

ISSUE
168

IFGF

APRIL
2024

Cutting *Edge* MAGAZINE

BRICK

BY

BRICK

OUR DNA

COVENANT

- Melalui anak-Nya Yesus Kristus, Tuhan telah membuat sebuah ikatan perjanjian kekal dengan gereja-Nya. Oleh karena itu, kita rindu untuk dapat saling berkomitmen sebagai mitra untuk membentuk sebuah hubungan yang otentik, terus berkembang, dan bertumbuh di bawah kepemimpinan apostolik.

GREAT COMMISSION

- Tuhan tidak hanya menolong kita agar kita dapat berdamai dengan-Nya, tetapi Dia juga memberikan kesempatan yang tak ternilai untuk kita dapat bermitra dengan-Nya dalam membawa orang-orang datang kepada-Nya. Sebagai duta besar Kristus, kita hidup untuk menjadi saksi di dunia ini melalui teladan dan gaya hidup yang kita berikan. Kita sedang membangkitkan generasi orang-orang percaya, menggali potensi, dan membawa perubahan positif dalam kehidupan manusia melalui kuasa Injil.

COMPASSION

- Kita mengasihi oleh karena Kristus terlebih dahulu mengasihi kita. Dan kita mengekspresikan kasih ini bersama dengan melayani komunitas kita di dalam, anugerah, dan kemurahan hati; yaitu dengan menjadi saluran berkat kepada sesama.

CUTTING EDGE

- Melalui Kuasa Kasih Karunia dan Roh KudusNya, Tuhan telah memampukan kita untuk menjadi gereja yang progresif dan relevan dalam pelayanan, terlibat aktif dengan masyarakat, dan inovatif dalam fungsinya. Kami berinvestasi dalam melatih para murid agar menjadi pemimpin generasi penerus di dalam gereja dan masyarakat.

CHAMPION

- Selama bertahun-tahun telah menjadi keyakinan sungguh-sungguh bahwa di dalam Kristuslah kita berkemenangan. Sejak awal penciptaan, Tuhan telah memampukan kita untuk memiliki kuasa atas seluruh bumi. Dia memberikan kita kuasa untuk menjadi dampak di dalam kehidupan sesama dan membawa pengharapan serta tujuan hidup bagi mereka.

OUR VISION

To lead all people to become fully devoted followers of Jesus Christ through Biblically based churches.

We are building the church to become the House of :



PRAYER



POWER



WORSHIP



COVENANT



WORD



MISSION



PRAYER



BALANCE



EXCELLENCE



LEADERSHIP

Cutting Edge

PASTORAL EDITORS

Ps. Jonathan Kasmin
Ps. Ferry Haryanto Darmawan

EDITORS

Itin Chen
Ivan C. Hermanto

WRITERS

Eveline Chandra
Jessica Adella
Ming Fat
Nike Liando
Christian widianto
Shinly Suzanna

GRAPHIC DESIGNERS

Alwin Sastrasumita
Shierlyn Tedja
Feilicia Josephine
Herman Darmawan
Ricky Tjandradinata
Valentinus Sanusi

PHOTOGRAPHERS


Marvel
Reinald
Felke Vianne
Ivan Sanjaya
Margareth Suherman
Nicholas Rudolf Santoso Nugraha
Putra Agung Agustinus
Richard Hans Soebiantoro
Nicky Lesmana Sugiaman

KANTOR SEKRETARIAT

Paskal Hyper Square Blok J
Jl. Pasirkaliki No. 25 - 27
Bandung 40172, Jawa Barat
Email : ifgfbandung@gmail.com
Senin, Rabu-Sabtu
pk 09.00-16.00 WIB

 IFGF GISI BANDUNG

 @ifgfbdg

 IFGF BANDUNG

www.ifgfbandung.org

CONTENT

LIST

- II VISI & MISI
- III DAFTAR ISI
- 05 PASTORAL DESK
- 06 ARTIKEL I // *Brick by Brick - Stones of Legacy*
Ps. Sandy Harsono
- 08 TEENS CORNER // *4 Tips to Support Your Teens During Scary Times*
Teens Team
- 10 Praise Report Kids Easter Egg Competition
Kids Team
- 12 Praise Report Bapak-bapak, Assemble!
Ming Fat
- 14 VARIETY CORNER: LEGO BRICKS
EVELINE CHANDRA
- 16 Health Corner : Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak
Shinly
- 19 Parenting Corner: Membangun Fondasi Pada Anak
Christian Widiyanto
- 21 Variety Corner : Kenapa kita Bermain?
- 23 Variety Corner : NOSTALGIA DENGAN PEMAINAN KLASIK
- 25 CAREGROUP LIST
- 27 BANK & PELAYANAN JEMAAT

**IFGF
KIDS**

Mulai 21 April 2024

IFGF KIDS
akan Mengadakan
3 Ibadah Onsite:

Ibadah 1: Ibadah 2:
08.00 10.00

Ibadah 3:
12.00



More info:
HOTLINE
+62 822 1192 0127



Pastoral Desk

APRIL // 2024



Greetings Church,

Saya berdoa Anda semua dalam keadaan sehat dan baik, secara jasmani dan rohani. 3 bulan telah berlalu dan sekarang kita sudah memasuki kuartal yang pertama di tahun 2024. Di bulan April kita memiliki tema Brick by Brick yang berbicara bagaimana kita membangun sebuah fondasi yang kuat yang bisa kita wariskan kepada generasi selanjutnya.

Dalam membangun sebuah bangunan baik rumah, kantor hingga gedung pencakar langit selalu diawali dengan fondasi terlebih dahulu. Sang kontraktor atau perancang bangunan tersebut pasti akan memikirkan dengan matang dan teliti agar fondasi yang ada bisa kuat dan kokoh sehingga dapat menopang dan bertahan untuk waktu yang sangat lama. Fondasi merupakan suatu hal yang sangat penting sehingga perlu diperhatikan dengan sangat baik. Setiap dari kita pasti sedang membangun sesuatu dalam kehidupan kita, saya berdoa Anda semua membangun fondasinya dengan baik, lapis demi lapis fondasi yang kokoh.

Tuhan berfirman kepada Yosua demikian: "Pilihlah dari bangsa itu dua belas orang, seorang dari tiap-tiap suku, dan perintahkanlah kepada mereka, demikian: Angkatlah dua belas batu dari sini, dari tengah-tengah sungai Yordan ini, dari tempat berjejak kaki para imam itu, bawalah semuanya itu ke seberang dan letakkanlah di tempat kamu akan bermalam nanti malam." (Yos 4:2-3)

Dikatakan pada ayat tersebut "Pilihlah dari bangsa itu dua belas orang, seorang dari tiap-tiap suku" artinya dalam membangun fondasi yang kuat, untuk diwariskan, Tuhan ingin ada keterlibatan dari semuanya dan ada lapis demi lapis yang perlu dibangun untuk bisa menjadi fondasi yang kuat.

Pertanyaannya dimulai dari mana kita membangun fondasi tersebut? Dikatakan dalam Yos 4:21-22 "Dan berkatalah ia kepada orang Israel, demikian: "Apabila di kemudian hari anak-anakmu bertanya kepada ayahnya: Apakah arti batu-batu ini? maka haruslah kamu beritahukan kepada anak-anakmu, begini: Israel telah menyeberangi sungai Yordan ini di tanah yang kering!"

Fondasi yang kita bangun dimulai dari rumah dan setiap ayah bertanggung jawab untuk mengajarkannya kepada anak-anaknya. Mari kita mulai membangunnya dari rumah kita masing-masing sehingga kita bisa mewariskan fondasi yang kuat untuk anak-anak dan generasi kita selanjutnya.

Doa saya di bulan ini, Anda betul-betul membangun fondasi yang kuat dari segala sesuatu yang Anda sedang bangun saat ini, baik dalam keluarga, pekerjaan, hubungan sehingga Anda bukan hanya bisa membangun dengan baik tapi Anda juga bisa mewariskan yang Anda bangun selama ini kepada generasi-generasi selanjutnya.

