

**ANALISA TEOLOGIS TERHADAP HIPERREALITAS MEDIA
UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI IMAN**

Tesis



Oleh:

ROMY

NIM: 50120325

**Program Pascasarjana Fakultas Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
2016**

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

ANALISA TEOLOGIS TERHADAP HIPERREALITAS MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI IMAN

Oleh:

ROMY

NIM : 50120325

Disahkan oleh Tim Penguji
Pada Tanggal 25 Januari 2016

Susunan Tim Penguji:

1. Pembimbing Utama (Ketua Tim Penguji)
Pdt. Djoko Prasetyo Adi Wibowo, D.Th



2. Pembimbing dan Penguji II
Pdt. Robert Setio, Ph. D



3. Penguji III
Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa



Disahkan oleh:
Kaprodi Pascasarjana Ilmu Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta



Pdt. Handi Hadiwitanto, M.Th

KATA PENGANTAR

Terpujilah Allah Tritunggal sumber segala hikmat dan pengetahuan. Hanya dengan anugrah dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian kepustakaan dan penulisan tesis ini. Menjalani proses studi di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, bukanlah hal yang mudah. Suka-duka, jatuh-bangun, pergumulan dan perjuangan dilalui untuk menyelesaikan segala tugas dan tanggung jawab sebagai mahasiswa. Secara khusus dalam pengerjaan dan penyelesaian tesis ini. Namun pada akhirnya semua dapat berjalan dengan baik, semua karena anugrah dan kasih-Nya.

Dalam proses pengerjaan dan penyelesaian tesis ini, banyak pihak yang mendukung dan membantu penulis untuk penyelesaian seluruh rangkaian penelitian kepustakaan dan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Teologi (sampai tahun 2015) dan pengganti beliau yaitu Pdt. Handi Hadiwitanto M.Th yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan studi penelitian ini.
2. Pdt. Djoko Prasetyo Adi Wibowo, D.Th dan Pdt. Robert Setio, Ph.D selaku dosen pembimbing yang sangat sabar dalam memberikan waktu, bimbingan, bantuan dan inspirasi dalam keseluruhan proses penulisan tesis ini. Saya sangat menikmati waktu-waktu ketika mendiskusikan banyak topik yang menarik.
3. Dosen penguji Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa atas kesediaannya untuk menguji tesis ini. Terima kasih atas masukan dan ide-ide menarik yang diberikan untuk melengkapi tesis ini.
4. Seluruh Staf Tata Usaha Pascasarjana Teologi UKDW yang telah membantu seluruh proses administrasi sejak masa perkuliahan hingga masa penyelesaian studi penulis.
5. Seluruh teman-teman M.Th 2012, sebagai sahabat dan rekan studi selama di kampus, secara khusus Pak Jantje Tatuwo, Kak Diana Nainggolan, Pdt. Niluh Suhartini, Sdri. Sari, Sdr. Efrayim dan Pdt. Seno Adhi Nugroho yang menurut saya adalah sahabat-sahabat yang bersama sampai detik-detik terakhir masa studi.
6. Kedua Orangtua saya, Bp. Eben Imanuel dan Ibu Hayani yang jauh dari jagad maya dan kata hiperealitas, tetapi terus hadir dan memberikan dukungan. Adik-adik saya,

Chintamy, Lusi Lusmika, Ribkha Esterina, Silvana Rosalina, dan keponakan-keponakan Rini Silvera dan Agnes Christina. Kasih Tuhan beserta selalu.

7. Sahabat-sahabat penulis yang hadir dan selalu memberikan inspirasi: Jefry Jonathan, Hendra Wijaya, Quick Perkasa, Sylvan, Endo, Twin, Alfons, karena kita keluarga besar Beo 31. Buat teman-teman di Korea Abby, Aura, Sunny dan Jasmine yang selalu memberikan keceriaan dan kehangatan. Juga buat sahabat Mefrotini, Clavio Kwok dan terkhusus Gan Edytia sebagai editor beberapa kesalahan ketik, kalian adalah anugrah terindah dalam hidup yang singkat ini.
8. Teman-teman dan dosen di Ilmu Religi dan Budaya Sanata Dharma, secara khusus dosen St. Sunardi untuk kelas-kelas yang menginspirasi, membuka wawasan berpikir yang sangat luas dalam payung metodologi Kajian Budaya, biarlah kita menjadi manusia yang seutuhnya. Kajian Budaya Media UGM, dan juga Institut Seni Indonesia untuk berbagai seminar yang sangat signifikan bagi tesis ini.
9. GKMI Kenari Kudus, GKR Gedong Jakarta, GKT Hosana Bumi Permai Surabaya, dan GKT Trinity Palu yang memberikan kesempatan untuk pelayanan selama masa studi. Tidak lupa untuk Persekutuan Pemuda Kairos dan Remaja Zebaoth, selalu ada doa buat kalian.
10. Sponsor pribadi yang tidak mau disebutkan namanya dan Lembaga Kartidaya yang sudah mendukung dalam hal dana kuliah pada waktu tertentu, Tuhan yang membalas dan memberkati sampai beribu-ribu keturunan.

Akhir kata penulis berharap kiranya hasil studi yang telah dilakukan dan dituliskan ini dapat memberikan manfaat bagi studi teologi akademis, studi teologi secara praktis dan inspirasi bagi setiap pembaca untuk bergerak ke ruang-ruang yang baru (*the ground of novelty*).

Yogyakarta, 25 Januari 2016

Romy

ANALISA TEOLOGIS TERHADAP HIPERREALITAS MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI IMAN

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vii
PENYATAAN INTEGRITAS	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Gereja, Iman Kristen dan <i>Digital Native</i>	3
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Fokus dan Keterbatasan	5
1.7. Metodologi Penelitian	5
1.8. Metode Penulisan	6
1.9. Kerangka Teori	6
1.9.1. Hiperealitas, Simularkum dan Simulasi	8
1.9.2. Komunikasi Iman di Era Digital	10
BAB II. HIPERREALITAS MEDIA DAN GEREJA	14
2.1. Hiperealitas	14
2.2. Hiperealitas dalam Wacana Kapitalisme	16
2.2.1. Komodifikasi dan Pertukaran Simbol	18
2.3. Media Virtual	22
2.3.1. Komunikasi dan penyebaran informasi dalam Media Virtual	23
2.3.2. Budaya dan norma <i>Digital Native</i>	26
2.4. Hiperealitas dalam Gereja	28
2.4.1. Gereja di ruang publik: Dunia Pascasekuler	28
2.4.2. Gereja sebagai <i>Virtual Religion</i>	30
2.4.3. Gereja: Literasi media dan Komodifikasi Agama	32
2.5. Hiperealitas dalam ibadah gereja: sebuah contoh literasi agama	38
2.5.1. Analisa Ekonomi-teologis industri kreatif gereja	39
2.5.2. Ekonomi dari institusi Gereja	42
2.5.3. Sebuah perbandingan CSR	48
2.6. Gereja dan Komunikasi Iman di Era Digital	53

BAB III. TEOLOGI KOMUNIKASI	56
3.1. Komunikasi Dalam Wacana Teologi	56
3.1.1. Allah yang berkomunikasi	58
3.1.2. Narasi Yesus menurut perspektif Yohanes	59
3.2. Dimensi Inkarnasi	61
3.2.1. Yohanes 1: Yesus yang dapat disentuh	61
3.2.2. Yohanes 19: Yesus dan misteri Ilahi	66
3.2.3. Yohanes 19:28-30: Yesus adalah air hidup yang haus	70
3.3. Dimensi Yesus sebagai Raja	73
3.3.1. Yohanes 6:25-59: Yesus dan metafora diri-Nya	73
3.3.2. Yohanes 16:4b-15: Sang Penghibur yang tidak kelihatan	76
3.3.3. Yohanes 13:1-17: Murid sebagai Wujud Tanda Transendental	79
3.4. Teologi Komunikasi	82
3.4.1. Komunikasi adalah Perwujudan yang relasional	83
3.4.2. Komunikasi adalah Ambiguitas (<i>Misteri/Blind Spot</i>) dan Makna	83
3.4.3. Komunikasi adalah Proses yang dialektis (Transenden dan Imanen)	84
3.4.4. Komunikasi adalah Dialog simbolis dan Literasi Paradigmatik	85
3.4.5. Komunikasi adalah Wujud Tanda Transendental	86
BAB IV. TEOLOGI KOMUNIKASI DALAM BUDAYA DIGITAL	88
4.1. Komunikasi Iman dalam Gereja Perdana	88
4.1.1. Berita dan Tindakan Komunikatif Para Murid Perdana	93
4.2. Komunikasi Iman dalam dunia Hiperealitas	101
4.2.1. Pencarian Identitas	106
4.2.2. Mengkonstruksi Ruang	107
4.2.3. Membentuk Komunitas	108
4.2.4. Menimbang Realitas	110
4.4. Spiritualitas bagi <i>Digital Native</i> (DN)	112
4.4.1. Budaya Populer dan tantangannya	113
4.4.2. Post-Spiritual di era Post-Modern	116
4.5. Kesimpulan: Gereja dan Komunikasi Iman	118
4.5.1. Teologi Komunikasi untuk pengembangan gereja	119
4.5.2. Teologi Komunikasi untuk literasi narasi iman	122
BAB V. SARAN DAN PENUTUP	127
5.1. Gereja Virtual	127
5.2. Moralitas Virtual	129
5.3. Penafsiran pada <i>Floating-Signifier</i>	130
5.4. Penutup	133
DAFTAR PUSTAKA	134
APENDIKS	141

ANALISA TEOLOGIS TERHADAP HIPERREALITAS MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI IMAN

Abstrak

Secara keseluruhan pembahasan tesis teologi ini berfokus pada teologi komunikasi. Domain yang dibahas adalah komunikasi iman dalam kaitannya dengan kehadiran realitas virtual beserta seluruh dampaknya. Sifat dari realitas virtual yang sering disebut sebagai dunia hiperealitas dimana antara yang asli dan *artifisial/palsu* melebur menjadi satu, membingungkan, sekaligus menjadi sebuah realitas yang berlapis-lapis secara masif. Di lain pihak tampaknya gereja mulai kehilangan kendali terhadap budaya baru digital tersebut. Banyaknya kaum muda Kristen yang mulai meninggalkan gereja dengan alasan utama bahwa gereja tidak lagi relevan buat mereka menjadi tantangan baru hidup bergereja di era digital. Gereja harus membangun teologi komunikasi yang kontekstual di era digital ini. Menemukan sebuah metodologi untuk menjawab realitas budaya populer dan kehadiran dunia hiperealitas karena pengaruh perkembangan media komunikasi massa.

Penulis memberikan uraian mengenai latar belakang dan konteks Kaum Muda Kristen (*Digital Native*) di era digital, kemudian memberikan beberapa pemikiran tentang budaya virtual dari perspektif bidang ilmu Kajian Budaya (Semiologi), setelah itu melacak sebuah konsep teologi komunikasi yang muncul menurut narasi dan perjumpaan Yohanes dengan Yesus sebagai Allah yang mewujud (*Kata/Logos* yang mewujud) untuk berkomunikasi dengan manusia berdosa. Pada bagian akhir penulis menghadirkan sebuah model teologi komunikasi yang kontekstual bagi era digital. Sasarannya adalah agar terbentuk sebuah pengembangan gereja yang berbasis teologi komunikasi. Karena Allah yang kita percaya adalah Allah yang berkomunikasi secara kreatif dengan seluruh ciptaan-Nya.

