

HYPERREALITY, SEBUAH TANTANGAN BAGI GEREJA MASA KINI



Diajukan oleh:

Agatha Kharis Wibisono Putra

01102295

Lembar Pengesahan

Skripsi dengan judul:

HYPERREALITY, SEBUAH TANTANGAN BAGI GEREJA MASA KINI

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

AGATHA KHARIS WIBISONO PUTRA

01102295

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Ilmu Teologi

Fakultas teologi

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Sains Teologi pada tanggal 19 Januari 2017

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. Pdt. Jozef Hehanussa
(Dosen Pembimbing / Dosen Penguji)
2. Pdt Daniel K. L.
(Dosen Penguji)
3. Pdt Djoko Prasetyo
(Dosen Penguji)



Yogyakarta, 2 Februari 2017

Disahkan oleh:
DUK WACANA

Dekan,

Ketua Program Studi,




Pdt Paulus S.W, MAPS, Ph.D



Pdt. Jeniffer F. P. Pelupessy-Wowor, M.A.

Pernyataan Integritas

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agatha Kharis Wibisono Putra

NIM : 01102295

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Agatha Kharis Wibisono Putra

Kata Pengantar

Tidak ada kata yang lebih tepat selain ungkapan syukur yang begitu dalam atas pemeliharaan dan kasih penyertaan Allah selama masa kuliah, proses penyelesaian skripsi sebagai tugas akhir, hingga proses ujian akhir. Selama melewati proses ini ada begitu banyak hambatan, tantangan, yang nampaknya sudah diizinkan Allah terjadi yang tentunya mendewasakan saya dan memperkaya pengalaman saya dalam kehidupan ini. Saya menyadari bahwa apa yang telah saya lewati ini bukan hanya sebuah kuliah di dalam kelas formal saja, namun juga saya sedang mengikuti sebuah kelas kehidupan yang menuntut saya untuk selalu belajar dalam segala kondisi dan situasi.

Melalui anugrah penyertaannya yang begitu besar dalam kehidupan saya melalui orang-orang disekitar saya, dengan rasa syukur yang tulus saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Yang terkasih keluarga besar saya, terkhusus untuk papa, mama, dan Yuka yang terus mendukung dalam setiap momen kehidupan saya, yang terus mengasihi saya *unconditionally*.
2. Yang terhormat Pdt. Dr. Jozef M.N. Hehanussa selaku dosen pembimbing skripsi saya yang sudah mau bersabar dan bekerja ekstra untuk saya agar skripsi ini juga dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Yang terhormat Pdt. Handi Hadiwitanto, M.Th., Ph.D yang menjadi dosen pembimbing saya yang pertama, atas segala kesabaran bapak, saya ucapkan banyak terima kasih, meskipun saya tidak dapat menyelesaikan skripsi bersama bapak, namun banyak hal saya dapat pelajari dari bapak.
4. Keluarga besar Jemaat GKI Peterongan yang secara langsung atau tidak langsung telah mendukung saya selama proses studi saya hingga proses skripsi sudah saya lalui, saya ucapkan terima kasih.
5. Kepada teman-teman saya yang mendukung dan ikut memberi warna dalam setiap perjalanan dan proses ini yang tidak saya sebut satu-persatu.
6. Teman-teman angkatan Home Of Harmony yang sejak awal turut memberi kesan dan pelajaran yang indah yang turut mengharmonisasi perjalanan saya.

Abstraksi

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman mengalami percepatan. Penelitian teknologi yang pada masa lalu membutuhkan waktu kurang lebih sepuluh tahun dapat dipersingkat menjadi satu tahun. Hampir setiap tahun ada teknologi baru yang membuat decak kagum para penggunanya. Perkembangan teknologi yang begitu cepat berubah juga mempengaruhi budaya masyarakat global, gaya hidup, perilaku, dan hampir seluruh aspek kehidupan manusia modern. Sejak zaman dahulu ketika ada pembaharuan teknologi pasti ada pihak-pihak yang takut dengan pembaharuan karena belum nyaman dengan perubahan-perubahan tersebut, tetapi ada juga yang menyambut dan menerima begitu saja. Selalu ada pihak pro dan kontra untuk semua hal yang terjadi, terutama jika itu terjadi dan memberi dampak bagi masyarakat dalam skala luas.

Sebagai bagian dari masyarakat apa yang terjadi dalam masyarakat tidak bisa tidak terhubung dengan kehidupan gereja. Gereja sebagai mitra Allah dan kekasih Allah di bumi yang turut berpartisipasi di dalamnya, tentu tidak kebal dengan pergolakan dunia ini. Perubahan yang bersifat cepat dan massif inilah yang menjadi tantangan gereja era modern. Tidak jarang muncul konflik etis dan kepentingan antara hidup bergereja dan bermasyarakat, antara iman dan pengetahuan. Gereja tidak bisa tutup mata atau membiarkan jemaat ada dalam ketidakpastian. Gereja perlu menentukan sikap berdasarkan kebenaran dan melakukan pembinaan. Bahkan seharusnya gereja mulai memikirkan tindakan antisipatif terhadap perkembangan zaman hingga satu dua langkah ke depan layaknya permainan catur.

Begitu juga terhadap *hyperreality* sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Gereja perlu melihat secara lebih luas apa yang menjadi manfaat dan mudarat, kekuatan dan kelemahan perkembangan tersebut. Gereja perlu kembali melihat apa makna, peran, dan sumbangsih gereja dalam kehidupan riil masyarakat, bukan sekedar “terkotak” dalam layanan diakonia, marturia, koinonia yang selama ini sudah dilakukan. Itulah fungsi dan makna gereja sebagai garam dan terang dunia yang perlu digumulkan dan semakin dipertajam.