Dan saya sungguh berdoa Brick by Brick, lapis demi lapis fondasi yang Anda bangun dalam setiap aspek kehidupan Anda dibangun dengan baik dan kuat sehingga generasi kita selanjutnya bisa melanjutkannya di atas fondasi yang kuat yang telah kita bangun.

*Ad majorem Dei gloriam,
Sam and Naf Hartanto*

STONES OF LEGACY

Ps. Sandy Harsono

*Lalu Yosua memanggil kedua belas orang yang ditetapkannya dari orang Israel itu, seorang dari tiap-tiap suku, dan Yosua berkata kepada mereka: "Menyeberanglah di depan tabut Tuhan, Allahmu, ke tengah-tengah sungai Yordan, dan angkatlah masing-masing sebuah batu ke atas bahumu, menurut bilangan suku orang Israel, **supaya ini menjadi tanda di tengah-tengah kamu.** Jika anak-anakmu bertanya di kemudian hari: Apakah artinya batu-batu ini bagi kamu? maka haruslah kamu katakan kepada mereka: Bahwa air sungai Yordan terputus di depan tabut perjanjian; ketika tabut itu menyeberangi sungai Yordan, air sungai Yordan itu terputus. Sebab itu batu-batu ini akan menjadi tanda peringatan bagi orang Israel untuk selama-lamanya."*

Yosua 4:4-7 TB

Di tanah Kanaan kuno, di mana Sungai Yordan mengalir, terjadi peristiwa luar biasa—sebuah penyeberangan yang menantang hukum alam. Yosua, penerus Musa, memimpin orang Israel dalam momen penting ini, dan peristiwa ini meninggalkan memori yang tak terhapuskan dalam ingatan mereka. Kisah dua belas batu dari Sungai Yordan menjadi pelajaran abadi—warisan yang terukir dalam batu.

1. Memorial Stones: A Testament to God's Faithfulness

Orang Israel telah mengembara selama empat puluh tahun di padang gurun, mereka merindukan Tanah Perjanjian. Sekarang, dengan Sungai Yordan di depan mereka, mereka berdiri di ambang warisan mereka. Allah memerintahkan Yosua untuk memilih dua belas orang, satu dari setiap suku, untuk mengambil batu dari dasar sungai. Batu-batu ini bukanlah sekadar batu; mereka adalah saksi intervensi ilahi.

Yosua 4:3 (TB)

"Ambillah dari antara kamu dua belas orang, seorang dari setiap suku, dan suruhlah mereka mengambil dua belas batu dari tengah-tengah sungai Yordan, dari tempat para imam berdiri, dan bawalah mereka ke seberang bersama-sama dengan kamu dan letakkanlah di tempat kamu bermalam."

Monumen batu-batu ini bukanlah hanya tanda fisik; mereka adalah kesaksian hidup akan kesetiaan Allah. Ketika generasi mendatang bertanya, "Apa arti batu-batu ini?" jawabannya akan terdengar sepanjang masa: "Air Sungai Yordan terbelah di depan tabut perjanjian TUHAN."

2. A Sign for Future Generations: Passing Down the Story

Yosua memerintahkan dua belas orang itu membawa batu-batu itu ke perkemahan, di mana mereka meletakkannya. Batu-batu ini tidak disembunyikan; mereka ditempatkan di tempat yang semua orang bisa melihatnya. Mengapa? Karena mereka dimaksudkan untuk memancing pertanyaan. Ketika anak-anak bertanya, "Apa arti batu-batu ini bagi kalian?" para tua akan menceritakan tentang penyeberangan Sungai Yordan yang ajaib.

Yosua 4:6-7 (TB)

"Apabila anak-anakmu kelak bertanya kepada kamu: Apa arti batu-batu ini bagi kamu? kamu harus memberitahukan kepada mereka: Air Sungai Yordan terbelah di depan tabut perjanjian TUHAN. Ketika tabut itu berjalan melintasi sungai itu, air Sungai Yordan terbelah. Jadi batu-batu ini akan menjadi tanda bagi orang Israel untuk selama-lamanya."

Batu-batu ini menjadi tanda—pemicu percakapan. Mereka menghubungkan generasi, memastikan cerita tentang pembebasan Allah akan terus diceritakan.

3. Fear of the Lord: A Legacy of Mighty Act

Kepemimpinan Yosua ditandai oleh ketaatan dan penghormatan. Ketika para imam yang membawa tabut menginjak tanah kering, air Sungai Yordan kembali mengalir. Orang-orang menyaksikan kuasa Allah, dan ketakjuban mereka semakin dalam. Yosua tahu bahwa ketakjuban ini—takut akan TUHAN—adalah kunci warisan mereka.

Yosua 4:24 (TB)

"Supaya semua bangsa di bumi tahu, bahwa tangan TUHAN itu kuat, dan supaya kamu takut akan TUHAN, Allahmu, sepanjang masa."

Warisan dari dua belas batu ini meluas melampaui Israel. Ini adalah pengakuan bagi semua bangsa—peringat bahwa kuasa Allah melampaui batas alam.

Conclusion: Our Own Memorial Stones

Saat kita menjalani hidup, kita juga mengalami saat-saat dimana campur tangan Tuhan terjadi di hidup kita. Warisan kita terletak pada pengakuan terhadap pengalaman-pengalaman ini, berbagi cerita, dan mewariskan iman kepada generasi selanjutnya.

Marilah kita mendirikan monumen batu peringatan kita sendiri—kesaksian mengenai kesetiaan Tuhan—agar generasi mendatang dapat mengetahui perbuatan ajaib Tuhan. Amin.



4 TIPS TO SUPPORT YOUR TEENS DURING SCARY TIMES

Teens Corner

Saat ini, kita hidup dalam zaman yang penuh dengan ketidakpastian dan kecemasan, yang juga dapat memengaruhi anak-anak. Bagi Parents, penting untuk memahami bagaimana cara mendukung anak-anak, terutama teens, saat mereka menghadapi situasi yang ‘menakutkan’. Berikut adalah empat cara untuk mendukung anak-anak saat menghadapi waktu yang ‘menakutkan’:

1. DENGARKAN DENGAN EMPATI

Ketika teens mengalami ketakutan atau kekhawatiran, penting bagi Parents untuk mendengarkannya dengan penuh perhatian dan empati. Jadilah pendengar yang aktif, berikan perhatian sepenuhnya, dan validasi perasaan mereka. Ini dapat membantu teens merasa didengar dan didukung dalam menghadapi ketidakpastian.

2. SEDIAKAN RUANG UNTUK BERBICARA

Buka pintu komunikasi dengan anak-anak. Berikan mereka ruang yang aman dan terbuka untuk berbicara tentang apa pun yang membuat mereka khawatir atau takut. Ajak teens untuk berbagi perasaan mereka tanpa takut dihakimi atau diabaikan. Ini memungkinkan anak-anak merasa lebih nyaman dalam bercerita dan mencari dukungan.

3. BATASI EXPOSURE MEDIA

Batasi exposure teens terhadap berita yang mungkin menimbulkan keceemasan atau ketakutan berlebihan. Pilihlah sumber informasi yang dapat dipercaya dan sesuaikan dengan usianya.

4. BERDOA BERSAMA

Doa adalah kekuatan yang kuat dalam menghadapi ketakutan dan keceemasan. Ajak anak-anak untuk berdoa bersama dengan keluarga. Berdoalah bersama untuk kekuatan, ketenangan, dan perlindungan bagi keluarga Parents. Ini mengajarkan teens untuk mempercayakan kekhawatiran mereka kepada Tuhan dan merasa didukung dalam doa bersama.

Sebagai Parents, tanggung jawab kita adalah memberikan dukungan dan keamanan bagi teens saat mereka menghadapi situasi yang menakutkan. Dengan cara-cara tersebut, diharapkan Parents dapat membantu teens melalui waktu yang sulit ini dengan penuh kasih dan pengertian. Blessings!

And you must commit yourselves wholeheartedly to these commands that I am giving you today. Repeat them again and again to your children. Talk about them when you are at home and when you are on the road, when you are going to bed and when you are getting up.