Kata kunci

Teologi Komunikasi, Pengembangan Gereja, Komunikasi Iman, Realitas Virtual, Hiperealitas, Media, Simulasi-*Simulacrum*, Semiologi, Ideologi, Penafsiran, Kaum Muda Kristen, *Digital Native*, Kajian Budaya, Simbol, Penanda-Petanda, Paradigmatik, Konstruksi Sosial, Budaya Populer, Narasi, Injil Yohanes, Inkarnasi, Kontekstual, Era Digital, Post-Modern, Post-Struktural, Post-Spiritual.

PERNYATAAN INTEGRITAS

Dengan ini saya menyatakan, bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri. Dalam tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip atau digunakan dalam tesis ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Catatan atau informasi yang dipergunakan dalam tesis ini sesuai dengan makna aslinya. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2016




ROMY

NIM : 50120325

ANALISA TEOLOGIS TERHADAP HIPERREALITAS MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI IMAN

Abstrak

Secara keseluruhan pembahasan tesis teologi ini berfokus pada teologi komunikasi. Domain yang dibahas adalah komunikasi iman dalam kaitannya dengan kehadiran realitas virtual beserta seluruh dampaknya. Sifat dari realitas virtual yang sering disebut sebagai dunia hiperealitas dimana antara yang asli dan *artifisial/palsu* melebur menjadi satu, membingungkan, sekaligus menjadi sebuah realitas yang berlapis-lapis secara masif. Di lain pihak tampaknya gereja mulai kehilangan kendali terhadap budaya baru digital tersebut. Banyaknya kaum muda Kristen yang mulai meninggalkan gereja dengan alasan utama bahwa gereja tidak lagi relevan buat mereka menjadi tantangan baru hidup bergereja di era digital. Gereja harus membangun teologi komunikasi yang kontekstual di era digital ini. Menemukan sebuah metodologi untuk menjawab realitas budaya populer dan kehadiran dunia hiperealitas karena pengaruh perkembangan media komunikasi massa.

Penulis memberikan uraian mengenai latar belakang dan konteks Kaum Muda Kristen (*Digital Native*) di era digital, kemudian memberikan beberapa pemikiran tentang budaya virtual dari perspektif bidang ilmu Kajian Budaya (Semiologi), setelah itu melacak sebuah konsep teologi komunikasi yang muncul menurut narasi dan perjumpaan Yohanes dengan Yesus sebagai Allah yang mawujud (*Kata/Logos* yang mawujud) untuk berkomunikasi dengan manusia berdosa. Pada bagian akhir penulis menghadirkan sebuah model teologi komunikasi yang kontekstual bagi era digital. Sasarannya adalah agar terbentuk sebuah pengembangan gereja yang berbasis teologi komunikasi. Karena Allah yang kita percaya adalah Allah yang berkomunikasi secara kreatif dengan seluruh ciptaan-Nya.

Kata kunci

Teologi Komunikasi, Pengembangan Gereja, Komunikasi Iman, Realitas Virtual, Hiperealitas, Media, Simulasi-*Simulacrum*, Semiologi, Ideologi, Penafsiran, Kaum Muda Kristen, *Digital Native*, Kajian Budaya, Simbol, Penanda-Petanda, Paradigmatik, Konstruksi Sosial, Budaya Populer, Narasi, Injil Yohanes, Inkarnasi, Kontekstual, Era Digital, Post-Modern, Post-Struktural, Post-Spiritual.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Evolusi zaman terus bergerak, dari zaman pertanian berubah menjadi industri, kemudian bergerak lagi sampai titik akhir zaman ini yang kita sebut sebagai zaman teknologi informasi. Dalam era digital ini media massa khususnya yang berbasis digital berkembang sangat pesat, informasi sangat mudah diperoleh dan pada akhirnya juga mengubah kebiasaan dan budaya tempat kita hidup. Bagaimana respon terhadap perubahan dan gerak evolusi ini? tentunya melahirkan tanggapan yang beragam, tapi pada intinya ada yang *pro* dan *kontra*. Kebanyakan literatur memberikan tanggapan yang sangat kontra terhadap kemajuan teknologi dan informasi.¹ Bahkan seperti tanggapan Emmanuel G. Masthene dalam *Tecnology and Wisdom* seperti yang dikutip oleh Raditya melihat teknologi dengan sangat kejam, Masthene mengatakan bahwa teknologi tidak lagi bersinonim dengan kebaikan (*good value*), tetapi telah terjangkiti oleh nilai-nilai kesengsaraan (*bad value*) yang sebetulnya prinsip hidup setan.²

Gereja dengan alasan tidak ingin menjadi serupa dengan dunia atau melalui sebuah semangat untuk menjadi “garam dan terang dunia” melahirkan semangat yang kritis dan cenderung penuh perlawanan terhadap pergerakan zaman ini, terkhususnya dengan kemajuan teknologi informasi pada masa kini.

Tanggapan-tanggapan baik secara lisan personal atau dari atas mimbar-mimbar gereja, serta tulisan-tulisan yang muncul belakangan ini merepresentasikan semangat perlawanan tersebut.³ Namun ada juga yang mengambil sikap akomodatif terhadap media, meskipun masih dalam batasan memanfaatkan media untuk kepentingan tertentu. Pemanfaat yang dilakukan dengan tujuannya untuk kepentingan sendiri, golongan, ekonomi, politik, militer ataupun ideologi agama. Sebagai contoh yang penulis ambil dari kalangan kristen, pertemuan yang diselenggarakan oleh *The Lausanne Movement* yang dihadiri oleh 53 media profesional dari seluruh dunia dalam kegiatan yang berjudul *The Lausanne Global Consultation on the*

¹ Sebutkan saja seperti dua buku dari Neil Postman: *Amusing ourselves to Death*, (USA: Penguin Books, 1985) dan *Tecnopoly*, (USA: Vintage Books, 1992). Atau buku bahasa Indonesia oleh Sunardian Wirodono, *Matikan TV-mu*, (Yogyakarta: Resist Book, 2006).

² Ardhie Raditya, *Sosiologi Tubuh*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2014), h. 207-208.

³ Data melalui salah satu media menyebutkan bahwa sebuah survei terhadap kebiasaan anak-anak yang setiap hari menggunakan internet. Hasilnya banyak anak menganggap *bullying* (mengganggu) melalui internet adalah bagian kehidupan sehari-hari yang wajar. "Banyak anak usia sembilan sampai 11 yang berperilaku mengundang risiko ketika mereka berselancar di dunia maya," dan Sebagian anak mengaku konsentrasi di sekolah terganggu karena kurang tidur, kesimpulannya "Waktu anak-anak dihabiskan untuk online dan kegiatan ini menempatkan mereka dalam risiko," dalam <http://gayahidup.plasa.msn.com/kesehatan/sehat-dan-bugar/republika/hati-hati-ini-perilaku-online-anak> di akses 13 November 2013.

Gospel and Media pada tanggal 18-21 November 2013 di Los Angeles, California. Dalam *web* resmi dituliskan:⁴

The consultation emerged from The Cape Town Commitment's call for 'a renewed critical and creative engagement with media and technology'. Wayne Pederson, Chair of the consultation and President of HCJB Global, explains, 'The goal of the consultation was to create a roadmap for the effective use of media to reach the next generation around the world with the gospel'. Lars Dahle, Lausanne Senior Associate for Media Engagement, adds, 'If the whole church is to take the whole gospel to the whole world, media engagement becomes a highly significant issue'.

Tidak berbeda jauh dengan umat Protestan, komunikasi iman dipahami oleh kalangan umat Katolik dengan istilah Komunikasi Sosial (Komsos). Dalam kalangan Gereja Katolik, Dekrit *Inter Marifica* yang dikeluarkan pada 4 Desember 1963 adalah sebuah dokumen penting hasil Konsili Vatikan II yang membuka secara terang-terangan persoalan seputar Komunikasi Sosial.⁵ Sebuah upaya untuk mendukung sepenuhnya perhatian dan kewaspadaan para Paus dan Uskup dan memandang sebagai kewajibannya membahas masalah-masalah utama berkenaan dengan upaya-upaya Komsos. sebuah dokumen yang meski setebal "hanya" 12 halaman (dalam teks Inggris), tetapi sarat dengan muatan teologi-alkitabiah dalam kaitannya dengan sikap terhadap media. Dengan semangat itulah Bapa Suci Benediktus XVI memberikan pesan pada hari Komunikasi Sedunia ke-44, 16 Mei 2010 dengan judul: *Iman dan pelayanan pastoral di dunia digital: Media Baru demi Pelayanan Sabda*. Salah satu kalimatnya adalah "Gereja dipanggil untuk menunaikan "pelayanan terhadap budaya-budaya" di "benua digital" zaman sekarang.⁶ Sejauh mana pelayanan di benua digital itu dilakukan masih dalam rangka mempertobatkan benua digital tersebut.

Bagi penulis, dalam setiap realitas yang dihadapi, selalu memiliki ancaman tetapi dapat pula ditemukan sebuah peluang dan potensi yang besar di dalamnya. Lagi pula, tampaknya tidak ada manusia yang sanggup membendung perubahan zaman ini. Sebutkan saja penggunaan *sosial media* (*Facebook, Twitter, dll*) atau telepon genggam. Era kehidupan digital harus dipahami dengan jelas untuk menemukan pendekatan mutakhir serta potensi-potensi yang terkandung di dalamnya. Melawan perkembangan media teknologi adalah sebuah kemustahilan, memanfaatkan media dalam batasan penggunaannya saja juga bisa terjebak dalam fenomena informasi belaka. Yang terpenting dan mendesaknya adalah

⁴ <http://www.lausanne.org/en/about/news-releases/2174-global-consultation-on-gospel-and-media.html> diakses tanggal 19 Desember 2013.

⁵ Lih. Dekrit *Inter Marifica* terjemahan Bahasa Indonesia di buku R. Masri Sareb Putra, *Memulai dan mengelola Media Gereja dalam terang Inter Marifica*, (Jakarta: OBOR, 2010), h. 149.

⁶ Poin ke-8, Paus Benediktus XVI, Sumber: <http://www.mirifica.net/artDetail.php?aid=6090> atau Lih. dalam buku R. Masri Sareb Putra, *Memulai dan mengelola Media Gereja dalam terang Inter Marifica*, (Jakarta: OBOR, 2010), h. 165.

bagaimana memahami media, hiperealitas, hiper-world dan logika realitas virtual terlebih dahulu, barulah mengembangkan komunikasi iman yang benar-benar melibatkan kesadaran paradigma virtual tersebut.