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	i
Pernyataan Integritas.....	ii
Kata Pengantar	iii
Abstraksi	iv
Daftar Isi	v
Bab I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan	5
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Judul Penulisan	11
1.5 Alasan dan Tujuan Penulisan.....	12
1.6 Sistematika Penulisan	12
Bab II HYPERREALITY DAN PERKEMBANGAN YANG MENYERTAI	
2.1 Pengertian Hyperreality	14
2.2 Teknologi Masa Lalu dan Masa Kini.....	17
2.3 Stereotipe yang Berkembang	22
2.4 Relasi Antar Manusia.....	28
2.5 Kekuatan Hyperreality bagi Gereja	29
2.6 Gereja versi 3.0	30
Bab III “Membongkar” Teologi tentang Gereja	
3.1 Pengertian Gereja.....	33
3.2 Gereja sebagai Sebuah Komunitas dan Persekutuan	34
3.3 Gereja dan Ibadah	40
3.4 Gereja yang Berbeda dari Dunia.....	42
Bab IV Refleksi Teologis Gereja terhadap Hyperreality	
4.1 Memikirkan Ulang Teologi di Era Hyperreality.....	45
4.2 Manfaat dan Mudarat Hyperreality bagi Gereja dalam Membangun Gereja.	47
4.3 Sikap dan Posisi Gereja terhadap Hyperreality	52

Bab V Penutup	
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
Daftar Pustaka	57

©UKDW

Abstraksi

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman mengalami percepatan. Penelitian teknologi yang pada masa lalu membutuhkan waktu kurang lebih sepuluh tahun dapat dipersingkat menjadi satu tahun. Hampir setiap tahun ada teknologi baru yang membuat decak kagum para penggunanya. Perkembangan teknologi yang begitu cepat berubah juga mempengaruhi budaya masyarakat global, gaya hidup, perilaku, dan hampir seluruh aspek kehidupan manusia modern. Sejak zaman dahulu ketika ada pembaharuan teknologi pasti ada pihak-pihak yang takut dengan pembaharuan karena belum nyaman dengan perubahan-perubahan tersebut, tetapi ada juga yang menyambut dan menerima begitu saja. Selalu ada pihak pro dan kontra untuk semua hal yang terjadi, terutama jika itu terjadi dan memberi dampak bagi masyarakat dalam skala luas.

Sebagai bagian dari masyarakat apa yang terjadi dalam masyarakat tidak bisa tidak terhubung dengan kehidupan gereja. Gereja sebagai mitra Allah dan kekasih Allah di bumi yang turut berpartisipasi di dalamnya, tentu tidak kebal dengan pergolakan dunia ini. Perubahan yang bersifat cepat dan massif inilah yang menjadi tantangan gereja era modern. Tidak jarang muncul konflik etis dan kepentingan antara hidup bergereja dan bermasyarakat, antara iman dan pengetahuan. Gereja tidak bisa tutup mata atau membiarkan jemaat ada dalam ketidakpastian. Gereja perlu menentukan sikap berdasarkan kebenaran dan melakukan pembinaan. Bahkan seharusnya gereja mulai memikirkan tindakan antisipatif terhadap perkembangan zaman hingga satu dua langkah ke depan layaknya permainan catur.

Begitu juga terhadap *hyperreality* sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Gereja perlu melihat secara lebih luas apa yang menjadi manfaat dan mudarat, kekuatan dan kelemahan perkembangan tersebut. Gereja perlu kembali melihat apa makna, peran, dan sumbangsih gereja dalam kehidupan riil masyarakat, bukan sekedar “terkotak” dalam layanan diakonia, marturia, koinonia yang selama ini sudah dilakukan. Itulah fungsi dan makna gereja sebagai garam dan terang dunia yang perlu digumulkan dan semakin dipertajam.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Berbicara mengenai zaman sekarang, hal yang pertama kali muncul dalam benak adalah kemajuan teknologi yang begitu pesat dan banyak mengubah kehidupan manusia. Kehebatan teknologi itu dirasakan hampir di setiap aspek kehidupan manusia, baik dalam kehidupan sehari-hari, dunia perindustrian, maupun dunia hiburan dan lainnya. Hampir setiap orang menggunakan teknologi modern dan hidup di tengah teknologi modern tersebut. Manusia hampir tidak dapat lepas dari teknologi yang sudah masuk dalam kehidupan mereka. Hal ini menjadi sebuah kemajuan besar bagi kehidupan manusia namun juga memiliki dampak-dampak yang hampir tidak dirasakan oleh para pengguna teknologi tersebut. Berbagai efek positif maupun efek negatif yang ditimbulkan teknologi ini “menyerang” berbagai orang dari kalangan umur yang berbeda-beda, mulai dari anak-anak kecil, remaja dan pemuda, orang dewasa bahkan sampai pada usia tua.

Sebuah film bertemakan *science-fiction* berjudul “*Her*” yang menceritakan tentang bagaimana kemajuan teknologi yang begitu rupa bisa membuat manusia memiliki pasangan digital yaitu sebuah perangkat lunak. Film ini juga merupakan sebuah film romantis kisah percintaan yang tidak lazim seperti kisah romantis biasanya. Kisah yang menceritakan sejoli beda “dunia” yaitu dunia nyata dan dunia maya. Samantha, sebuah perangkat lunak sistem operasi komputer dengan kemampuan yang amat canggih menjadi asisten pribadi digital bagi seorang pria kesepian yang memiliki kegagalan dalam pernikahan bernama Theodore. Kisah romantis mereka berawal dari Theodore yang melihat ada sebuah sistem operasi terbaru yang amat canggih dengan kemampuan dapat memahami, mendengarkan, dan segala sesuatu yang dapat diselesaikan oleh sistem operasi ini. Sistem operasi yang memiliki nama Samantha ini diperankan oleh Scarlett Johansson yang memang memiliki suara yang enak didengar dapat begitu saja mengambil hati Theodore dan membuatnya jatuh cinta terhadap suara lembut nan menggoda. Samantha memanglah sebuah program super canggih yang didesain dapat berinteraksi dengan para penggunanya. Sistem operasi sebuah komputer yang mungkin bisa saja terwujud beberapa tahun mendatang mengingat asisten pribadi digital masa kini juga sudah dapat merespon pengguna. Namun yang menjadi sorotan dalam film tersebut adalah bagaimana hanya melalui suara, dapat membuat pengguna merasa Samantha adalah

seseorang yang nyata yang benar-benar hadir dalam setiap aktivitas yang dilakukan dan dapat melakukan komunikasi yang intens. Intensitas jumlah interaksi antara pengguna dengan Samantha benar-benar dapat terjadi di mana saja karena Samantha juga dapat diintegrasikan di ponsel pribadi pengguna.

Film fiksi tersebut bisa saja terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari bagaimana sebuah sistem operasi dapat mempengaruhi kehidupan pribadi manusia. Selain sistem operasi, permainan *game* komputer maupun film-film juga dapat banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Menurut survei yang dituliskan Jane D. Brown dan Piotr S. Bobkowski mengindikasikan tingkat kekerasan yang dimainkan dalam permainan yang bertemakan kekerasan juga meningkatkan agresifitas di antara pemain.¹

Dampak lainnya yang terjadi adalah *cyber-bullying*, atau tindakan mem-*bully* yang dilakukan dalam dunia maya. Ada seorang anak bernama Megan yang masih berusia tiga belas tahun. Dia bunuh diri setelah mendapatkan sebuah pesan yang berkata, “*Dunia ini akan menjadi tempat yang lebih baik jika tidak ada kamu di sini.*” Pesan ini dituliskan melalui akun palsu dari media sosial *MySpace*. Kasus bunuh diri tersebut merupakan salah satu kasus dari sekian banyak bukti dari betapa hebatnya kekuatan media sosial dalam kehidupan manusia jaman sekarang ini. Kekerasan atau pelecehan-pelecehan yang terjadi sudah bergeser ke dalam dunia maya.