Deuteronomy 6:6-7 (NLT)

HAPPY

Easter

EASTER
E G G

DECORATING
COMPETITION

Dalam merayakan hari raya Paskah, IFGF Kids mengadakan Lomba menghias telur dengan tema “Around the World”. Lomba ini dibagi ke dalam 6 kategori (Little Star, Dazzle, Rainbow, Grade 1-2, Grade 3-4, dan Grade 5-6). Hasilnya, lucu lucu dan kreatif sekali. Pemenangnya mendapatkan hadiah yang sangat spesial loh! Selamat kepada para pemenang! Keren!



IFGF
KIDS



More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

KENWARD

Category: LITTLE STAR

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

KALUNA

Category: DAZZLE

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

PRINCE APIN

Category: RAINBOW

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

RONA JINGGA

Category: Grade 1-2

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

NADINE G. ANG

Category: Grade 3-4

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

IFGF
KIDS



CONGRATULATIONS!

JANICE A.S.

Category: Grade 5-6

More info: +62 822 1192 0127 (hotline kids)

Praise Report:

BAPAK - BAPAK ASSEMBLE!

Tanggal 25 Maret 2024 yang lalu adalah hari yang bersejarah bagi IFGF Bandung karena untuk pertama kalinya The House diisi 99% oleh pria-pria. Sepenglihatan saya, hanya ada 4 orang perempuan di tengah ratusan pria-pria yang berkumpul di lantai 3 The House jam 6 malam. Ada apa, kenapa dan siapa yang bertanggung jawab? Tentu saja...drumroll...please.....karena ada acara perdana Men Ministry IFGF dengan tema “Manhood” dan pembicara Ps. Sam Hartanto. Acara yang khusus diadakan untuk pria ini tidak membatasi umur tapi sepenyerawangan saya mayoritas pria yang datang sudah cukup umur jadi....
”Bapak-Bapak, Assemble!”

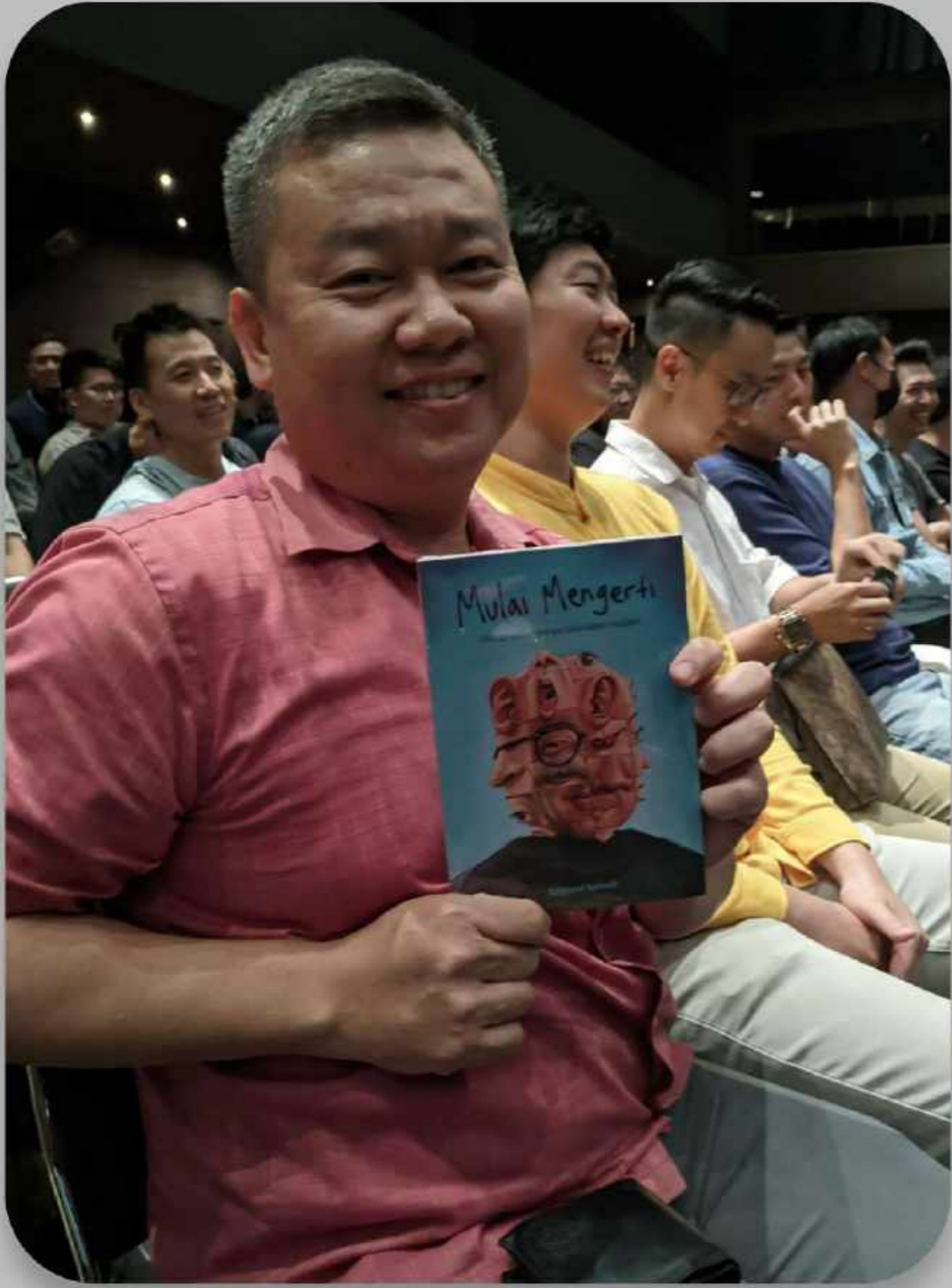


Acara dimulai dengan makan malam bersama jam 18.00 dengan menu nasi gudeg. Nasi putih hangat, paha/dada ayam, gudeg nangka gurih lengkap dengan kerupuk dan sambal. Sedikit kesaksian, 26 tahun yang lalu saya ikut komsel karena mengejar makanan gratis dan dari sekali kehadiran di komsel itu berlanjut sampai lahir baru dan mengikuti Yesus sampai sekarang. Karena itu, salut untuk volunteer yang melayani di bagian konsumsi!



Acara utama dimulai jam 19.00 dan dimulai dengan pengenalan rule. Manhood hanya punya 1 rule, jika seseorang berteriak “**Manhood**”, harus dibalas dengan “**Hoorra!**”. Bisa dicoba ya ke temen-temen yang pria. Kalau diteriaki Manhood dan mereka membalas “**Hoorra!**” berarti mereka bagian dari Brotherhood of IFGF Men. Tapi kalau mereka diteriaki “**Manhood**” terus mukanya malah bingung dan bengong dan pura-pura ga kenal, ya wajar lah. Kebanyakan orang pasti bingung kalau ada orang teriak-teriak sendiri ga jelas. Selanjutnya juga ada kesaksian dari Ricky (CG Faithful Heart) dan Blu (CG One Heart). Mereka bercerita bagaimana dalam kondisi sakit struggle dengan masalah pribadi, teman-teman di CG mereka menjadi support system yang membantu mereka tetap kuat. CG bukan hanya tempat berkumpul dan berbagi firman tapi juga tempat di mana kita semua saling menjaga dan mendukung saudara seiman.

Acara diteruskan dengan sesi kuis berhadiah sebanyak 4 pertanyaan.



1. Pertanyaan kuis pertama, pria-pria yang ulang tahunnya paling dekat dengan tanggal 25 Maret diminta untuk maju. Kuis pertama ini dimenangkan oleh Hendra dari CG New Heart yang berulang tahun tanggal 26 Maret. Bisa dilihat di foto bagaimana Hendra tersenyum dengan manis dan sumringah karena mendapat hadiah kagetan sebelum hari H.

2. Kuis kedua memilih pria yang mempunyai kertas bon di dompet terbanyak sebagai pemenang! Kuis kedua dimenangkan oleh Kurniawan dengan 18 kertas bon dan mendapatkan hadiah buku.