Penulis sangat setuju dengan gagasan dari Johannes Eka Priyatma, beliau adalah rektor dan seorang pengembang perpustakaan dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Dalam pengumpulannya tentang perpustakaan konvensional yang mulai “ditinggalkan” karena dirasa sudah kuno. Maka munculah sebuah gagasan dengan istilah Sibernetika (Cybernetic), ide ini mengambil sikap akomodatif dengan dasar pemikiran bahwa apa yang berada dalam dunia virtual selalu berasal dari dunia nyata dan sebaliknya bahwa dengan interaksi yang *intens* dengan dunia virtual akan dihasilkan perubahan-perubahan yang signifikan dalam dunia nyata. Tentunya, mendikotomikan antara yang ruang virtual dan nyata adalah sikap yang keliru, karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya. Sikap yang tepat adalah berjalan bersama-sama atau mengambil sebuah kesadaran bahwa kehidupan ini dibentuk dalam interaksi yang virtual dan fisik (nyata). Kesadaran ini membentuk sebuah ruang baru yang disebut Sibernetika (Cybernetic).⁷

1.1.1. Gereja, Iman Kristen dan *Digital Native*

Bagaimana dengan gereja dan iman Kristen? David Kinnaman yang adalah President Barna Group dalam bukunya berjudul *You Lost Me*, mengajak kita memahami realitas *Digital Native* (DN)⁸ dalam hubungannya dengan gereja dan iman Kristen. Berikut analisisnya:⁹

- a. Keterlibatan remaja di gereja ditandai dengan semangat yang bergelora, tetapi kebanyakan dari remaja yang antusias di gereja-gereja Amerika Utara tidak menjadi murid Yesus yang setia ketika menjadi dewasa muda.
- b. Ada macam-macam jenis *dropout*, dan juga macam-macam jenis dewasa muda yang setia yang tidak pernah *dropout* sama sekali. Kita harus berhati-hati agar tidak mencampuradukkan satu generasi, menganggap mereka semua sama, karena setiap kisah keterpisahan membutuhkan respons yang personal.
- c. Masalah *dropout* (dari gereja) pada intinya adalah masalah pengembangan iman; atau kalau kita menggunakan bahasa rohani, ini adalah masalah memuridkan, Gereja kurang cukup mempersiapkan generasi mendatang untuk mengikuti Yesus dengan setia dalam budaya yang berubah dengan cepat ini.

⁷ Johannes Eka Priyatma, *Makalah Seminar dengan judul: Perpustakaan 3.0, Perpustakaan Masa Depan dan Masa Depan Perpustakaan*, (Yogyakarta: USD, 2014), h. 10.

⁸ Ada banyak klasifikasi dari para ahli mengenai DN atau generasi internet yang berusaha didefinisikan berdasarkan waktu kelahiran. Lih. Idy Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), h. 310. Bdk. Tom Beaudoin, *Virtual Faith*, (San Francisco: Jossey-Bass, 1998). Menurut hemat penulis, untuk mempermudah pengkategorian dan pembedaan tidaklah masalah menggunakan klasifikasi-klasifikasi tersebut tetapi biarlah kita berpikir lebih luas dengan menerima bahwa mereka yang lahir diluar kategori usia tersebut tetap bisa disebut sebagai DN sejauh mereka menunjukkan sikap dan gejala yang sama.

⁹ David Kinnaman, *You lost me*, (Bandung: Visi Press & STTB, 2011), h. 21.

Dalam satu komentar *online* yang didapatkan oleh Kinnaman dari seorang kolega: ¹⁰

Saya heran berapa persen ...orang Katolik yang “terhilang” yang merasa seperti yang saya rasakan, bahwa kami tidak meninggalkan gereja, tetapi gerejalah yang meninggalkan kami.

Saya berhenti sejenak, berpikir bahwa melawan dari dalam adalah caranya, tapi saya akhirnya menyadari bahwa hal itu akan merusak hubungan saya dengan Allah dan dengan diri sendiri, dan saya merasa tidak ada pilihan lain kecuali pergi.

Seperti yang dikatakan oleh Kinnaman di atas bahwa setiap kisah keterpisahan membutuhkan respon yang personal. Gereja tidak bisa mencampuradukkan semuanya secara general. Gereja harus berubah dalam meresponi DN, tentunya dengan tidak memandang bahwa mereka hanyalah sekelompok kecil dalam gereja. Zaman sedang berubah, seharusnya gereja berproses di dalamnya, generasi sebelumnya akan selesai dan akan digantikan oleh para DN, oleh sebab itu perlu sekali mempersiapkan sebuah landasan iman bagi generasi mendatang sebelum mereka semua *dropout* dari gereja.

Digital Native (DN) atau Generasi Internet (*Net Generation*) seperti sebutan Don Tapscott harus dipahami secara jelas, jikalau tidak dipahami maka kita akan kesulitan dalam memahami masa depan.¹¹ Forum yang diselenggarakan oleh organisasi *The Lausanne Movement* memperlihatkan sebuah wacana yang serius untuk memahami realitas media dalam kaitannya dengan komunikasi iman Kristen. Oleh karena itu diperlukan kajian yang sistematis mengenai topik ini. Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk mengkaji penelitian dengan judul: **Analisa Teologis terhadap Hiperealitas Media untuk Mengembangkan Komunikasi Iman.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulisan diarahkan pada persoalan teologis akan model komunikasi iman yang kontekstual di era digital serta sebuah analisa teologis terhadap realitas virtual serta relevansinya bagi pengembangan komunikasi iman dalam gereja.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Analisa terhadap hiperealitas media merupakan hal penting untuk mengembangkan komunikasi iman. Perkembangan teknologi dan informasi tidak dapat dihindari dan tentunya memiliki pengaruh juga terhadap kehidupan pribadi dan sosial dari umat Kristen, khususnya para *Digital Native* (DN). Pertanyaan utama penelitian ini adalah bagaimana hiperealitas

¹⁰ David Kinnaman, *You lost me*, h. 21.

¹¹ Don Tapscott, *Grown up digital*, (Jakarta: Gramedia, 2009).

media membawa sebuah kesadaran baru dalam memahami iman Kristen dalam proses komunikasi di era digital?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari acuan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Membangun dasar komunikasi iman berdasarkan kesadaran hiperealitas media.
2. Mengembangkan sebuah paradigma iman Kristen yang kontekstual di era digital.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan muncul perhatian yang besar untuk memikirkan sebuah kajian budaya dan media dari perspektif teologis. Penelitian ini juga bermanfaat untuk umat Kristen dan kalangan gereja dalam memahami sebuah model komunikasi iman yang kontekstual dalam dimensi perkembangan teknologi dan informasi yang sedemikian cepat. Bagaimana kekristenan berdialog dengan semuanya itu dan menemukan sebuah peran yang signifikan di dalamnya.

1.6. Fokus dan Keterbatasan

Fokus dan keterbatasan dari kajian ini disesuaikan dengan judul **Analisa Teologis terhadap Hiperealitas Media untuk Mengembangkan Komunikasi Iman**. Berdasarkan hal ini maka penelitian difokuskan terhadap analisa teologis terhadap hiperealitas media, analisa yang akan dimulai dengan menggunakan pendekatan kajian budaya (*Cultural Studies*), dan kemudian didialogkan dengan pendekatan teologis terhadap masalah tersebut dalam kaitannya dengan sebuah upaya membentuk kesadaran teologis yang baru mengenai komunikasi iman.

1.7. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa proses yang akan dilakukan untuk mencapai suatu penelitian ilmiah yang memadai, antara lain:

1. Penelitian ini sepenuhnya akan menggunakan penelitian pustaka dalam rangka menemukan teori yang terkait dengan topik penelitian.
2. Menggunakan beberapa penelitian lapangan yang sudah dilakukan, dibukukan atau dituliskan dalam artikel sebagai acuan untuk metode yang kontekstual.
3. Membangun sebuah studi interdisipliner melalui teks-teks teologi dan kajian budaya.

1.8. Metode Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, fokus dan keterbatasan, metodologi penelitian, metode penulisan dan kerangka teori.

BAB II: HIPERREALITAS MEDIA DAN GEREJA

Bab ini berisi tentang tinjauan hiperealitas media secara teoritis melalui ilmu kajian budaya (*Cultural Studies*). Menganalisa potensi yang ada dalam hiperealitas media, kajian mengenai fenomena informasi, pertukaran simbolis, redefinisi subjek, dll. Bagaimana proses komunikasi gereja dengan dunia virtual serta dampak-dampak yang diproduksi dalam relasi itu.

BAB III: TEOLOGI KOMUNIKASI

Bab ini berisi tentang uraian teologi komunikasi dengan sebuah model perbandingan melalui enam dimensi kehadiran dan pola komunikasi Allah. Secara khusus menyoroti tentang inkarnasi Yesus, murid-murid perdana dan juga janji tentang Roh Kudus. Uraian menggunakan metode narasi Yohanes dan melacak pola-pola komunikasi Allah yang tersebar di dalamnya

BAB IV: MODEL KOMUNIKASI IMAN DALAM DUNIA HIPERREALITAS

Bab ini berisi tentang model komunikasi iman di gereja perdana sampai pada gereja di era digital. Sebuah kajian mengenai model baru untuk melaksanakan komunikasi iman dengan sebuah kesadaran tentang dunia virtual dan bentuk hiperealitas . Sebuah rekomendasi dan relevansi bagi pergumulan Kristen tentang relasi antara Injil dan media populer.

BAB V: SARAN DAN PENUTUP

1.9. Kerangka Teori

Istilah yang digunakan oleh M. Prensky pada tahun 2001 adalah *Digital Natives* dan *Digital Immigrants*. Menurut Prensky *digital native* adalah generasi pertama yang tumbuh dengan teknologi baru. Mereka menghabiskan hampir seluruh hidupnya untuk dan dengan menggunakan *computer, videogames, digital music player, camera video, handphone*, dan segala alat dan permainan di era digital...*computer games, email, internet, handphone*, dan pesan instant sebagai bagian penting dari kehidupan mereka. *Oxford Dictionaries* (2013)

mendefinisikan *digital native* sebagai “seorang yang dilahirkan atau dibesarkan selama zaman teknologi digital dan begitu akrab dengan komputer dan internet sejak usia dini”.¹²

Dian Wulandari menyimpulkan ciri-ciri DN dengan mengutip Oblinger dan juga Tapscott, penulis meringkasnya sbb: ¹³

a. *Digital Literate*, mereka dengan mudah menggunakan teknologi digital dan lebih menyukai tampilan visual dibandingkan teks (Oblinger & Oblinger, 2005). Mereka adalah pelajar visual dan melihat teks sebagai pendukung materi visual. Mereka ingin mengetahui hal-hal dengan sendirinya, Memiliki kemampuan digital (*digital litetate*) yang lebih baik, sehingga mereka lebih menyukai penggunaan sumber-sumber online dibandingkan sumber informasi tercetak.

b. *Selalu terhubung*, DN selalu terhubung dengan dunia luar melalui *internet mobile* yang mereka bawa kemana-mana. Dengan Laptop, *blackberry*, messenger, dll mereka selalu terkoneksi dengan informasi dan komunitas dunia maya, istilah lain “*homo connectus*”.

c. *Memiliki harapan yang tinggi terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*, mereka adalah konsumen dari TIK sehingga mereka memiliki harapan yang tinggi terhadapnya. Mereka berpikir bahwa segala sesuatu ada dalam *website* dan semuanya gratis. Mereka tidak menghargai hak cipta, mudah sekali melakukan *copy paste*.

d. *Segera*, DN selalu menginginkan kecepatan, apakah itu berhubungan dengan respon yang mereka harapkan maupun kecepatan dalam memperoleh informasi. Mereka terbiasa melakukan *multitasking*, mereka dengan cepat bergerak dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya dan kadang dilakukan secara bersamaan.

e. *Experiential*, kebanyakan DN lebih suka belajar dengan melakukan daripada dengan diberitahu apa yang harus mereka lakukan. DN belajar dengan baik melalui penemuan dengan eksplorasi untuk diri sendiri atau dengan teman. Gaya eksplorasi mereka memungkinkan untuk lebih baik menyimpan informasi dan menggunakan secara kreatif dan bermakna.

f. *Sosial*, DN tertarik untuk informasi sosial, apakah itu *chatting*, *blogging*, bekerja atau bermain games, dll. Mereka terbuka terhadap keanekaragaman, perbedaan, dan mereka nyaman berinteraksi dengan orang asing yang tidak dikenal sekalipun. Konektivitas dan

¹² M, Prensky, *Digital Native, Digital immigrants, On The Horizon*, (Oktober, 2001), h. 1-6. Lih. Oblinger, D.G & Oblinger, J.L. Is Li Age or IT: *First steps toward understanding the net generation, in Educating the net generatio*. Diana G. Oblinger & James L. Oblinger (Eds.) S.I: Educause. Retrieved from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/Oxford> dictionaries. (2013). “Digital native”. Retrieved from <http://oxforddictionaries.com> . Dian Wulandari, *Makalah Seminar: Tantangan Perpustakaan di era Digital Native*, (Yogyakarta: USD, 2014) , h. 1.