Kemajuan teknologi ini tidak hanya berbicara mengenai alat-alat elektronik yang kian canggih, namun juga berbicara mengenai sistem informasi yang bisa diperoleh dalam peralatan tersebut. Sebuah sistem raksasa yang dapat diakses siapa pun, kapan pun, dan di mana pun selama orang itu memiliki koneksi internet. Sistem ini juga sudah menjelma menjadi sebuah dunia baru yang dikatakan sebagai dunia maya. Karlina Supelli dalam tulisannya “Ruang Publik Dunia Maya”, mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi seolah-olah menambah ruang baru bagi komunikasi yang biasa disebut dengan ruang maya. Ruang maya ini bersifat aktual meskipun yang hadir bersifat maya.² Komisi Kepemudaan Keuskupan Bandung mengungkapkan beberapa karakteristik di era digital yang

¹ Jane D. Brown and Piotr S. Bobkowski. JOURNAL OF RESEARCH ON ADOLESCENCE, 21(1), 95 – 113. *Older and Newer Media: Patterns of Use and Effects on Adolescents' Health and Well-Being*. University of North Carolina at Chapel Hill.

² Karlina Supelli. Ruang Publik Dunia Maya. Penerbit Kanisius. Yogyakarta:2010. Hal 329

sudah cukup banyak mengubah karakteristik budaya, perilaku, dan cara berkomunikasi manusia, sebagai berikut.³

1. Informasi yang berlimpah

Zaman sekarang ini kita bisa melihat dunia dalam gengaman kita. Melalui *gadget* di tangan berbagai macam informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Dunia digital telah membuka gerbang informasi yang tadinya sangat terbatas, menjadi informasi yang begitu berlimpah dan cepat. Apa yang terjadi di belahan bumi lain bisa langsung sampai di belahan bumi lainnya. Sumber berita juga bisa berasal dari siapa saja tanpa filter. Oleh karena itu para pencari informasi harus jeli dalam melihat kredibilitas sumber informasi beserta latar belakangnya.

2. Relasi yang langsung namun bercorak sepintas dan dangkal

Gerbang informasi yang terbuka itu juga membuka kemungkinan yang amat luas untuk menjalin relasi dengan orang-orang baru meskipun belum pernah sekalipun bertemu secara fisik. Relasi yang terjalin tidak jarang bersifat sambil lalu tanpa kedalaman pengenalan personal.

3. Corak pengetahuan yang didapat: cepat namun tidak mendalam

Internet menyajikan beribu fakta namun sedikit sekali bicara tentang nilai. Generasi yang sejak kecil biasa bergaul dengan internet akan mengalami pembentukan pengetahuan sebagai rangkaian perjumpaan secara audio-visual yang diperoleh dengan cepat tanpa lewat proses penalaran. Dengan hadirnya ‘mesin pencari’ seperti *Google* dan *Yahoo*, internet menjadi wadah tanya jawab tentang segala macam persoalan. Karena jawaban ada bermacam-macam dan itu pun diberikan secara cepat, orang tidak berkesempatan atau kurang menyediakan waktu untuk masuk lebih dalam; banyaknya informasi menjadi lebih penting daripada kedalamannya. Akibatnya pola pikir menjadi cenderung melompat-lompat.

4. Bahasa baru untuk berkomunikasi

Di era digital, bahasa yang paling menyentuh adalah bahasa audio-visual yang lebih menyapa emosi. Karena menggunakan bahasa gambar yang menyentuh, penyampaian unsur-unsur emosional menjadi lebih kaya. Dalam dunia

³ <http://www.komkepbandung.com/detail-isi-artikel/186-rekomendasi-pkki-x/>

komunikasi virtual terciptalah macam-macam kosakata baru yang belum ada dalam bahasa bakunya, seolah-olah tidak ada wewenang linguistik yang mengatur pembakuannya

5. Manusia yang cenderung semakin tidak manusiawi

Dalam pola-pola relasi dan cara berkomunikasi di era digital, manusia cenderung memperlakukan dirinya dan orang lain bukan sebagai manusia melainkan sebagai benda atau robot. Manusia juga kehilangan salah satu inti hidupnya, yaitu keheningan.

Pada awal teknologi dan internet diciptakan oleh manusia, manusia dituntut dapat mengendalikannya agar memudahkan pekerjaan manusia. Namun dengan karakteristik di era digital yang disebutkan di atas, perkembangan zaman merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi kehidupan manusia. Jika manusia gagal mengendalikan teknologi akan berdampak pada ketergantungan yang berlebihan pada teknologi tersebut dan justru manusialah yang dikendalikan oleh teknologi tersebut. Salah satu surat kabar elektronik mengungkapkan bahwa ada hobi baru yang sedang digandrungi pengguna internet zaman sekarang ini. Jika dahulu kegiatan di luar ruangan yang bersifat komunal menjadi salah satu pilihan yang sangat digemari, saat ini sudah bergeser menjadi kegiatan dalam ruangan yang lebih bersifat individualistis seperti berselancar di dunia maya, kengan secara *online*, dan *game online*.

Hobi-hobi baru tersebut membuat orang-orang kecanduan dan menghabiskan lebih banyak waktu bersama *gadget*-nya. Kita juga bisa melihat berbagai perusahaan berlomba-lomba menciptakan media yang membuat kita tidak bisa lepas karena kita selalu dimanjakan. Beberapa perusahaan teknologi ternama menciptakan sebuah sistem yang membuat kita bisa berkomunikasi secara langsung dengan komputer dan komputer dapat memahami apa yang kita inginkan meskipun hal itu masih terbatas. Jaringan nirkabel juga mulai disediakan hampir di semua tempat agar kita bisa tetap langsung berhubungan dengan dunia maya setiap saat di mana saja. Menjadi ironi memang jika kecanggihan yang diciptakan untuk memudahkan kita berkomunikasi dengan orang-orang di dunia maya, justru mempersulit komunikasi kita dengan lingkungan kita yang nyata. Terjadi sebuah pergeseran dari sebuah komunitas kelompok di dunia nyata menjadi sebuah komunitas dunia maya yang seakan nyata, dan justru menjadi sebuah komunitas yang besar, yang sesama anggotanya lebih kuat dan lebih komunikatif daripada komunitas nyata.