3. Kuis ketiga memilih pria-pria yang memasang foto keluarga di hape-nya dan dimenangkan oleh Agus dan Eric.

4. Kuis terakhir adalah tebak-tebakan rekeh dad's joke sebanyak 2 pertanyaan. Pertanyaan pertama adalah benda apa yang walaupun sudah tapi tetap di luar, jawabannya adalah kancing.

Pertanyaan kedua, sayur apa yang tidak pernah mendapat nilai 10 dan jawabannya lalapan.

Berikutnya ada pengumuman dari Ko Bubun mengenai format kegiatan Men Ministry kedepannya. Kegiatan Men Ministry direncanakan bergantian indoor/outdoor jadi 1 kali acara indoor, berikutnya outdoor dan selanjutnya indoor lagi. Acara Men Ministry berikutnya adalah acara kemping bersama yang direncanakan tanggal 22 Mei 2024.

Pembicara untuk kegiatan perdana Men Ministry ini adalah Ps. Sam Hartanto dan membahas kepriaan sejati. Secara singkat, kepriaan sejati adalah mengenal dan menjadi serupa dengan Yesus. Pastor Sam juga membagikan 6 ciri pria sejati yang diambil dari kitab Filipi.

1. Laki-laki sejati tidak meminta dan mendengungkan haknya (Filipi 2:6)
2. Laki-laki sejati berani melayani (Filipi 2:7)
3. Laki-laki sejati menyalibkan keinginan daging (Filipi 2:8)
4. Laki-laki sejati bangkit di atas segala tantangan (Filipi 2:9)
5. Laki-laki sejati bertekad menjaga dan mewariskan dan mencatatkan nama baik (Filipi 2:10)
6. Laki-laki sejati saling menjaga sesama saudara (Filipi 2:4)



Sampai jumpa di acara Men Ministry berikutnya. Bapak-bapak,... Assemble!

Oleh Ming Fat

LEGO BRIKES

Pasti kita sudah tak asing lagi dengan permainan yang satu ini, dari anak-anak sampai orang dewasa kemungkinan besar sudah pernah mendengar bahkan bermain LEGO. Dengan nama yang sangat dikenal dan telah berdiri dari tahun 1932 memang membuat LEGO menjadi merek mainan yang bergengsi dan terkenal. Tapi ada fakta-fakta menarik mengenai brand ini yang mungkin tidak diketahui oleh banyak orang.

Nama LEGO itu diambil dari kata “leg godt”, yang artinya “play well” bermain dengan baik. Lego dibangun oleh seorang tukang kayu yang biasa membuat furniture rumah di Denmark, karena adanya great depression si tukang kayu yang bernama Ole Kirk mulai membuat perabotan yang lebih sederhana dari yang biasa ia buat dan terpaksa untuk memutar otak untuk mengganti bisnis modelnya. Dari yang semula membuat perabotan rumah tangga, kemudian ia beralih membuat mainan dari kayu dengan skala yang kecil. Mainan yang ia buat adalah mainan yang memiliki roda, seperti mobil-mobilan, bebek di atas roda, kucing dengan kaki roda, beruang mengemudikan mobil, bus sekolah, mobil pengangkat barang, kereta kuda yang semuanya terbuat dari kayu.

Pada tahun 1947, saat ia membeli mesin molding untuk mencetak sesuatu dari plastik, LEGO mulai memproduksi mainan dari plastik, awalnya mainan dari plastik ini hanya berbentuk serupa batu bata biasa yang tidak dapat mengunci/interlock saat ditumpuk ke atas, sehingga mudah untuk jatuh dan berantakan. Namun seiring berjalannya waktu, LEGO menemukan dan mengembangkan teknik untuk bisa membuat system dimana tumpukan brick tersebut dapat disusun ke atas dan tidak mudah roboh, bahkan dapat dibongkar pasang dengan sangat mudah. Hal ini yang kemudian menjadi titik balik kesuksesan LEGO hingga saat ini. Beberapa hal yang tak kalah menarik mengenai LEGO adalah:

1. LEGO set menjadi sangat populer di dunia, disukai oleh dewasa dan anak-anak di lebih dari 140 negara, dengan pabrik tersebar di 5 negara.

2. Produsen ban terbesar di dunia berdasarkan jumlah volume nya, ban mobil ini memang untuk dipakai di mainan LEGO saja, bukan ban mobil sungguhan.

3. Memiliki modul yang sangat konsisten, sehingga LEGO jaman sekarang masih juga bisa dipergunakan dengan LEGO puluhan tahun yang lalu.

4. LEGO theme park, taman bermain yang dikenal dengan LEGOLAND terdapat di beberapa negara dan menawarkan permainan menarik yang memamerkan LEGO bricks dan pengalaman unik bagi penggemar LEGO untuk semua usia.

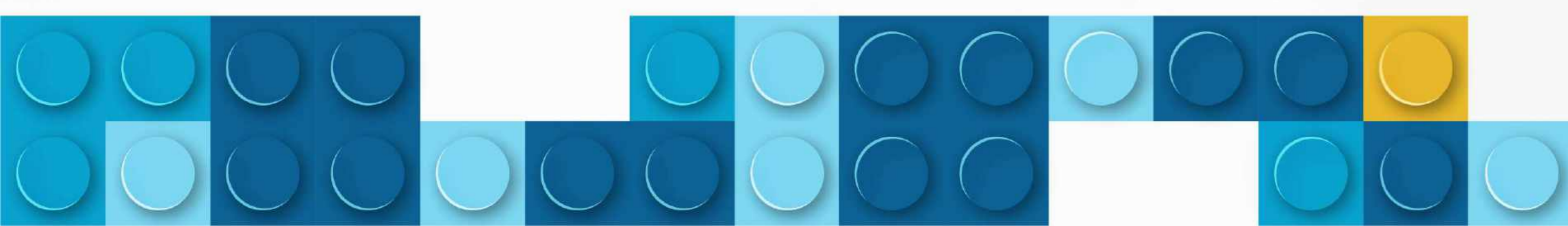
Bermain LEGO memang sangatlah menyenangkan, selain setiap set memiliki keunikan dan kerumitan masing-masing, produk LEGO memang selalu dikemas dan di design sedemikian rupa agar menarik bagi penggemarnya. Hal ini sejalan dengan motto mereka yang selalu berkomitmen untuk memberikan yang terbaik.

Bermain LEGO ternyata bermanfaat juga untuk kita. Sebagai mainan pengasah otak agar kita bisa meningkatkan ketangkasan berpikir dan penyelesaian masalah selagi kita membangun sesuatu, yang kedua adalah untuk melatih fokus kita, karena saat kita mengikuti petunjuk di dalamnya, kita mengikuti Langkah-langkah dengan hati-hati agar bisa berhasil merakit bentuk yang sempurna. Yang ketiga adalah sebagai pereda stress, tanpa terasa bermain dan menyusun LEGO itu sangat menyenangkan, waktu akan terasa sangat cepat saat kita menyelesaikan sebuah set tersebut.

Melalui permainan ini pun kita bisa belajar bahwa mengikuti instruksi adalah hal yang sangat penting, membangun sesuatu dari nol dan menyusun satu demi satu untuk mendapatkan hasil yang benar dan baik itu perlu waktu dan dedikasi bahkan tidak jarang menjadi hal yang sulit.

Sama seperti dalam kehidupan kerohanian kita, jika kita ingin mencapai bentuk dan design yang sesuai dengan apa yang menjadi original design kita, maka kita harus mengikuti apa yang menjadi petunjuk hidup kita yaitu Firman Tuhan, dan kita harus setia membangun dan menyusun segala hal yang baik satu demi satu di kehidupan kita agar bisa mencapai hasil yang sesuai dengan yang seharusnya.