¹³ Dian Wulandari, *Makalah Seminar: Tantangan Perpustakaan di era Digital Native*, (Yogyakarta: USD, 2014) , h. 2-4.

keterlibatan sosial menjadi sangat penting. DN juga suka belajar dan bekerja dalam tim serta berinteraksi dalam *peer group* mereka. DN sangat berorientasi pada prestasi, mereka berpikir bahwa semuanya harus terjadwal dan setiap orang harus memiliki agenda. Sebagai hasilnya mereka ingin tahu apa yang dibutuhkan untuk mencapai tujuannya.

Priyatma memberikan dua kecenderungan yang terus berlanjut sampai hari ini terkait dengan kemajuan TIK. Pertama, *konverjensi (convergence)*. Sedangkan, Kedua adalah *disintermediasi (disintermediation)*. Yang dimaksud dengan konverjensi adalah bersatunya berbagai hal (layanan, fungsi, konsep, *interface*) ke dalam sebuah alat berbasis komputer dalam wujud ipad, smartphone, tablet, dll. Sedang disintermediasi adalah menurunnya peran pihak atau alat/sarana/media dalam proses komunikasi atau transaksi karena pihak bisa bertemu langsung secara digital tanpa melalui perantara tersebut.¹⁴ Sebagai contoh, dalam sebuah *gadget* menjadi alat multifungsi karena di dalamnya terdapat fungsi telepon, radio, tape recorder, camera, GPS, Koran, dan masih banyak lagi. Sedangkan disintermediasi, untuk melakukan pembayaran dan pembelian orang tidak lagi perlu ke toko, cukup dilakukan di rumah saja tanpa perlu bertemu petugas toko.

Kajian mengenai media begitu kompleks dan tentunya tidak dengan semangat untuk “mepertobatkan benua digital” belaka, yang merupakan sebuah dunia dengan aturan-aturan khusus yang disebut dengan istilah Kecerdasan Buatan atau AI: *Artificial Intelligence*. Entitas media yang sangat erat hubungannya dengan wilayah ekonomi politik turut menambah kerumitan itu. Memakai bahasa dari Karlina Supelli dengan mengutip Gibson, Teknologi merujuk kepada ruang maya sebagai “kerangkeng tak terhingga”.¹⁵ Sebuah dunia tanpa ujung dan tepian.

1.9.1. Hiperealitas, Simulakrum dan Simulasi

Ruang maya itu disebut dengan istilah Hiper-World (HW), Sebuah dunia yang berbeda sekali dengan kehidupan fisik. Dalam HW terdapat sebuah realitas yang disebut dengan istilah Hiperealitas (HR). Nobuyoshi Terashima mendefinisikannya sbb: ¹⁶

The concept HyperReality (HR)...intermix virtual reality (VR) with physical reality (PR) and Artificial Intelligence (AI) with human Intelligence (HI) in a way that appears seamless and allows interaction...HyperWorld (HW) is a seamless intermixture of a (physically) real world (RW) and a virtual world (VW). A real world consist of real natural..A virtual world consist of

¹⁴ Johannes Eka Priyatma, *Makalah Seminar dengan judul: Perpustakaan 3.0, Perpustakaan Masa Depan dan Masa Depan Perpustakaan*, (Yogyakarta: USD, 2014), h. 3.

¹⁵ Karlina Supelli, “Ruang Publik Dunia Maya”, dalam *Ruang Publik*, (ed.), F.Budi Hardiman, Yogyakarta: Kanisius, 2010, p. 337.

¹⁶ John Tiffin & Nobuyoshi Terashima, *Hyperreality: Paradigm for the Third Millennium*, (London: Roudledge, 2001), h. 4, 8.

the following SCA (*Scene shot by camera*), SCV (*Scane recognized by computer vision*) and SCG (*Scane generated by computer graphics*).

Hiperealitas adalah sebuah percampuran antara realitas virtual (VR) dengan realitas fisik (PR) dan Kecerdasan buatan (AI) dengan Kecerdasan manusia (HI), semuanya itu terlibat dalam intraksi dan saling bercampur. Sedangkan *Hiper-World* adalah percampuran antara Dunia nyata (RW) dan dunia virtual (VW). Dalam dunia nyata di sana ada gedung yang nyata, mobil yang nyata. Sedangkan dalam dunia virtual dikenal tiga pembagian: SCA (objek yang diambil dari dunia nyata dengan menggunakan kamera atau video), SCV (objek yang sudah ada di dalam *database* komputer), dan SCG (objek 3D diciptakan melalui grafis komputer).

Untuk memperjelas hal itu, menurut kamus kajian budaya oleh Chris Barker dijelaskan hiperealitas adalah:¹⁷

Hiperealitas adalah konsep yang digunakan dalam sejumlah versi pemikiran pascamodern yang kurang lebih mengacu pada ide “lebih nyata dari yang nyata”. Hiperealitas menggambarkan cara di mana simulasi atau produksi artifisial dari “hidup yang nyata” menjalankan dunia mereka sendiri untuk menyusun realitas. Hiperealitas dengan demikian adalah sebuah “akibat dari realitas” (*reality effect*) di mana yang nyata diproduksi seturut sebuah model tertentu dan pada gilirannya tampak lebih nyata daripada yang nyata. Sebagai konsekuensinya, distingsi antara yang nyata dan representasinya menjadi runtuh atau meledak ke dalam...menurut Jean Baudrillard adalah sebuah dunia di mana serangkaian distingsi modern telah runtuh (terhisap “lubang hitam”, dalam istilahnya), menghancurkan (batas dan perbedaan) antara yang nyata dan yang tidak nyata, yang publik dan privat, seni dan kenyataan. Bagi Baudrillard budaya pascamodern ditandai oleh arus simulasi dan imaji yang mempesona tanpa henti...sehingga kita hidup dalam “halusinasi estetis” dari realitas.

Jean Baudrillard menyebutnya dengan istilah lain *simulacra* (simulakrum) dan *simulation* (simulasi) yang di dalamnya terdapat kondisi yang diciptakan secara *artificial* (buatan) sesuatu yang nyata tetapi sebenarnya tidak, atau dengan bahasa lain bahwa semuanya palsu.¹⁸ Baudrillard menjelaskan bahwa proses yang membawa pada keruntuhan batasan-batasan tadi dengan istilah “implosi” yaitu antara media dan dunia sosial (proses kemunduran sosial membawa ke hancurnya batas-batas: ledakan makna dalam media dan ledakan media sosial ke dalam massa). Dalam siaran televisi, batas antara “berita” dengan “hiburan” menjadi kabur sehingga apa yang ditampilkan TV, itulah kenyataan. Jadi televisi membuat simulasi dari situasi hidup yang nyata, bukan lagi merepresentasikan dunia, namun menegaskan dirinya sendiri sebagai simulakrum.¹⁹ Baudrillard melihat tanda tidak selalu mengacu ke realitas, sedangkan Umberto Eco dalam melihat hiperealitas masih menemukan prinsip

¹⁷ Chris Barker, *Kamus Kajian Budaya*, (Yogyakarta: Kanisius, 2014), h. 129.

¹⁸ Jean Baudrillard. *Simulacra & Simulation*, (Michigan: University of Michigan Press, 1994), h. 1.

¹⁹ Chris Barker, *Kamus Kajian Budaya*, h. 265.

representasi, artinya sebuah salinan masih merupakan sebuah representasi dari referensinya.²⁰ Hiperealitas digunakan dalam kajian ilmu semiologi dan filsafat pascamodern dalam kaitannya dengan ketidakmampuan untuk menemukan kesadaran hipotesis dalam membedakan kenyataan dan fantasi (simulasi). Mengingat realitas virtual itu masuk dalam realitas nyata dan bercampur. Percampuran itu bukan hanya terjadi di dalam dunia virtual (VW) belaka, tetapi dalam dunia nyata (RW) juga.

Penulis merasa perlu untuk memikirkan bagaimana interaksi umat (DN) dengan dunia virtual berteknologi tinggi itu? Interaksi itu tentu membentuk identifikasi (*role-model*) dan representasi kehidupan yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Jikalau dahulu sebelum suburnya media seperti sekarang ini, manusia lebih cenderung mengembangkan sebuah imajinasi yang berada dalam subjek dirinya sendiri. Sedangkan bagi generasi internet, imajinasi itu bukan hanya dalam subjek dirinya melainkan juga dalam realitas virtual dimana semua imajinasi berkumpul dan bercampur baik yang fantasi (3D) ataupun nyata. Interaksi atau percampuran yang rutin antara virtual dan nyata pada generasi internet ini tentunya melahirkan potensi-potensi yang unik dan membutuhkan kajian yang mendalam. Seperti yang dituliskan oleh Dian Wulandari di atas, salah satu sifat DN adalah *Memiliki harapan yang tinggi terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*, mereka adalah konsumen dari TIK sehingga mereka memiliki harapan yang tinggi terhadapnya. Mereka berpikir bahwa segala sesuatu ada dalam *web* dan semuanya gratis. Sifat dari mudah “didominasi/dikolonisasi” karena terlalu terpesona dengan halusinasi estetis ini harus diimbangi dengan kesadaran hipotesis terhadap pertukaran simbolis dalam dunia virtual.

Proses komunikasi dengan kesadaran terhadap hiperealitas ini diharapkan dapat menjadi model komunikasi ketika berhadapan dengan yang sakral dalam institusi gereja. Pengembangan komunikasi iman inilah yang akan diusahakan dalam kajian tesis ini.

1.9.2. Komunikasi Iman di Era Digital

Apakah yang dimaksudkan dengan kata “komunikasi”? Sebelum masuk lebih dalam, penulis setuju dengan Roby I. Chandra²¹ tentang dua hal yang perlu dipertimbangkan, bahwa:

Menelaah komunikasi mudah *rancu* dan memiliki dua resiko. *Pertama*, di dunia akademis dan secara populer istilah komunikasi sendiri dipahami secara berbeda oleh setiap orang. Sama seperti kita mencoba mendefinisikan cinta...ketika kita mendefinisikannya maka kerumitan mulai muncul. *Kedua*, resiko dalam membahas komunikasi terkait dengan anggapan populer tentang komunikasi serta luasnya ruang lingkup pembahasannya. Artinya, di samping sedemikian banyaknya definisi tentang komunikasi, secara populer bila orang

²⁰ Umberto Eco, *Tamasya dalam Hiperealitas*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), h. 7.

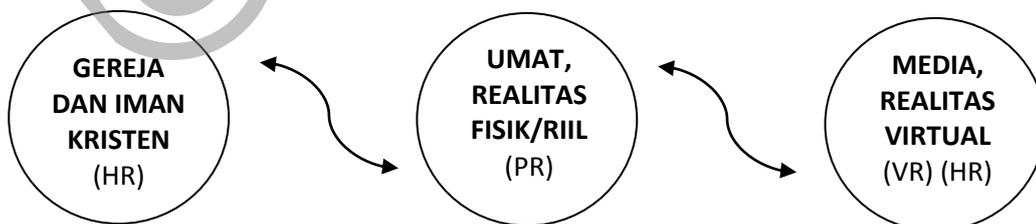
²¹ Roby I. Chandra, *Teologi dan Komunikasi*, (Yogyakarta, UKDW Press, 1996), h. 2-5.

mendengar istilah ini, tentu akan timbul berbagai gambaran yang berbeda-beda dalam benak mereka.