Dewasa ini masyarakat Indonesia sedang mengalami sebuah masa transisi. Masyarakat transisi yang sedang beranjak dari keadaan tradisional menuju kondisi yang lebih modern.⁴ Masyarakat transisi, menurut Useem dan Useem adalah masyarakat yang sedang mencoba untuk membebaskan diri dari masa lalu dan menggapai masa depan dengan terus menerus membuat nilai baru atau hal-hal baru.⁵ Di Indonesia masa transisi ini sedang berlangsung karena kemajuan teknologi masih bisa dikatakan baru masuk Indonesia dan baru mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia.

Tidak hanya masyarakat umum saja yang sedang bergumul dengan teknologi-teknologi canggih yang ditawarkan, gereja juga bergumul dengan konsep baru yang ditawarkan dunia ini. Dunia yang batasan antara dunia nyata dan dunia maya semakin hari semakin tipis. Sebatas pengamatan penulis, gereja masih menggunakan teknologi-teknologi tersebut dengan batas “wajar” namun belum sepenuhnya menggunakan dan memanfaatkan kekuatan teknologi terbaru ini. Fenomena *hyperreality* ini juga memiliki potensi kekuatan yang luar biasa jika digali lebih dalam.

1.2 Rumusan Permasalahan

Tulisan ini adalah sebuah uraian yang memperlihatkan adanya sebuah pergeseran budaya yang ditimbulkan dari sebuah fenomena kemajuan teknologi yang begitu pesat yang terjadi dewasa ini. Untuk melihat pergeseran tersebut perlu ada perspektif yang mendasari. Penulis menggunakan dua perspektif, yaitu perspektif teknologi dan perspektif gereja.

Dari perspektif teknologi, ada sebuah istilah yang menggambarkan apa yang terjadi di dalam dunia saat ini, yaitu manusia hidup dalam dunia *hyperreality*. Ini adalah dampak dari kemajuan teknologi. *Hyperreality* adalah realitas yang menjadi sebuah jalan menuju masa depan yang teknologinya menjadi semakin canggih dan maju, realitas di mana batasan antara sesuatu yang nyata dan maya menjadi semakin kabur. Sebuah teknologi yang memungkinkan dunia maya berintegrasi ke dalam dunia nyata menjadi sebuah dunia baru yang disebut *hyperworld*. Di dalam *hyperworld*, segala sesuatu yang maya dan nyata dapat bergerak bersama, dapat bekerja sama. Dengan bantuan komputer yang menggambarkan situasinya, hampir tidak ada batasan antara kedua dunia tersebut. Bayangkan kita hidup dalam sebuah

⁴ Sarlito W. Sarwono. Psikologi Remaja. Rajawali Pers. Jakarta: 2013. Hal 124

⁵ Sarlito W. Sarwono. Psikologi Remaja. Rajawali Pers. Jakarta: 2013. Hal 124

dunia yang benda-bendanya maupun orang yang berada di sekitar kita tampak nyata untuk kita sentuh namun kita juga menyadari bahwa mereka itu hanya bentukan imajinasi dari sebuah proyeksi komputer.

Hyperreality merupakan sebuah fenomena yang merupakan dampak dari teknologi yang mampu memadukan antara *virtual reality (VR)* dengan *physical reality* dan kecerdasan buatan dengan kecerdasan manusia.⁶ Bagi penulis, *hyperreality* memiliki cakupan yang cukup luas seperti internet dan peralatan teknologi (komputer, *mobile devices*, *game console*, dan lainnya). Pernyataan bahwa buku adalah jendela dunia nampaknya harus sedikit direvisi dengan kehadiran internet. Buku dan internet adalah jendela dunia masa kini.

Ini adalah sebuah kondisi yang baru, realitas baru di mana manusia dapat berinteraksi secara langsung dengan manusia lainnya tanpa dibatasi oleh jarak ruang dan waktu. Bahkan manusia dapat berinteraksi dengan komputer atau robot yang sudah diberi kecerdasan buatan. Dalam sebuah *hyperworld* segala sesuatu yang terlihat mustahil menjadi mungkin karena di dalamnya berisi beragam imajinasi manusia yang diwujudkan dalam sebuah gambaran melalui komputer.

“People could come to live in a world in which they cannot readily distinguish whether what they see, hear, smell and touch is derived from the physical world or mediated by information technology. It can be argued that this is no more than an acceleration of a trend that can be traced back to storytelling by the light of a campfire in a cave with some visual aids on the wall; that thousands of years ago people were already using machine intelligence for such things as telling the time, the date and the level of water in a river.”⁷

John Tiffin mengatakan bahwa orang-orang dapat tinggal dalam sebuah dunia yang tidak dapat membedakan apakah yang mereka lihat, dengar, bau, dan sentuh itu adalah sesuatu yang berasal dari dunia nyata secara fisik atau berasal dari sebuah teknologi. Hal ini juga dapat dikatakan seperti percepatan dari kecenderungan nenek moyang yang menceritakan berbagai pengalaman dari generasi ke generasi melalui gambar visual di dinding-dinding goa, yang pada saat itu merupakan sebuah teknologi canggih untuk berkomunikasi antar generasi. Melalui *hyperreality*, bisa saja kita merekam tindakan-tindakan kita dan cerita-cerita yang ingin kita sampaikan kepada orang-orang “di masa yang

⁶ Nobuyoshi Terashima. *The Definition of HyperReality*. *HyperReality: Paradigm for the Third Millennium*. Routledge. London and New York: Hal 4

⁷ John Tiffin. *The Hyperreality Paradigm*. *HyperReality: Paradigm for the Third Millennium*. Routledge. London and New York: Hal 26

akan datang” dan diputar kembali melalui sebuah proyeksi 3D (tiga dimensi) atau 4D (empat dimensi) atau proyeksi yang menjadikan kita seperti nyata ada di depan mereka.

Dampak positifnya bisa dilihat dalam pola pendidikan dewasa ini dengan adanya kelas *online*. Kelas *online* adalah kelas yang di dalamnya pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, di mana saja asalkan terhubung dengan koneksi internet. Proses mengajar dilakukan dengan mengunggah video dan para siswa yang ingin belajar hanya tinggal membuka situs tersebut. Untuk tugas-tugas, para murid dapat mengirimkan hasil karyanya melalui surat elektronik. Ada banyak universitas yang membuka kelas *online* dan di akhir kelas universitas tersebut mengirimkan penghargaan berupa sertifikat.