Oleh Eveline Chandra





Health Corner: **DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**

Penggunaan gadget telah merevolusi cara kita berinteraksi, belajar, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Di era digital, anak-anak tumbuh dengan kemudahan dalam mengakses gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop yang telah terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Gadget dapat menyediakan akses tak terbatas pada informasi, hiburan, dan komunikasi. Namun, perdebatan tentang efek sebenarnya dari penggunaan gadget terus berlanjut, terutama terkait dampaknya pada perkembangan individu dan masyarakat. Saat membahas mengenai dampak gadget terhadap individu dan masyarakat, terdapat dua sisi: efek positif dan negatif. Artikel ini akan berfokus pada dampak gadget terhadap perkembangan anak.

DAMPAK POSITIF GADGET.

- Gadget dapat memberi dampak positif pada perkembangan anak, seperti :
- Meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial anak. Hasil studi Syifa dkk. (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan afektif. Dalam studi Syifa dkk. (2018), ditemukan bahwa anak Sekolah Dasar dapat dengan mudah mencari informasi tentang pembelajaran berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget. Kemudahan dalam mengakses informasi dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan anak. Selain itu, anak dapat mempelajari sikap dan nilai yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 - Gadget dapat mendukung anak untuk belajar secara mandiri melalui akses tak terbatas ke informasi. Anak dapat mencari informasi, membaca buku digital, dan mengeksplorasi dunia dengan lebih luas. Selebihnya, gadget menawarkan peluang untuk pembelajaran interaktif. Aplikasi edukatif dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep visual secara menarik yang dapat meningkatkan daya tangkap anak terhadap materi pelajaran.
 - Gadget dapat membantu perkembangan fungsi adaptif anak. Dalam penelitian Yumarni (2022), dijelaskan bahwa perkembangan kemampuan adaptif anak bisa didukung dengan baik melalui kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Pada zaman digital ini, anak diharapkan mampu menguasai cara menggunakan gadget dan dapat mengikuti perkembangan teknologi.

- Gadget dapat memberikan dampak positif bagi motorik dan kognitif anak (Sundus, 2017, dalam Rahayu dkk., 2021). Rahayu dkk. (2021) menjelaskan dampak menguntungkan pada kemampuan motorik anak dapat diamati dari aspek keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil, seperti pergerakan pada bibir, jari, dan pergelangan tangan. Anak-anak secara tidak langsung melakukan pelatihan otot jari ketika berinteraksi dengan gadget, yaitu saat penggunaan layar sentuh, mengetik dan menulis digital, permainan interaktif, dan lain-lain. Mengenai pengaruh menguntungkan terhadap aspek kognitif anak, bisa diperhatikan dari kapasitas untuk berpikir atau memproses informasi, kemampuan penalaran, dan daya ingat, yang melibatkan aktivitas saraf dalam otak (Mardalena dkk., 2020, dalam Rahayu dkk., 2021). Dari hasil penelitian ini, gadget bisa menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan anak dalam memproses informasi baru.

DAMPAK NEGATIF GADGET

Di balik manfaat positif gadget, masih terdapat dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak, antara lain:

- Berdasarkan studi Rahayu dkk. (2021), gadget dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Hal ini terjadi karena anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

- Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap pembentukan karakter anak. Rahayu dkk. (2021) menjelaskan bahwa pengaruh buruk pada pembentukan karakter anak dapat disebabkan oleh penggunaan gadget melalui konten-konten yang kurang baik. Contohnya, terdapat berbagai video di platform Youtube yang dapat mengakibatkan anak berperilaku kurang sopan terhadap orang yang lebih dewasa dan berkata kasar.

- Kelebihan menggunakan gadget dapat mengganggu fungsi prefrontal cortex anak. Dengan anak kecanduan dengan gadget, otak pada anak dapat menyekresi hormon dopamin secara berlebihan yang dapat mengakibatkan fungsi prefrontal cortex menjadi terganggu. Hal ini dapat mempengaruhi wilayah dalam otak secara negatif yang mengendalikan emosi, regulasi diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan prinsip-prinsip moral lainnya.

- Dapat mengganggu kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk) saat anak menggunakan gadget dalam waktu yang lama.

TIPS Mengatasi dan Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak

1. Membatasi Penggunaan

- a) anak-anak < 2 tahun sebaiknya tidak dibiarkan bermain gadget sendirian termasuk TV, smartphone, dan tablet.
- b) Usia > 2 - 4 tahun kurang dari satu jam sehari
- c) Usia 5 tahun keatas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari untuk penggunaan rekreasional (diluar kebutuhan belajar)

2. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat saat anak bermain gadget. Terlepas itu, orang tua juga menyiapkan alternatif lain agar anak tidak bosan dan tidak teralihkan dengan gadget lagi.

3. Beri contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik untuk tidak memainkan gadget saat bersama anak.

4. Tetapkan wilayah bebas gadget di rumah

Dalam hal ini orang tua, bisa menetapkan tempat-tempat bebas gadget di dalam rumah, misalnya ruang makan, ruang keluarga, atau kamar tidur. Artinya ketika berada di dalam ruangan ini, siapa pun tidak boleh menggunakan gadget. Tentunya hal ini orangtuapun juga mentaati aturan tersebut.

5. Berikan mainan yang sesuai usia anak

Untuk anak usia 1-3 tahun, mainan yang cocok diberikan adalah mainan blok, puzzle, krayon dan buku gambar, atau permainan profesi. Anak yang lebih besar juga bisa diberikan mainan tersebut dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.

KESIMPULAN :

Penggunaan gadget pada anak-anak memiliki dampak yang bervariasi yang harus dipertimbangkan dengan cermat. Gadget memberikan peluang untuk pembelajaran yang interaktif, membantu membangun fungsi adaptif, dan mengembangkan motorik dan kognitif. Namun, gadget juga dapat menimbulkan tantangan seperti menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangatlah penting dalam mengatur penggunaan gadget pada anak-anak. Di tengah dunia yang semakin terhubung secara digital, pemahaman bahwa perangkat elektronik adalah alat yang dapat dimanfaatkan secara bijaksana menjadi kunci. Dengan melakukan pemantauan, mengatur waktu layar, dan mengawasi konten yang sesuai, dampak positif dari penggunaan gadget dapat ditingkatkan sementara tantangan dan efek negatifnya dapat diminimalisir.

Oleh Shinly Suzanna



Membangun Fondasi Pada Anak

Riley (11thn) adalah anak yang periang, semuanya berubah ketika Ayahnya harus pindah kerja di kota baru, Riley pun harus pindah sekolah dan beradaptasi dengan kota baru.

Riley yang mengalami *cultural shock*, tidak bisa mengungkapkan perasaan yang sedang dihadapinya karena Riley terbiasa untuk selalu tersenyum, untuk selalu kuat dalam segala situasi. Ketika didesak oleh Ayahnya untuk bercerita, Riley menjadi marah dan bahkan berniat kabur.

Itulah sekilas potongan cerita dari film *Inside Out*. Anak adalah manusia yang masih rapuh, perlu dibimbing, perlu dibentuk, perlu dilindungi. Tentu saja sebagai orang tua peran kita sangat penting untuk membentuk dasar-dasar fondasi yang diperlukan sehingga seiring usianya bertambah, anak juga semakin dewasa, bijaksana, bisa makan makanan keras (Ibrani 5:14)

Ada beberapa fondasi anak yang penting untuk dibentuk :

1. Emosi

Setiap individu memiliki kemampuan untuk merasakan emosi, baik itu sukacita, sedih, marah, takut, atau kecewa. Ingatlah bahwa emosi bukanlah sesuatu yang baik atau buruk secara mutlak. Yang penting adalah bagaimana kita mengelola dan memahami emosi kita dengan bijaksana.

Anak perlu diarahkan untuk bisa :

- Mengutarakan apa yang sedang dialaminya, karena seringkali lingkungan sekitar menuntutnya untuk selalu sempurna, sehingga Anak seringkali kesulitan mengkomunikasikan apa yang sedang dialaminya
- Membedakan kapan harus sedih, kapan harus marah, kapan harus takut, dan kapan harus bergembira.

2. Etika

Etika adalah dasar dimana kita bisa mengerti mana benar, mana salah dan bagaimana kita dapat menyikapinya terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Anak perlu diarahkan untuk bisa :

- Helpful dan Polite: Arahkan anak untuk bisa menghormati, ringan tangan membantu orang lain dan bertutur kata sopan, 4 Magic Word yang diajarkan oleh IFGF Kids adalah “Thank You”, “Sorry”, “Please”, “Excuse Me”.