Lebih lanjut, Roby I. Chandra memberikan kesimpulannya dengan bertumpu pada teori yang dibuat oleh seorang penulis bernama Frank Dance, seorang ahli komunikasi yang meneliti definisi-definisi komunikasi dan menghasilkan kesimpulan. Berikut definisi-definisinya:²²

- a. Definisi komunikasi yang berdasarkan perspektif yang bersifat *behavioristik*. Perspektif yang datang dari ilmu jiwa perilaku yang menekankan hubungan antara rangsangan yang dibuat seseorang dengan respon dari orang lain terhadapnya. Dengan demikian komunikasi ditujukan kepada pengaruh pesan terhadap penerima pesan.
- b. Definisi komunikasi yang berdasar pada teori *transmisi*. Menurut teori ini komunikasi merupakan transfer informasi dari suatu pihak yang berperan sebagai pengirim pesan kepada pihak lain yang berperan sebagai penerima pesan. Karenanya, untuk meneliti komunikasi maka hal yang perlu diamati ialah peranan media, waktu, sekuens, dan beritanya.
- c. Definisi yang berdasarkan *perspektif* yang menekankan interaksi. Perspektif ini menyadari bahwa seorang pengirim dan seorang penerima pesan saling berespons. Karenanya, diusulkan agar efek timbal balik dan umpan balik merupakan perhatian utama bagi orang yang meneliti komunikasi.
- d. Definisi yang menekankan *transaksi*. Pada definisi ini, komunikasi dilihat sebagai pengalaman yang pesertanya ambil bagian dengan aktif. Karena itu, tekanan peneliti diletakkan kepada pemahaman akan konteks, proses, dan fungsi komunikasi yang terjadi.

Melalui kesimpulan yang diberikan di atas, penulis akan memfokuskan penelitian ini secara khusus pada *point b* sebagai titik pijak untuk memahami interaksi umat dengan media. Dan *point c* dimana komunikasi dipandang sebagai proses interaksi untuk melihat secara khusus efek timbal balik dan umpan balik umat dari realitas riil ke realitas virtual dan juga sebaliknya. Tentunya, tetap juga mempertimbangkan pengaruh pesan (*point a*) dan juga konteks (*point d*). Komunikasi iman dapat dilihat dalam bagan berikut:



Proses komunikasi yang melibatkan DN dalam era digital yang sangat intens dengan dunia virtual melalui perkembangan teknologi informasi dalam prosesnya bisa berujung pada dua hal ketika mereka kembali ke dalam komunitas gereja. *Pertama*, Mereka akan merasa sangat asing terhadap gereja, karena gereja tampak sangat otoriter dan penuh kepalsuan sehingga

²² Roby I. Chandra, *Teologi dan Komunikasi*, h. 4.

ketidaknyamanan yang mereka rasakan itu mendorong mereka untuk meninggalkan gereja (*dropout*). *Kedua*, Mereka tetap berda dalam gereja tetapi bersikap pasif, mereka tidak tertarik pada hal-hal bentukan gereja, lebih jauh mereka cenderung penuh kritik dan pemberontakan terhadap institusi gereja yang *over-protektif*.

Rob van Kessel, seorang profesor teologi praktis menuliskan hubungan pewahyuan dan komunikasi iman.²³ Dengan menggunakan pendekatan teori komunikasi Habermas, Kessel memberikan beberapa teori yang penting tentang komunikasi iman yang juga menjadi sebuah tujuan praktis dari penulisan tesis ini. Berikut penulis menguraikan secara singkat pemikiran dari Kessel mengenai komunikasi iman.

Kessel mulai dengan membedakan antara *Bertindak Strategis* dan *Bertindak Komunikatif*. Menurutnya, tindakan strategis adalah segala macam praktek dalam manusia, kelompok-kelompok yang mempunyai kepentingan tertentu dan lembaga-lembaga masyarakat yang ingin mencapai tujuan dengan mengorbankan orang lain. Maka tindakan strategis di sini berarti tindakan manipulasi dengan menggunakan sarana kekuasaan (sama dengan HR). Berlawanan dengan itu, tindakan komunikatif adalah sebuah tindakan yang tujuan dan sarananya ditentukan dengan berunding dalam kebebasan dan kesederajatan semua orang yang bersangkutan. Tidak ada manipulasi dan *kolonisasi* (penaklukan), semuanya terbuka dan jujur, hak berbicara sama untuk semua orang, dialog, hubungan (kekuasaan) yang simetris, pengambilan keputusan secara demokratis dan konsensus mengenai motif dan norma bertindak.

Selanjutnya menurut Kessel, di bidang yang sudah *dikolonisasikan* terutama di sektor publik, tindakan komunikatif hampir tidak ada lagi secara nyata. Di bidang itu, tindakan manusia menurun sampai memenuhi peran fungsi saja, sedangkan tujuan dan isi tindakan itu ditentukan tanpa partisipasi. Semuanya dikuasai oleh objektivitas tanpa subjek. Objektivitas itu tidak dapat disebut objektif justru karena tidak ada subjek. Penulis merasa dan mencurigai bahwa terkadang umat pun dalam gereja sudah dikolonisasikan. Demikian pula ketika umat berhadapan dengan realitas virtual (RV), umat cenderung didominasi dan menjadi pasrah dengan semua kepentingan media. Kesadaran hipotesis dalam subjek yang independen perlu diperjuangkan, maka dengan begitu tindakan komunikatif menjadi objektif. HR untuk pengembangan komunikasi iman diharapkan dapat membangun sebuah kesadaran yang objektif atau dengan bahasa lain menghasilkan subjek yang sadar konstruksi yang palsu

²³ Rob van Kessel, *6 Tempayan Air*, (Yogyakarta: Kanisius, 1997), h. 55-78.

(media ataupun gereja), dengan begitu maka iman jemaat diperluas dan pembangunan jemaat dapat tercapai.

Kessel mengatakan, penting sekali untuk terus bertanya: *Siapakah yang menentukan tujuan dan sarana? Kepentingan yang bagaimana dan kepentingan siapa yang kita layani dengan tindakan kita? Berapa besar kesepakatan yang kita dapatkan berkenaan dengan apa yang ingin kita lakukan? Siapa yang tidak memberikan kesepakatan dan mengapa?*²⁴ Jika pertanyaan-pertanyaan seperti itu tidak sering ditanyakan maka dengan mudah pembangunan jemaat menjadi kolonisasi dan teknologi kuasa, lalu terdapat relasi-relasi baru dan rahasia antara *tahta* dan *mezbah*. Kessel kemudian mengusulkan tentang tiga alur komunikasi iman, *Pertama*, iman di alur kebenaran. *Kedua*, iman di alur etik. *Ketiga*, iman di alur Kesungguhan. Semuanya ini akan dijelaskan dan disinggung lebih lanjut dalam bab III dan IV, yang perlu digarisbawahi dalam pendahuluan ini adalah sebuah signifikansi komunikasi iman terhadap pembangunan jemaat melalui perspektif hiperealitas media.

Dalam *Inter Marifica* dan *Lausanne Movement* tampaknya relasi yang dikembangkan dalam upaya memajukan Komunikasi Iman/Sosial (Komsos) terjadi satu arah dari subjek nyata ke *Hiper-World* atau realitas virtual, dengan tidak menghiraukan adanya kompleksitas hiperealitas media. Belum lagi dengan macam-macam bentuk media yang tentunya harus ditelaah secara khusus, mengingat medium mempunyai signifikansinya sendiri. Jejaring Sosial tentunya berbeda dengan film ataupun iklan. Perkembangan terakhir dari komunitas Katolik dalam perayaan 45th *Gaudium et Spes* (Konsili Vatikan II) disebutkan bahwa pemanfaatan sumber-sumber kebudayaan, termasuk teknologi dengan cara berdialog.²⁵

Gereja berdialog dengan kebudayaan demi komunikasi iman. Dialog berarti bicara antara dua pihak. Mempertobatkan dunia digital dengan cara *membom-bardir*-nya dengan segala macam informasi iman Kristen masih terkesan *triumphalis* terhadap media, padahal dalam *hiper-world* terjadi perjumpaan dengan segala macam kelompok dan *worldview* lain. Dibutuhkan kajian budaya dalam memahami hiperealitas media dan bentuk-bentuk media tersebut. Di sinilah dialog antara Teologi dan Kajian Budaya (*Cultural Studies*) diperlukan untuk mengembangkan paradigma iman yang baru dengan kesadaran ruang sibernetika (yang riil dan virtual tanpa dikotomi) serta relevansinya bagi kehidupan umat Kristen dan pembangunan jemaat di era digital.

²⁴ Rob van Kessel, *6 Tempayan Air*, h. 57-58.

²⁵ Herwinda Chandra, "Evangelisasi Blackberry", dalam *Gereja Kegembiraan dan Harapan*, Ed. Armada Riyanto, CM dan Mistrianto, (Yogyakarta: Kanisius, 2011), h. 158.

BAB V

SARAN DAN PENUTUP

Penulisan tesis ini hanya mencakup sebagian kecil dari bidang/*field* dari teologi komunikasi yang didialogkan dengan beberapa konsep dasar Kajian Budaya/*Cultural Studies*, secara khusus tentang logika media komunikasi. Fokus atau sasaran penulisan ini adalah munculnya kesadaran untuk melakukan banyak penelitian pada domain subkultur budaya baik di tengah-tengah masyarakat (sistem sosial) ataupun dalam lingkungan gereja.²⁰³ Interaksi yang bertanggung jawab secara metodologi penelitian diharapkan menghasilkan banyak penemuan baru untuk mengembangkan banyak potensi yang dimiliki oleh gereja-gereja di Indonesia dan Asia Tenggara. Penelitian yang penulis ambil adalah penelitian pustaka yang rasanya masih belum lengkap dan memadai, mengingat banyak hal yang berada dalam konteks/*emic* tidak tersentuh secara langsung. Diharapkan untuk penulis sendiri, atau setiap orang yang membaca tulisan menjadi tertarik untuk terjun ke lapangan dan menemukan hal-hal yang tentu saja bisa menjadi bahan koreksi untuk membangun teori yang lebih baik, membentuk wacana dan menghasilkan perubahan yang berguna. Setelah melawati semua dialog teks dalam tesis ini, penulis menemukan tiga bagian besar yang sekiranya menjadi semacam acuan atau arah untuk penelitian lanjutan yaitu: Gereja virtual sebagai gambaran gereja masa depan, Moralitas virtual tentang konsep moralitas dalam dunia maya dan interaksinya dengan bidang hukum, dan terakhir tentang penafsiran itu sendiri, secara spesifik kaitannya terhadap sebuah sistem *arbitrary* (kerancuan asosiasi) atau yang di sebut Baudrillard dengan istilah lain *floating signifier* (Tanda mengambang) dalam pemikiran Post-Struktural.