Salah satu universitas ternama membuka kelas untuk belajar pemrograman bagi semua orang bahkan bagi orang yang belum tahu tentang pemrograman komputer sekalipun. Mereka juga menawarkan ujian akhir bagi mereka yang ingin mengikuti untuk mendapatkan sebuah sertifikat yang bisa didapatkan dalam bentuk gambar maupun bentuk sertifikat nyata pada umumnya. Dengan demikian terjadi penghematan waktu dan biaya sebab peserta didik tidak perlu repot pergi ke tempat yang jauh untuk mendapatkan berbagai ilmu. Implikasinya, berarti pada zaman sekarang ini orang memiliki ruang belajar tanpa batas. Bagi orang-orang yang bergerak dalam bidang wirausaha, mereka dapat dengan mudah mengendalikan dan mengontrol bisnis mereka dari tempat yang jauh. Tidak perlu repot-repot lagi mengunjungi lokasi bisnis secara berkala, karena pebisnis memiliki “mata” dan asisten yang berupa CCTV atau kamera pengawas, juga dapat memantau data secara *online*.

Teknologi asisten pribadi sedang dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan terkemuka seperti Siri yang dimiliki oleh perusahaan Apple, ataupun Cortana yang dimiliki oleh Windows. Teknologi ini dikembangkan agar dapat membantu kehidupan manusia seperti layaknya seorang asisten pribadi. Aplikasi tersebut dapat memahami perintah yang kita berikan meskipun hanya melalui suara. Asisten pribadi digital ini dapat membantu mencari resep di internet, menyusun jadwal agenda, mengirim pesan singkat kepada kawan, menjadi asisten yang mengingatkan jadwal yang dibuat, dan bahkan ada pula asisten yang sudah dapat diintegrasikan ke perabotan rumah. Jika sebuah rumah terhubung dengan internet, maka pemilik rumah dapat “mengendalikan” rumahnya dari jarak jauh. Pemilik rumah dapat mengunci atau membuka kunci pintu rumah, mengatur suhu ruangan, mengatur

lampu-lampu yang menyala, menyambut pemilik ketika sang pemilik sampai di rumah, dan sebagainya.⁸

Keuntungan lain dari fenomena *hyperreality* adalah lapangan pekerjaan menjadi semakin luas dan tidak terbatas. Sekarang ini orang dapat mencari pekerjaan dalam dunia maya. Cukup banyak posisi yang mungkin bagi kita kaum awam adalah pekerjaan yang unik. Seperti para artis, pegawai pemerintahan, dan orang-orang terkenal lainnya biasanya memiliki akun-akun media sosial untuk mendokumentasikan kegiatan mereka agar lebih dikenal oleh masyarakat umum maupun *fans* mereka. Namun rupanya tidak semua akun media sosial yang mereka miliki dijalankan secara pribadi. Kebanyakan mereka memiliki tim yang menjalankan akun tersebut. Baik dari dokumentasi foto sampai mengunggah foto maupun status-status *public figure* tersebut. Jenis pekerjaan lainnya adalah para pembuat *game*, atau aplikasi-aplikasi dalam gadget. Siapa yang tidak kenal Mark Zuckerberg, seorang pendiri Facebook, Bill Gates, pendiri Microsoft, Brian Acton dan Jan Koum, pencetus Whatsapp, dan masih banyak *programmer* lainnya. Mereka semua memanfaatkan teknologi yang terus berkembang, memanfaatkan fenomena yang disebut dengan *hyperreality* menjadi sebuah tambang emas. Tentunya masih banyak lagi orang-orang yang sukses dengan hanya berada di belakang layar gadget mereka. Keahlian dalam bidang teknologi dapat benar-benar dimanfaatkan menjadi sebuah tambang emas tersendiri.

Namun di sisi lain, *hyperreality* juga memiliki dampak negatif bagi pengguna teknologi modern tersebut. Semakin bergelut dalam teknologi-teknologi modern, semakin banyak orang tidak mampu membedakan antara dunia maya dengan dunia nyata. Seperti para *gamer* yang sudah tidak dapat mengontrol waktunya antara bermain dengan melakukan hal lain. Kehidupannya berubah menjadi kehidupan dalam permainan tersebut dan terlebih lagi, cukup banyak kasus pembunuhan atau kekerasan yang terjadi karena mereka telah terpengaruh dari permainan yang mereka mainkan. Sebuah berita mengejutkan dari kota Coeur d'Alene, Idaho, Amerika Serikat, dengan kasus seorang anak melakukan pembunuhan terhadap saudaranya dan ayahnya. Kasus ini terungkap setelah sang anak menghubungi polisi dan mengaku bahwa dirinya telah membunuh ayah dan saudaranya dengan senjata api dan pisau belati.⁹ Menurut IBTimes, perilaku kejamnya itu juga dipengaruhi dari kegemarannya bermain *Grand Theft Auto (GTA) V* yang memiliki karakter temperamental dan mudah sekali

⁸ <http://www.apple.com/ios/siri/#homekit> (diakses pada tanggal 14 juli 2016)

⁹ <http://www.ibtimes.co.uk/gta-5-14-year-old-boy-kills-father-brother-inspired-by-violent-character-trevor-1442418> (diakses pada tanggal 28 juli 2016)

melakukan tindakan kriminal dengan melepaskan tembakan membabi buta. Permainan yang memang sudah terkenal dengan unsur kekerasan dan kekejamannya ini menjadi salah satu faktor pendorong apa yang dilakukan bocah remaja tersebut.

Dalam bidang perdagangan, dengan hadirnya bentuk pembayaran elektronik, kartu kredit, pembayaran yang dilakukan dengan cara memindahkan angka nominal dalam rekening kita menuju rekening orang lain juga dapat meningkatkan hasrat untuk berbelanja. Pembelian barang yang sifatnya konsumtif merupakan salah satu pemuas kebutuhan diri dan teknologi memberikan banyak sentuhan kemudahan dalam proses transaksi sehingga menciptakan rasa kecanduan bagi publik untuk melakukan konsumsi.¹⁰

Alat-alat elektronik canggih yang semula diciptakan untuk membantu kita berubah menjadi sebuah ketergantungan dan menjadi candu dalam kehidupan kita. Kecanduan akan gadget dan media sosial memang salah satu dampak negatif yang dapat langsung terlihat. Di beberapa negara bahkan menyediakan jalur pejalan kaki yang sedang memakai *gadget* agar ketika mereka berjalan tidak mengganggu orang lain yang mungkin sedang dalam keadaan diam dan tidak berjalan. Hal ini juga menunjukkan bahwa manusia semakin hari semakin tenggelam dalam dunianya sendiri, asyik sendiri dengan *gadget*-nya masing-masing, dan individualisme semakin merebak.