- Empathy : Anak perlu peka terhadap apa yang dialami oleh orang lain. Cara mudahnya adalah ketika anak mau belajar untuk sharing mainan, makanan.
- Mendengarkan dan menunggu : Dengan mendengarkan anak bisa menjadi fokus dalam banyak hal, termasuk bisa berkomunikasi dengan baik. Orang dewasa sampai sekarang pun masih tidak sabar untuk menunggu, tentu saja bila dilatih dari kecil akan sangat membantu dan akan membentuk mental si kecil dengan baik.

3. Keuangan

Sudah rahasia umum uang bisa menjadi sumber berkat maupun sumber konflik. Lebih awal orang tua menjelaskan konsep dari uang adalah lebih baik, anak perlu diarahkan :

- Membedakan keinginan dan kebutuhan, bahwasannya tidak semua yang diinginkan anak dapat dibeli dan anak bisa memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan.
- Mengerti konsep manajemen keuangan, menabung untuk membeli item yang lebih baik, sharing (persembahan/menyumbang), spending untuk kebutuhan dasar, menghindari hutang untuk goal masa depan yang lebih baik.

4. Awareness

Orang tua tidak dapat mengawasi anak full 24jam, semakin bertambah usia, anak akan ingin explore. Parents perlu menanamkan agar anak tetap waspada dalam segala situasi. Ada beberapa perhatian yang perlu diajarkan pada anak :

- Anak perlu mengetahui dan disiapkan bahwa akan ada saatnya menghadapi situasi yang buruk baik itu kata-kata yang tidak pantas, perilaku yang kasar, bullying. Sehingga dengan persiapan yang baik mentalnya tetap terjaga walau dalam tekanan.
- Berani berkata tidak untuk hal-hal yang tidak pantas. Ada bagian tubuh yang tidak boleh dipegang orang lain, ataupun ajakan pergi dari orang asing.
- Berani melapor kepada orang tua ataupun pihak yang berwenang bila ada yang menyakiti, tersesat. Anak perlu diberi pengertian bahwa ada hal-hal yang tidak dapat diselesaikan sendiri dan harus belajar minta tolong.
- Internet misbehavior adalah topik yang hangat dimana anak seringkali tidak menyadari mengklik link Trojan, mengdownload hal yang tidak pantas, menonton hal-hal yang merusak self image, mengcopy hasil karya orang lain dsb. Karena itu, mau tidak mau parents harus ikut terjun juga dalam dunia internet dan memberi pengertian mana yang baik dan mana yang tidak benar.

Keempat hal tersebut adalah hanya sebagian dari berbagai banyak hal yang perlu dipelajari sang buah hati. Yang pasti cara paling mudah mengajarkannya adalah dengan kita sebagai orang tua dapat menteladani semua yang baik, semua yang manis di mata Tuhan dan menjauhi larangannya.

Jangan lupa untuk meluangkan waktu juga yah parents, biar makin semakin erat dan anak dapat terimpartasi.

Penulis : Christian Widiyanto



KENAPA KITA BERMAIN?

Bermain adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan anak-anak, terutama bagi mereka yang berada dalam usia sekolah. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki peran krusial dalam perkembangan fisik, sosial, emosional dan kognitif anak-anak. Tapi apakah bermain hanya untuk anak-anak?

Untuk anak-anak, bermain memiliki beberapa fungsi seperti :

Pengembangan fisik

Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bergerak dan mengembangkan motorik mereka. Melalui permainan, mereka belajar untuk mengendalikan gerakan tubuh, meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata serta membangun kekuatan fisik. Aktivitas seperti berlari, melompat, dan bermain olahraga tidak hanya memperkuat otot-otot mereka tetapi juga mendukung perkembangan sistem kardiovaskular dan kebugaran secara keseluruhan.

Pengembangan Sosial dan Emosional

Bermain merupakan sarana penting bagi anak-anak untuk belajar berinteraksi dengan orang lain. Ketika mereka bermain dengan teman sebaya atau bahkan dengan anggota keluarga, mereka belajar mengenali perasaan, mengatur emosi, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Melalui permainan, anak-anak belajar tentang konsep seperti berbagi, menunggu giliran, dan memahami bahwa setiap orang memiliki peran yang berbeda dalam sebuah permainan atau tim.

Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi

Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Dalam berbagai permainan, mereka dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan cerita, membangun dunia imajinatif, atau mencoba peran berbeda. Hal ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan melihat dunia dari berbagai perspektif yang beragam.

Pengembangan Kognitif

Bermain juga memainkan peran penting dalam pengembangan kognitif anak-anak. Melalui permainan, mereka belajar tentang konsep matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, dan bahkan strategi. Misalnya, bermain board game dapat membantu memperbaiki keterampilan matematika dan pemecahan masalah. Bermain peran dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa dan komunikasi.

Pengembangan Kemandirian dan Kepercayaan Diri

Dalam bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengambil inisiatif, membuat keputusan, dan mengatasi tantangan. Hal ini dapat membantu mereka membangun kemandirian dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Ketika mereka berhasil mencapai tujuan dalam permainan atau mengatasi rintangan, mereka merasa bangga dengan pencapaian mereka dan ini memberi mereka dorongan untuk terus belajar dan berkembang.

Oke, sampai disini kita tahu fungsinya bermain untuk anak-anak. Tapi apakah orang dewasa juga perlu bermain? Apa fungsinya bermain bagi orang dewasa? Bermain game atau berbagai permainan secara umum seperti board game memiliki beberapa manfaat penting, termasuk:

Stress Relief

Bermain game dapat menjadi cara yang baik untuk melepaskan stress setelah hari yang sibuk. Aktivitas ini memungkinkan kita untuk melupakan masalah sejenak dan fokus pada kesenangan dan hiburan.

Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Banyak permainan, terutama yang menantang dan membutuhkan pemikiran strategis, dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan persepsi ruang.

Stimulasi Otak

Bermain game dapat memberikan stimulasi otak yang bermanfaat. Ini dapat mempertahankan fungsi kognitif dan mencegah penurunan kognitif yang terkait dengan usia.

Interaksi Sosial

Bermain game bersama teman atau anggota keluarga dapat meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat ikatan interpersonal. Ini bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu bersama orang-orang terdekat.

Peningkatan Keterampilan Koordinasi dan Respon

Beberapa jenis permainan, terutama yang membutuhkan respon cepat dan koordinasi tangan-mata dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tubuh secara keseluruhan.

Bermain bukan baik untuk anak-anak saja tapi baik juga untuk orang dewasa. Tapi seperti kebanyakan hal di dunia, sesuatu yang “terlalu” banyak itu tidak baik. Kita tetap harus bagi waktu untuk hal-hal penting lainnya seperti belajar/bekerja, waktu untuk ibadah, waktu untuk pelayanan dan lain- lain dan jangan jadikan bermain jadi prioritas kita.



NOSTALGIA DENGAN PERMAINAN KLASIK

Permainan dalam bentuk video game telah menjadi bagian dari budaya pop dan kehidupan sehari-hari kita. Dari Nintendo, Playstation, Xbox, hingga game PC, semuanya pada masanya membawa kegembiraan bagi kita. Di antara banyak judul game yang dirilis setiap tahun, ada beberapa permainan klasik yang tetap melekat dalam ingatan kita, membawa nostalgia akan masa kecil atau remaja yang menyenangkan. Ayo kita bersama-sama bernostalgia dengan permainan yang mungkin pernah membuat kita diomeli oleh orang tua kita karena lupa mandi padahal sudah sore, hehehe...