5.1. Gereja Virtual

Menurut pengamatan penulis tampaknya belum ada buku yang menuliskan tentang praktek gereja virtual. Sebuah tulisan yang terkenal berjudul *Virtual Faith* karya Tom Beaudoin²⁰⁴ hanya menyorot aspek yang lebih metafisika tentang iman dan praktek religiusnya yang kemudian ditarik keluar dalam aspek realitas kehidupan beriman generasi digital. Sedangkan, Gereja virtual adalah gereja yang dikelola secara virtual, khotbahnya dikirimkan secara online melalui bentuk wicara audio yang sudah direkam atau mungkin diedit terlebih dahulu,

²⁰³ Bdk. Barna Group, *Making Space for Millennials*, (California: Cornerstone, 2015). Sebuah penelitian terbaru tentang banyak aspek subkultur di dalam lingkungan gereja dan pelayanan. Penelitian tentang ruang yang menyangkut ibadah Kristen, jendela seperti apa yang di sukai oleh generasi digital, mimbar bagaimana yang dimintai, apakah generasi digital menyukai ibadah yang ramai atau senyap?, dll. Semua itu menjadi objek penelitian yang sangat menarik minat. Lih. www.barna.org untuk topik penelitian-penelitian lanjutan.

²⁰⁴ Tom Beaudoin, *Virtual Faith*, (San Fransisco: Jossey Bass, 2000).

konselingnya juga secara virtual, sumbangan sosial dan persembahan mingguan juga dibuka melalui melalui akun *virtual bank*, ibadah minggu juga secara *steaming online* yang bisa diikuti oleh semua orang dari seluruh dunia dalam link atau situs *streaming relay* yang disediakan. Jemaat virtual adalah mereka yang mengikuti gereja virtual dimana tidak ada kategori tempat atau ruang, semua menjadi sangat lentur karena mereka bisa mengikutinya dari manapun bahkan dari kamar sendiri tanpa harus bersusah-susah mengeluarkan mobil dari garasi atau mempersiapkan pakaian tertentu. Memang, penyelenggaraannya dilakukan di sebuah tempat yang nyata, kemudian disiarkan dan dikelola secara virtual dan berupa rekaman atau streaming, tetapi praktek keterlibatan secara virtual ternyata melebihi mereka-mereka yang hadir di ruangan nyata. Sebutkan saja, apabila ibadahnya di Ohio, Amerika Serikat dan jemaatnya berada di seluruh bagian dunia yang lain, sudah dapat dipastikan bahwa jemaat di media virtual melampaui kehadiran di dunia nyata bahkan banyak diantara penduduk Ohio akan memilih beribadah dari rumah ketimbang harus hadir *on the spot*.

Gereja virtual bisa ditemukan melalui beberapa situs yang disediakan contoh: www.virtualchurch.org, www.thevirtualchurch.com yang juga menyediakan konsep 3D untuk ruangan-ruangan ibadah, doa, dll. Beberapa aplikasi melalui layanan android juga tersedia secara gratis. Dengan mendownload aplikasi gereja tertentu seperti: *Life Church*, *Lakewood Church*, *VR Church*, *iChurch*, *Sedleback Church*, *The Village Church*, dll maka pengguna dapat secara langsung memperoleh kemudahan untuk ikut serta dalam ibadah secara virtual. Pertanyaannya, Apakah ini juga termasuk gereja? Tulisan yang menarik dari buku berjudul *SimChurch* karya Douglas Estes bisa menjadi rujukan yang baik, salah satu artikelnya berjudul *In Defense of Virtual Church* menggambarkan diskursus tentang hal ini.²⁰⁵ Estes mempertanyakan tentang kategori gereja secara tradisional, baginya gereja virtual memiliki “*physical contact*” kontak secara psikis di antara komunitasnya. Sebaliknya, Gereja secara fisik bisa jadi mengadirkan komunitas secara nyata tetapi terpisah secara emosional/psikis. Pertemuan dalam dunia virtual ini, tidak mengubah fakta bahwa mereka sungguh-sungguh bertemu dan itu juga adalah gereja yang nyata. Estes menandakan:

You may not want to meet in synthetic space – and I would not want to meet in a bar - but it doesn't change the fact that when the people of God meet together for the purpose of glorifying Him, it's a real church. Online churches are real churches with real people in real relationships with a real God simply meeting in synthetic spaces.

²⁰⁵ Artikel yang dituliskan oleh Douglas Estes, *In Defense of Virtual Church*, October 2009, dalam www.christianitytoday.com/le/2009/october/-online-only/in-defense-of-virtual-church.html#bmb=1, diakses tanggal 7 Januari 2015. Bdk. Bukunya yang berjudul *SimChurch: Being the church in the virtual world*, (Grand Rapids, Michigan: Zondervan, 2009).

Gereja virtual adalah gereja yang keseluruhan kegiatannya diselenggarakan dalam dunia virtual dan menghadirkan partisipasi secara virtual oleh orang-orang Kristen yang tergabung di dalamnya. Topik ini perlu untuk diteliti karena akan menjadi sebuah diskursus yang panjang dalam sejarah kekristenan di masa-masa yang akan datang.

5.2. Moralitas Virtual

Bagian yang kedua yang tidak jauh berbeda dengan kehadiran gereja virtual adalah permasalahan atau secara halus dapat disebutkan sebagai sebuah tantangan terhadap asas-asas pokok moralitas Kristen. Bagaimana tidak, ketika seseorang melakukan pembunuhan dalam *game online* atau penipuan bahkan penggunaan kata-kata kasar tetapi merasa itu bukanlah masalah yang serius karena terjadinya di dunia virtual. Sebuah *game online* tidak membunuh secara nyata, lagi pula kematian orang di dunia maya bukanlah kematian yang sebenarnya, dengan alasan dimungkinkan untuk hidup kembali secara virtual. Persoalannya bukanlah pada konflik dikotomis pembunuhan virtual versus pembunuhan nyata, atau pada sebuah kemungkinan pengaruh virtual yang akan terjadi di dunia nyata. Melainkan, sejauh mana pemikiran Kristen dapat merumuskan kembali konsep-konsep moralitasnya dalam penerapannya di dunia virtual. Tantangan ini sudah mulai dijelajahi oleh bidang hukum dengan menghadirkan piranti-piranti hukum yang berhubungan dengan *cybercrime*, tetapi sangat jarang ditemukan dalam wilayah teologis. Dunia hukum hanya menysasar hal-hal yang dapat berakibat terhadap pelanggaran hukum, dunia teologi yang intrinsiknya adalah prinsip dan tindakan moralitas harusnya mulai mengembangkan pendekatan yang baru tentang hal ini. Apakah nantinya akan mendekonstruksi konsep moral di dunia nyata atau menemukan sebuah modifikasi asas-asas moralitas bagi dunia virtual.

Buku yang baik sebagai pengantar diskursus ini adalah buku karya Graham Houston²⁰⁶ yang berjudul *Virtual Morality: Christian ethics in the computer age*. Houston memberikan kesimpulan kecil:

Morality within virtual worlds must be assessed by focusing on an ethics of subjectivity which emphasizes intention, imagination and desire, rather than on an ethics of consequentialism which focuses on objective effects.

Penekanan moralitas harus pada unsur subjektif diri yang didalamnya terkandung sebuah maksud, imajinasi dan hasrat. Pada kenyataannya kebanyakan aspek etika moral bertumpu

²⁰⁶ Graham Houston, *Virtual Morality: Christian ethics in the computer age*, (Leicester, Eangland: Apollos Inter-Varsity Press, 1998), h. 182.

pada sebuah fokus dari efek-efek tindakan objektif belaka. Jikalau dimengerti menurut logika hukum, maka hukum dalam banyak aspek yang berhubungan dengan tindakan moral dan pemberian sanksi banyak diberlakukan untuk tindakan-tindakan objektif padahal dalam banyak kasus hukum terjadi banyak pelanggaran dimulai dari sebuah maksud, rancangan dan hasrat yang terencana. Pemikiran Houston ini sangat menarik, karena membuka sebuah wilayah moralitas yang lebih luas dan tentunya gelap. Satu lagi tulisan disertasi tentang topik ini dituliskan oleh Johannes Andries Nortje dengan judul *A Theological analysis of what sin would be in virtual reality*,²⁰⁷ Tulisan Nortje difokuskan pada pendekatan teologi sistematika mengenai konsep dosa yang kemudian didialogkan dengan sebuah kondisi dalam realitas virtual. Sekiranya mungkin, diharapkan banyak stimulus yang dihasilkan untuk melakukan penelitian dalam wilayah-wilayah ini.

5.3. Penafsiran pada *Floating signifier*

Perhatian ketiga yang harus mulai dibicarakan adalah kehadiran sebuah kondisi yang disebutkan dengan istilah *arbitrary* (kerancuan asosiasi) dalam sistem bahasa Saussure dan dikembangkan oleh Baudrillard dengan menggunakan istilah *floating signifier* (Tanda yang mengambang).²⁰⁸ Konsep dari Ecclesiastes, yang dikutip Jean Baudrillard dalam *Simulacra And Simulation*, menyebutkan “*The simulacrum is never what hides the truth – it is truth that hides the fact that there is none. The simulacrum is true*” (Simulakrum tidak pernah menyembunyikan kebenaran. Kebenaran-nya adalah fakta bahwa tidak ada suatu hal apapun yang terjadi). Maksudnya, kehadiran simulakrum menghadirkan sebuah kondisi dimana penanda menjadi petanda itu sendiri. Orang tidak dapat lagi membedakan mana yang nyata dan palsu. Kenapa bisa demikian? Karena tanda menjadi lebih nyata dari konsep itu sendiri. Dengan simulasi seseorang merasa memiliki sesuatu, padahal sebenarnya tidak sama sekali. Petanda tidak mengacu pada penanda melainkan kepada petanda yang lain sehingga menjadi terbuka untuk membentuk konstruksi petanda yang baru. Inilah yang disebut dengan istilah *floating signifier*. Sebagai contoh: jikalau ada seseorang memakai celana jins (penanda) maka asosiasi petandanya adalah kaum buruh atau kelas bawah. Dalam sistem simbol Baudrillard petandanya bisa mengacu kepada petanda lainnya bahwa celana jins bisa berarti pengusaha, mewah, karena harga celana jins bisa melampaui gaji kaum berpenghasilan rendah. Dengan begitu celana jins sebagai penanda menjadi mengambang dan multi tafsir.

²⁰⁷ Disertasi Johannes Andries Nortje, *A Theological analysis of what sin would be in virtual reality*, (Africa: University of South Africa, 2005).

²⁰⁸ Jean Baudrillard. *Simulacra & Simulation*, (Michigan: University of Michigan Press, 1994), h. 1.

Kelincahan atau sifat mengambangnya tanda ini menghadirkan sebuah tantangan tersendiri dari dunia ilmu tafsir. Menghadirkan sebuah kesadaran konstruksi dan menjadi lebih parahnya ketika masuk dalam struktur kapitalisme pasar global yang penuh dengan hasrat konsumerisme dan berbau citra belaka. Inilah yang dimaksudkan Baudrillard ketika mengkritik Marx, bahwa konsumsi tidak melulu soal produksi dan buruh yang kemudian menghasilkan nilai guna. Tapi konsumsi adalah sebuah pertukaran simbolik. Ada reproduksi nilai tanda, sehingga berkonsumsi menjadi berbahasa.²⁰⁹ Berbahasa membutuhkan penafsiran untuk melihat ideologi dibalik pertukaran-pertukaran simbol itu. Meskipun dalam tulisan di bab 4 jelas ditegaskan bahwa melihat realitas tidak harus dengan pendekatan kelas ala Marx tetapi bisa juga dengan persepsi peristiwa-peristiwa seperti halnya narasi, keduanya tetap membutuhkan penafsiran dengan segala metodologinya. Pengembangannya adalah yang diungkapkan Baudrillard yaitu kehadiran tanda yang mengambang dimana petanda bergerak kepada petanda lainnya, kondisi ini menjadi lebih rumit sekali. Maka, dibutuhkan sebuah diskursus tentang penafsiran yang sekiranya dikembangkan juga dalam dunia teologi.

