Kepemimpinan harus mendefinisikan Kembali makna pengaruh yang dilakukannya dalam membawa pengikut kepada agenda Tuhan
- Dunia digital adalah sarana yang efektif dalam mempengaruhi sehingga perlu dimaksimalkan peran teknologi informasi termasuk kesediaan berinvestasi di dalamnya
- Kepempinan e-leader adalah kepempinan yang menggunakan dunia digital untuk melakukan transformasi bagi kemuliaan Tuhan.

Sumber Rujukan

- Sumber Jurnal: B.J. Avolio and S.S. Kahai, "Adding the "e" to e-leadership: How it may impact your leadership". *Organizational Dynamica*. **31** (4): 325–338, 2002.
- Twitter @CareyNieuwhof