Mario Bros

Mario Bros, dengan karakter ikoniknya, Mario dan saudaranya Luigi, telah memikat jutaan pemain sejak pertama kali dirilis pada tahun 1985 untuk konsol Nintendo Entertainment System (NES). Permainan platform yang seru dan penuh warna ini menampilkan petualangan Mario dalam menyelesaikan berbagai tantangan untuk menyelamatkan Putri Peach dari cengkeraman Bowser. Dalam permainan Super Mario Bros, pemain mengendalikan Mario melalui berbagai level linier yang diisi dengan rintangan dan musuh. Mario dapat melompat, mengumpulkan power-up untuk mendapatkan kekuatan tambahan, seperti menjadi Super Mario dengan kekuatan lebih besar atau menggunakan bunga api untuk melawan musuh. Permainan ini menawarkan tingkat kesulitan yang bertahap, dengan level yang semakin sulit seiring pemain maju melalui permainan. Saat ini permainan Mario Bros sudah dapat dinikmati dalam berbagai konsol dan bahkan ada taman bermain yang diambil dari tema Mario Bros di Super Nintendo World's Universal Studio Jepang.



The Sims

The Sims, diciptakan oleh Will Wright, adalah permainan simulasi kehidupan yang pertama kali dirilis pada tahun 2000 oleh Maxis dan EA Games. Game ini memungkinkan pemain untuk membuat dan mengendalikan karakter virtual yang dikenal sebagai "Sim", serta mengatur rumah dan kehidupan sehari-hari mereka. The Sims menawarkan bentuk permainan yang unik pada masanya. Pemain bisa membuat karakter mereka sendiri serta merancang rumah dan interior rumah mereka! Rasanya seperti menjadi arsitek atau perancang interior ya. Hehe. Dengan berbagai ekspansi menarik mulai dari The Sims dengan perabotan IKEA yang aslinya bisa dibeli, The Sims Vacation, Sims Pet yang memungkinkan karakter Sim kita memiliki hewan peliharaan, dan lain-lain, The Sims terus berevolusi ke berbagai konsol game dan bahkan aplikasi ponsel juga. Di seri asli The Sims versi PC, The Sims sampai saat tulisan ini dibuat sudah mencapai seri The Sims 4.



Harvest Moon

Harvest Moon adalah serangkaian permainan simulasi pertanian yang pertama kali dirilis untuk konsol PlayStation pada tahun 1996. Dalam game ini, pemain mengambil peran seorang petani yang mengelola dan mengembangkan sebuah peternakan. Mereka harus menanam tanaman, merawat hewan ternak, membangun hubungan dengan penduduk desa, dan membangun kehidupan sukses di pedesaan. Harvest Moon memenangkan hati para pemain dengan pesona dan kesederhanaannya yang memikat.

Harvest Moon dengan konsep yang sederhana juga telah merambah ke berbagai konsol dengan cerita background, tempat dan karakter yang berbeda.

Selalu seru dan menyenangkan, konsep game tentang kesederhanaannya peternakan dan pertanian ini juga digandrungi pemakai Android dan ios dalam game bernama Hayday.



Bishi Bashi

Bishi Bashi adalah serangkaian permainan arcade yang dikeluarkan oleh Konami yang kemudian dirilis untuk game PlayStation. Game ini terdiri dari serangkaian mini-game yang lucu dan menghibur, yang dimainkan dengan menekan tombol-tombol tertentu dengan cepat dan akurat. Punya konsep yang berbeda dengan game lain yang menarik untuk dimainkan sendirian dan dimainkan berkelanjutan, Bishi Bashi lebih jadi pilihan untuk bermain bersama teman-teman atau keluarga. Sederhana, kocak dan seru dimainkan rame-rame! Meskipun tidak sebanyak dulu, masih ada beberapa tempat arcade atau pusat permainan yang menyediakan mesin Bishi Bashi. Selain itu, beberapa versi dari permainan ini juga dapat dimainkan secara daring atau di platform permainan modern, seperti emulator atau koleksi permainan klasik yang dijual di berbagai platform digital.

Bishi Bashi mungkin tidak sepopuler beberapa dekade yang lalu, tapi permainan ini masih dianggap sebagai klasik dan mendapat tempat spesial di hati para penggemar permainan video, terutama mereka yang ingin merasakan nostalgia atau mencari pengalaman bermain bersama yang seru.

Oleh Itin

Game PlayStation Winning Eleven



Winning Eleven yang juga dikenal sebagai Pro Evolution Soccer (PES) di beberapa wilayah adalah serangkaian game sepak bola yang sangat populer. Pertama kali dikembangkan Konami untuk PlayStation pada tahun 1997, game ini menawarkan pengalaman sepak bola yang realistis dengan kontrol yang responsif, grafis yang memukau dan mode permainan yang mendalam. Para pemain dapat menikmati berbagai mode permainan, termasuk mode karier, mode turnamen sambil memainkan tim-tim favorit mereka dari liga-liga terkenal di seluruh dunia. Game ini menjadi favorit di antara penggemar sepak bola dan game olahraga secara umum.

Selain Winning Eleven, ada beberapa permainan sepak bola serupa yang juga populer di kalangan penggemar. Contohnya adalah seri FIFA yang dikembangkan oleh EA Sports, yang juga menawarkan pengalaman bermain sepak bola yang mendalam dengan lisensi resmi dari liga-liga terkemuka seperti Premier League, La Liga, dan Bundesliga. Selain itu, Football Manager, yang dikembangkan oleh Sports Interactive, memberikan pengalaman yang berbeda dengan fokus pada manajemen tim dan taktik, memungkinkan pemain untuk merasakan kehidupan seorang manajer sepak bola. Meskipun memiliki pendekatan yang berbeda, semua permainan ini memberikan kesempatan bagi para penggemar sepak bola untuk merasakan kegembiraan dan tantangan dunia sepak bola secara virtual.

Caregroup List

We Care | We Share | We Love

Komunitas yang Sehat untuk Tumbuh Bersama

Teen

Caregroup	CGL	Hari	Waktu	Tempat	Tipe
Judah	Marcell Kelvin	Sabtu	10.00	The House	Onsite & Online (2 mgg sekali)
Upperroom	Michelle, Noviana	Jumat	19.00	Online	Online
Lighthouse	Amanda & Clairine	Sabtu	13.00	The House	Onsite & Online (2 mgg sekali)
Manna	Steven Margono & Susanti Amelia	Sabtu	12.30	The House	Onsite & Online
Forerunner	Andreas Christian & Celine Natalia	Sabtu	13.00	The House	Onsite & Online
Neos	Christoffer Bryan & Vanessa Thenu	Sabtu	13.00	The House	Onsite

Single – YP

Caregroup	CGL	Hari	Waktu	Tempat	Tipe
The Ark (college)	Dianta Hasri, Anestasia	Jumat	19.00	The House	Onsite & Online
Ignite (college)	Rico Helvid Adrian	Jumat	19.00	The House	Onsite & Online
Goodness	Leonardo & Galuh	Jumat	19.00	Cileunyi	Online
Chainbreaker	Stefanus Wi & Yolanda Calista	Kamis	19.00	TKI V	Onsite
prama	Olivia	Kamis	19.00	Ahmad Yani	Online
authentic	Ovi	Kamis	19.00	Gatot Subroto	Online
Sollus (college)	Joshua Arintadi Halim, Elsie	Rabu	18.00	The House	Onsite & Online
Qualified	Marcell Kelvin & Clara Christy	Rabu	19.00	The House	Onsite & Online
God'S Grace	Yoel Kenneth	Rabu	19.00	The House	Onsite
Caregroup Online	Rico	Rabu	19.00	Online	Online (2 minggu sekali)
Saint (college)	Mellisa, Bryan yehezkiel	Sabtu	15.00	The House	Online & Onsite
Fruitful	Ian Allen & Oktavianti	Selasa	19.30	Bandung Barat	Online & Onsite
inside out	Billy Guyana W & Cynthia	Selasa	19.00	The House	Onsite
Living Hope	Christian Clei & Sandra	Selasa	19.00	The House	Online & Onsite
Cultivate	Gloria Setia Utama	Selasa	19.30	The House	Online & Onsite
Faith factor	Ute	Selasa	19.30	The House	Online & Onsite
College Online	Indra Simorangkir	Jumat	19.30	Online	Online (2 minggu sekali)