Perspektif yang kedua kita lihat dari kacamata gereja. Gereja tidak bisa tutup mata dan tidak bisa menahan laju kemajuan teknologi. Teknologi akan terus berkembang dan terus berubah. Mengapa menjadi sangat penting bagi gereja? Gereja adalah sebuah komunitas, seperti yang terdapat dalam syair lagu Kidung Jemaat nomor 257 bahwa gereja bukanlah gedungnya, bukan pula menaranya, melainkan orang yang berada dalam gedung tersebut. Stanley J. Grenz mengatakan bahwa gereja adalah sekelompok orang spesial yang memiliki keinginan berkumpul bersama dan mendirikan sebuah komunitas.¹¹ Komunitas ini tidak seperti sebuah organisasi biasa, melainkan sebuah komunitas yang memiliki relasi bersama Allah dan disatukan oleh Kristus. Di dalam sebuah komunitas, orang-orang hidup bersama-sama atas dasar yang sama, memiliki relasi personal satu sama lain, dan memiliki solidaritas pribadi antar anggota.¹² Gereja adalah tempat perkumpulan orang-orang percaya yang

¹⁰ Wasisto Raharjo Jati. Less Cash Society: Menakar mode konsumerisme baru kelas menengah Indonesia. Jurnal Sositologi Volume 14, nomor 2, Agustus 2015. Hal 104.

¹¹ Stanley j Grenz. Created for community. Barker Academic. Grand Rapids: 1998. Hal 79

¹² Johannes A. Van der Ven. Ecclesiology in Context. William B. Eerdmans Publishing Company, Grand Rapids: 1996. Hal 254

terpanggil untuk bersekutu bersama-sama dengan Allah. Allah yang kita kenal sebagai Allah Tritunggal, adalah “komunitas”, persekutuan yang terdiri dari Bapa, Putra, dan Roh Kudus yang juga menciptakan manusia serupa dan segambar dengan Allah.¹³ Oleh karena itu gambar Allah yang ada pada diri kita salah satunya adalah kita membutuhkan orang lain, kita butuh komunitas. Bersama komunitaslah kita bisa menemukan siapa kita sesungguhnya.

Bersama dengan teknologi yang berkembang pesat membuat realitas yang kita hidupi menjadi sebuah realitas tanpa batas. Realitas dunia nyata yang terbatas pandangan mata dapat dibantu oleh dunia maya yang mampu melihat keseluruhan dunia yang tak mampu dijangkau oleh fisik. Dengan demikian “pergi” ke gereja tanpa meninggalkan tempat tidur atau meja kerja pun menjadi sesuatu yang sangat mungkin terjadi. Revolusi teknologi dan komunikasi rupanya telah membentuk sebuah generasi baru dengan dunianya sendiri. Generasi ini terlahir dengan berbagai macam teknologi dan kecanggihan di dalamnya, seakan-akan sejak dalam kandungan pun, bayi-bayi telah memegang peralatan canggih dan bermedia sosial. Bahkan, seekor hewan peliharaan pun juga dapat memiliki akun media sosial dan bahkan bisa jadi lebih terkenal daripada pemiliknya. Maka dari itu tentu perkembangan teknologi ini juga memiliki hubungan yang cukup kuat juga dengan gereja sebagai sebuah komunitas yang hadir di tengah masyarakat. Generasi baru yang lahir di lingkungan *hyperreality* ini juga disebut sebagai generasi internet, generasi yang penuh dengan jaringan (net-generation), mereka lahir di lingkungan media digital.

Rata-rata generasi muda saat ini merupakan anak generasi Y atau Mileneal yang lahir pada tahun sekitar 1980-an hingga tahun 2000, generasi Z lahir antara tahun 2000 hingga tahun 2010.¹⁴ Generasi yang paling muda adalah generasi Alpha yang lahir setelah tahun 2010.¹⁵ Mulai generasi Y anak tumbuh dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat. Mereka sangat fasih menggunakan internet dan perangkat canggih, terbiasa terkoneksi selama dua puluh empat jam sehari. Generasi Z saat ini masih berusia remaja atau anak-anak. Mereka tumbuh dengan berbagai kemudahan teknologi dan akses ke dunia luar yang tanpa batas. Bagi mereka teknologi menjadi bagian yang sangat signifikan dalam hidup mereka. Sedangkan generasi Alpha bahkan terpapar teknologi dalam usia yang masih sangat belia. Tidak sedikit di antara mereka sudah “menggenggam” *smartphone* bahkan ketika mereka belum lancar berjalan atau berbicara. Sosiolog mengatakan bahwa sampai saat ini generasi

¹³ Stanley j Grenz. Created for community. Barker Academic. Grand Rapids: 1998. Hal 80

¹⁴ Don Tapscott. *Grown Up Digital*. McGraw-Hill. New York: 2009 Hal 16

¹⁵ Mark McCrindle. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press. Sydney: 2009 Hal 200

Alpha merupakan generasi paling terpelajar di antara semua generasi, sekaligus generasi yang sangat materialistik.

Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan yang mungkin terjadi dalam semua aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya kehidupan bergereja. Oleh karena itu dalam kaitan dengan dasar teologi dan gereja penulis mencoba memaparkan permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Apakah pengaruh *hyperreality* terhadap kehidupan bergereja?
2. Bagaimana *hyperreality* dapat bermanfaat bagi gereja untuk membangun hidup bergereja dan apa mudaratnya?
3. Bagaimana gereja perlu bersikap terhadap *hyperreality* ditinjau dari sisi teologis?

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini, penulis akan membatasi masalah pada bagaimana seharusnya gereja bersikap secara teologis untuk menjawab pergumulan gereja dan anggota jemaatnya pada era serba canggih dan modern ini dan bagaimana *hyperreality* dapat bermanfaat bagi gereja.

1.4 Judul Penulisan

“Hyperreality, Sebuah Tantangan bagi Gereja Masa Kini”

Penulis memilih judul ini karena *hyperreality* merupakan masalah masa kini dan masa depan yang menjadi tantangan besar bagi gereja karena keberadaannya bisa mengubah beberapa hal penting di gereja. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya antisipatif berdasarkan tinjauan teologia konstruktif sehingga gereja mampu mempersiapkan anggota jemaat di tengah berbagai perubahan dan tantangan yang menyertai.