Sebagai sebuah perbandingan, penulis memberikan sebuah tabel pada halaman selanjutnya dari buku *Seni Memahami* yang berisi ringkasan dari tokoh-tokoh dunia tafsir.²¹⁰ Hardiman mengatakan bahwa ada perbedaan antara praktik hermeneutik²¹¹ dan pemikiran hermeneutik. Praktek hermeneutik adalah kegiatan menafsirkan suatu teks untuk menemukan maknanya dimana pencarian adalah pada maksud penulis. Jikalau dipersoalkan maka akan terjadi konflik interpretasi. Sedangkan pemikiran tentang hermeneutik berkembang sebagai sebuah “metode” sehingga lebih tepat jikalau dikatakan sebagai hermeneutik filosofis. Mengutip Merleau-Ponty, *man is condemned to meaning*, melukiskan bahwa kita tidak bisa bereksistensi di luar sistem makna, karena yang “di luar” itupun akan segera menjadi yang “di dalam” oleh pemaknaan yang dihasilkan. Sehingga ketidakbermaknaan pun merupakan obyek pemaknaan. Metodologi interpretasi di sini menjadi sebuah ontology berada - di dalam dunia dan memandang dunia – sebuah wawasan dunia/*worldview*.²¹² Kiranya dengan berdialog dengan dunia hermeneutik akan diperoleh sebuah metode baru bagi dunia teologi dalam hubungannya untuk menafsir dengan petanda yang mengambang dalam *field* teologis.

²⁰⁹ Rancangan proposal tesis Nurani Sitanggang, *Green Life style: Menjual gaya hidup lewat wacana pemanasan global*, (Yogyakarta: Sanata Dharma, 2014), h. 11.

²¹⁰ F. Budi Hardiman, *Seni Memahami*, (Yogyakarta: Kanisius, 2015), h. 8, 18-20.

²¹¹ Kata *hermeneutik* dalam bahasa Inggris *hermeneutics* berasal dari kata Yunani *hermeneuein* yang berarti menerjemahkan atau bertindak sebagai penafsir. F. Budi Hardiman, *Seni Memahami*, (Yogyakarta: Kanisius, 2015), h. 11.

²¹² F. Budi Hardiman, *Seni Memahami*, (Yogyakarta: Kanisius, 2015), h. 21.

Perbandingan Pemikiran Hermeneutik

F. Budi Hardiman, *Seni Memahami*, (Yogyakarta: Kanisius, 2015), h. 8.

	Schleimacher	Dilthey	Heidegger	Bultman	Gadamer	Habermas	Ricoeur	Derrida
Tipe	Hermeneutik Reproduktif	Hermeneutik Reproduktif	Hermeneutik Faktisitas	Hermeneutik Demitologisasi	Hermeneutik Filosofis/ Produktif	Hermeneutik Kritis	Hermeneutik Kritis	Hermeneutik Radikal
Latarbelakang Intelektual	Pemikiran Romantisme Jerman	<i>Lebensphilosophie</i> , Hegel, Mazhab Sejarah	Fenomenologi	Ontologi Heidegger	Ontologi Heidegger	Filsafat Kritis Kant, Hegel, dan Marx	Filsafat Descartes, Fenomenologi, Husserl, Eksistensialisme, Psikoanalisa	Ontologi Heidegger, Fenomenologi Poststrukturalisme Prancis
Konsep Memahami	Memahami sebagai berempati	Memahami sebagai metode ilmiah	Memahami sebagai cara berada	Memahami sebagai menyikapi makna eksistensial	Memahami sebagai menyetujui	Memahami (diri) sebagai membebaskan	Memahami sebagai merenungkan makna	Memahami sebagai menanggulangi makna
Konsep Sentral	Devinasi	<i>Nach-Erleben</i>	Pra-struktur Memahami	Demitologisasi	Fusi Horizon-horizon dan <i>Wirkungsgeschichte</i>	Kepentingan emansipatoris	Korelasi antara Memahami dan Menjelaskan	Difference
Kontribusi	Mendasarkan hermeneutik universal	Mengintegrasikan <i>Verleben</i> ke dalam metode ilmu sosial	Pentingnya praposisi	Menyingkap makna eksistensial di balik mitos	Menempatkan hermeneutik sebagai fenomena universal	Mengintegrasikan interpretasi dan kritik	Mengintegrasikan interpretasi dan refleksi	Membuka ruang interpretasi intertekstual yang multiperspektif
Area Aplikasi	Kitab suci, teks hukum, filologi	Ilmu Sosial kemanusiaan	Eksistensi manusia	Eksesgesis Kitab suci	Interpretasi teks pada umumnya	Kritik ideologi, Psikoanalisis, ilmu sosial kritis	Interpretasi mitos, Kitab suci, kritik ideologi, ilmu sosial kritis	Interpretasi teks pada umumnya (sastra, hukum, filsafat, teologi, dll)

5.4. Penutup

Manusia adalah manusia yang berbicara (*Speaking being*), sehingga diperlukan bahasa untuk mengungkapkannya. Esensi teologi komunikasi adalah Allah yang berbicara kepada manusia dan bagaimana manusia berbicara kepada Allah. Bahasa seperti apakah yang diungkapkannya? Bahasa seperti apakah yang Allah nyatakan untuk berbicara kepada manusia sepanjang kehidupan di muka bumi masih berlangsung? Bahasa adalah susunan simbol yang di dalamnya terdapat percikan makna, pemotongan dan penghimpunan simbol, pertukaran konsep dan juga interpretasi dalam sebuah keterbatasan, yang pada akhirnya ketidakbermaknaan itu pun adalah objek dari pemaknaan. Manusia adalah manusia yang melakukan pertukaran (*Exchanging being*) dengan sesamanya. Dalam keseluruhan hidupnya ada waktu memberi, melepaskan tetapi ada waktu mengambil dan mendapatkan. Pertukaran-pertukaran itu senantiasa terjadi di dalam kehidupan sebagai manusia. Komunikasi adalah bagian dari pertukaran dalam kehidupan. Proses kehidupan yang lain seperti ekonomi juga ada dalam ruang lingkup ini. Manusia bertukar, terjadilah pertukaran nilai, perputaran dan perpindahan yang terkadang menghasilkan *equilibrium* keseimbangan ataupun *disequilibrium* /kepincangan di sana-sini. Di titik inilah sistem komunikasi tidak akan mungkin dilepaskan dari makhluk yang di sebut manusia. Pertukaran terjadi diantara sesama manusia, dengan alam semesta dan juga dengan Sang Transenden yang melampaui dunia materi. Terakhir yang menjadi esensi komunikasi karena manusia adalah makhluk yang senantiasa ingin memenuhi kebutuhannya (*Living being*), kebutuhan yang keluar dari hasrat dan gairah hidup yang bukan semata-mata biologi belaka. Berkomunikasi adalah sebuah labirin dari hasrat, maksud, imajinasi, tumpukan pengalaman dalam diri yang menjadikannya dia hidup dan bergairah dan sangat subjektif. Karena sifat kesubjektifannya itulah maka dia menjadi hidup dan berproses melalui energi yang dianugerahkan di dalam dirinya. Roh Kudus kiranya menuntun kita untuk menjadi manusia yang seutuhnya di dalam keragaman dan kebebasan untuk menemukan ruang-ruang baru (*undefined space*) dalam hidup bersama dengan Allah. Selamat mencari dan berproses dalam rangkaian hasrat, peristiwa dan penafsiran. Amin.

Daftar Pustaka

- Adhi, Purwono Nugroho. 2012, "Pergulatan Katekese dengan Budaya Pop" dalam *Pewartaan di zaman global*, Ed. B.A. Rukiyanto. SJ, Yogyakarta: Kanisius.
- Adlin, Alfathri. 2007, *Spiritualitas dan Realitas Kebudayaan Kontemporer*, Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2007, "Fenomena Keberagaman dan Tashawuf di Masyarakat Perkotaan", dalam *Spiritualitas dan Realitas Kebudayaan Kontemporer*, Ed. Alfathri Aldin, Yogyakarta, Jalasutra.
- Alpion, Gezim. 2007, *Mother Teresa, saint or celebrity*, New York: Ruutledge.
- Althuser, Lois. 2008, *Tentang Ideologi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Barbour, Ian G. 1974, *Myths, Models, and Paradigms: A Comparative Study in Science and Religion*, New York: Herper & Row.
- Barker, Chris. 2014, *Kamus Kajian Budaya*, Yogyakarta: Kanisius.
- Bosetti, Giancarlo. 2009, (ed.), *Iman Melawan Nalar*, Yogyakarta: Kanisius.
- Bourdieu, Pierre. 1996, *Distinction*, USA: Harvard.
- _____. 2012, *Arena Produksi Kultural*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, Jean. 1994, *Simulacra & Simulation*, Michigan: University of Michigan Press.
- _____. 2002, *Selected Writings*, Standford University Press.
- _____. 2004, *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bavinck, Herman. 2003, *Dogmatika Reformed*, Momentum: Surabaya.
- Beaudoin, Tom. 1998, *Virtual Faith*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Budiman, Hikmat. 2002, *Lubang Hitam Kebudayaan*, Yogyakarta, Kanisius.
- Brueggemann, Walter. 2009, *Teologi Perjanjian Lama*, Maumere: Ledalero.
- _____. 2008, *Yang tersembunyi di balik media*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Cole, Neil. 2010, *Church 3.0, upgrade for the future of the church*, (San Fransico, Jossey-Bass.
- Coote, Robert B. & Coote, Mary B. 2012, *Kuasa, Politik dan Proses pembuatan alkitab*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Dever, Mark. 2010, *9 Tanda Gereja yang Sehat*, Surabaya: Momentum.