Single – Young Family

Caregroup	CGL	Hari	Waktu	Tempat	Tipe
Journey of Faith	Frederick Fransjaya	Jumat	19.00	The House	Hybrid
Covered	Mike Kusika & Nina Kusika	Jumat	19.00	The House	Onsite
Blessed miracle	Dicky	Kamis	19.00	Singgasana	Online
Breakthrough	Adrian Dharmawan	Rabu	19.00	The House	Online & Onsite
Level Up	Putra Agung & Kathia	Rabu	19.00	The House	Onsite
Overflow	Ivana & Ricky	Rabu	19.00	The House	Online & Onsite
Peniel 2	Andrew Tjahjadi & Shirley Tjahjadi	Rabu	19.00	The House	Onsite & Online (every 2 weeks)

Caregroup Fest

We Care | We Share | We Love

Komunitas yang Sehat untuk Tumbuh Bersama

Young Family

Caregroup	CGL	Hari	Waktu	Tempat	Tipe
Shema	Venus & Erni	Jum'at	19:00	Encep Kartawiria	Hybrid
Living Stones	Larisa Siladharna	Kamis	18.00	The House	Onsite (2mgg sekali)
CBF2	Teddy TS	Jumat	19.00	The House	Onsite
Dunamis	Harry & Ivana	Jumat	19.00	Sumber Endah	Onsite
Eunoia	Irvan Rita	Jumat	19.00	Taman Mimosa	Online & Onsite
Faithful Heart	Natanael & Rini	Jumat	19.00	Singgasana	Onsite
Immanuel	Butche & Ria	Jumat	19.00	Mekarwangi	Online & Onsite
One Heart Care Group	Edwan	Jumat	19.00	Hegarmanah	Online & Onsite
pondok mutiara	Yanto & Elsa	Jumat	19.00	Cimahi	Online
Protos Gen Neo	Tommy dan Irin	Jumat	19.00	Pasteur	Online & Onsite
Pure Heart	Bubun dan Davinna	Jumat	19.00	TKI III	Onsite
Shalom	Rocky Sudhanta	Jumat	19.00	Sultan Tirtayasa	Onsite
Protos Gen X	Edison	Jumat	19.00	Budi Indah	Onsite
Joyful Heart	Ega & Festyana	Jumat	19.00	Inhoftank / Batununggal	Online & Onsite
Big Heart	Jerry Kasenda	Jumat	19.00	Budi Asih	Online & Onsite
KBP 2: Metanoia	Raymond Wikono	Jumat	19.00	Subanglarang KBP	Online & Onsite
KBP3	Eddy Tanudarma	Jumat	19.00	Candra Buana KBP	Hybrid
Gratefulheart	Gamaliel Tanusaputra	Rabu	19.00	The House	Onsite
Gatsu	Novandri Lusia	Rabu	19.00	Gatot Subroto	Online
Stone Hill	Gail & Wandy	Rabu	19.30	The House	Online & Onsite
B'seder	Uchie	Rabu	16.00	The House	Onsite
Singgasana	Jonathan Kasmin	Sabtu	09.00	Singgasana	Online & Onsite
Unity 6	Steven Hilman	Sabtu	18.00	Tampomas	Onsite
Good News	Erna Evelina NS	Sabtu	18.30	The House	Online & Onsite
Turning Point	Ricky	Selasa	19.00	Setra Duta	Online & Onsite
Reach Out	Tommy & Prisyliya	Selasa	19:00	The House	Onsite
Fulfilled	David & Michelle	Selasa	19.30	The House	Onsite
Soaring	Sylvia Sutedja	Selasa	16.00	Disesuaikan	Onsite
Ohana	Erick Victorian	Selasa	19:00	Disesuaikan	Online & Onsite
CBF1	Kenny & Meilie	Senin	18.00	Setiabudi Regensi	Onsite
Our Home Cimbeluit	Hong sioe Ling	Selasa	10.00	Sangkuriang Dago	Onsite

Senior

Caregroup	CGL	Hari	Waktu	Tempat	Tipe
True Hope	Claudia & Yoel	Jumat	19.00	Cipunegara	Online & Onsite
Paramon	Tommy & Sri	Jumat	19.00	Parakan Muncang	Online
Unity5	Indra & Souw Mie Tin	Jumat	19.00	Wangsareja	Onsite
Our Home	Ernie Gunawan	Jumat	19.30	Taman Holis	Online & Onsite
Unity one	Pak Tony	Kamis	19.00	The House	Onsite
Unity 2	Suiman Bunyamin	Kamis (2 Mgg sekali)	19.30	Saad	Hybrid
Sola Gratia	Medhi Widjaja & Ruth Paulina	Selasa	19.30	Online	Online
Caregroup Mandarin	Ps Honey Lembong	Selasa	10.00	Setrasari	Onsite



Bank Account & Persembahan

Bagi Bapak/Ibu/Sdr/Sdri yang rindu menabur dapat menyalurkan Persembahannya melalui Rekening:

PERSEMBAHAN & PERSEPULUHAN

BCA cabang BTC
ACC. NO. 5140347771

Atas nama
IFGF GISI



gopay OVO

PERSEMBAHAN DPW

BCA cabang LINGKAR SELATAN
ACC. NO. 4533028180

Atas Nama
IFGF GISI DPW JABAR

PERSEMBAHAN DIAKONIA

BCA cabang ASIA AFRIKA
ACC. NO. 0083889770

Atas Nama
ALEX FERDINAND SANTOSO

Informasi selanjutnya dapat menghubungi
SEKRETARIAT IFGF BANDUNG

WWW.IFGFBANDUNG.ORG // @IFGFBDG



BANDUNG

elayanan Jemaat

Konseling, Kunjungan, Pengudusan Rumah, Baptisan Air, Pernikahan
Penyerahan Anak, Diakonia, Rumah Sakit, Kedukaan / Pemakaman

BAPTISAN AIR

- Syarat:
- Lulus Kelas Discipleship Journey I "COME"
 - Mengisi Formulir Baptisan
 - Membawa Pakaian Ganti

DEDIKASI ANAK

- Syarat:
- Mengisi Formulir Penyerahan Anak
 - Fotokopi Akta Kelahiran Anak

PERNIKAHAN

Syarat:

- Salah satu Calon pengantin adalah Jemaat IFGF Bandung
- Lulus Kelas Dicipleship Journey "COME"
- Aktif dan bergabung di Caregroup min. 3 Bulan
- Mengikuti Wawancara Pra-nikah
- Mengisi Formulir Pernikahan
- Membawa Berkas yang telah di Fotokopi pada saat Wawancara Pra-nikah berupa:
 1. Pas Foto Berdampingan 4x6 (2 Lembar)
 2. Fotokopi KTP Masing-masing
 3. Fotokopi Kartu keluarga masing-masing
 4. Fotokopi Akta Kelahiran masing-masing
 5. Fotokopi Sertifikat Baptis Selam masing-masing
 6. Fotokopi Surat Keterangan Belum pernah menikah dari kelurahan (bagi yang belum pernah menikah)
 7. Fotokopi Surat kematian atau sejenisnya (bagi yang sudah pernah menikah)
- Membuat surat persetujuan menikah dari orang tua masing-masing dan di tandatangani di atas materai Rp. 10.000,-
- Mengikuti Konseling Pra-nikah dengan waktu yang telah ditentukan (min.6 bulan sebelum Hari Pernikahan & Pendaftaran Konseling melalui Caregroup Leader)

IFGF

SUNDAY SERVICES

GENERAL SERVICES

08_{AM} 10_{AM} 12_{PM}

TEENS SERVICES

08_{AM} 10_{AM}

KIDS SERVICES

08_{AM} 10_{AM}

IFGF WOMEN
THURSDAY // 10.00 AM

WOMEN SENIOR
WEDNESDAY // 10.00 AM

IFGF STAR
SATURDAY // 10.00 AM
**every 3rd week of month*

OFFICE:
THE HOUSE CONVENTION HALL
4th FLOOR
Paskal Hyper Square Blok J
Jl. Pasir Kaliki No. 25-27
Bandung - 40172
INDONESIA