1.5 Alasan dan Tujuan Penulisan

Alasan Penulisan

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah berlangsung dan akan terus berlangsung. Perkembangan ini membawa pengaruh besar pada kehidupan manusia tanpa menunggu manusia siap atau tidak. Akibatnya ada begitu banyak perubahan dan pergeseran terjadi dalam hidup manusia, baik dalam hidup personal, dalam kualitas sosial, maupun dalam berelasi dengan orang lain. Perubahan dan pergeseran ini terjadi juga dalam kehidupan berjemaat di gereja-gereja di Indonesia.

Sebagai manusia dan gereja yang hidup pada masa *hyperreality* dalam *hyperworld*, hal ini menjadi pergumulan teologis yang perlu didiskusikan, diantisipasi, dan disikapi secara tepat. Jika tidak, gereja tidak mampu menjawab kesulitan dan masalah yang muncul akibat kemajuan teknologi, dan bukan tidak mungkin gereja akan kehilangan hakikatnya.

Tujuan Penulisan

Skripsi ini dibuat dengan harapan bahwa dapat meninjau kembali apa arti dari fenomena *hyperreality* dan dampak-dampak perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan berjemaat dengan melihat kembali arti dan makna gereja secara keseluruhan agar gereja mampu berdiri dan membuat sebuah sikap yang tepat di tengah segala perubahan yang cepat. Penulis juga ingin melihat bagaimana *hyperreality* dapat dimanfaatkan gereja untuk membangun kehidupan bergereja, bukan hanya berdampak negatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : **Pendahuluan** berisi latar belakang penyusunan yang di dalamnya mencakup:

- Latar Belakang Permasalahan,
- Rumusan Masalah,
- Batasan Masalah,
- Judul Penulisan,
- Alasan dan Tujuan Penulisan,
- Sistematika Penulisan.

- Bab II : ***Hyperreality* dan Perkembangan yang Menyertai**
- Pengertian *Hyperreality*,
 - Teknologi Masa Lalu dan Masa Kini,
 - Stereotipe yang Berkembang,
 - Relasi antar Manusia,
 - Kekuatan *Hyperreality* bagi Gereja,
 - Gereja versi 3.0.
- Bab III : **“Membongkar” Teologi tentang Gereja**
- Pengertian Gereja
 - Gereja sebagai Sebuah Komunitas dan Persekutuan,
 - Gereja dan Ibadah,
 - Gereja yang Berbeda dari Dunia,
- Bab IV : **Refleksi Teologis Gereja terhadap *Hyperreality***
- Memikirkan Ulang Teologi di Era *Hyperreality*
 - Manfaat dan Mudarat *Hyperreality* bagi Gereja dalam Membangun Gereja,
 - Sikap dan Posisi Gereja terhadap *Hyperreality*,
- Bab V : **Penutup**
- Kesimpulan,
 - Saran

Bab V

Penutup

5.1 Kesimpulan

Hyperreality adalah fenomena yang tidak dapat dihindari dan dibendung karena sebagai bagian dari teknologi yang terus-menerus berkembang dengan pesat, akan ada begitu banyak kemajuan dalam *hyperreality* itu sendiri. *Hyperreality* tidak pernah menunggu gereja dan anggota jemaat siap untuk menghadapinya. Konsep dan perkembangannya akan terus berjalan. Jadi gereja tidak punya pilihan selain menghadapinya berdasarkan kebenaran Firman Tuhan.

Karena merupakan hal baru yang masih mungkin untuk terus berkembang, potensi terjadinya konflik karena *hyperreality* dalam tubuh gereja sangat mungkin terjadi. Sebab masa ini merupakan masa transisi. Fenomena ini unik karena belum pernah terjadi pada tahun 1960-1970-an. Dalam satu masa ada generasi yang sudah ada ketika *hyperreality* berkembang yaitu *digital immigrant generation* (Generasi X dan Generasi Y), namun ada juga generasi yang sejak lahir sudah dalam masa *hyperreality* yaitu *digital native generation* (Generasi Z dan Generasi Alpha).

Ada kesenjangan yang lebar karena terjadi *gap generation* antara kedua generasi tersebut di atas. Kesenjangan ini terjadi karena *digital immigrant generation* masih memegang pandangan “*father knows the best*”. Padahal untuk hal yang berhubungan dengan kemajuan teknologi anak jauh lebih tahu daripada orangtua. Sekarang orangtua tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi dalam keluarga, tetapi anak juga menjadi sumber informasi bagi orangtua. Akibatnya batasan hirarki antara orangtua dengan anak tidak lagi atas ke bawah tetapi mulai menyamping. Jaraknya juga tidak begitu jauh lagi mengingat anak-anak mulai memiliki peran cukup penting dalam keluarga.

Gereja harus bergerak maju agar dapat menjawab kebutuhan anggota jemaat di tengah zaman yang juga bergerak cepat. Perubahan bukan suatu hal yang menakutkan atau membahayakan selama gereja memiliki persiapan dan sikap yang tepat serta bijak dalam menghadapi berbagai perubahan.

Sebagai gereja yang berpartisipasi dalam kehidupan dunia, gereja perlu merubah sifat solidnya menjadi bersifat lebih *liquid* atau cair tanpa kehilangan kebenaran Firman Tuhan

yang menjadi fondasi hidup bergereja. Sebab jika tidak bersifat cair, gereja tidak memiliki ruang bagi perubahan.

5.2 Saran

Penulis mengusulkan beberapa saran berdasarkan kategori mereka sebagai anggota jemaat di gereja. Saran pertama diberikan kepada pemimpin gereja sebagai pengambil bagian penting yang menentukan arah gereja, saran berikutnya diberikan kepada dua kelompok generasi yang ada di gereja, yaitu *digital immigrant generation* dan *digital native generation*. Saran terakhir diberikan untuk penelitian selanjutnya.

5.2.1 Kepada Pemimpin Gereja

- Pemimpin gereja perlu membuat fondasi spiritual yang didasari pada hukum kasih, yaitu kasih kepada Tuhan dan dan kasih kepada sesama. Fondasi spiritual yang diletakkan dengan benar membuat seseorang mempunyai filter kuat dalam dirinya tentang apa yang benar dan apa yang salah. Dengan demikian kemajuan teknologi seperti apapun, di manapun ia berada, dalam situasi seperti apapun setidaknya ada filter yang menyaring apa yang boleh atau tidak boleh dilakukannya.

Fondasi spiritual ini efektif sekali jika dilakukan dalam kelompok kecil, misalnya dalam bentuk komunitas sel (komsel), pemahaman alkitab wilayah. Namun tidak menutup kemungkinan tetap dilakukan pembinaan iman untuk *scopa* peserta yang lebih luar secara berkala, misalnya dalam bentuk Kebaktian Penyegaran Iman atau Kebaktian Kebangunan Rohani.