- Drane, John. 2001, *Memahami Perjanjian Baru*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Eilers, Frans Josef. 2008, *Berkomunikasi dalam Pelayanan dan Misi*, Yogyakarta: Kanisius.
- Epperly, Bruce G. 2011, *Process Theology: a guide for the perplexed*, New York: T&T Clark International.
- Erstad, Ola. 2011, "Citizen Navigating in Literate Worlds: The Case of Digital Literacy", Ed. Michael Thomas, dalam *Deconstructing Digital Natives*, New York: Routledge.
- Chandra, Herwindo. 2011, "Evangelisasi Blackberry", dalam *Gereja Kegembiraan dan Harapan*, Ed. Armada Riyanto, CM dan Mistrianto, Yogyakarta: Kanisius.
- Chandra, Roby I. 1996, *Teologi dan Komunikasi*, Yogyakarta, Duta Wacana University Press.
- Eco, Umberto. 2009, *Tamasya dalam Hiperealitas*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Estes, Douglas. 2009, *SimChurch: Being the church in the virtual world*, Grand Rapids, Michigan: Zondervan.
- Einstein, Mara. 2008, *Brands of Faith*, London: Roudledge.
- Ferguson, Evertett. 1993, *Background of Early Christianity*, Grand Rapids Michigan: Wm. B. Eerdmans.
- Fiske, John. 2011, *Memahami budaya populer*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Hadi, Astar. 2005, *Matinya Dunia Cyberspace*, Yogyakarta: LKIS.
- Hadiwiyanta, A.S. 2008, *Tafsir Injil Yohanes*, Yogyakarta: Kanisius.
- Hardiman, F. Budi. 2003, *Melampaui Positivisme dan Modernitas*, Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2010, (ed.), *Ruang Publik*, Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2010, "Komersialisasi Ruang Publik menurut Hannah Arendt dan Jurgen Habermas", dalam *Ruang Publik*, (ed.), F.Budi Hardiman, Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2015, *Seni Memahami*, Yogyakarta: Kanisius.
- Hauston, Graham, 1998, *Virtual Morality: Christian ethics in the computer age*, Leicester, Eangland: Apollos Inter-Varsity Press.
- Henry, Matthey. 2014, *Kitab Kisah Para Rasul*, Surabaya: Momentum.
- Ibrahim, Idy Subandy, 2012. *Kritik Budaya Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Jong, Kees De. 2015, "Teologi Misi Interkultural", Ed. Kees De Jong & Yusak Tridarmoko, dalam *Teologi dalam silang budaya*. Yogyakarta: UKDW & Taman Putstaka.
- Kant, Immanuel. 2005, *Kritik atas akal budi praktis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Keane, Michael. 2013, *Creative Industries in China*, UK: Polity Press.
- Keller, Tim. 2007, "Injil dan Supremasi Kristus dalam Dunia Postmodern", dalam *Supremasi Kristus dalam Dunia Postmodern*, Ed. John Piper & Justin Taylor, Surabaya: Momentum.
- Kessel, Rob van, 1997, *6 Tempayan Air*, Yogyakarta: Kanisius.
- Kieser, B. SJ. 1994, "Teologi Moral dalam dialog dengan Habermas, Mengapa?", dalam *Teologi & Praksis komunitas Post Modern*, Ed. Budi Susanto SJ, Yogyakarta: Kanisius.
- Kinnaman, David. 2011, *You lost me*, Bandung: Visi Press & STTB.
- Kitiarsa, Pattana. 2013, "Menuju Sosiologi Komodifikasi Agama", dalam *Sosiologi Agama*, Ed. Brayn S. Turner, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koh Seung-Hee, Kim Sung-Soo, Kim Shin, Kim Young-Rai, Sul Bong-Sik, Lee Kun-Hee. 2012, *Why Samsung*, Yogyakarta: Bentang.
- Kreider, Alan. Kereider, Eleanor, and Widjaja, Paulus S. 2005, *A Culture of Peace: God's Vision for the Church*. Intercourse, PA: Good Books.
- Lynch, Gordon. 2005, *Understanding theology and popular culture*, (USA: Blackwell Publishing.
- Malina, Bruce J. 2011, *Asal-usul Kekristenan & Antropologi budaya*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Meeks, M. Douglas. 1989, *God the Economist*, Minneapolis: Fortress Press.
- Moore, Stephen D. 1989, *Literary Criticism and the Gospel: The Theoretical Challenge*, New Haven and London: Yale University Press.
- Novak, Michael. 1996, *Business as a Calling*, New York: Free Press.
- Nasrullah, Rulli. 2014, *Teori dan riset media siber*, Jakarta: Kencana.
- Piliang, Yasraf Amir. 2011, *Bayang-bayang Tuhan, Agama dan imajinasi*, Jakarta: Mizan.
- Piper, John. 2008, dkk, *Keduniawian*, Bandung: Pionir Jaya.
- Postman, Neil. 1985, *Amusing ourselves to Death*, USA: Penguin Books.
- _____ 1992, *Tecnopoly*, USA: Vintage Books.
- Powel, Mark Allan. 1998, *Introduction to The Gospels*, U.S.A: Ausburg Fortress.

- Priyono, B. Herry. 2010, "Menyelamatkan Ruang Publik", dalam *Ruang Publik*, (ed.), F.Budi Hardiman, Yogyakarta: Kanisius.
- Putra, R. Masri Sareb. 2010, *Memulai dan mengelola Media Gereja dalam terang Inter Marifica*, Jakarta: OBOR.
- Raditya, Ardhie. 2014, *Sosiologi Tubuh*, Yogyakarta: Kaukaba.
- Riyadi, Eko Pr. 2011, *Yohanes: Firman menjadi Manusia*, Yogyakarta: Kanisius.
- Schmidt, Eric & Cohen, Jared. 2013, *Era Baru Digital*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Schreiter, Robert J. 1999, *The New Catholicity*, New York: Orbis Books.
- Sedgwick, Peter. 1992, *The Enterprise Culture*, Great Britain: SPCK.
- Shields, Rob. 2003, *Virtual*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Simatupang, Lono. 2013, *Pegelaran*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Slouka, Mark. 1995, *Ruang yang hilang*, Bandung: Mizan.
- Smallman, Stephen. 2013, *Apakah Gereja Reformed itu?*, Surabaya: Momentum.
- Stambaugh, John & Balch, David. 1997, *Dunia Sosial Kekristenan mula-mula*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Storey, John. 2010, *Cultural Studies dan Kajian Budaya*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudarminta, J. 1991, *Filsafat Proses*, Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 1994, "Model Pemahaman tentang Allah dalam filsafat Proses Alfred N. Whitehead", dalam *Teologi & Praksis komunitas Post Modern*, Ed. Budi Susanto SJ, Yogyakarta: Kanisius.
- Suharyo, I. Pr. 1991, *Mengenal Tulisan Perjanjian Baru*, Yogyakarta: Kanisius.
- Supelli, Karlina. 2010, "Ruang Publik Dunia Maya", dalam *Ruang Publik*, (ed.), F.Budi Hardiman, Yogyakarta: Kanisius.
- Tapscott, Don. 2009, *Grown up digital*, Jakarta: Gramedia.
- Towse, Ruth. 2011, *A Handbook of Cultural Economics-Second Edition*, USA: Edward Elgar Publishing.
- _____. 2010, *A Textbook of Cultural Economics*, UK: Cambridge University Press.
- Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi. 2001, *Hyperreality: Paradigm for the Third Millennium*, London: Roudledge.

- Tinarbuko, Sumbo. 2009, *Mendengarkan Dining Fesbuker*, Yogyakarta: GalangPress.
- Tjaya, Thomas Hidy. 2015, "Diskursus mengenai Tuhan di luar metafisika" dalam *Majalah Basis No.09-10, Tahun ke-64*, Yogyakarta: Basis.
- Van der Horst, Peter. W. 2014, *Studies in Ancient Judaism and Early Christianity*, Boston:Brill.
- Whitehead, Alfred N. 1978, *Process and Reality*, New York: The Tree Press.
- Wijaya, Yahya. 2010, *Kesalehan Pasar*, Jakarta: Grafika KreasIndo.
- Wirodono, Sunardian. 2006, *Matikan TV-mu*, Yogyakarta: Resist Book.
- Wright, N. T. 1992, *The New Testament and The People of God*, Mineapolis: fortress Press.
- _____. 2015, *Simply Good News*, New York: HerperCollins Publishers.

Artikel

- Aditchenko, 2013, *Bagaimana Klub Sepak Bola Memperoleh Uang?* (Bagian 1) <http://www.bolatotal.com/financial-review-1849-bagaimana-klub-sepak-bola-memperoleh-uang-bagian-1.html>. Diakses tanggal 16 Desember.
- Anantha, Didik. 2012, *Daftar Gereja terbesar di Indonesia dalam bentuk fisik bangunan*, dalam <http://didikanantha.blogspot.com/2011/03/daftar-gereja-terbesar-di-indonesia.html>, diakses tanggal 16 Desember 2013.
- Barna Group. 2015, *Making Space for Millennials*, California: Cornerstone, www.barna.org.
- _____. 2015, *What Millennials want when they visit church*, www.barna.org. diakses tanggal 17 September 2015. Artikel penelitian ini ditulis 03 Maret.
- Tanpa Nama Pengarang. 2015, *Eksposisi Injil Yohanes* dalam nofanolozai.blogspot.co.id/, diakses tanggal 01 Desember.
- Estes, Douglas. 2009, *In Defense of Virtual Church*, October, dalam www.christianitytoday.com/le/2009/october/-online-only/in-defense-of-virtual-church.html#bmb=1, diakses tanggal 7 Januari 2015.
- Haryatmoko, 2014, *Simulacres et Simulation*, Yogyakarta: UGM, 27 Maret.
- Intisari No. 605, *Apakah Anda percaya Iklan?*, Jakarta: Kompas Gramedia.
- Irawan, Handi. 2010, *"Selling" the Word: Promoting Church Programs*, Jakarta: Frontier.

- Kristanto, Heru. 2013, *Seminar Manajemen Konflik Dalam Organisasi Gereja*, Yogyakarta: UKDW.
- Nortje, Johannes Andries. 2005, Disertasi, *A Theological analysis of what sin would be in virtual reality*, Africa: University of South Africa.
- Oblinger, D.G & Oblinger, 2013, J.L. Is Li Age or IT: First steps toward understanding the net generation, in *Educating the net generatio*. Diana G. Oblinger & James L. Oblinger (Eds.) S.I: Educause. Retrieved from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/Oxford> dictionaries. "Digital native". Retrieved from <http://oxforddictionaries.com> .
- Prensky, M. Oktober 2001, *Digital Native, Digital immigrants, On The Horizon*.
- Priyatma, Johanes Eka. 2014, *Makalah Seminar dengan judul: Perpustakaan 3.0, Perpustakaan Masa Depan dan Masa Depan Perpustakaan*, Yogyakarta: USD.
- Romy. 2013, *Gereja itu ber-merk Samsung: Sebuah analisa ekonomi-teologis terhadap industri kreatif gereja*, Yogyakarta: UKDW.
- _____. 2012, *Melukis keindahan perempuan: Refleksi berdasarkan novel grafis "Warna Tanah" dari Kim Dong Hwa*, Yogyakarta: UKDW.
- Setiawan, Kornelius A. 2015, "Yesus membasuk kaki murid-murid-Nya (Yohanes 13: 1-17)", dalam *Jurnal Theologi Aletheia Vol. 17 No. 8, Maret*, Lawang: STT Aletheia.
- Setio, Robert. 2012, Biografi sebagai Model Kontekstualisasi, dalam *Jurnal Ledalero Vol. 11 No. 1*, Maumere-NTT: STFK Ledalero, Juni.
- Sindhunata. 2013, "Salah Kaprah Kapitalisme", dalam *Majalah BASIS no. 7-8 tahun ke-63*, Yogyakarta: Yayasan Basis.
- Sitanggang, Nurani. 2014, Rancangan proposal tesis, *Green Life style: Menjual gaya hidup lewat wacana pemanasan global*, Yogyakarta: Sanata Dharma.
- Witkamp, L. Th. 1996, Jesus thirsty in John 19:28-30: Literal or Figurative?, dalam *Jurnal of Biblical Literature Vol. 115, No. 3, Autumn*, Atlanta: Society of Bible Literature.
- Wulandari, Dian. 2014, *Makalah Seminar: Tantangan Perpustakaan di era Digital Native*, Yogyakarta: USD.

Internet

<http://www.mirifica.net/artDetail.php?aid=6090>

<http://oxforddictionaries.com>

<http://gayahidup.plasa.msn.com/kesehatan/sehat-dan-bugar/republika/hati-hati-ini-perilaku-online-anak> di akses 13 November 2013.

<http://www.lausanne.org/en/about/news-releases/2174-global-consultation-on-gospel-and-media.html> diakses tanggal 19 Desember 2013.

<https://books.google.co.id/books>. diakses Maret 2015.

<https://sosiologibudaya.wordpress.com/2013/03/05/re-produksi-budaya/> diakses Maret 2015.

<http://communicationdomain.wordpress.com/2010/12/18/hiperrealitas/> diakses 19 Maret 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi_nirlaba diakses tanggal 16 Desember 2013.

©UKDW