- *Parenting*
Ada banyak orangtua tidak tahu bagaimana mendidik anak pada masa sekarang, apalagi jika orangtua dan anak memiliki *gap generation* yang jauh. Mengingat tidak ada sekolah khusus untuk orangtua sehingga pengalaman menjadi orangtua hanya didiapatkan dari pengalaman menjadi anak ketika dibesarkan oleh orangtuanya membuat masalah *parenting* menjadi masalah serius.
Oleh karena itu secara berkala gereja perlu melakukan pembinaan khusus untuk orangtua dalam bentuk *parenting*. Tema dapat disusun berdasarkan kebutuhan orangtua dalam membesarkan anak-anak.
- Kurikulum Pembinaan Usia Kategorial yang Berkesinambungan

Mengingat gereja bukan gedungnya tetapi orangnya, gereja perlu secara serius memikirkan pembinaan spiritual yang berkesinambungan bagi anggota jemaatnya. Walaupun sulit dan membutuhkan usaha yang sangat besar, ada baiknya gereja mulai memikirkan pembuatan kurikulum pembinaan usia secara berkesinambungan, mulai dari ketika bayi masih berada dalam kandungan hingga usia lanjut. Walau nampaknya bayi tidak menangkap apa yang diajarkan kepada mereka, tetapi sesungguhnya mereka adalah penyerap informasi yang sangat baik. Ibarat sepon, bayi dan anak akan menyerap informasi apapun yang mereka terima.

- **Menentukan Sikap Gereja**

Kemajuan teknologi yang teramat pesat membuat gereja perlu menentukan sikap. Mungkin sangat sulit untuk mendapat kesepakatan pemikiran terhadap fenomena apapun yang terjadi, tetapi alangkah baiknya jika gereja bisa menentukan sikap terhadap fenomena kemajuan teknologi apapun juga. Paling tidak sikap ini akan menjadi panduan bagi jemaat untuk melangkah dalam gempuran kemajuan teknologi yang kadangkala meninggalkan perdebatan etis.

5.2.2 Kepada *Digital Immigrant Generation*

- *Digital immigrant generation* adalah generasi X dan Y yang ada pada masa transisi perkembangan *hyperreality*. Mereka dibesarkan bukan pada masa *hyperreality* sehingga tidak punya pengalaman terhadap *hyperreality* tetapi harus membesarkan anak yang sejak lahir sudah terpapar *hyperreality*. Situasi ini bisa menimbulkan frustrasi pada kedua belah pihak dan konflik yang berkepanjangan. Oleh karena itu bagi orangtua generasi ini alangkah baiknya memahami situasi yang terjadi dan memahami sikap anak yang berbeda dengan mereka ketika mereka masih kecil. Gunakan hikmat Tuhan untuk bisa bersikap secara tepat.

5.2.3 Kepada *Digital Native Generation*

- *Digital native generation* adalah generasi Z dan generasi Alpha yang lahir pada masa *hyperreality*. Oleh karena itu mereka perlu mengerti mengapa dalam hal teknologi mereka bahkan lebih pandai daripada orangtua mereka. Sebagai generasi yang lebih muda mereka tetap perlu bersikap hormat kepada orangtua karena itu merupakan hal yang indah di hadapan Tuhan.

Daftar Pustaka

Buku:

- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan press. Michigan: 1994
- Cole, Neil. . *Church 3.0*. Jossey-Bass. San Fransisco: 2010
- Grenz, Stanley j. *Created for community*. Barker Academic. Grand Rapids: 1998
- Hendriks, Jan. *Jemaat Vital dan Menarik*. Kanisius Yogyakarta:2002
- McCrinkle, Mark. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press. Sydney: 2009
- Petersen, Jim. *Church Without Wall*. Pionir Jaya. Colorado: 1992
- Sarlito W. Sarwono. *Psikologi Remaja*. Rajawali Pers. Jakarta: 2013
- Smith, James Bryan. *The Good and beautiful community*. InterVarsity Press. Illionis: 2010
- Supeli, Karlina. *Ruang publik Dunia Maya*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta: 2010
- Supraktiknya, A. *Komunikasi Antar Pribadi*. Kanisius, Yogyakarta:1992
- Tapscott, Don. *Grown Up Digital*. McGraw-Hill. New York: 2009
- Terashima, Nobuyoshi. “The Definition of HyperReality”. *HyperReality: Paradigm for the Third Millennium*. Routledge. London and New York:2001
- Tong, Stephen. *Hati yang Terbakar*. Penerbit Momentum. Surabaya: 2007
- Ven, Johannes A. Van der. *Ecclesioogy in Context*. William B. Eerdmans Publishing Company, Grand Rapids: 1996

Jurnal:

Adiprasetya, Joas, konsolidasi atau partisipasi? Sebuah refleksi. (file dalam bentuk PDF)

Brown, Jane D. and Piotr S. Bobkowski. "JOURNAL OF RESEARCH ON ADOLESCENCE". *Older and Newer Media: Patterns of Use and Effects on Adolescents' Health and Well-Being*. University of North Carolina at Chapel Hill.

Jati, Wasisto Raharjo. "Less Cash Society: Menakar mode konsumerisme baru kelas menengah Indonesia". *Jurnal Sositologi Volume 14, nomor 2, Agustus 2015*

Karakas, Fahri. *Welcome to World 2.0: the new digital ecosystem*. *Journal of Business Strategy*, 30(4), 2009

Kelly. *Church as Communion*. (dalam bentuk PDF)

Nishioka, Rodger, "Life in the Liquid Church: Ministry in a Consumer Culture," *Journal for Preachers* 26, no. 1 (2002): 34.

The Church Towards a Common Vision. Faith and order paper no. 214. World council of churches publications. 2014

Laman Internet:

<http://www.apple.com/ios/siri/#homekit> (diakses pada tanggal 14 juli 2016)

<http://www.ibtimes.co.uk/gta-5-14-year-old-boy-kills-father-brother-inspired-by-violent-character-trevor-1442418> (diakses pada tanggal 28 juli 2016)

<http://www.indiastudychannel.com/resources/125598-What-are-the-good-and-bad-effects-of-gadgets.aspx> (diakses pada tanggal 28 Juli 2016)

<http://www.komkepbandung.com/detail-isi-artikel/186-rekomendasi-pkki-x/> (diakses pada tanggal 28 Juli 2016)

<http://redwing-asia.com/analysis-posts/indonesians-use-gadgets-anyone-else-world/>